

LA CASA DE LA MUERTE

Puedes jugar *La Maldición de Strahd* para personajes de 1º nivel con la ayuda de esta aventura opcional, la cual ha sido diseñada para hacer avanzar a los personajes hasta el 3º nivel. Los jugadores que creen personajes de 1º nivel pueden usar el trasfondo de personaje de “Embrujado” en el Apéndice A o pueden escoger trasfondos del *Manual del Jugador* de la forma normal.

Antes de que los personajes puedan explorar la casa embrujada de la villa conocida como “La Casa de la Muerte”, necesitas guiarlos hasta la villa de Barovia. El gancho de aventura de la “Nieblas Acechantes” del capítulo 1 es la mejor forma, ya que introduce pocas distracciones. Una vez los personajes lleguen a los dominios de Strahd, dirígelos a la villa. Durante la duración de esta aventura introductoria, cualquier intento de los personajes de explorar cualquier otro lugar en los dominios de Strahd hace que las nieblas de Ravenloft bloqueen su camino.

UN CLÁSICO PUESTO AL DÍA

La Maldición de Strahd es un retorno a la aventura original de *Ravenloft*, la cual fue publicada en 1983 por TSR, Inc. En los años pasados desde entonces, la original se ha ganado la reputación de ser una de las más importantes aventuras de *Dungeons & Dragons* de la historia, y tuvo tanta influencia como para inspirar la creación de un escenario de campaña con el mismo nombre en 1990: *Ravenloft*, hogar de los Dominios de la Condenación.

El Módulo I6: *Ravenloft*, escrito por Tracy y Laura Hickman, rompió reglas establecidas presentando una aventura de D&D que estaba movida tanto por la historia como por el ambiente en el que se desarrollaba, presentando un villano que era complejo y terrorífico. El Castillo Ravenloft, con sus impresionantes mapas tridimensionales, sigue siendo hasta nuestros días uno de los *Dungeons* más icónicos y memorables de la historia de D&D.

Esta presentación presenta a los personajes las tierras de Barovia. El libro de *La Maldición de Strahd* incluye la aventura original así como material expandido desarrollado con la ayuda y consejo de Tracy and Laura Hickman. Expande lo que sabemos acerca de las tierras alrededor del Castillo Ravenloft y lanza una nueva luz sobre el oscuro Pasado del Señor del Castillo. Las tierras de Barovia pertenecen a un mundo olvidado del multiverso de D&D, y esta aventura proporciona atisbos de ese Arrancada de su mundo natal por los poderes oscuros y rodeada por las nieblas como uno de los Dominios de la Condenación en el Páramo Sombrío.

GANCHOS DE AVENTURA

En el encuentro con el que comienza la aventura, Los destinos de Strahd y de los aventureros se ven Enlazados mientras los personajes son invitados o Lanzados dentro de su dominio.

De describen varias formas de llevar a los aventureros a Barovia en las siguientes secciones. Usa cualquiera de ellos que te guste más.

La aventura de *La Maldición de Strahd* contiene otros ganchos de aventura.

Para esta aventura introductoria puedes usar

“Nieblas Acechantes,” en el que los personajes están viajando por una solitaria carretera a través de los bosques cuando la niebla los envuelve, arrastrándolos a la tierra de Barovia.

NIEBLAS ACECHANTES

Este escenario asume que los personajes están acampando en un bosque cuando la niebla los envuelve. Son así silenciosamente arrastrados a los límites de Barovia.

Los bosques están silenciosos esta noche mientras el aire se hace cada vez más frío. La hoguera chisporrotea mientras una niebla baja se acumula en los bordes de vuestro campamento, acercándose mientras la noche avanza. Por la mañana, la niebla continúa espesa en el aire, convirtiendo los árboles a vuestro alrededor en fantasmas grisáceos. Luego os dais cuenta de que estos no son los mismos árboles que os rodeaban a noche anterior.

Sin importar en qué dirección vayan, los personajes llegarán a un camino de tierra que atraviesa los bosques, terminando justo fuera de la villa de Barovia.

Donde Encontrar La Maldición de Strahd?

La Maldición de Strahd estará disponible en las tiendas de juegos que forman parte de la Red de Juego de Wizards el **4 de Marzo**. Está también disponible online y en otras tiendas a partir del **15 de Marzo**. Puedes reservarla de forma anticipada en [Amazon.com](https://www.amazon.com).



Village of Barovia

(Area E)



HISTORIA

La Casa de la Muerte es el nombre dado a una vieja casa en la villa de Barovia; área E7 en el mapa de la villa. (Las otras localizaciones nombradas en el mapa aparecen en la aventura *La Maldición de Strahd*). La casa ha sido quemada hasta los cimientos muchas veces, solo para levantarse de sus cenizas una y otra vez; por su propia voluntad o por la de Strahd. Los locales dejan un amplio espacio al edificio por miedo de enfadar a los espíritus malvados que se cree que la tienen encantada.

La adinerada familia que construyó la casa practicaba las artes oscuras. A través de la seducción y el adoctrinamiento, expandieron su culto para incluir a un pequeño pero sin embargo malvado círculo de amigos. Cuando los rumores corrieron, el resto de la villa hizo como que no veía la casa y las depravaciones nocturnas que allí se realizaban.

El culto intentó invocar entidades extraplanares malvadas, sin éxito. Los cultistas también se cebaron sobre los visitantes, los

AVANCE DE NIVEL

En esta mini aventura, los personajes ganan niveles cumpliendo objetivos específicos, en lugar de hacerlo por matar monstruos. Estos objetivos son los siguientes:

- Los personajes que ganen acceso a las escaleras secretas en el ático (área 21) avanzan al 2º nivel. Las escaleras aparecen solo bajo ciertas circunstancias.
- Los personajes avanzan al 3º nivel solo cuando escapan de la casa (ver la sección “Finales”).

sacrificaron en extraños rituales, y albergaron mórbidos banquetes para cebarse con los cadáveres. Cuando nada vino de estos asesinatos rituales, las actividades de los cultistas se convirtieron en poco creíbles excusas para dar credibilidad a sus terribles fantasías. Las filas del culto se hicieron menos numerosas mientras los líderes comenzaron a perder el interés en sus actividades.

Fue entonces cuando llegó Strahd von Zarovich.

Los cultistas vieron a Strahd como un mesías que les había sido enviado por los Poderes Oscuros. Atraídos a Strahd como polillas a una llama, juraron su devoción a cambio de una promesa de inmortalidad, pero Strahd los rechazó, declarando al culto y a sus líderes indignos de su atención. Los cultistas se retiraron desesperados a la Casa de la Muerte.

El hábito del culto de atrapar y devorar a los visitantes ocasionales probó ser la causa de su caída. En una ocasión, el culto atrapó a una banda de aventureros a la que Strahd había atraído a sus dominios para que fueran sus juguetes. Una carruaje negro llegó poco después a la Casa de la Muerte, y de dentro de su oscuro corazón surgió el mismísimo vampiro. Los cultistas intentaron impresionar al vampiro. En respuesta, los masacró a todos por haber asesinado a sus juguetes. Siglos más tarde, los espíritus de los cultistas todavía merodean por los Dungeons bajo la casa. El propio edificio, parece ser, no está dispuestos a dejar que el culto sea olvidado.

ROSA Y ESPINO

Los personajes son atraídos al dominio de Strahd por las nieblas de Ravenloft. Forzados a seguir una solitaria carretera (área A), al final llegarán a la villa de Barovia (área E). Una vez lleguen a la villa, lee:

La carretera de grava lleva a una villa, sus altas casas tan oscuras como tumbas. Encajadas entre estas solemnes viviendas hay un puñado de tiendas cerradas. Incluso la taberna está cerrada a cal y canto. Unos suaves sonidos de lloros atraen vuestros ojos hacia una pareja de niños de pies en una, por otra parte, vacía calle.

Los niños son Rosavalda (“Rosa”) de diez años y su hermano de siete, Thornboldt (“Espino”). Espino está llorando y aferrando una muñeca. Rosa está intentando confortar al niño. Si los personajes se acercan a los niños o los llaman, añade lo siguiente:

Tras haber confortado al niño, la niña se vuelve hacia vosotros y dice, “Hay un monstruo en nuestra casa!” Luego apuntará a una alta casa de ladrillos que ha visto mejores días. Sus ventanas están a oscuras. Tiene una puerta abovedada en la planta baja, y la oxidada puerta está un poco desencajada. Las casas a ambos lados están abandonadas, sus ventanas y puertas tapiadas.

Los personajes que interroguen a los niños descubrirán la siguiente información:

- Los niños no saben qué aspecto tiene el “monstruo”, pero han escuchado sus terribles aullidos.
- Sus padres (Gustav y Elisabeth Durst) mantienen al monstruo atrapado en el sótano.
- Hay un bebé (Walter) en el tercer piso. (Falso, pero los niños lo creen).

Rose y Espino dirán que no irán de vuelta a la casa hasta saber que el monstruo se ha ido. Pueden ser convencidos de esperar en la entrada (área 1A) mientras los personajes registran la casa. Aunque parecen ser niños de carne y hueso, Rosa y Espino son en realidad ilusiones creadas por la casa para atraer a los personajes dentro. Los niños no saben que son ilusiones, pero se desvanecerán si son atacados o forzados a entrar dentro de la casa.

Los niños murieron de hambre hace siglos después de que sus enloquecidos padres los encerraran en el ático y se olvidaran de ellos. Eran demasiado jóvenes e inocentes para comprender que sus padres eran culpables de terribles crímenes. Sus padres les contaron la historia del monstruo en el sótano para impedir que los niños bajaran al nivel del Dungeon. Los “Terribles Aullidos” que escucharon eran en realidad los gritos de las víctimas del culto.

LAS NIEBLAS

Los personajes que permanezca fuera de la casa podrán ver las nieblas cerrándose alrededor de ellos, cubriendo el resto de la villa. Según más edificios desaparezcan cubiertos por las nieblas, los personajes tendrán pocas opciones aparte de buscar refugio en la casa. Las nieblas se detendrán antes de entrar en la casa, pero devorarán a cualquiera que se quede fuera (ver capítulo 2, “Las Tierras de Barovia”, para más información cerca de los efectos de la Nieblas).

ÁREAS DE LA CASA

Las siguientes áreas corresponden a las etiquetas en el mapa de la casa en la página 216.



1. ENTRADA

Una puerta de hierro forjado cuelga en un lado y una cerradura en el otro ocupa en arco de un pórtico de piedra (área 1A). La puerta no está cerrada, y sus oxidados goznes chirrían cuando la puerta es abierta. Unas lámparas de aceite cuelgan del techo del pórtico sujetas por cadenas, flanqueando un juego de puertas de roble que se abren a un gran vestíbulo (área 1B).

Colgando en el muro sur del vestíbulo hay un escudo blasonado con un escudo de armas (un estilizado molino dorado sobre campo rojo), flanqueado por retratos enmarcados de miembros fallecidos de la familia Durst). Unas puertas dobles de caoba que llevan desde el recibidor hasta el salón principal (área 2A) tienen en el centro paneles de cristales tintados.

2. SALÓN PRINCIPAL

Un amplio salón (área 2A) recorre toda la anchura de la casa, con una chimenea de mármol negro en un extremo, y una escalera de mármol rojo en el otro. Montada en el muro encima de la chimenea hay una espada larga (no mágica) con un camafeo de un molino dorado en el pomo. Los muros cubiertos de madera están ornadamente decorados con imágenes de hiedras, flores, ninfas y sátiros. Los personajes que registren los muros pueden, con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 12, ver cráneos y serpientes entremezclados discretamente en los diseños de los muros. Los paneles decorativos siguen la escalera mientras esta gira en círculo hacia arriba hasta llegar al segundo piso. Un armario escobero (área 2B) contiene varias capas que cuelgan de unos ganchos en el muro. Un sombrero de copa descansa en una repisa.

RASGOS DE LA CASA DE LA MUERTE

La Casa de la Muerte es consciente de lo que le rodea y de las criaturas en su interior. Su objetivo es continuar el trabajo del culto atrayendo a visitantes hasta su muerte. Varios rasgos importantes de la casa aparecen resumidos aquí.

La casa tiene cuatro pisos (incluyendo el ático), con dos balcones en el tercer piso, uno que mira hacia la parte delantera de la casa y otro que mira hacia la parte de detrás. La casa tiene suelos de madera, y todas las ventanas tienen goznes que permiten que sean abiertas hacia fuera.

Las habitaciones en el primer y segundo piso están libres de polvo y de rastros del paso del tiempo. Los suelos y paneles de madera de las paredes están bien aceitados, las cortinas y el papel de las paredes no se han decolorado y los muebles parecen nuevos. Ningún esfuerzo, sin embargo, se ha realizado en preservar los contenidos del tercer piso o del ático. Estas áreas están llenas de polvo y sucias, todo en ellas es viejo y cubierto de telarañas, y las planchas del suelo crujen.

Los techos varían de altura según el piso. El primer piso tiene techos a 10 pies de altura, el segundo a 12 pies, en el tercero están a 8 pies de altura, y el ático tiene techos a 13 pies de altura.

Ninguna de las habitaciones de la casa está iluminada cuando los personajes lleguen, aunque la mayor parte de las áreas contienen lámparas de aceite o chimeneas funcionantes.

Los personajes pueden incendiar la casa hasta los cimientos si lo desean, pero cualquier destrucción es temporal. Pasados 1d10 días, la casa comienza a repararse a sí misma. Las cenizas comienzan a moverse para formar maderos ennegrecidos, los cuales se convierten en unas robustas vigas alrededor de las cuales comienzan a materializarse unos muros. Los adornos destruidos se reparan de igual forma. Le toma a la casa 2d6 horas el completar su resurrección. Los objetos tomados de la casa no son reemplazados, de la misma forma que los no muertos que sean destruidos. El nivel del Dungeon no se considera parte de la casa y no se puede reparar a sí mismo de esta forma.

3. MADRIGUERA DE LOBOS

Esta sala panelada en roble tiene el aspecto de la madriguera de un cazador. Montada sobre la chimenea está la cabeza de un ciervo, y colocados por los rincones de esta sala hay tres lobos disecados.

Dos sillas tapizadas con piel de animal miran hacia el hogar, con una mesa de roble entre ellas sosteniendo un barril de vino, dos cálices de madera tallados, un soporte para pipas y un candelabro. Una lámpara cuelga sobre una mesa cubierta por un mantel rodeada por cuatro sillas.

Dos armarios descansan apoyados contra las paredes. El del lado este tiene una cerradura que puede ser abierta con herramientas de ladrón y un control exitoso de Destreza CD 15. Contiene una ballesta pesada, una ligera y 20 virotes para cada arma. El del lado norte no está cerrado y contiene una pequeña caja con una baraja de cartas y un surtido de copas de vino.

TRAMPILLA

Una trampa está escondida en la esquina suroeste del suelo. No puede ser detectada o abierta hasta que los personajes se aproximen desde abajo (área 32). Hasta entonces, la casa esconde sobrenaturalmente la trampa.

4. COCINA Y ALACENA

La cocina (área 4A) está ordenada, con los platos, ollas y utensilios ordenadamente colocados en los estantes. Una mesa de trabajo tiene una plancha de corte y un rodillo colocados encima. Un horno de piedra abovedado se levanta en el muro oeste, su chimenea de hierro conectando con un agujero en el techo. Detrás del conducto de la chimenea y a la izquierda hay una estrecha puerta que lleva a una bien surtida alacena (área 4B). Toda la comida en la alacena parece fresca pero no tiene ningún sabor.

MONTACARGAS

Detrás de una pequeña puerta en la esquina suroeste de la cocina hay un montacargas, una chimenea de piedra de 2 pies de anchura con un elevador de madera en forma de caja enganchado a un simple mecanismo de cuerda y polea que debe ser operado manualmente. La chimenea conecta con las áreas 7A (los aposentos de los sirvientes) y 12A (el dormitorio principal). Colgando en el muro al lado del montacargas hay una pequeña campanilla de latón unida mediante alambres a unos botones en esas otras dos áreas.

Un personaje Pequeño puede meterse dentro de la caja del montacargas con un control exitoso de Destreza (Acrobacias) CD 10. El sistema de cuerda y poleas del montacargas puede soportar 200 libras de peso antes de romperse.

5. COMEDOR

La pieza central de este comedor panelado en madera es una mesa de caoba tallada rodeada por ocho sillas de respaldo alto con brazos esculpidos y sillones tapizados. Una lámpara de cristal cuelga encima de la mesa, la cual está cubierta con un resplandeciente servicio de mesa de plata y cristal, el cual ha sido pulido hasta despedir resplandecientes reflejos. Montado sobre la chimenea de mármol hay una pintura de un paisaje alpino sobre un marco en madera de caoba.

Los paneles de los muros han sido tallados con elegantes imágenes de ciervos entre los árboles. Los personajes que registren los muros pueden, con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 12, ver rostros retorcidos tallados en los troncos de los árboles y lobos acechando entre el follaje.

Unas cortinas de seda roja cubren las ventanas, y un tapiz que representa sabuesos de caza y aristócratas montados a caballo persiguiendo a un lobo cuelga de una barra de hierro enganchada en el muro sur.

La vajilla se oxida, el cristal se hace añicos y el tapiz se deshace si son retirados de la casa.

6. SALÓN DEL PRIMER PISO

Unas lámparas de aceite sin encender han sido montadas en los muros de este elegante salón. Colgando encima del dintel hay un retrato sobre marco de caoba de la familia Durst: Gustav y Elisabeth Durst con sus dos sonrientes hijos, Rose y Thorn. En brazos de su padre hay un bebé dormido, al cual la madre mira con un gesto de rencor.

Unas armaduras colocadas de pie flanquean unas puertas de madera en los lados este y oeste. Cada armadura aferra una lanza y tiene un yelmo cuya celada tiene el aspecto de la cabeza de un lobo. Las puertas han sido talladas con imágenes de jóvenes bailando, pero una inspección más cercana y un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 12 revelará que los jóvenes no están realmente bailando, sino luchando contra unas bandadas de murciélagos.

La escalera de mármol rojo que comenzaba en el primer piso continúa subiendo en espiral hasta el área 11. Una fría brisa puede ser notada bajando por la escalera.

7. APOSENTOS DE LOS SIRVIENTES

Un dormitorio carente de decoración (área 7A) contiene un par de camas con colchones rellenos de paja. A los pies de cada cama hay un cofre vacío. Unos ordenados uniformes de sirvientes cuelgan de ganchos en el armario contiguo (área 7B).

MONTACARGAS

Un montacargas en la esquina del muro oeste tiene un botón en el muro a su lado. Apretar el botón hace sonar la campanilla en el área 4A.

8. BIBLIOTECA

El señor de la casa solía pasar muchas horas aquí antes de su descenso a la locura.

Unas cortinas de terciopelo rojo cubren las ventanas de esta habitación. Un exquisito escritorio de caoba y una silla de respaldo alto a juego miran a la entrada y a la chimenea, sobre la cual cuelga una pintura enmarcada de un molino construido sobre un acantilado rocoso.

Situados en las esquinas de la habitación hay dos sillones.

Unas estanterías que van desde el suelo hasta el techo cubren el muro sur. Una escalera que rueda sobre raíles en las estanterías permite un acceso más fácil a los estantes más altos.

El escritorio tiene algunos objetos descansando encima de él: una lámpara de aceite, una jarra de tinta, una pluma, una caja de cerillas y un kit de escritura con una vela roja de cera, cuatro hojas de pergamino en blanco y un sello de madera con la insignia de la familia Durst (un molino de viento). El escritorio está vacío, excepto por una llave de hierro, la cual abre la puerta que conduce al área 20.

Las estanterías albergan cientos de tomos que cubren un amplio espectro de temas, incluyendo historia, guerra y alquimia. Hay también varias estanterías que contienen primeras ediciones de trabajos de poesía y ficción. Los libros se pudren y se hacen pedazos si son sacados fuera de la casa.

PUERTA SECRETA

Una puerta secreta detrás de una de las estanterías puede ser abierta estirando de una palanca que tiene el aspecto de un libro de tapas rojas sin ninguna señal en el lomo. Un personaje que investigue la estantería puede ver el falso libro con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 13. A no ser que la puerta secreta sea abierta completamente a mano, unos resortes hacen que se vuelva a cerrar. Más allá de la puerta secreta yace el área 9.

9. HABITACIÓN SECRETA

Esta habitación secreta contiene estanterías llenas con tomos que describen rituales de invocación de demonios y los rituales nigrománticos de un culto llamado los Sacerdotes de Osybus. Los rituales son falsos, lo cual puede descubrir cualquier personaje tras estudiar los libros durante 1 hora y superando un control de Inteligencia (Arcanos) CD 12.

Un pesado cofre de madera con unos pies de hierro en forma de garra yace apoyado contra el muro sur, su tapa entreabierta. Sobresaliendo del cofre hay un esqueleto con una armadura de cuero. Una inspección más detenida revela que el esqueleto pertenece a un humano que activó una trampa de dardos envenenados. Tres de esos dardos están aún clavados en la armadura y caja torácica del aventurero muerto. El mecanismo de disparo de los dardos en el cofre ya no funciona. Aferrada aún en la mano izquierda del esqueleto hay una carta portando el sello de Strahd von Zarovich, la cual el aventurero intentó retirar del cofre. Escrita con una ondulante escritura, en la carta se lee lo siguiente:

*Mi más patético sirviente,
no soy un mesías enviado a vosotros por los Poderes Oscuros de estas tierras. No he venido para lideraros en un camino hacia la inmortalidad. Sin importar cuantas almas hayáis desangrado en vuestro altar oculto, sin importar cuantos muchos visitantes hayáis torturado en vuestro Dungeon, sed sabedores que vosotros no sois quienes me habéis traído a estas bellas tierras. No sois sino gusanos retorciéndoos en mi tierra. Decís que estáis malditos, vuestras fortunas desaparecidas. Abandonasteis el amor por la locura, buscasteis consuelo en el regazo de otra mujer, y engendrasteis a un niño que nació muerto. Malditos por la oscuridad? De eso no tengo ninguna duda. Salvaros de vuestra villanía? Creo que no. Os prefiero con mucho tal y como sois.*

*Vuestro terrible amo y señor,
Strahd von Zarovich*

TESORO

El cofre contiene tres libros en blanco con tapas de cuero (por valor de 25 po cada uno), tres pergaminos de conjuros (*bendición, protección contra el veneno, y arma espiritual*), las escrituras de la casa, las escrituras de un molino y unas últimas voluntades firmadas. El molino al que se refieren las segundas escrituras está situado en las montañas al este de Vallaki (ver capítulo 6, “El Viejo Mascahuesos”). Las últimas voluntades están firmadas por Gustav y Elisabeth Durst y lega la casa, el molino y las demás propiedades de la familia a Rosavalda y Thornboldt Durst en el caso de la muerte de sus padres. Los libros, pergaminos, escrituras y las últimas voluntades envejecerán marcadamente si se sacan de la casa, pero seguirán quedando intactos.

10. CONSERVATORIO

Unas cortinas translúcidas cubren las ventanas de este salón elegantemente decorado, el cual tiene una lámpara de araña de latón colgando del techo. Sillas tapizadas descansan al lado de los muros, y unas vidrieras de cristal tintado en los muros muestran imágenes de bellos hombres, mujeres y niños cantando y tocando instrumentos.

Un clave con un banco descansa en la esquina noroeste. Unas figuras de alabastro de bailarines bien vestidos adornan la chimenea. Una inspección más cercana de estas figura revela que son esqueletos exquisitamente vestidos.

11. BALCÓN

Los personajes que suban por las escaleras de mármol rojo hasta el final llegarán hasta un polvoriento balcón un con una armadura de placas negra apoyada contra uno de los muros. Esta **armadura animada** atacará tan pronto como sufra algún daño o si cualquiera se aproxima a menos de 5 pies de ella. Luchará

hasta ser destruida. Unas lámparas de aceite han sido montadas en los muros panelados con roble, los cuales han sido tallados con escenas silvanas de árboles, hojas cayendo y diminutas criaturas. Los personajes que busque puertas secretas o que, de otra forma, inspeccionen el panelado pueden, con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 12, percibir diminutos cadáveres colgando de los árboles y gusanos saliendo del suelo.

PUERTA SECRETA

Una puerta secreta en el muro oeste puede ser encontrado con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 15. Se abre fácilmente al empujar, revelando una escalera llena de telarañas que conduce hasta el ático.

12. DORMITORIO DEL SEÑOR

Las puertas dobles hasta esta habitación tienen insertadas sendas vidrieras de cristales tintados, ambas de ellas llenas de polvo. Los diseños en las vidrieras tienen el aspecto de molinos de viento.

El polvoriento y lleno de telarañas dormitorio principal (área 12A) tiene cortinas de color borgoña cubriendo las ventanas. Los muebles incluyen una cama con dosel con cortinas bordadas y velos de gasa hechos jirones, un par de armarios a juego, ambos vacíos, un tocados con un espejo con un marco de madera y un joyero (ver “Tesoro”), y una silla almohadillada. Una apollillada alfombra de piel de tigre yace en el suelo delante de la chimenea, la cual tiene encima colgando un retrato cubierto de polvo que representa a Gustav y Elisabeth Durst. Un saloncito en la esquina suroeste contiene una mesa y dos sillas. Descansando sobre el polvoriento mantel hay un cuenco de porcelana vacío y una jarra a juego.

Una puerta que se halla mirando a los pies de la cama tiene un espejo de cuerpo entero montado sobre ella. La puerta se abre para revelar un baño vacío y lleno de polvo (área 12B). Una puerta en el saloncito lleva a un balcón hacia el exterior (área 12C).

MONTACARGAS

Un montacargas en la esquina del muro oeste tiene un botón en el muro a su lado. Apretar el botón hace sonar la campanilla en el área 4A.

TESORO

El joyero en el tocador está hecho de plata con filigrana de oro (valor de 75 po). Contiene tres anillos de oro (valor de 25 po cada uno) y un delgado collar de platino con un colgante de topacios (valor de 750 po).

13. BAÑO

Esta oscura habitación contiene una bañera de madera con pies en forma de garra, un pequeño hornillo de hierro con una tetera descansando encima y un barril con un grifo en el muro este. Una cisterna en el tejado solía ser usada para recoger agua de lluvia, la cual era conducida por tuberías hasta el grifo. Sin embargo, las cañerías ya no funcionan.

14. SALA DE ALMACENAJE

Unos polvorientos estantes cubren los muros de esta habitación. Unos cuantos de estos contienen sábanas plegadas, mantas y viejas pastillas de jabón. Una **escoba animada de ataque** (ver apéndice D) descansa apoyada contra el muro del fondo; atacará a cualquier criatura que se aproxime a menos de 5 pies de ella.

15. APOSENOS DE LA NIÑERA

El polvo y las telarañas cubren un dormitorio elegantemente amueblado (área 15A) y una guardería contigua (área 15B). Unas puertas dobles con vidrieras de cristal se abren hacia adentro para revelar un balcón (área 15C) que mira hacia la parte delantera de la casa.

El dormitorio perteneció una vez a la niñera de la familia. El señor de la casa y la niñera tuvieron una aventura, la cual llevó al nacimiento de un niño muerto al que se bautizó como Walter. El culto sacrificó poco después a la niñera. A no ser que los personajes ya la derrotaran en el área 18, el espíritu de la niñera todavía permanece en el dormitorio como un **espectro**. El espectro se manifestará y atacará cuando un personaje abre la puerta de la guardería. El espectro tiene el aspecto de una aterrorizada mujer joven de aspecto esquelético; no se puede hablar o razonar con ella.

El dormitorio contiene una gran cama, dos mesas y un armario vacío. Montado en el muro al lado del armario hay un espejo de cuerpo entero con un ornado marco de madera tallado para tener el aspecto de hiedra y bayas. Los personajes que busquen en los muros en buscar de puertas secretas o que en otro caso inspeccionen el espejo puede, con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 12, percibirá ojos entre las bayas. El muro detrás del espejo tiene una puerta secreta construida en él (ver “Puerta Secreta” más adelante).

La guardería tiene una cuna cubierta con una tela colgante de color negro. Cuando los personajes aparte la tela, verán un objeto cubierto con telas del tamaño de un bebé dentro de la cuna. Los personajes que destapen el objeto no encontrarán nada dentro de él.

PUERTA SECRETA

Una puerta secreta detrás del espejo puede ser encontrada con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 15. Se abrirá fácilmente al empujar para revelar una escalerilla de madera cubierta de telarañas que sube hasta llegar al ático.

16. SALÓN DEL ÁTICO

Este salón despojado de todo está lleno de polvo y telarañas.

PUERTA CERRADA

La puerta al área 20 está mantenida cerrada con un candado. La llave está guardada en la biblioteca (área 8), pero la cerradura también puede ser forzada con herramientas de ladrón y un control exitoso de Destreza CD 15.

17. DORMITORIO DE INVITADOS

Esta habitación cubierta de polvo contiene una estrecha cama, una cómoda, un pequeño hornillo de hierro, un escritorio con un taburete, un armario vacío y una mecedora. Una sonriente muñeca en un vestido amarillo descansa en el quicio de la ventana del lado norte, las telarañas cubriéndola como el velo de una novia.

18. SALA DE ALMACENAJE

Esta polvorienta habitación está atestada con viejos muebles (sillas, percheros, espejos de cuerpo entero, maniqués y demás) todos ellos cubiertos con polvorientas sábanas blancas. Cerca de un hornillo de hierro, bajo una de las sábanas, hay un cofre de madera sin cerrar que contiene los restos esqueléticos de la

niñera de la familia, cubiertos por una sábana hecha jirones manchada con sangre seca. Un personaje que inspeccione los restos y tenga éxito en un control de Sabiduría (Medicina) CD 14 podrá verificar que la mujer fue apuñalada hasta la muerte al ver varias heridas de cuchillo.

Si los personajes perturban los restos, el **espectro** aparecerá y atacará, a no ser que fuer anteriormente derrotado en el área 15.

PUERTA SECRETA

Una puerta en el muro este aparece solo cuando se cumplan determinadas condiciones; ver área 21 para más información.

19. DORMITORIO DE INVITADOS

Esta habitación llena de telarañas contiene una estrecha cama, una mecedora, un armario vacío y un pequeño hornillo de hierro.

20. DORMITORIO DE LOS NIÑOS

La puerta a esta habitación está cerrada desde fuera (ver área 16 para más detalles).

Esta habitación contiene una ventana tapiada, flanqueada por dos polvorientas camas para niños. Más cerca de la puerta hay un cofre de juguete con molinos pintados en los lados y una casa de muñecas que es una réplica perfecta del terrorífico edificio en el que os encontráis. Estos muebles están llenos de telarañas. Tirados en mitad del suelo hay dos pequeños esqueletos que llevan ropas hechas jirones que os son vagamente familiares. El esqueleto más pequeño de los dos aferra una muñeca de trapo que también reconocéis.

Los niños Durst, Rosa y Espino, fueron abandonados por sus padres y encerrados en esta habitación hasta morir de hambre. Sus pequeños esqueletos yacen en mitad del suelo, vistiendo ropas hechas jirones que los personajes reconocerán como las que pertenecían a los niños. El esqueleto de Thorn acuna la muñeca de trapo del niño..

El cofre de juguetes contiene una variedad de animales e trapo y juguetes. Los personajes que examinen la casa de muñecas y superen un control de Sabiduría (Percepción) CD 15 encontrarán todas las puertas secretas de la casa, incluyendo la del ático que lleva a una escalera de caracol (una réplica en miniatura del área 21).

ROSA Y ESPINO

Si la casa de muñecas o el cofre son perturbados, los fantasmas de Rose y Espino aparecerán en mitad de la habitación. Usa las estadísticas del **fantasma** en el *Manual de Monstruos*, con las siguientes modificaciones:

- Los fantasmas son pequeños y legales buenos.
- Tienen 35 (10d6) puntos de golpe cada uno.
- Carecen de la acción Rostro Horripilante.
- Hablan Común y tienen un valor de desafío de 3(700 XP).

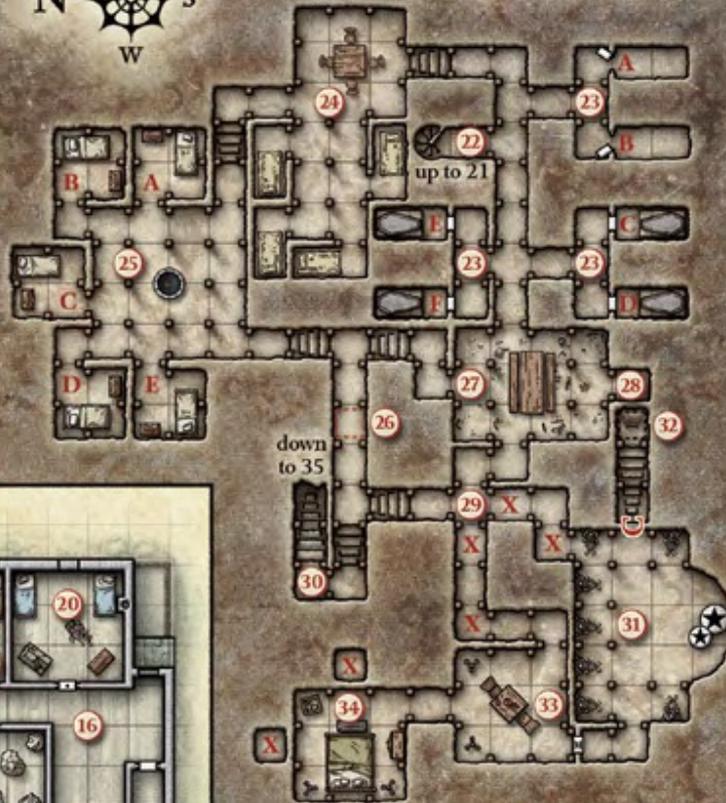
A los niños no les gustarán si los personajes perturban sus juguetes, pero solo lucharán en legítima defensa. Al contrario que las ilusiones en la parte exterior de la casa, estos niños saben que están muertos.. Si se les pregunta cómo murieron, Rosa y Espino explicaran que sus padres los encerraron en el ático para protegerlos del “monstruo en el sótano”, y que allí murieron de hambre.



Front View



Death House



Third Floor



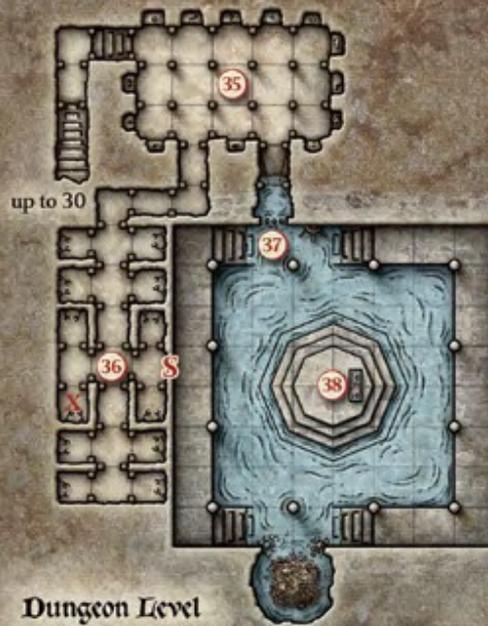
Attic



First Floor



Second Floor



Dungeon Level

One square = 5 feet

Si se les pregunta cómo llega uno al sótano, Rosa señalará a la casa de muñecas y dirá, “Hay una puerta secreta en el ático”. Los personajes que investiguen entonces en la casa de muñecas en busca de puertas secretas, ganarán ventaja en sus controles de Sabiduría (Percepción) para encontrarlas. Los niños temen ser abandonados. Si uno o más personajes intentan marcharse, los niños fantasmas intentarán poseerlos. Si uno de los fantasmas posee a un personaje, permítele al jugador que mantenga el control del personaje, pero asigna al personaje de los siguientes penalizadores:

- Un personaje poseído por Rosa gana el siguiente defecto: “Me gusta estar al mando y me enfado cuando otra gente me dice lo que tengo que hacer”.
- Un personaje poseído por Espino gana el siguiente rasgo: “me asusto de todo, incluso de mi propia sombra, y rompo a llorar cuando las cosas no salen como yo quiero”.

Un personaje poseído por el fantasma de Rosa o Espino no abandonará voluntariamente la Casa de la Muerte o el Dungeon bajo ella. Ambos fantasmas pueden ser intimidados para que abandonen a su huésped con un control exitoso de Carisma (Intimidación) CD 11 realizado como una acción.

Un fantasma reducido a 0 puntos de golpe puede reformarse al alma del día siguiente. La única forma de otorgar el descanso eterno a los espíritus de los niños es colocar sus restos esqueléticos dentro de sus tumbas (áreas 23E y 23F). Los niños no saben esto, sin embargo.

DESARROLLO

Si el grupo otorga el descanso eterno a los espíritus de los niños, cada personaje gana inspiración (ver “Inspiración” en el Capítulo 4, “Personalidad y Trasfondos,” del *Manual del Jugador*).

21. ESCALERAS SECRETAS

Una estrecha escalera de caracol hecha con crujientes tablas de madera está contenida dentro de una chimenea de piedra con argamasa de 5 pies de diámetro la cual comienza en el ático y desciende 50 pies hasta el nivel del Dungeon, pasando a través de los niveles inferiores de la casa mientras va descendiendo. Unas espesas telarañas llena la chimenea y reducen la visibilidad a unos meros 5 pies.

La puerta secreta y la chimenea no existe hasta que la casa se las revele, lo cual solo ocurre bajo dos circunstancias:

- Los personajes encuentran la cara de Strahd en la habitación secreta detrás de la biblioteca (área 9).
- Los personajes encuentran la réplica de la puerta secreta en la casa de muñecas (área 20).

Una vez la casa desea que la puerta secreta entre en existencia, los personajes la encontrarán automáticamente (no hará falta realizar controles de características). Los personajes que desciendan por la escalera de caracol acabarán en el área 22.

22. ACCESO AL NIVEL DEL DUNGEON

La escalera de caracol de madera del ático termina aquí. Un estrecho túnel se abre hacia el sur antes de dividirse en sendas galerías que se abren hacia el este y el oeste.

CANTOS FANTASMALES

Desde el momento en el que lleguen al Dungeon, los personajes escucharán resonando un incesante e intranquilizador canto.

RASGOS DEL DUNGEON

El nivel del Dungeon bajo la Casa de la Muerte ha sido tallado en la tierra, arcilla y roca. Los túneles tienen 4 pies de anchura y 7 de altura, y soportados con vigas de madera en intervalos cada 5 pies. Las habitaciones tienen 8 pies de altura y están soportadas por gruesos postes de madera que sujetan vigas transversales. La única excepción es el área 38, la cual tiene un techo a 16 pies de altura soportado por columnas de piedra. Los personajes sin visión en la oscuridad deben traer sus propias fuentes de luz, ya que el Dungeon carece de iluminación.

Mientras los personajes exploren el Dungeon, verán huellas humanas de cientos de años de antigüedad que cubren el suelo de tierra, dirigiéndose en todas direcciones.

Es imposible determinar de dónde proviene el sonido hasta que los personajes lleguen al área 26 o 28. No podrán discernir lo que dice el canto hasta que no alcance en área 35.

23. CRIPTAS DE LA FAMILIA

Varias criptas han sido excavadas en las tierras. Cada cripta ha sido sellada con una losa de piedra a no ser que se diga lo contrario. Retirar una losa de su sitio requiere de un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 15. Usar una palanca o herramienta similar otorga ventaja en el control.

23A. CRIPTA VACÍA

La losa de piedra sin marcar con la que se pensaba sellar esta cripta descansa apoyada contra un muro cercano. La cripta está vacía.

23B. CRIPTA DE WALTER

La losa de piedra con la que se pensaba sellar esta cripta descansa apoyada contra un muro cercano. Grabada en ella está el nombre Walter Durst. La cripta está vacía.

23C. CRIPTA DE GUSTAV

La losa de piedra está grabada con el nombre Gustav Durst. La cámara tras ella contiene un ataúd vacío encima de un zócalo de piedra.

23D. CRIPTA DE ELIZABETH

La losa de piedra está grabada con el nombre Elisabeth Durst. La cámara tras ella contiene un ataúd vacío encima de un zócalo de piedra. Un **enjambre de insectos** (ciempiés) sale del muro del fondo y ataca si el ataúd es perturbado.

23E. CRIPTA DE ROSA

La losa de piedra está grabada con el nombre Rosvalda Durst. La cámara tras ella contiene un ataúd vacío encima de un zócalo de piedra.

Si los restos esqueléticos de Rosa (ver área 20) son colocados dentro del ataúd, el fantasma de la niña encontrará la paz y desaparecerá para siempre. Un personaje poseído por el fantasma de Rosa cuando esto ocurra dejará de estar poseído (ver también la sección “Desarrollo” en el área 20).

23F. CRIPTA DE ESPINO

La losa de piedra está grabada con el nombre Thornboldt Durst. La cámara tras ella contiene un ataúd vacío encima de un zócalo de piedra.

Si los restos esqueléticos de Espino (ver área 20) son colocados dentro del ataúd, el fantasma del niño encontrará la paz y desaparecerá para siempre. Un personaje poseído por el fantasma de Espino cuando esto ocurra dejará de estar poseído (ver también la sección “Desarrollo” en el área 20).

24. APOSENTOS DE LOS INICIADOS DEL CULTO

Una mesa de madera y cuatro sillas descansan en el extremo este de esta habitación. Hacia el oeste hay cuatro nichos que contienen sendos montones mohosos de paja.

25. POZO Y APOSENTOS DE LOS CULTISTAS

Un pozo con una chimenea de 4 pies de diámetro y una barandilla de 3 pies de altura desciende 30 pies hasta una cisterna de agua. Un cubo de madera cuelga de un mecanismo de cuerda y polea enganchado a las vigas por encima del pozo. Cinco habitaciones laterales servían como dormitorios para los cultistas de mayor rango. Cada una de ellas contiene una cama con estructura de madera y un mohoso colchón de paja y un cofre de madera para guardar sus posesiones personales. Cada cofre está cerrado con un oxidado candado cuya cerradura puede ser forzada con herramientas de ladrón y un control exitoso de Destreza CD 15.

TESORO

Además de unos cuantos objetos personales carentes de valor, cada cofre contiene uno o más objetos valiosos.

- 25A. El cofre de esta habitación contiene 11 po y 60 pp en una bolsa hecha de piel humana.
- 25B. El cofre de esta habitación contiene tres ágatas (por valor de 10 po cada una) en un trozo de tela plegado.
- 25C. El cofre de esta habitación contiene un parche de cuero negro con una carnelia (por valor de 50 po) cosida a él.
- 25D. El cofre de esta habitación contiene un cepillo para el pelo de marfil con púas de plata (por valor de 25 po).
- 25E. El cofre de esta habitación contiene una espada corta chapada en plata (por valor de 110 po).

26. POZO CON ESTACAS OCULTO

El cántico fantasmal escuchado por todo el Dungeon se vuelve ostensiblemente más fuerte según uno va avanzando hacia el oeste a lo largo de este túnel. Un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 15 revela una ausencia de huellas en el polvo del suelo. Los personajes que examinen el suelo en busca de trampas encontrarán un pozo de 5 pies de largo y 10 de profundo escondido bajo varios maderos rotos. El pozo tiene afiladas estacas de madera en el fondo. El primer personaje que pise sobre la cubierta caerá a través de ella. Aterrizando tumbado y sufriendo 3 (1d6) puntos de daño contundente por la caída más 11 (2d10) puntos de daño perforante por las estacas.

27. COMEDOR

Esta habitación contiene una sencilla mesa de madera flanqueada por largos bancos. Unos mohosos huesos humanoides yacen esparcidos por el suelo; los restos de los viles banquetes del culto.

En mitad del muro su hay un nicho a oscuras (área 28). Los personajes que se aproximen a menos de 5 pies del nicho provocarán a la criatura que allí acecha.

28. ALACENA

El nicho contiene un **grick** que reptará para atacar al primer personaje que vea a menos de 5 pies de su posición. Cualquier personajes con una puntuación pasiva de percepción menor de 12 se verá sorprendido por él. El nicho está, por lo demás, vacío.

29. ENCUENTRO NECRÓFAGO

El cántico fantasmal escuchado en el Dungeon es notoriamente más fuerte en el norte. Cuando uno o más personajes lleguen el punto central de la intersección de los cuatro túneles, cuatro **necrófagos** (antiguos cultistas) se alzarán desde debajo del suelo en los espacios del mapa marcados con una X y atacarán. Los necrófagos lucharán hasta la muerte.

30. ESCALERAS HACIA ABAJO

Será obvio para cualquier personaje que esté en la parte de arriba de esta escalera de 20 pies de largo que los cánticos fantasmales se originan en algún lugar por debajo. Los personajes que desciendan por las escaleras y sigan por el salón más allá de ellas llegarán al área 35.

31. SANTUARIO DEL SEÑOR OSCURO

Esta habitación está festoneada con mohosos esqueletos que cuelgan de oxidados grilletos fijados a los muros. Un amplio nicho en el muro sur contiene una estatuada de madera pintada tallada con el aspecto de un delgado hombre de pálido rostro que viste una voluminosa capa de piel de lobo, su pálida mano izquierda descansando sobre la cabeza de un lobo situado a su lado.

En su mano derecha, empuña un orbe de cristal grisáceo. La habitación tiene salidas en los muros norte y oeste. Los cánticos pueden ser escuchados viniendo desde el oeste.

La estatua representa a Strahd, a quien los cultistas dedicaban sacrificios con la vana esperanza de que pudiera revelarles sus oscuros secretos. Si los personajes tocan la estatua o toman el orbe de cristal de la mano de Strahd cinco **sombras** se formarán alrededor de la estatua y atacarán. Las sombras (espíritus de antiguos cultistas) perseguirán a aquellos que huyan más allá de los confines de esta habitación. Los esqueletos en los muros son decoración inofensiva.

PUERTA OCULTA

Los personajes que examinen la habitación en busca de puertas secretas, encontrarán una puerta oculta en mitad del muro oeste si superan un control de Sabiduría (Percepción) CD 10. Es básicamente una puerta ordinaria de madera (aunque esta está podrida), escondida bajo una capa de arcilla. La puerta se abre hacia afuera para revelar una escalera de piedra que sube 10 pies hasta un rellano (área 32).

TESORO

El orbe de cristal tiene un valor de 25 po. Puede ser usado como foco arcano, pero no es mágico.

32. TRAMPILLA OCULTA

La escalera termina en un rellano con un techo a 6 pies de altura de planchas de madera bien encajadas en las que se abre una trampilla de madera. La trampilla está cerrada desde este lado y puede ser empujada para revelar el área de la guarida (área 3) del piso de arriba.

DESARROLLO

Una vez la trampilla ha sido encontrada y abierta, sigue estando disponible para los personajes como camino para entrar o salir del nivel del Dungeon.

33. GUARIDA DE LOS LÍDERES DEL CULTO

La puerta en la esquina suroeste es un **mimo** disfrazado. Cualquier criatura que toque la puerta se quedará adherida a la criatura, momento en el que el mimo atacará. El mimo también atacará si sufre algún daño.

Una lámpara está suspendida encima de una mesa en el centro de la habitación. Dos sillas de respaldo alto flanquean la mesa, la cual tiene encima una jarra de cerámica vacía y dos vasos de cerámica. Unos candelabros de hierro descansan en dos de las esquinas, sus velas habiéndose consumido hace ya mucho tiempo.

34. APOSENTOS DE LOS LÍDERES DEL CULTO

Esta habitación contiene una gran cama con estructura de madera, cuyo colchón de plumas hace mucho tiempo que se pudrió, un armario que contiene viejas prendas de ropa, un par de candelabros de hierro y un cajón abierto que contiene treinta antorchas y quince velas en su interior. A los pies de la cama hay un baúl con algo de equipo y objetos mágicos (ver "Tesoro" más adelante).

Dos **necrarios** (Gustav y Elisabeth Durst) están escondidos en cavidades detrás de los muros, marcadas con unas X en el mapa; saldrán de repente y atacarán si alguien retira uno o más objetos del baúl. Los necrarios viste ropas negras hechas jirones.

TESORO

Los personajes que inspeccionen en baúl encontrarán una *capa de protección* doblada, un pequeño cofre de madera (sin cerrar) que contiene cuatro *poções de curación*, una cota de mallas, un kit de acampada, un frasco de fuego de alquimista, una linterna de ojo de buey, y un libro de conjuros con unas tapas de cuero amarillas que contiene los siguientes conjuros de mago:

- 1º nivel: *disfrazarse a sí mismo, identificar, armadura de mago, proyectil mágico, protección contra el bien y el mal*
- 2º nivel: *visión en la oscuridad, paralizar persona, invisibilidad, arma mágica*

Estos objetos fueron cogidos de manos de aventureros que fueron atraídos a Barovia, luego capturados y sacrificados por el culto.

35. RELICARIO

El canto fantasmal que emana del área 38 llena esta habitación. Los personajes pueden discernir una docena o así de voces diciendo, una y otra vez, "Él es el Antiguo. Él es la tierra." El culto amasa "reliquias" que usaba en sus rituales. Estos objetos carentes de valor están almacenados en trece nichos abiertos en los muros:

- Una pequeña mano amarilla momificada con garras afiladas (la mano de un goblin) cogida de un trozo de cuerda
- Un cuchillo tallado en un hueso humano
- Una daga con el cráneo de una rata incrustado en el pomo
- Un orbe barnizado de 8 pulgadas de diámetro hecho con el ojo de un nothic
- Un aspergillus tallado en hueso
- Una capa plegada, hecha con la piel cosida de un necrófago
- Una rana disecada atada a un palo (podría ser confundida con una *varita de polimorfia*)
- Una bolsa llena de guano de murciélago

- El dedo cortado de una saga
- Una figurita de 6 pulgadas de altura de una momia, sus brazos cruzados sobre el pecho
- Un pendiente de hierro adornado con la cara de un diablo
- La cabeza reducida y disecada de un mediano
- Un pequeño cofre de madera con la lengua disecada de un lobo terrible

El túnel más hacia el sur se inclina hacia abajo en una cuesta de 20 grados hasta llegar hasta una turbia poza de agua, terminando en un oxidado rastrillo (área 37).

36. PRISIÓN

Los cultistas encadenaban prisioneros a los muros de unos nichos en este lugar. Los prisioneros hace mucho que desaparecieron (sus huesos cubren el suelo del área 27), pero los oxidados grilletes todavía están aquí.

PUERTA SECRETA

Una puerta secreta en el muro sur puede ser encontrada con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 15, revelando el área 38 detrás si se estira de la puerta.

TESORO

Colgando en el muro de atrás de la calda marcada con un a X hay un esqueleto humano ataviado con una túnica negra. El esqueleto pertenece a un miembro del culto que cuestionó la ciega devoción del culto a Strahd. Los personajes que registren el esqueleto encontrarán un anillo de oro (por valor de 25 po) en uno de sus huesudos dedos.

37. RASTRILLO

Este túnel está bloqueado por un oxidado rastrillo de hierro que puede ser levantado con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 20. En otro caso, el rastrillo puede ser subido o bajado haciendo girar una rueda de madera con asas insertada en el muro este del área 38 (la rueda está fuera del alcance de cualquiera que esté al este del rastrillo). El suelo alrededor del rastrillo está sumergido bajo dos pies de agua turbia.

38. CÁMARA DE LOS RITUALES

El culto solía realizar rituales en esta habitación sumergida. El cántico escuchado por todo el Dungeon, pero cuando los personajes lleguen a este lugar, el Dungeon quedará en silencio mientras el cántico termina misteriosamente.

El cántico termina mientras os asomáis a esta habitación de cuarenta pies cuadrados. Los lisos muros de cantería proporcionan una excelente acústica. Unas columnas de piedra sin adornos soportan el techo, y una brecha en el muro oeste lleva a una oscura cueva llena de desperdicios. Un agua turbia cubre la mayor parte del suelo. Unas escaleras llevan a unas cornisas de piedra que abrazan los muros. En mitad de la sala, más escaleras suben hasta formar un podio octogonal que también se eleva por encima del nivel del agua. Unas oxidadas cadenas cuelgan del suelo directamente encima de un altar de piedra montado sobre el zócalo. El altar está tallado con horribles imágenes de necrófagos con las garras extendidas y está manchado con sangre seca.

El agua tiene 2 pies de profundidad. Las cornisas y el zócalo central tienen 5 pies de altura (3 pies por encima del nivel del

agua) y el techo de la cámara está a 16 pies de altura (a 11 pies encima del zócalo y las cornisas). Las cadenas que cuelgan del techo tiene 8 pies de longitud; los cultistas encadenaban a los prisioneros a las cadenas, los colgaban encima del altar, los cortaban con cuchillos y dejaban que el altar quedara bañado en sangre.

Medio embebido en el muro este hay una rueda de madera conectada con unas cadenas y mecanismos ocultos. Un personaje puede usar una acción para hacer girar la rueda, elevando o bajando los cercanos rastrillos (ver área 37). El agujero en el muro oeste lleva a un nicho formado de forma natural. La pila de desechos medio sumergida es un **montículo reptante**, al cual los cultistas apodaban Lorghoth el Pudridor. Está dormido, pero se despertará y atacará si los personajes invocan a los cultistas pero rehúsan completar el ritual (ver “Uno Debe Morir” a continuación). Un personaje que esté de pie al lado del montículo puede discernir su verdadera naturaleza con un control exitoso de Inteligencia (Naturaleza) CD 15.

“UNO DEBE MORIR;”

Si cualquier personaje sube encima del zócalo central, lee:

El cántico resuena una vez más mientras trece oscuras apariciones se muestran en las cornisas que se levantan en los extremos de la habitación. Cada una de ellas tiene el aspecto de una figura con una túnica negra que sostiene una antorcha, pero el fuego de la antorcha es negro y parece atraer la luz a su alrededor. Donde esperaríais ver rostros, solo hay un espacio vacío. “Uno debe morir!” cantan, una y otra vez. “Uno debe morir!, Uno debe morir!”

Las apariciones son ilusiones inofensivas que no pueden ser dañadas, ahuyentadas o disipadas.

Los personajes en el zócalo cuando los cultistas aparezcan deben sacrificar a una criatura en el altar o enfrentarse a la ira del culto; los personajes deben discernir qué es lo que deben hacer con un control exitoso de Inteligencia (Religión) o Sabiduría (Intuición) CD 11. Para contar como un sacrificio, una criatura debe morir en el altar. A las apariciones no les importa qué tipo de criatura sea sacrificada, y no pueden ser engañadas con ilusiones. Si los personajes realizan el sacrificio, los cultistas desaparecerán, pero su incesante caso de “Él es el Antiguo. Él es la tierra”, resonará una vez más en el Dungeon. Strahd será consciente del sacrificio, y ahora la Casa de la Muerte no hará nada para perjudicar a los personajes (ver “Finales” más adelante). Si los personajes dejan el zócalo sin realizar el sacrificio, el canto de los cultistas cambiará:

“Lorghoth el Pudridor, álzate, te lo pedimos!” Este cántico sacará de su sopor al montículo reptante y lo empujará a atacar. Perseguirá a sus presas más allá de la habitación, pero no abandonará el Dungeon. Puede moverse a través de los túneles sin apretarse, y su volumen ocupará completamente su espacio. Al comienzo del primer turno del montículo reptante, el cántico cambiará otra vez:

“El final llega! Sea loada la Muerte!”

Si el montículo reptante muere, el cántico se detiene y las apariciones se desvanecen para siempre.

FINALES

Las nieblas de Ravenloft continuarán rodeando la Casa de la Muerte hasta que los personajes se coloquen encima del zócalo y o bien apaciguan o bien desafían a los cultistas. Strahd quedará satisfecho en ambos casos, haciendo que las nieblas desaparezcan.

EL CULTO ES APACIGUADO

La Casa de la Muerte no albergará malas intenciones contra un grupo dispuesto a sacrificar una vida para apaciguar al culto. Una vez se haga el sacrificio, los personajes serán libres de marcharse. Al salir de la casa, los personajes avanzarán al 3º nivel.

EL CULTO ES RECHAZADO

Si los personajes niegan al culto su sacrificio y o bien destruyen al montículo reptante o bien escapan de él, la Casa de la Muerte los atacará mientras intentan huir. Cuando vuelvan a subir las escaleras, tendrán que tirar iniciativa mientras descubren varios cambios arquitectónicos:

- Todas las ventanas están tapiadas; las ventanas tapiadas y los muros exteriores serán inmunes a las armas y conjuros que produzcan daño del grupo.
- Todas las puertas habrán desaparecido, reemplazadas por girantes espadas. Un personaje debe superar un control de Destreza (Acrobacias) CD 15 para pasar sano y salvo a través de un umbral lleno de espadas. Un personaje que pase 1 minuto estudiando las espadas de una puerta en particular puede intentar aprovecharse de momentos en particular de la pautas de sus giros, en los que la puerta queda libre de las espadas realizando en su lugar un control de Inteligencia CD 15. Si falla cualquiera de los dos controles, un personaje sufre 2d10 puntos de daño cortante pero atraviesa el umbral de la puerta. Cualquier criatura que sea empujada a través de un umbral, debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o sufrir el daño. Las espadas no pueden ser desarmadas.
- Cada habitación que contenga una chimenea, un horno o una estufa estará llena de negros vapores ponzoñosos. La habitación quedará pesadamente oscurecida y cualquier criatura que comience su turno en el humo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o sufrir 1d10 puntos de daño de veneno.
- Los muros interiores se pudren y se hacen quebradizos. Cada sección de 5 pies de anchura tiene CA 5 y 5 puntos de golpe, y también puede ser destruida con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 10. Cada sección de 5 pies de pared que sea destruida hará que salga un **enjambre de ratas** y que ataque. El enjambre no saldrá de la casa.

Mantén la cuenta de la iniciativa mientras los personajes avanzan por la casa. Una vez escapen, avanzarán al 3º nivel y la casa ya no les hará más daño.

Diseñador Jefe: Christopher Perkins

Consultores Creativos: Tracy and Laura Hickman

Diseñadores: Adam Lee, Richard Whitters, Jeremy Crawford

Editor de Dirección: Jeremy Crawford

Editor: Kim Mohan

Ayuda Editorial: Scott Fitzgerald Gray

Diseñadores en Jefe de D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Director de Arte: Kate Irwin

Dirección Adicional de Arte: Shauna Narciso, Richard Whitters

Diseñador Gráfico: Emi Tanji

Ilustraciones del Interior: Chuck Lukacs, Richard Whitters

Cartografos: Mike Schley

Directores del Proyecto: Neil Shinkle, Heather Fleming

Ingeniero del Proyecto: Cynda Callaway

Técnicos de Imagen: Sven Bolen, Carmen Cheung, Kevin Yee

Especialista de Prepublicación: Jefferson Dunlap

Otros Miembros del Equipo de D&D: Greg Bilsland, Chris Dupuis, David Gershman, John Feil, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Ben Petrisor, Hilary Ross, Liz Schuh, Matt Sernett, Nathan Stewart, Greg Tito