

RQ1  
AVENTURA

Para 4-6 Jugadores, de Nivel 5-7

Advanced  
Dungeons & Dragons  
2ª Edición

# Ravenloft®

Aventura Oficial de Juego

## La Noche de los Muertos Andantes

De Bill Slavicsek



# LA NOCHE DE LOS MUERTOS ANDANTES

## CREDITOS

**Diseño:** Bill Slavicsek

**Edición:** Andria Hayday

**Arte Exterior:** Robh Ruppel

**Arte Interior:** Stephen Fabian

**Diseño Gráfico:** Roy E. Parker

**Cartografía:** David C. Sutherland III

**Tipografía:** Tracey Zamagne

**Producción:** Sarah Feggestad

**Playtesting:** Paul Balsamo, John Hardy, Curtis Marz, Rich Odermatt, Scott Trantel

**Agradecimientos Especiales:** Bruce Nesmith, Thomas Reid

**Traducción al Castellano:** Bradford Zarovan

**Arte y Compaginación:** Bradford Zarovan

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS es una marca registrada de TSR, Inc.

RAVENLOFT y el logo de TSR son marcas registradas de TSR, Inc.

Copyright 1992 TSR, Inc. Todos los derechos reservados. Impreso en U.S.A..

# LA NOCHE DE LOS MUERTOS ANDANTES

## LA NOCHE DE LOS MUERTOS ANDANTES

### INTRODUCCION

Para el DM

Trasfondo de la Historia

El pergamino de Hyskosa

### 1ª PARTE: EL PANTANO

Comenzando la aventura

Encuentros en el pantano

El cocodrilo

Sapos Gigantes

Campamento Vistani

La casa flotante

La Amenaza de tormenta

### 2ª PARTE: MARAIS D'TARASCON

La aldea

Descripción de la aldea

Eventos en la aldea

Día uno: el funeral

Día dos: la escena del crimen

Noche dos: el hedor de la muerte

Noche tres: el ataque del loco

La cena en Compañía

Día cuatro: enfrentándose con el loco

### 3ª PARTE: LA GUARIDA DEL LORD ZOMBIE

La tormenta

Los zombies en movimiento

La guarida del Lord Zombie

La batalla final

El eclipse

El retorno del sol

### APENDICE

Marcel Tarascon, Lord Zombie

Jean Tarascon, el loco

Pistas

El pergamino de Hyskosa



# INTRODUCCION



res ramas arañan el cristal de la ventana, las luces parpadean cuando la tormenta se intensifica, y el viento silba como un lamento en la noche. La hora del terror ha caído sobre vosotros nuevamente, encerrándoos en los confines de Ravenloft para vivir una terrorífica aventura. ¿Estáis listos para entrar en el semiplano del terror? La Noche de los Muertos Andantes, es una aventura para un

grupo de 4 a 6 jugadores de niveles 1 a 3.

Una buena mezcla de personajes se requiere para sobrevivir a los sucesos que ocurrirán a lo largo de la aventura. Un clérigo es imprescindible. Los niveles totales del grupo aventurero deben llegar a nueve.

¡Sé precavido! Las campañas de Ravenloft no son lugares para los débiles. Hicimos nuestro máximo esfuerzo para crear esta historia para niveles iniciales de personajes, pero las criaturas que acechan en el semiplano del terror permanecen alertas, ansiosas de terminar carreras heroicas antes de que tengan la oportunidad de comenzar. Si tu y tus jugadores todavía deseáis continuar, entonces avanzad y adentraros en la niebla...

## Para el DM

La siguiente información es para el DM solamente. Los jugadores deben dejar de leer ahora!

Como DM, deberías leer la aventura completa al menos una vez antes de intentar jugarla con tu grupo. Los jugadores y sus personajes deberían disfrutar al ser sorprendidos y sumergidos en misterios durante el juego. Necesitas conocer que es lo que esta sucediendo, así de esta forma manejar de la mejor manera posible el ritmo, la tensión y el suspense, los elementos principales de cualquier aventura en RAVENLOFT. Mientras mejor estés preparado, tu y tus jugadores disfrutareis mas del juego.

Esta es una aventura diseñada para PJ de niveles iniciales, ideal para poder abrir el semiplano a nuevos jugadores, nuevos personajes, o ambos. Esto no quiere decir que la historia sea fácil, lejos de ser así.

Si los PJ tratan de ponerse mano a mano con cada amenaza que les espera, sin una primera averiguación de todo lo que pueden y están preparados para hacer, entonces puedes mostrarles el grave error que han cometido.

*La Noche de los Muertos Andantes* se sitúa en Souragne, un dominio isla del semiplano RAVENLOFT.

No reveles esto a tus jugadores. Ellos deberían descubrir donde se ubica la historia a través de las acciones de sus personajes.

## Trasfondo de la Historia

Marais d'Tarascon es una pequeña villa del extremo sudeste del gran pantano de Souragne. Pierre Tarascon fundo la villa hace ya muchas generaciones para abastecer su vasta plantación (nadie puede recordar exactamente como de viejo es el asentamiento, pero ha existido desde hace por lo menos dos siglos). Hoy la villa es prospera y la familia Tarascon todavía maneja la plantación cercana. Pero nada escapa a los poderes oscuros en el semiplano del terror. Recientemente una terrible fuente de oscuridad ha descendido sobre Marais d'Tarascon.

Hasta hace tres semanas, la plantación Tarascon era administrada por Marcel y Jean Tarascon, hermanos gemelos y descendientes directos de Pierre. Ambos hermanos estaban formalmente a cargo, pero era Jean quien invertía sus días manejando los negocios familiares. Marcel estaba demasiado interesado en el pasado de su familia como para ofrecer mucha ayuda a Jean. Años atrás, Marcel encontró el andrajoso diario de Pierre guardado en un viejo baúl bajo llave. Después de leer el diario, Marcel no pudo dejar de pensar en lo que en este se detallaba.

Las palabras de Pierre hablaban sobre los primeros días de Marais d'Tarascon. Describía a una extraña visitante llamada Hyskosa, con la que Pierre mantuvo una gran amistad. Según el diario de Pierre, Hyskosa era una famosa vidente Vistani cuyas visiones del futuro eran remarcablemente precisas. Lo ultimo que se menciona de Hyskosa en el diario, habla de su más poderosa revelación, una visión llamada los Seis Versos Apocalípticos. El diario no describe la visión en detalle, pero el antepasado de Marcel escribió una misteriosa nota: la Vistani había dejado atrás un pergamino en el cual su visión se describía completamente. Pierre escondió el pergamino, pero el diario no dice donde. Los años pasaron, y Marcel se volvía cada vez mas obsesionado por encontrar aquel misterioso pergamino. Estaba seguro que contenía poderosos secretos sobre la inmortalidad. El oscuro semiplano alimento su obsesión,

# INTRODUCCION

penetrando en los sueños de Marcel con visiones del poder que tanto ansiaba, noche tras noche. Jean y Marcel tienen un hermano pequeño, Luc, un joven de 15 años. (La madre de ambos murió dando a luz a este ultimo). Luc era extremadamente devoto a Marcel. Hace unos pocos meses, Luc se unió a Marcel para ayudarlo en su búsqueda del pergamino de Hyskosa. A Luc no le interesaban para nada los poderes del pergamino, pero admiraba a Marcel y quería ayudar a su hermano en la manera que pudiese. Jean intento persuadir a ambos sobre el pergamino: advirtió a Marcel que su obsesión lo llevaría a la desesperación y la locura. Jean, sin embargo, no pudo prever el terrible destino que se avecinaba para su hermano.

Tres semanas después, Luc encontró un carro Vistani estacionado en el camino justo en las afueras de la villa, y le pago a una joven gitana llamada Valana para que le adivinase el futuro. La Vistani recito un misterioso verso por el cual guió a Luc a un pasadizo oculto en el extremo de la villa. El pasadizo conducía al interior del viejo cementerio. Luc y Marcel recorrieron juntos el túnel hasta el antiguo camposanto. Allí, oculto dentro de una vieja cripta, los dos hermanos encontraron el pergamino de Hyskosa.

Luc leía los antiguos versos en voz alta, cuando de pronto un grupo de zombies apareció desde las sombras, entre las recamaras del cementerio. El joven observo con horror como uno de estos muertos vivientes derribaba y mutilaba a su hermano mayor. Este suceso impactó totalmente a Luc: la terrorífica escena y el saber que su hermano se moría allí mismo delante de él, dejo a Luc en un estado de shock. Se convirtió en un perdido (Ver "Hombres" en el *Compendio de Monstruos de Ravenloft*).

Gracias a la repentina aparición de su hermano Jean, Luc consiguió salvar la vida. Tras terminar con los muertos vivientes, Jean levanto el mutilado cuerpo de Marcel y lo saco del cementerio a través del pasaje secreto. Luc lo seguía, pero su mirada perdida nunca cambio: los sucesos que ocurrieron esa noche en el cementerio, marcarían para siempre al joven Luc, que nunca se liberaría de la influencia del pergamino.

Jean llevó a Marcel hasta el sacerdote de la villa, que intento revivirle por medio de un antiguo ritual.

Sus esfuerzos fueron en balde: los poderes oscuros ya se habían fijado en Marcel. Jean lloró con dolor e impotencia la muerte de su hermano. El sacerdote no entendió la verdadera razón del fallo, el ritual debía de haber funcionado. En lo

mas profundo de su mente, Jean si entendía la razón del fallo del ritual. Debido al fuerte lazo emocional que tenia con su hermano gemelo, Jean comprendió que el destino le había aguardado una desagradable existencia. En lugar de devolverle la vida, los poderes oscuros convirtieron a Marcel en una criatura muerta viviente. Marcel Tarascon se convirtió en un Lord zombie!

Jean se maldijo a sí mismo por la desgracia que había caído sobre Marcel y Luc. Se volvió loco, pero de una manera muy diferente a la de su hermano Luc: un halo de inteligencia endemoniada se avivaba en lo mas profundo de su alma, que cuidadosamente ocultaba a los demás. En su inestable mente, Jean sentía la necesidad de todavía proteger a su hermano gemelo de la obsesión que lo llevo a este terrible destino. Primero tomo el pergamino de Luc y lo escondió en un lugar difícil de encontrar. Luego, se percató que las únicas palabras que Luc decía, eran distintas versiones alteradas del pergamino de Hyskosa: se propuso llevar a su hermano lejos de la villa y lo condujo hasta el pantano. Aunque Jean prometió a Marcel encontrar el pergamino para él, nunca le revelo que lo había ocultado, ni le dijo a nadie en lo que su hermano se había convertido.

Marcel reside ahora en el viejo cementerio, intentando crear sirvientes muertos vivientes mientras el cree que Jean continua con la búsqueda del pergamino. Durante tres semanas, Marcel uso los poderes que la oscuridad le había otorgado para matar a los habitantes de la villa, para posteriormente convertirlos en zombies bajo su control. Aunque Marcel no tenía el pergamino, él pensaba que un ejercito de muertos vivientes le ayudarían a tomar el control de todo Souragne. La villa no solo tenia que soportar los crímenes de Marcel. Jean se convirtió en un asesino lunático. Llevaba sus víctimas al lord zombie como una ofrenda y una señal del creciente afecto hacia el muerto viviente.

## El Pergamino de Hyskosa

A pesar del delirio de Marcel Tarascon, no hay poderes que sean otorgados al encontrar el pergamino de Hyskosa. El pergamino solo presagiaba una era de terror, una época que se aproximaba al semiplano del terror: la Gran Conjunción.

Como se describe arriba, Hyskosa era una vidente Vistani que en la cumbre de su poder, predijo un cataclismo y seis señales que marcarían su llegada. Escribió unos misteriosos y disonantes versos sobre las señales, y los copio en varios pergaminos. A lo largo de su vida, fue dejando

# INTRODUCCION

copias en cada dominio que visito. Los pergaminos eran generalmente llamados "Las Seis Señales" o "Los versos del Apocalipsis". Muchos de los pergaminos fueron destruidos, pero unos pocos, como este en esta aventura, todavía existen. Seres poderosos a través de Ravenloft han buscado desenmarañar sus versos durante años. Algunos, como Marcel Tarascon, erróneamente creyeron que el verso contenía la llave de poderes desconocidos.

En *La Noche de los Muertos Andantes* se incluye un pergamino con los seis versos de la profecía de Hyskosa. Cada señal se revela en aventuras de RAVENLOFT separadas. En *la Noche de los Muertos Andantes*, transcurre el cuarto verso de la macabra profecía. El primero de los versos de Hyskosa se refiere a la Corona de las Almas encontrada en *Fiesta de lo Goblins*. La segunda señal es revelada en *La Nave del Horror* como Charlotte Stern la niña fantasma. La tercera viene en *Toque de Muerte* con el séptimo levantamiento del faraón Anhktepót. El cuarto verso, un eclipse lunar que ocurre mientras los muertos caminan por la tierra, es un evento que sucede en esta aventura. (El quinto y el sexto verso serán revelados en los módulos *Desde las Sombras* y *Las Raíces del Mal*)

En *la Noche de los Muertos Andantes*, el pergamino de Hyskosa es importante por la obsesión que Marcel tiene sobre él. Mientras uno de los versos de Hyskosa se cumpla en esta aventura, el pergamino no tendrá importancia en la conclusión de la aventura. Todos los versos cumplidos incitarán la Gran Conjunción.

## Sinopsis de la Aventura

En cuanto la aventura comienza, los PJ se encuentran perdidos en un pantano (presumiblemente en cualquier mundo que ellos consideren "hogar"). Pronto las nieblas de Ravenloft los transportan a los misteriosos pantanos de Souragne, donde tendrán varios encuentros. Después de algunos días, cuando todos los PJ se sientan irremediamente perdidos, encontrarán una curiosa casa de madera en medio del pantano. En la casa conocen a Luc Tarascon, un joven en estado de shock, que ha perdido su conexión con la realidad. La única pista de la identidad del joven es un libro de poesía que tiene, en el que se menciona la siguiente inscripción: "Para Luc, mi querido hermano." La nota está firmada por "Marcel." Luc no es completamente mudo. De vez en cuando, balbucea rimas sin sentido, que son los versos alterados del pergamino de Hyskosa. Si los PJ abandonan la pequeña casa, Luc los seguirá

allá donde estos se dirijan. Si los PJ esperan en la casa de Luc, el sacerdote local de Marais d'Tarascon, Brucian, llegará en dos días. Se encarga de llevar comida al joven Luc. Brucian podrá guiar a los PJ hasta la villa.

Durante el viaje a través del pantano, una extraña tormenta se comienza a formar. Los PJ alcanzan la pequeña villa de Marais d'Tarascon, justo cuando la tormenta está a punto de desatarse. De todas formas, en cualquier momento que lleguen a la villa, serán testigos de una bizarra procesión fúnebre. Un ataúd envuelto en cadenas pesadas es llevado hacia el cementerio cercano. Aunque todos los aldeanos parecen ignorarlo, los PJ pueden oír claramente un ruido procedente del interior del ataúd, como si alguien tratara de salir desde dentro. La aventura en la villa (segunda parte) comienza aquí.

Después de llegar a la villa, los PJ deberían intentar encontrar a alguien que conozca a Luc. La tormenta continúa amenazando a los PJ mientras exploran la villa y hablan con los habitantes, pero no cae lluvia alguna. A través de una investigación, los PJ se enteran de los extraños eventos que sucedieron en Marais d'Tarascon en las últimas semanas. Historias de crueles asesinatos, misteriosas desapariciones, incluso hasta dichos sobre muertos que caminan por la tierra, susurran los oídos de los PJ. Y lo que es peor, alguien trata de asesinar al pobre Luc (que sigue a los PJ allí donde estos van).

Los PJ deberían deducir que los problemas comenzaron con la familia Tarascon. Tras una búsqueda en la casa de Jean Tarascon en la villa, los PJ pueden encontrar el pergamino de Hyskosa así como evidencias de terribles crímenes.

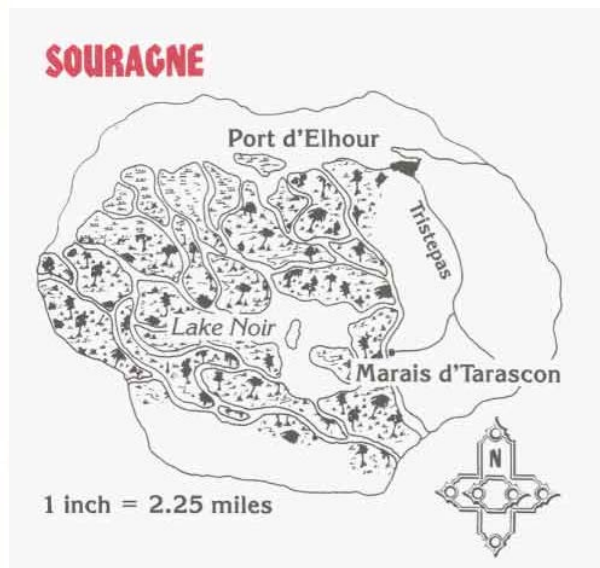
Mediante el sacerdote local, los PJ pueden enterarse de la muerte de Marcel hace aproximadamente tres semanas. Pueden incluso descubrir que muchos de los muertos que se han enterrado en el cementerio se convertían al poco tiempo en zombies. Esta parte de la aventura, "Marais d'Tarascon", concluye cuando los PJ descubren al demente asesino en el que Jean Tarascon se ha convertido. Destruído por la audacia de los PJ, los asesinatos de Jean llegan a su fin.

Hasta aquí, los PJ probablemente piensen que lo peor ya ha pasado. Tendrán la oportunidad de descansar y curarse. Cuando la tercera parte de la aventura comienza, la tormenta finalmente se desata, azotando la villa con una fuerte lluvia. Como guiados por la tormenta, un ejército de zombies invaden la villa! Los zombies de Marcel buscan el pergamino y al joven Luc, ambos bajo

# INTRODUCCION

el cuidado de los PJ (haciendo, por supuesto, difícil la situación a los PJ).

Cuando los zombies atacan, Luc comienza a relatar sus versos en voz alta. Luc finalmente revela la pista que los lleva a él y a Marcel al pasaje secreto detrás de la colina del cementerio. Los PJ deberán entrar al viejo cementerio para enfrentarse a Marcel antes de que la villa sea completamente destruida. Deberán adentrarse a la guarida del Lord zombie en el antiguo mausoleo de la familia Tarascon. Si los PJ consiguen completar su misión dependerá de la astucia y audacia de estos, pero no va a ser una tarea nada fácil.



# PRIMERA PARTE: EL PANTANO



El comienzo presentado aquí asume que los PJ entraron a Ravenloft desde otro reino. Un PJ o dos pueden haber llegado a oír leyendas sobre el semiplano del terror, pero lo ideal es que ninguno de ellos lo haya visitado previamente a esta aventura. (La niebla de Ravenloft debería atraparlos. Si tus PJ han visitado Ravenloft anteriormente, o están actualmente en el semiplano del terror,

ajusta las descripciones en esta sección de manera acorde.

## Comenzando la Aventura

Como DM, la primera cosa que debes hacer es arreglar la llegada de los PJ al pantano. Cualquier pantano de cualquier reino servirá, ya que la niebla de Ravenloft puede penetrar hasta tierras muy distantes. Cómo arreglaras el comienzo?

Quizás los PJ deban cruzar un pantano para llegar a su "verdadero" destino. O quizás los PJ están justo buscando a alguien o algo, y la búsqueda los lleva al pantano. Realmente no importa como entran aquí, la cuestión es que lo hagan.

Viajar a través del pantano es difícil. Aunque en algunos lugares el agua mide medio metro de profundidad, en otros, se ocultan pozos de 3 metros de profundidad y siniestros peligros aun mayores. El comienzo de esta aventura asume que los PJ están navegando en el pantano en su ubicación original mediante una balsa. Si tus PJ deciden hacer el viaje a pie, debes alterar las descripciones de abajo. (Luego, deberás arreglar el encuentro de estos con una rota y destartalada balsa en el pantano de Souragne.)

Cualquiera que sea la razón para estar en el pantano, no debería tomarles mucho a los PJ encontrarse irremediamente perdidos, especialmente con la ayuda de la misteriosa niebla de Ravenloft.

La noche se aproxima. Describe la escena siguiente :

La noche comienza a posarse sobre el pantano, cubriendo la densa maleza con su oscuridad y volviendo negra la superficie del agua.

De esta proviene una tétrica niebla parecida a un manto de vapor espectral. La niebla os rodea y parece como si quisiese agarraros con sus manos frías e insustanciales.

El pantano parece retroceder de la niebla, lo que anteriormente se podía contemplar ya casi no es visible, y los sonidos desaparecen en la distancia. Todo lo que se puede ver es la niebla fría y densa. Hasta tus compañeros parecen lejanos, cuando en realidad no se encuentran mas que a un metro de distancia. Por un momento, todo esta calmado. Los pocos sonidos que puedes oír, amplificados por la niebla que os envuelve, son el sonido de vuestras propias respiraciones y el acelerado latir de vuestros corazones. Luego la niebla comienza a disiparse, desvaneciéndose tan rápido como apareció, abandonándote a ti y a tus compañeros solos en este deprimente pantano.

Si los PJ sospechan de la misteriosa niebla o preguntan sobre el pantano, cada uno debe hacer un control de Sabiduría (tirar 1d20). Con una tirada con éxito el PJ nota lo siguiente:

El pantano parece todavía más oscuro que antes. Los árboles cercanos se han convertido en retorcidas sombras, con ramas como garras que se alargan, y un hedor inmundos surge del agua estancada. Arriba a través de las enredadas ramas, el cielo parece diferente. Las estrellas súbitamente han cambiado de posición, y la luna esta próxima a estar llena.

Nubes tormentosas comienzan a surcar el cielo occidental como una cortina de humo negro. En unos pocos momentos, las nubes borran por completo la débil luz de las estrellas.

Una fuerte tormenta se empieza a formar en el cielo: preludio de una noche tenebrosa.

Los PJ deberán intentar encontrar su camino de vuelta y localizar la forma de salir. Por supuesto, ahora están en Ravenloft, y estarán aquí hasta que el semiplano decida liberarlos. Aunque la niebla cubre el pantano, los PJ pueden discernir que el entorno que los rodea, no es el mismo al que dejaron atrás.

## Encuentros en el Pantano

Las nieblas de Ravenloft han depositado a los PJ en el gran pantano de Souragne, a solo ocho kilómetros de Marais d'Tarascon. La niebla es desorientadora: cualquier ruta que tomen los PJ, los mantendrá perdidos en el pantano cuatro días, siempre viajando en círculos. En el quinto día,

# PRIMERA PARTE: EL PANTANO

Los PJ alcanzaran la villa (la misteriosa niebla dejara de interferir).

A pesar que muchos peligros acechan en el pantano, solo unos pocos se toparan con los aventureros.

Esta sección resume cuatro encuentros en el pantano; un cocodrilo, sapos gigantes, un campamento Vistani y Luc Tarascon en su casa "flotante". La aventura se diseño para que ocurriese un encuentro cada día. Si el ritmo es muy lento para tus jugadores, deberías modificar la aventura y usar los encuentros del cocodrilo y los sapos en el mismo día. O podrías saltarte alguno de estos encuentros por completo, quizás para evitarlos solo por un tiempo, en caso de que los PJ vuelvan al pantano mas tarde. Sin embargo, los encuentros Vistani y la casa flotante, deben sucederse durante los dos días previos a la llegada de los PJ a Marais d'Tarascon. En cualquier caso, no retrases el tiempo entre los encuentros: procede rápido y fluidamente de un día a otro.

Mientras los PJ estén en el pantano, la tormenta (vista anteriormente) continua formándose. Con la aproximación de la siguiente noche, el cielo se vuelve negro y tormentoso, pero todavía extrañamente silencioso; ni truenos, ni relámpagos, ni lluvias. Cuando amanece, el cielo se aclara de alguna manera, pero esta todavía cubierto, y se vuelve más oscuro en el transcurso del día. Después de varios días y noches, cuando al fin los PJ dejan el pantano para entrar a Marais d'Tarascon, la tormenta parece lista para descargarse. "La amenaza de Tormenta " (al final de esta sección) describe este evento.

Se asume que los PJ viajan a través del pantano de día y hacen campamento de noche. Con las siempre densas nubes sobre ellos, esta muy oscuro para navegar después de anochecer, a pesar de las luces de antorcha. Cada día, la naturaleza del pantano y la formación de la tormenta hacen todo más sombrío y tétrico.

Siéntete con libertad para agregar eventos para alargar la aventura en el pantano. Todos estos eventos suplementarios deben crear atmósfera y tensión, no solamente un combate con mas criaturas del pantano.

Por ejemplo, los PJ pueden oír algo que se desplaza en el agua, justo detrás de un grupo cercano de árboles. O quizás algo salta y golpea el fondo de la balsa de tanto en tanto, y mientras los PJ escarban en el agua con un remo de la balsa para investigar, cae desde arriba de los árboles una serpiente (no venenosa) en la balsa. Describe las escenas con adjetivos apropiados, que impliquen un peligro inminente, y luego continua con la aventura descrita aquí. No muestres nada

que los PJ realmente esperen. Hazles pensar a los PJ que algo que no comprenden completamente ha ocurrido, o que sus personajes han escapado por poco de un terrible suceso. De esta manera, podrás mejorar la tensión y el suspense sin mandar olas y olas de criaturas a los personajes. Aun así, si el DM considera apropiado agregar mas encuentros con criaturas en el pantano, podrá utilizar cualquiera de las siguientes listas.

## Comunes

Cocodrilos  
Insectos gigantes  
Serpientes  
Sanguijuelas

## Raros

Muertos Vivientes  
Lagartos  
Fuegos Fatuos  
Ranas y Sapos

## El cocodrilo

El día es oscuro y deprimente, pintado de gris por la niebla constante y las oscuras nubes. El sol no ha mostrado su cara desde que llegasteis, y el aire es frío y húmedo. El agua bajo la balsa tan solo mide medio metro de profundidad. A un lado, unos troncos negros flotan plácidamente a la deriva sobre el agua estancada. Al otro costado, las sombras se escabullen entre los árboles y la maleza, moviéndose al ritmo de la balsa. Los ojos del pantano están sobre vosotros.

Un hambriento cocodrilo acecha en la superficie del agua, semioculto entre los troncos. Si los PJ deciden investigar entre los troncos, tienen un 20% de probabilidades de ver al cocodrilo. Si ignoran los troncos, el cocodrilo los intentara sorprender después de que pasen (este impone una penalización de -2 a la tirada de sorpresa). El blanco del cocodrilo es uno de los PJ que se encuentre en el borde de la balsa. Trata de tirar a la víctima al agua, tratando de conseguir una presa y huir antes de que los demás puedan reaccionar.

**Cocodrilo:** AL N; CA 5; MV 6, nad 12; DG 3; pg 14; GACO 16; N°AT 2; Dñ 2-8/1-12; AE no; DE sorpresa; RM no; TAM G; ML 12; EXP 65.

## Los Sapos gigantes

La balsa se desliza a través de una maraña de cañas altas que crecen bajo la lóbrega agua negra. La niebla se ha disipado, pero los alrededores se ven todavía lúgubres. Arriba, las ramas se entrelazan formando un denso dosel. Los sonidos del pantano son más fuertes ahora, y sus ecos retumban entre los árboles. Criaturas nunca vistas se deslizan entre las cañas bajo el agua.

# PRIMERA PARTE: EL PANTANO

Un coro de graznidos comienza a oírse por todos los lados, como si os saludaran, haciéndose tan fuerte que todos los otros sonidos se ahogan por la estridente canción. Entonces, de repente el coro enmudece.

Los PJ deberán hacer tiradas de sorpresa con una penalización de -3. Los personajes que superen la tirada podrán distinguir al trío de sapos gigantes un segundo antes de que estas criaturas ataquen. A los personajes que fallen la tirada de sorpresa no podrán evitar que los sapos gigantes se les eche encima; estos ganan un ataque libre.

Cada sapo gigante pesa alrededor de 70 kilos y mide 1,20 metros de alto. Usan su lengua, viscosa y larga, para atrapar a su presa. La lengua no hace daño, pero recibe un bonificación de +4 al ataque. Los personajes golpeados por una lengua son enrollados hacia la mordedura mortífera del sapo. Con un 20 en la tirada de ataque, el sapo gigante puede tragar entera una víctima de tamaño pequeño (incluyendo humanoides de menos de 1,20 metros de alto). Los PJ han vagado inadvertidamente dentro del terreno de alimentación de los sapos, y estos los han confundido con unas posibles presas.

Un viejo bote de fondo plano yace oculto en esta zona, oculto por las cañas y un poco hundido. El barco tiene un agujero en un costado, un poco por encima del nivel del agua. Después de derrotar a los sapos, cualquier PJ que investigue alrededor podrá encontrar el naufragio. Todo lo que queda de interés en el bote es un cofre cerrado. El cofre contiene comida empapada de agua, ropas (también mojadas) y dos *espadas cortas +1* envueltas en un paño de color negro. Todo menos la comida, podrá serle útil a los PJ.

**Sapos Gigantes (3):** AL no; CA 7; MV 3, nad 9; DG 2; pg 5, 8, 10; GACO 16; N° AT 1; Dñ 1-6; AE lengua; DE no; RM no; Tam M; ML 10; EXP 175 cada uno.

## Encuentro III: Campamento Vistani

El tiempo comienza a perder significado para los personajes cuando los grises días sin sol, se transforman en negras noches sin luna. En cada noche que transcurre, el cielo se oscurece y se enfurece, pero todavía no llueve. Cuando ocurre este encuentro, el amanecer está cerca. A lo lejos, los PJ ven una luz. Describe la siguiente escena:

Una pequeña isla de tierra seca se alza sobre el agua estancada del pantano.

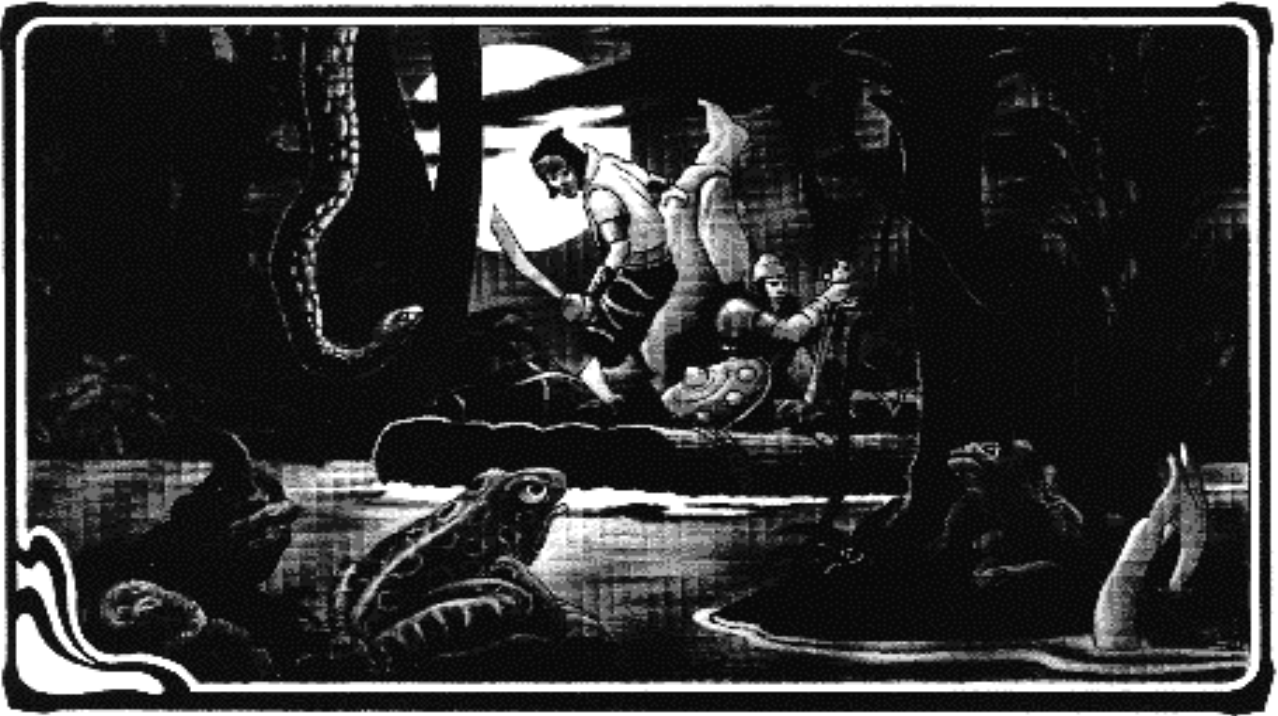
La luz viene de un fuego que forma el centro de un pequeño campamento. Gracias a la luz temblorosa, puedes ver claramente un colorido vagón gitano, dos yeguas viejas, tres niños graciosamente vestidos, y una mujer de edad avanzada.

Un momento después, dos hombres se hacen visibles. Uno de ellos es viejo y delgado, el otro joven y fuerte. Estos se aproximan junto al fuego. Cuando el hombre mayor parece distinguirlas, sonríe y hace movimientos con su arrugada mano, invitándolas a reunirse con él junto al fuego.

Como hizo este vagón, llamado vardo por sus propietarios, para llegar hasta aquí es un punto poco claro; los PJ pueden sospechar de los Vistanis. Los caminos de los Vistanis son extraños, sin embargo, las nieblas frecuentemente les ayudan a viajar allí donde quieren ir. Este vardo es el mismo que visitó Luc Tarascon hace escasamente tres semanas, recibiendo la pista que lo condujo a él y a su hermano al pergamino de Hyskosa. Ahora, con los sucesos cada vez más horribles que ocurren en Marais d'Tarascon, este pequeño clan Vistani ha decidido mudarse. Los gitanos se encuentran aquí para advertir a los PJ (aunque incluso los gitanos pueden desconocer este hecho al comienzo de este encuentro). De los siete Vistani del campamento, tres son niños pequeños. El viejo Scarengi, el anciano Vistani ciego de un ojo, es el líder de esta pequeña familia. Su esposa, Ryana, es una mujer ligeramente obesa de pelo platinado y ojos chistosos. Tiene casi la misma edad que Scarengi. Su hijo, Carloni, es un hombre joven y fuerte de pelo negro y que lleva un amplio bigote. Los tres niños pequeños son de él (su esposa ha muerto). Carloni conduce los caballos, y está ansioso por alejarse la mayor distancia posible de Marais d'Tarascon. La hermana de Carloni, Valana, deberá capturar la atención de los PJ. Los encantadores ojos negros y los labios rojos de esta joven mujer, pueden atraer la atención de cualquier ser. Su belleza es espléndida. Ella está dotada con el poder para ver el futuro, y fue su visión la que condujo a la reciente tragedia de la familia Tarascon. Ella permaneció en el vagón durante un tiempo después de que lleguen los PJ al campamento.

Si los PJ se acercan a este clan Vistani de manera amistosa, Scarengi responde en los mismos términos, aunque Carloni permanece distante y se esfuerza en ocultar su deseo de reanudar el viaje. Los PJ podrán obtener gran información de los Vistanis, si se muestran amables con ellos. Scarengi y su esposa cuentan a los PJ que una

## PRIMERA PARTE: EL PANTANO



aldea llamada Marais d'Tarascon se encuentra al final de este pantano. "No esta muy lejos", dice Scarengi, "pero no es un lugar para visitar en una noche como esta". Murmurando, Carloni agrega: "Es mejor permanecer en el pantano." Scarengi rehúsa decir algo mas al respecto. Su esposa, Ryana, concluye diciendo "Hablar del mal es como invitarlo a cenar."

Scarengi invita a los personajes a unirse con su familia para la cena y compartir el fuego hasta la mañana siguiente. "Quizás," dice con un brillo en su ojo, "haya incluso tiempo para la fortuna." Después de cenar, cuando los niños han sido llevados a la cama, Valana aparece de la parte trasera del vagón con un puñado de extraños objetos. Es la primera vez que los PJ la ven.

La puerta de la parte posterior del vagón de los Vistanis se abre para mostrar a una mujer joven bien formada, con unos expresivos ojos oscuros. Ella os sonríe tímidamente, y luego se sienta a vuestro lado, junto al fuego. "Esta", proclama Scarengi orgullosamente, "es mi hermosa hija Valana. Ella os leerá vuestra fortuna." Valana os mira a cada uno de vosotros, con la luz del fuego brillando reflejada en sus grandes ojos oscuros. "Todos los problemas comenzaron cuando le hice la lectura de las runas a un tranquilo y perdido joven", explica con tristeza. "Quizás todo esto termine con otra lectura".

Valana sostiene una cacerola plana en su regazo, y un puñado de pequeñas piedras en sus manos. Luego, después de miraros una vez mas a los ojos, lanza las piedras en la cacerola.

Tras unos instantes en el que la Vistani se queda mirando fijamente las piedras, completamente en silencio, se dirige de nuevo hacia vosotros. "¡El perdido os ha llamado!, comenta Valana. Cada miembro de su familia hace apresuradamente un gesto de protección.

"La muerte caminara con la tormenta que se aproxima, y vosotros debéis de encontrar la manera de ponerlos a descansar. De lo contrario, la lluvia se convertirá en sangre!

Os ahogara a todos: a vosotros y a todo Marais d'Tarascon".

Scarengi se levanta rápidamente y agarra a su esposa e hija y las lleva hasta el interior en el vagón. "La lectura de la fortuna ha sido totalmente gratis para vosotros", agrega el hombre rápidamente. Ahora es momento para descansar después del largo día de hoy.

Sean nuestros invitados y duerman al lado del fuego, allí estarán totalmente seguros de los peligros del pantano".

Nada de lo que hagan los PJ evitara que Scarengi y su familia se retiren a su vardo. Solo Carloni permanece afuera, ubicado arriba en el asiento del conductor del vagón, con una pesada capa sobre él. Cierra sus ojos como si durmiese profundamente.

Cuando los PJ acampan por la noche, ven la forma de la silueta de Valana en la puerta principal del vardo. Ella les habla en voz baja, pero los PJ pueden oír claramente. "Cuidado con el loco", les dice. "Cuidado con su sangre". (Esta es una pista importante; asegúrate de decir las palabras

# PRIMERA PARTE: EL PANTANO

lentamente para que los jugadores recuerden esta pista). Entonces la puerta se cierra y Valana desaparece.

Las palabras finales de Valana se refieren a Jean Tarascon (el loco) y Marcel el Lord zombie (su sangre, que la lleva en sus venas por ser su hermano gemelo). Si los PJ montan guardia en algún momento de la noche, el PJ que este montando guardia se dormirá, no importa como el o ella trate de evitarlo. Cuando los PJ se despiertan, se encuentran solos. La balsa permanece donde la dejaron, pero no hay rastro de la familia Vistani.

Si los PJ deciden atacar a los Vistani en cualquier momento durante el encuentro, Ryana lanzara una maldición sobre ellos.

***"Hasta que la sangre sea lavada por un cierto numero de acciones, vagareis en estas tierras de tinieblas en una desesperada búsqueda por escapar."***

En otras palabras, hasta que los PJ hayan realizado siete acciones buenas para otros Vistani, vagaran eternamente en el semiplano del terror. Retirar la maldición de Ryana será tema de futuras aventuras, porque los PJ tienen otras cosas que hacer en la villa de Marais d'Tarascon en este momento. Se recuerda al DM que el ataque (y posible muerte) de un inocente de la familia Vistani es un acto malvado, y además de sufrir la maldición, a los PJ se les requerirá hacer un control de poderes de Ravenloft (descrito en el Capitulo III en la caja de RAVENLOFT).

**Vistanis (7):** AL N; CA 6; MV 12; DG 4(x4), 1(x3); pg 21(x4), 1(x3); GACO 17; N°AT 1; Dñ 1-8 (arma); AE no; DE no; RM no; TAM m o p; EXP 105(x4), 7(x3).

## La Casa Flotante

En algún punto durante el cuarto día en el pantano, los PJ llegaran la casa donde vive Luc Tarascon. La casa deberá ser tan misteriosa y desconocida como cualquier lugar en Ravenloft.

Los árboles en esta parte del pantano se cierran alrededor de la balsa, formando una gruesa maraña de ramas y raíces, haciendo el avance lento y dificultoso. Las afiladas ramas, las rotas extremidades de los árboles, rasguñan vuestros brazos y piernas al tiempo que empujan la balsa hacia adelante. El viento silba creando un extraño sonido, una muerta canción que nace entre las hojas encima de vuestras cabezas.

Cuando atravesáis la barrera de ramas y arbustos, una luz aparece en la distancia. Brilla tan solo como una linterna, cálida y atrayente, contrastando con el aire frío y húmedo. La luz no esta del todo al nivel de vuestros ojos. Flota un poco mas arriba en la oscuridad, por lo que debéis levantar la vista para poder observarla. Como polillas a la luz de una antorcha, vosotros y vuestra balsa os deslizáis dirección a la fuente de luz. Cuando os acercáis un poco mas, distinguís una pequeña casa de madera, apenas más grande que una cabaña. La luz sale desde las dos ventanas del frente y de la puerta que se encuentra abierta.

La casa parece estar suspendida en el aire sobre la superficie del pantano, y su reflejo brilla en el malsano estanque de agua sucia que la rodea completamente.

La casa no flota realmente en el aire, solo así lo parece en la oscuridad. Cuatro postes recios de madera se elevan desde el pantano, levantando la casa unos 3 metros sobre el agua. Los postes obviamente sirven para proteger a la casa del creciente nivel del agua y de las criaturas del pantano. A excepción de algún ocasional canto de rana o de grillos, el pantano alrededor de la casa esta totalmente sumido en el silencio.

Los PJ pueden aproximarse a la pequeña casa de la manera que quieran. Como se ha dicho, el frente de la casa tiene dos ventanas y una puerta abierta. No hay cortinas que cubren las ventanas. Desde el ángulo donde están los PJ, no se puede ver el interior. No hay ventanas o puertas en los lados de la estructura, y la pared trasera tiene solo una ventana, también descubierta. El agua bajo y alrededor de la casa tiene 1,5 metros de profundidad, pero en la mayoría de los lugares mide la mitad.

La casa no tiene porche. No hay señales de barco alguno.

Cualquier intento de conseguir la atención de alguien del interior de la cabaña fracasara. Cuando los PJ piensen que la casa esta desierta o cuando intenten mirar en su interior, ocurre lo siguiente:

Repentinamente, cae una escalera de sogas desde la puerta. Nadie sale al exterior para saludaros, e incluso ninguna sombra pasa por delante de la puerta abierta. La escalera, construida de escalones de madera y sogas gruesas se desenrolla con un breve ruido de golpes de madera. El ultimo escalón cuelga justo sobre la superficie del agua fétida, invitándoos a trepar hacia la cálida luz que hay en su interior.

## PRIMERA PARTE: EL PANTANO



La escalera espera pacientemente a que los PJ trepen por ella. Nadie aparece en la puerta para recibirlos; Luc esta solo en el interior, y permanece sentado inmóvil en el suelo. La escalera oscila suavemente sobre el agua negra del pantano. Cuando los PJ hallan trepado por la escalera de cuerda, lee lo siguiente en voz alta:

La pequeña casa tiene una sola habitación. Mas de dos docenas de linternas cuelgan de clavijas en la pared y puestas sobre el deformado piso de madera, inundando la habitación con luz.

A la derecha de la puerta, unas cajas cerradas se amontonan unas con otras contra la pared. Hay un barril destanado al lado de las cajas. En el centro de la habitación, encarando a la puerta, hay un joven. Esta sentado en el suelo dentro de un circulo de cinco lámparas llameantes, con sus grandes y negros ojos fijos en un mismo lugar.

El joven es inusualmente delgado y esta muy pálido; su largo y rubio cabello lacio cuelga sobre sus hombros.

Tiene aspecto de haber sido torturado. La camisa y los pantalones que viste están limpios y nuevos. Sostiene un libro pequeño sobre su regazo, pero no hace movimiento alguno para levantarse o saludaros, excepto por una incomprensible frase que dice lentamente y con dificultad. "Los males descenderán sobre la tierra en la noche, embrujando a esta cuando las señales estén a mano". Luego vuelve a su extraño estado, sin hablar o responder de forma alguna.

Este joven es Luc, el mas pequeño de los hermanos Tarascon. Luc se ha convertido en una de las rotas y destrozadas almas que vagan por todo Ravenloft conocidas como los "perdidos". Se retrae en su interior para olvidar los hechos que sucedieron en Marais d'Tarascon. Las frases que a veces dice son versos trasgiversados del pergamino de Hyskosa, lo ultimo que leyó cuando su hermano Marcel murió a manos de unos zombies. En este estado consigue temporalmente aislarse del mundo exterior que le rodea. Las cajas sin abrir contienen comida fresca traída desde fuera del pantano por Brucian, el sacerdote de Marais d'Tarascon. Las reservas son considerables; hay fruta, huevos, leche, queso, pan y miel en grandes cantidades. Los PJ que quieran comer podrán hacerlo abundantemente. El barril al lado de las cajas de la comida contiene agua potable.

El libro sobre el regazo de Luc es una colección de poemas de su infancia. No se resistirá si se lo quitan.

Cada poema es una rima corta, muy similares a los versos confusos que el joven relata. La primera pagina del libro contiene una inscripción : "Para Luc, mi querido hermano". Esta firmada por "Marcel."

Luc no se comunica de forma alguna, excepto por los versos ocasionales que murmura en voz alta (ver Apéndice: pistas). El joven tampoco peleara o se defenderá a sí mismo, aunque chillara de rabia si alguien apaga una de las lámparas. Solo entonces, Luc empezara a golpearse la cabeza y el

## PRIMERA PARTE: EL PANTANO

cuerpo contra el suelo y las paredes. Para calmarlo, la linterna debe ser encendida de nuevo. Los PJ pueden pasar la noche sin riesgo de peligros con Luc en la cabaña. Por la mañana, podrán ver el humo de una aldea cercana y podrán viajar a Marais d'Tarascon. Si deciden estar en la cabaña mas de dos días, el sacerdote Brucian llegara con comida fresca y ropa para Luc. Él los podrá guiar hacia la villa. (Ver área 9 de la descripción de la aldea, en la segunda parte de la aventura, para mas información de Brucian.) Si en cambio los PJ deciden partir hacia Marais d'Tarascon, Luc los seguirá allá donde estos vayan. Nada de lo que hagan los PJ salvo terminar con su vida, detendrá al joven de acompañarlos. Si matan a Luc, el joven volverá después como un fantasma (ver "Luc el Fantasma" en el Apéndice: Pistas). Matar a Luc es un acto malvado y requiere un control de poderes de Ravenloft. Dicho acto puede ser considerado un acto de oscuridad definitiva.

**Luc Tarascon (perdido):** AL N; CA 10, MV 6; DG 1-1, PG 7; GACO 20; N°AT 1; Dñ 1d2 (golpes con las manos); AE Rabia; DE no; RM no; TAM M; ML 15; EXP 7.

### La amenaza de Tormenta

Cuando los PJ comienzan a abandonar el pantano y aproximarse a Marais d'Tarascon, el cielo se llena con turbulentas nubes negras. Por primera vez, los relámpagos cruzan los cielos, pero todavía no llueve. La tormenta simplemente acecha sobre el pantano y la aldea, enviando un relámpago hacia el suelo o dejando escapar el golpe de un ominoso trueno. Cuando finalmente se desata, la tormenta promete ser espectacular. Se alienta al DM a desarrollar este evento insistiendo en crear una atmósfera de juego realmente tormentosa.

## SEGUNDA PARTE: MARAIS D'TARASCON



arais d'Tarascon esta ubicada aproximadamente a cuatro kilómetros de Port d'Elhour, al extremo este del extenso pantano de Souragne. Los PJ se acercan a la villa desde el oeste, emergiendo del pantano en la tarde del quinto día. Nubes de tormenta continúan formándose en el

cielo, a pesar de ser prematuras, pareciendo ser una gran cantidad de polvo congregado en el mismo lugar. Como se ha mencionado antes, si los PJ no han dañado a Luc, este viaja con ellos. Camina algunos pasos detrás del último PJ, llevando su libro de poesía y una linterna con la llama siempre ardiendo. Esta parte de la aventura se divide en dos secciones: la descripción de la aldea Marais d'Tarascon (ver el mapa), y una lista de eventos que sucederán cerca de la aldea. Todos los eventos están ajustados a un cierto momento; algunos otros también están ajustados a un lugar. Por ejemplo, "El Funeral" sucede cerca de la iglesia cuando los PJ entran a la aldea; se asume que la actividad los conducirá a esa área. Asegúrate de familiarizarte con los eventos de Marais d'Tarascon antes de que los PJ exploren el pueblo.

Tan pronto como los PJ entren en la aldea, Jean Tarascon sabe de su llegada. Si Luc esta con el grupo, Jean comienza a planear como "proteger" a Marcel del conocimiento retenido del joven sobre el pergamino de Hyskosa. Si los PJ han matado a Luc, Jean no se siente realmente interesado en el grupo hasta que traten de encontrar al asesino (en realidad el), si se acercan mucho a Marcel, o hasta que Luc aparezca como un fantasma.

### La Aldea

Marais d'Tarascon es un grupo de pequeñas construcciones de paja y madera ubicadas al borde del pantano, donde viven alrededor de 300

personas. Un cementerio se posa sobre una colina que domina la villa. Este se divide en dos secciones, la antigua (área 11 del mapa), y la nueva (área 10). En el viejo cementerio esta la guarida de Marcel. Al este de la aldea esta la plantación Tarascon. Desde lejos parece impresionante, pero una inspección de cerca mostrara que obviamente el campo no han sido atendido en semanas.

Los PJ podrán vagar libremente, hablando con quien deseen. Asesinatos, zombies, desapariciones, eventos que en las ultimas semanas han causado que un sentimiento de miedo se instale sobre la aldea, etc... (asume que Marcel murió hace tres semanas, sin considerar cuanto tiempo han perdido los PJ en el pantano.) Todos los aldeanos están nerviosos y poco más que asustados. Muchos hablan de huir a Port d'Elhour, pero hasta el momento tal curso de acción son todavía palabras.

**Controles de Carisma:** Para obtener cualquier información personal sobre la aldea, sus habitantes o los sucesos recientes, los PJ deben superar un control de Carisma. Es muy fácil negociar con los tenderos, no se aplican modificaciones a las tiradas. Negociar con los aldeanos comunes es más difícil, un control de Carisma con una penalización de -5 es requerido para que los PJ sean escuchados.

Solo a un PJ se le permite hacer un control por cada casa o negocio. Si el PJ falla el control, otro personaje puede regresar e intentarlo nuevamente, pero con una penalización acumulada de -2 por cada fallo anterior.

Algunas de las pistas que los PJ pueden obtener están descritas abajo en la descripción de la aldea. Para completar los encuentros en otros lugares, ver "Lo que dicen los Aldeanos" en la sección del Apéndice: Pistas.

### Descripción de la aldea

A continuación se detallan los lugares mas importantes de Marais d'Tarascon. El DM deberá consultar el mapa al final de esta aventura para ir describiendo los lugares principales a los jugadores.

#### 1.Posada Luna Llena

Los PJ desearan tomar una habitación aquí durante su estancia en Marais d'Tarascon (seguramente los aldeanos se lo recomienden). Un cerco grande rodea la posada, y un establo se anexa al edificio. La

## SEGUNDA PARTE: MARAIS D'TARASCON

Posada Luna Llena sirve como lugar de reunión para los parroquianos, especialmente durante estos tiempos oscuros cuando todos buscan consuelo y protección en los demás. Un gran salón común presenta una barra y docenas de mesas. La comida se sirve desde muy temprano hasta horas nocturnas respetables, y las habitaciones se pueden alquilar durante el día.

Jerald Bascolm y su esposa, Henrietta, llevan el cargo de la posada. La hija de estos, Lillin, dirige el resto del personal formado por cuatro camareras y su hijo Jerald Jr. que atiende el establo. Una de las camareras es una joven mujer muy charlatana llamada Katha. Si los PJ intiman con ella, esta les contara una interesante historia:

"Hace tres semanas, Francois, un lugareño, cayo muerto aquí en el salón común. Yo estaba tomando un descanso en la cocina en ese momento, descansando mis agotados pies cerca de la puerta trasera. Recuerdo, justo antes que la gente comenzara a gritar en la sala común, haber percibido un horrible olor que emanaba desde fuera. Era un aroma parecido a la carne cuando se descompone, no como la que servimos aquí, te puedes imaginar algo peor. Afortunadamente, yo tengo un estomago bastante resistente. De hecho, salí afuera para encontrar lo que producía ese olor cuando los gritos comenzaron. Entonces vi que a Francois se lo llevaban para sepultarlo. Me olvide completamente sobre el terrible hedor hasta varios días después, cuando la vieja Fiora menciono que también lo había oido. Yo cerraría con llave la puerta mientras dormis si fuera alguno de vosotros. Todos en la aldea lo hacen ahora."

Aunque Katha no se dio cuenta, ella experimento el hedor de la muerte que rodea a Marcel Tarascon, el olor que rodea a cualquier Lord zombie. Fiora vive en la villa (ver área 12). Katha les dirá a los PJ como llegar hasta la casa de Fiora si los PJ se lo preguntan. También les advertirá que, "Fiora no habla mucho con la gente, ni siquiera conmigo."

Actualmente, la Posada Luna Llena tiene un solo huésped aparte de los PJ: Duncan d'Lute. Duncan viaja a Marais d'Tarascon cada tres meses para manejar negocios. Él es un agente

para varios negocios en Port d'Elhour, haciendo comercios y tratos entre los dos pueblos. No sabe nada de interés de los eventos recientes. Solo sabe que quiere terminar sus negocios y marcharse tan rápido como pueda.

### 2. Panadería

Louise d'Cann es el propietario de la panadería, produciendo pasteles, panes y dulces. Su especialidad es el regaliz rojo. Los mejores clientes que el tiene son Mordu, Jean Tarascon, y los niños Bordell (a todo quienes les apasiona el regaliz). Aparte de este jugoso dulce, les podrá ofrecer a los PJ una parte de la información listada en el Apéndice: Pistas.

### 3. Carpintería

Marcus Bordell, el carpintero de la villa, hace aquí armarios y muebles. Una media docena de niños, los hijos e hijas de Marcus, corren por los alrededores del negocio durante el día. Él podrá ofrecer a los PJ una parte de la información listada en el Apéndice: Pistas.

### 4. La Cabaña de Pierot

Pierot es el vigilante del cementerio. Durante el día, permanece en el área 10. Cuando cae la noche, cierra la puerta, enciende la linterna, cena y se va a la cama, rogando despertar por la mañana. Él cree que Marais d'Tarascon esta maldecida por toda estas inéditas muertes, y esta considerando seriamente abandonar la villa después de que pase la tormenta.

### 5. La Cabaña del Alguacil

El alguacil tiene una oficina y su hogar en esta cabaña. No le gustan los forasteros, y sospecha de los PJ por su inoportuna llegada. Su aldea esta en manos de un terrible mal, y no sabe como protegerla. Lo que es peor, hace dos semanas, su hijo cayo presa de un misterioso mal que mata a sus victimas y las convierte rápidamente en zombies. La muerte de su hijo, combinada con los espantosos asesinatos y las misteriosas desapariciones, han llevado al alguacil al limite. Él cree que los asesinatos y las desapariciones de algunos aldeanos están relacionadas, porque encontró el mismo objeto en algunas de estas escenas: un pedazo de regaliz rojo.

## SEGUNDA PARTE: MARAIS D'TARASCON

Si los PJ le causan algún problema a Gremin, amenazara con arrestarlos. Un conjuro de encantamiento o un argumento muy convincente (un control de Carisma con una penalización de -5) evitara el arresto. Con una segunda provocación, sin embargo, Gremin los encerrara en la pequeña cárcel/almacén de piedra cercana a su cabaña, al menos durante toda la noche.

Escapar de la cárcel es bastante fácil: la cerradura puede abrirse con facilidad por un ladrón, y la puerta puede ser forzada con un intento exitoso de doblar barras/alzar puertas. Una idea astuta es la persuasión, con un control de Carisma con una penalización de -10, el PJ encarcelado puede convencer al alguacil que ellos pueden salvar el pueblo. De esta manera, evitarían ser conocidos por todo el pueblo como "convictos fugados". Cuando los zombies atacan en la tercera parte de la aventura, el alguacil libera a los PJ, no importa lo que pudo haber pasado entre ellos.

**Alguacil Gremin (guerrero nivel 2):** AL LB; CA 4 (mallas y escudo); MV 12; DG 2; pg 15; GACO 19; N°AT 1; Dñ 1d8+1 (espada larga y bponificacion por Fue); AE no; DE no; RM no; TAM M; ML 12.  
Fue 16, Des 12, Con 14, Int 15, Sab 13, Car 10.

### 6. La cabaña de Mordu

Mordu, el excéntrico del pueblo, vive solo en esta pequeña cabaña. Distinto de muchos, Mordu da la bienvenida a los PJ con los brazos abiertos y con amistosos saludos. No parece ni un poco nervioso ni preocupado por los sucesos recientes. Al contrario, parece entusiasmado por todo eso. Él ofrecerá a los PJ regaliz rojo de un tarro, luego preguntara que es lo que saben sobre lo que sucede en Marais d'Tarascon.

Mordu, por supuesto, tiene sus propias teorías sobre las misteriosas muertes y desapariciones. El cree que hay algo que hacer con un antiguo dios del pantano que fue llamado a Souragne por un grupo de cultistas. (Esta equivocado, pero sonara creíble y sincero a los PJ.) Promete encontrar pruebas, y pedirá a los PJ que vuelvan al día siguiente para hablar nuevamente. Antes de que los PJ

se marchen, compartirá dos trozos de información de la lista del Apéndice: Pistas. Mordu ha sido un erudito amateur. Tiene docenas de pergaminos y libros concernientes a Souragne y a "las tierras del mas allá". Como muchos de los habitantes del semiplano del terror, él desconoce que esta atrapado en el reino llamado Ravenloft. Pocos de los libros de Mordu son trabajos serios. De hecho, solo uno contiene alguna información pertinente. Concierne la historia de Anton Misroi, lord de Souragne. Desafortunadamente, esta escrito en un lenguaje antiguo que Mordu no puede leer. Los otros libros más extravagantes que tiene el erudito, incluye el favorito de Mordu, un libro titulado El Culto del Dios del Pantano.

### 7. Almacén General

Este grande y desordenado edificio es el almacén general de la aldea. Es manejado por el enano Deruno y su familia, que llevo a Marais d'Tarascon como los PJ y decidió quedarse. Deruno vende equipo de viaje, alimentos, mercancías familiares, y productos lácteos (leche de cabra) a precio justo. Compra elementos para la tienda a mitad del precio de mercado.

Deruno tiene unos pocos objetos que podrán interesar a lo PJ, mantenidos ocultos bajo llave. El enano los ofrecerá una vez que conozca a los PJ y confíe en ellos.

Si estos abiertamente han ayudado en la aldea, los ofrecerá gratis. Estos incluyen tres *pociones de curación*, *seis flechas +1*, *brazales de defensa CA 6*, y una *espada larga +1*.

### 8. Herreria

El herrero es un grande y poderoso hombre llamado Jordi. Él es tranquilo y tímido, e inicialmente se negara hablar de otra cosa que no sea de negocios. Si Luc esta con los PJ (a menos que algo le halla sucedido), Jordi agarra su martillo y retrocede. Le teme al joven. Algún tipo de tormento esta afectando a la esposa de Jordi, Nadine.

Nadine esta profundamente triste por la desaparición de Colin, su único hijo, que trabajò para los Tarascon. (Colin es ahora un Ghoul, pero ella no lo sabe). Si es persuadida,

## SEGUNDA PARTE: MARAIS D'TARASCON

Nadine explicara que Colin nunca regreso del trabajo hace cinco días, y cualquier pregunta en la plantación ha sido tomada con indiferencia. El alguacil ha estado muy ocupado con otros asuntos, incluida la muerte de su propio hijo, pero ha prometido hablar con Jean Tarascon tan pronto como pueda. Jordi puede proporcionar a los PJ una de las partes de la información listada en el Apéndice: Pistas.

### 9. La Iglesia

El sacerdote Brucian es el clérigo de la villa. Su iglesia honra los dioses del bien, prestando igual servicio a la ley, la neutralidad y el caos, lo que refleja el alineamiento de Brucian, neutral bueno. Su residencia es la cabaña adyacente, pero últimamente permanece en la iglesia.

Si es convencido, Brucian reciamente describe los recientes sucesos en la aldea. Dirá que los aldeanos han estado muriendo súbitamente, incluso aquellos que parecían encontrarse fuertes y saludables momentos antes. La primera de esas muertes, hace tres semanas, fue la de un campesino llamado Hogarth. Solo minutos después de caer muerto al suelo, Hogarth se levanto como un zombie. Ahora Brucian siempre sella los ataúdes de los recientes muertos.

El clérigo no dirá nada a los PJ sobre la familia Tarascon en su primer encuentro, incluso si Luc esta con ellos. Si los PJ no conocieron a Brucian en el pantano, parecerá sorprendido al ver a Luc. Ira hacia el joven para asegurarse de que todo esta bien, y Luc responderá recitando un verso trasgiversado. Durante su primer encuentro con los PJ, el clérigo sera algo seco respondiendo a las preguntas sobre Luc. Dirá que Luc es un "perdido" de la aldea, pero no revelara sus lazos familiares. Brucian dirá también que le ha tomado cariño a Luc, y ocasionalmente se aventura en el pantano para llevarle comida y agua fresca.

El sacerdote es cauteloso porque no confía aun en los PJ. Si estos regresan luego y lo confrontan con las cosas que han averiguado, o si tratan de convencerlo mediante acciones subsecuentes que muestren que ayudan a la aldea, Brucian explicara nerviosamente algo

más. Dirá que Marcel Tarascon fue el primero en morir en esta cadena de horrores. Además describirá el desafortunado cambio que produjo esta muerte a Jean Tarascon, así como a su hermano menor Luc. Brucian, sin embargo, no mencionara que Jean trajo el cuerpo de Marcel. Tampoco describirá su fallo al revivir a Marcel hasta la tercera Parte de esta aventura.

El sacerdote tiene el complemento normal de conjuros. En un cofre cerrado en la iglesia, Brucian también tiene un pergamino de *curar heridas serias*, un pergamino con dos *curar enfermedad* y dos *curar heridas ligeras*, y un pergamino con dos *alzar a los muertos*. Debido a que fallo al tratar de restaurar a Marcel, probablemente se niegue a volver a usar el conjuro *alzar a los muertos*.

**Sacerdote Brucian (clérigo nivel 2):** AL NB; CA 10; MV 12; DG 2; pg 9; GACO 20; N°AT 1; Dñ 1d6+2 (maza de infante +1); AE conjuros; DE no; RM no; TAM M; ML 11. Fue 13, Des 8, Con 11, Int 14, Sab 16, Car 12.

### 10. El Cementerio

El cementerio de la villa se ubica sobre una pequeña elevación que domina la aldea, apropiadamente llamada "Colina del Cementerio" por los aldeanos. Una pared de piedra de 3 metros de alto rodea por completo el camposanto, y una puerta de hierro en el lado sur provee el acceso. El cementerio original esta cerrado y sellado con enredaderas. (Ver área 11.) En contraste, el nuevo cementerio esta bien cuidado y abierto al publico. Un único sendero lleva hacia la puerta.

Si los PJ visitan el nuevo cementerio durante el día, caminaran libremente entre los muertos. A causa de la alta tasa de agua, los cuerpos son enterrados sobre la tierra. En vez de lapidas, el cementerio esta lleno de mausoleos (edificios de piedra que contienen numerosas bóvedas). El cementerio también tiene varias docenas de bóvedas amontonadas, fuera de los edificios, proveyendo un entierro razonable para los aldeanos comunes.

Las bóvedas que contienen aquellos que murieron recientemente han sido selladas y cerradas (los aldeanos saben que podrán

## SEGUNDA PARTE: MARAIS D'TARASCON

levantarse como muertos vivientes). Si los PJ entran al mausoleo Tarascon, él más prominente en el nuevo cementerio, descubrirán que no contiene el cuerpo de Marcel. El cadáver más reciente en el mausoleo es Claudine, madre de Marcel, Jean, y Luc. Murió hace muchos años. Durante el día, Pierot, el vigilante y enterrador del cementerio, podrá ser encontrado aquí. (Por la noche, vive en el área 4.) Pierot nunca entra al viejo cementerio, y no sabe que sucedió con las llaves de la pesada cerradura de la vieja puerta. De hecho, él asegurara que esa cerradura esta cerrada por el oxido. Si los PJ le convencen para que hable con ellos, Pierot ofrecerá una pista de la lista del Apéndice: Pistas. Además, si ellos le preguntan sobre la familia Tarascon, dirá que el cuerpo de Marcel nunca le fue llevado a él para sepultarlo.

Después de que oscurezca, nadie, ni siquiera Pierot, va al nuevo cementerio (o al viejo) durante la noche.

Si los PJ lo visitan en la noche, se encontraran con dos ghouls. Los ghouls están abriendo la bóveda sellada más reciente; la de Jeremiah si los PJ permitieron su entierro (ver "Eventos en la Aldea"); sino la de Jazeel Toreng si los PJ detuvieron el entierro de Jeremiah. Si los PJ se detienen a observar que hacen los ghouls, deberán luchar contra ambos y contra el recientemente liberado zombie. Si los PJ actúan antes de que la bóveda sea abierta, solo lucharán con los ghouls.

Ambos ghouls huirán si pierden mas de la mitad de sus puntos de golpe o si son ahuyentados. Si las criaturas escapan, una dejara un trozo de tela, que el sastre de la aldea podrá identificar después. Si los PJ vencen a una de estas criaturas, el alguacil podrá identificarlo como Colin, el hijo de Jordi el herrero. Si los PJ vencen al otro ghoull, también el alguacil reconocerá el cadáver: es Teresa, la hija de Fiora. Ambos trabajan como sirvientes en la plantación Tarascon.

Si los ghouls resultan ser demasiado poderosos para los PJ, el sacerdote Brucian aparecerá y ahuyentara a las criaturas antes que el grupo muera.

**Ghouls (2):** AL CM; CA 6; MV 9; DG 2; pg 6, 9; GACO 19; N°AT 3; Dñ 1-3/1-3/1-6; AE paralización; DE como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 10; EXP 175 cada uno.

### 11. El Viejo Cementerio

Este antiguo cementerio ha estado sellado durante mas de 100 años. Lo que sea que halla causado esta drástica acción se ha perdido en las leyendas, pero los aldeanos recuerdan todavía evitarlo a toda costa. La única manera que se conoce de entrar al viejo cementerio es trepar sobre la pared de piedra de 3 metros o romper las pesadas cadenas y el candado de la puerta de hierro. Un pasadizo secreto conduce desde debajo de una estatua ("A" en el mapa de la aldea) a una abertura en la ladera de la colina ("B"). Solo los hermanos Tarascon y los zombies saben de este pasadizo.

Mirando a través de la puerta o sobre el muro, los PJ ven una crecida vegetación de enredaderas y árboles. Apenas pueden notar las criptas a través de la maleza, y el sendero es casi inexistente. Los aldeanos y Pierot desalentaran a los PJ de explorar el viejo cementerio. Lo ideal es que los PJ no entren a esta área hasta que la tercera parte de la aventura comience, pero no deberías prevenirlos abiertamente a que no lo hagan. Durante el día, el alguacil Gremin podría llegar y prohibirles que entren. Durante la noche, extraños susurros y misteriosos ruidos podrían desalentar a los PJ de entrar en esa boca de lobo.

Si los PJ deciden explorar el viejo cementerio antes de que todos los "Eventos de la Aldea" ocurran, dirígete a la tercera parte de la aventura y usa los encuentros listados allí. Tendrás que hacer dos modificaciones. Primero, los zombies no se han desatado todavía sobre la aldea. Como resultado, habrá mas del lado de Marcel; dobla el numero de zombies listados en cada encuentro.

Segundo, Jean esta todavía con vida. Vendrá a ayudar a Marcel y peleara a su lado en la batalla final a menos que los PJ se hallan enfrentado con el de antemano.

## SEGUNDA PARTE: MARAIS D'TARASCON

### 12. La Cabaña de Fiora

La anciana conocida como Fiora vive aquí. Ella ha estado terriblemente atemorizada por los eventos recientes, y comúnmente se negará a tratar con cualquiera, aldeanos y extranjeros por igual. Ha levantado barricadas en su propio hogar, y ha adornado las puertas y las ventanas con ristra de ajo y símbolos sagrados. A veces, Fiora puede oír el grito de llamada de su hija, Teresa. Si los PJ convencen a Fiora para hablar con ella, dirá que comedores de carne podrida (en realidad ghouls) han estado hurgando en el cementerio por las noches. Ella no ha visto a Teresa en las últimas dos semanas; nunca volvió a casa después del trabajo en la plantación Tarascon.

### 13. La Casa Tarascon de la villa

Además de la finca de la plantación (área 15), La familia Tarascon tiene su casa en la villa. Jean ha invertido mucho tiempo ocultándose aquí, planeando la forma de mejorar la presente situación de su familia. Jean está loco, todos los planes ahora giran alrededor de asesinar y unirse a Marcel como miembro de los muertos vivientes. Durante el día, hay unas posibilidades de un 80% de que Jean esté aquí. De noche, las posibilidades se reducen hasta un 20%.

La casa del pueblo está cerrada, y pesadas cortinas cubren cada ventana. Todas las cerraduras son de una calidad maestra (-60% de penalización a abrir cerraduras). Si está en casa, Jean Tarascon se negará a contestar llamadas a la puerta, pretendiendo hacer creer que no hay nadie en la casa. No tiene nada que decir a los PJ o a nadie más. Cualquier intento por forzar la entrada podrá ser detectado por los aldeanos (50% posibilidades, con bonificaciones por "precaución y silencio" como el DM considere). Si los PJ son descubiertos, el alguacil Gremin llegará en 1d6 rounds. Forzar la entrada en una casa cerrada es un delito; los PJ serán llevados a la cárcel. (ver área 5.) Si se las arreglan para irrumpir mientras Jean está en casa, él evitará a los PJ. Sabe dónde esconderse y cómo moverse manteniéndose un paso delante de ellos. No atacará incluso si tiene la oportunidad de matarlos uno por uno.

Pero recordara esta trasgresión, e ira tras los PJ donde sea en la próxima oportunidad. La casa está bien amueblada y llena de caros (aunque polvorientos) muebles. Abajo, hay una sala, un comedor, un cuarto de estar, una cocina, y una habitación para el cocinero. Arriba hay tres dormitorios y el estudio de Jean. Si los PJ buscan puertas secretas en el estudio, encontrarán un pequeño espacio oculto detrás de una librería. En este oculto lugar hay una capa negra con capucha y un tubo de pergaminos conteniendo el pergamino de Hyskosa. Los bolsillos de la capa negra están llenos de regaliz rojo.

### 14. El Taller del Sastre

Tomas Levi es el propietario. Él y su familia hacen y reparan todo tipo de ropa. Tomas intentará llamar la atención de los PJ sobre la última moda de Port d'Elhour, mostrando telas llamativas y extravagantes diseños. Si los PJ hacen el control necesario de Carisma (sin modificar), Tomas les dará una parte de la información listada en Apéndice: Pistas. Además, si los PJ le muestran el trozo de tela rota del ghoull del cementerio, la identificará: la tela pertenece a un uniforme de los sirvientes de la casa de la finca Tarascon. (Tomas hizo los uniformes.)

### 15. La Plantación Tarascon (no mostrada)

La mansión y las residencias de los sirvientes están en óptimo estado. La majestuosa casa es blanca, de dos plantas con altas columnas en el frente. La casa de sirvientes tiene solo una planta. Si los PJ llegan durante el día, ambas casas están cerradas (cerraduras de calidad maestra, penalización de -60% al intento de abrir cerraduras). Si los PJ la visitan por la noche, ve al evento "La Cena en Compañía".

### Eventos en la Aldea

Los eventos siguientes ocurren en un número de días, comenzando en la tarde en que los PJ llegan. Apura o demora los eventos para equipararlos a la marcha de los PJ.

### Día Uno: El Funeral

Cuando los PJ lleguen a la villa, podrán ir a donde quieran. Sin embargo, la actividad enfrente de la iglesia captará su atención. Una procesión fúnebre

## SEGUNDA PARTE: MARAIS D'TARASCON

avanza por las calles (a pesar del cielo amenazador). Hasta que finaliza, cada tienda o negocio en el pueblo tiene sus puertas cerradas. Carteles en sus ventanas proclaman "Cerrado por Funeral" y "Fui a la Iglesia". Cada casa esta bien cerrada.

Si los PJ esperan en el frente de una de las tiendas hasta que el funeral termine, verán desde lejos como un grupo de personas siguen a un carro hacia el cementerio. Después de un rato, la muchedumbre reaparece y los negocios reabren sus puertas. Si los PJ deciden aproximarse al camposanto para observar mas de cerca la procesión, continua con este texto.

Caras solemnes os miran con desconfianza, pero nadie dice una palabra. Los aldeanos vuelven pronto su atención hacia el sacerdote que se encuentra al lado de un ataúd envuelto en pesadas cadenas. El clérigo habla con voz profunda y resonante a lo largo del campo santo. "Amigos y familiares, nos lamentamos por la temprana muerte de Jeremiah d'Gris", se lamenta.

"Tenemos que confortarnos ya que de hecho el ha ido a un lugar mejor, y recemos para que su eterno descanso este calmado y sin incidentes. Jeremiah, serás extrañado, pero no serás bienvenido otra vez aquí. Parte de este plano y ve a tu próximo mundo con nuestras bendiciones." El sacerdote continua con su ceremonia, aunque un golpe amortiguado le provoca una pausa. Los aldeanos se atemorizan pero rápidamente recuperan su compostura.

El golpe suena nuevamente desde dentro del ataúd. El ataúd se tambalea de aquí para allá, pero el clérigo y la muchedumbre lo ignoran.

Si los PJ simplemente observan, el sacerdote dirige la mula de tiro colina arriba hacia el cementerio. La muchedumbre lo sigue. Durante todo el camino a la colina, suenan ruidos de algo tratando de escapar del ataúd que se agita. Los aldeanos lo ignoran, pero el sacerdote mueve su símbolo sagrado sobre el cajón y susurra, "Jeremiah, estate quieto". En las puertas del cementerio, Pierot el vigilante del cementerio, recibe el carro. Él dirige a la procesión hacia una bóveda abierta. Los asistentes deslizan el ataúd adentro y rápidamente sellan la bóveda. Luego, sin decir palabra, la multitud vuelve a la villa. Si los PJ deciden liberar al "pobre hombre" dentro del ataúd, el sacerdote y el alguacil de la aldea imploran a los personajes que se detengan, y reconsideren sus temerarias acciones. Estos hombres no lucharan, y si los PJ insisten,

recientemente se haran a un lado. Una vez que los PJ comiencen a romper las cadenas, la multitud se dispersa. Incluso el alguacil huye. Solo el clérigo permanece, mirando con ojos tristes.

Dentro del cofre esta Jeremiah d'Gris, quien murió la ultima noche y ahora se ha levantado como un zombie. Una vez libre, atacara al grupo y tratara de escapar a los campos al este de la aldea. (Los PJ deberán hacer un control de horror cuando contemplen al zombie.) El zombie luchara hasta la muerte si no hay escapatoria.

**Zombie (1):** AL N; CA 8; MV 6; DG 2; pg 14; GACO 19; N°AT 1; Dñ 1-8; AE no; DE como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 20; EXP 65.

**Siguiendo a los Zombies y a los Ghouls:** Si en algún momento los PJ deciden seguir a los ghouls o al zombie que huyen, podrán rastrear fácilmente a los muertos vivientes hacia los campos mas allá de la plantación Tarascon. Después de eso, la criatura los perderá entre la espesura de los maizales y volverá hacia el pasadizo de la ladera de la colina del cementerio. No permitas que los PJ descubran aun este pasadizo.

### Día Dos: La Escena del Crimen

Si los PJ exploran la villa, encontraran al alguacil arrodillado en un callejón, escudriñando el terreno. Léeles lo siguiente:

El alguacil os saluda con firmeza. El suelo y las paredes alrededor están salpicados y moteados de un color marrón rojizo. Tras él hay una gran mancha de la misma sustancia, aparentemente sangre seca. En el centro de la mancha hay un trozo de brillante regaliz rojo.

Durante las primeras horas de la noche, Jean Tarascon acecho a una de las camareras de la posada cuando ella volvía a su casa. Nunca llevo a su destino. La única prueba de su paso es la sangre seca. Si los PJ le ofrecen ayuda al alguacil, recientemente aceptara. Este suceso sirve para alertar la presencia de un asesino, no revela quien es el asesino, o incluso quien es la víctima. Jean llevo el cuerpo de su victima al cementerio como carroña para su hermano. El asesino siempre limpia sus manos y sus ropas antes de volver a su casa del pueblo para dormir.

### Noche Dos: El Hedor de la Muerte

Mientras los PJ están en la posada, un hedor desagradable sopla circulando dentro del edificio.

## SEGUNDA PARTE: MARAIS D'TARASCON

Es el olor del Lord zombie; todos los jugadores deberán hacer una tirada de salvación contra venenos (ver Apéndice: Marcel Tarascon, Lord Zombie). Los PJ que la superen podrán investigar el origen del olor. Si los PJ están en la habitación común, al menos otro cliente sucumbe ante el hedor.

Marcel acecha en las calles de la aldea esta noche, buscando convertir a los vivos en zombies bajo su control. Si los PJ corren hacia la calle, encontrarán trozos de carne en el polvoriento sendero detrás de la posada. No hay otra señal de Marcel. Huyo hacia su guarida.

Si los PJ visitan a Duncan d'Lute, quien estaba en su habitación cuando Marcel lo atacó, llegarán para verlo convirtiéndose en zombie. Si no piensan en examinar al hombre, estará perdido cuando llegue la mañana. El zombie de Duncan tiene las mismas estadísticas que el zombie del evento del funeral, pero tira para determinar sus puntos de golpe.

**Zombie (1):** AL N; CA 8; MV 6; DG 2; pg 12; GACO 19; N°AT 1; Dñ 1-8; AE no; DE como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 20; EXP 65.

### Noche Tres: El Ataque del Loco

Pasada la tarde, al tiempo que el cielo se oscurece con nubes de tormenta, los PJ tendrán la oportunidad de detener un asesinato. Selecciona un momento oportuno para desarrollar este evento. Los PJ deberán estar relajados en la posada o hablando con algún aldeano. En medio de esta relativa quietud, el terror ataca.

Un grito de una mujer estremece la tranquila tarde, resonando a lo largo de las calles de la aldea.

No sucede nada mas, solo un grito. Secretamente haz un control de Sabiduría a cada PJ. Aquellos que fallen pensarán que viene de una dirección errónea. Aquellos que lo superen podrán saber la dirección de donde vino el ruido exactamente, pero nada mas. Los jugadores no tienen manera de saber quien esta en lo cierto; déjalos discutir sus impresiones.

Si los PJ eligen una dirección equivocada, un segundo grito los alerta de su error. Llegaran demasiado tarde y encontrarán a Lillin, la hija del posadero, tirada en el suelo y asesinada en un charco de su propia sangre. Piezas de regaliz rojo han sido esparcidas alrededor del cuerpo, una pieza por cada PJ.

Si los PJ eligen el camino correcto, llegarán a tiempo para encontrar a Jean Tarascon, y sorprender al loco de capa negra. Su capucha esconde su cara por completo. Acaba de apuñalar a la joven mujer una vez, pero tiene que ultimarla todavía. Jean Tarascon deja a su víctima y huye, llevando los PJ a una persecución a través de la aldea. Haz la persecución excitante. Deja a los PJ que se acerquen de tanto en tanto, pero nunca permitas que lo capturen. (Jean Tarascon conoce la aldea mucho mejor que ellos, y tiene unos pocos escondites en donde ocultarse.) El loco eventualmente desaparece a la vuelta de la esquina, dejando solo un rastro en el suelo: un pedazo de regaliz rojo por cada PJ.

El alguacil llegara justo después que los PJ, tanto como si estos llegaron a tiempo para salvar a Lillin o no. Si ella esta muerta, ayudara a los PJ a buscar al asesino. Si esta viva, la llevara a la iglesia. En ese caso, sobrevive para poder contar su historia. Un figura negra salto desde las sombras sobre ella, relata Lillin. Grito y sintió su daga mientras la apuñalaba, y no recuerda nada mas.

### Evento: La Cena en Compañía

Este evento ocurre si los PJ visitan la casa de la plantación Tarascon (área 15) por la noche. De ninguna manera Luc los acompañara a la plantación. Si discuten con el sobre sus planes para ir allí, se mantendrá al margen. Si los PJ deciden a ir allí mientras exploran la aldea, Luc dará media vuelta y volverá a la posada. El no quiere regresar a su viejo hogar por temor a recordar lo que trata duramente de olvidar. Cuando lleguen, la gran mansión esta mas que oscura. La única fuente de luz surge de las ventanas de la parte de atrás.

Si los PJ espían en el interior a través de una ventana iluminada, lee lo siguiente:

Tras la ventana hay un espacioso comedor bien decorado, mostrando riqueza y buen gusto. Un candelabro con llameantes velas llena la habitación con una luz cálida y agradable. Un numero de grandes y tapadas fuentes yacen sobre la mesa en el centro de la sala, mesa que ha sido puesta para cuatro. Tres sirvientes entran desde el costado del pasillo, inclinando la cabeza profundamente mientras caminan. Uno de los sirvientes va hacia la mesa. Levanta la tapa de la fuente mas grande, revelando la cena de esta noche: los restos frescos de un hombre joven.

## SEGUNDA PARTE: MARAIS D'TARASCON

La sangre seca cubre gran parte de su carne pálida y un desagradable corte de oreja a oreja. De pronto, una cara se gira hacia la ventana por la que espíais, mirándoos con malévolos ojos, los ojos de un ghoul.

Los sirvientes de Jean Tarascon se han convertido en ghouls, transformados en horribles criaturas por comer carroña a instancias del loco (los PJ deben hacer un control de horror.). Jean desea imitar y complacer a su hermano Marcel, quien ahora come carne podrida. Jean aun no ha reunido el valor para comer carne podrida; el simplemente mata y luego alimenta a sus sirvientes con sus victimas. Ahora el tiene un grupo de ghouls a su servicio y mando.

Los ghouls descubrirán a los PJ y se moverán para atacar. Los tres tienen las estadísticas de los ghouls del cementerio (área 10), pero deberías tirar los puntos de golpe por separado para cada criatura. Los ghouls pelearan hasta la muerte. Como en el encuentro en el cementerio, si los PJ están perdiendo la batalla, el sacerdote Brucian podrá venir a ayudarlos.

**Ghouls (6:** AL CM; CA 6; MV 9; DG 2; pg 12, 13, 10; N°AT 3; Dñ 1-3/1-3/1-6; AE paralización; DE como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 10; EXP 175 cada uno.

Tras la batalla, los PJ podrán investigar la casa. Excepto por la vajilla que es de plata, todo lo que queda de valor son los muebles. Los PJ también

podrán averiguar sobre un determinado numero de aldeanos desaparecidos, todos ellos asesinados por Jean. Montículos de tierra yacen en algunas habitaciones, pero no hay otro rastro de existencia de muertos vivientes. Dada esta escasa evidencia, los PJ probablemente pensarán que los ghouls son los responsables de los asesinatos. Nada de aquí apunta a Jean Tarascon. Los PJ pensarán que Jean también fue asesinado, aunque no pueden encontrarse evidencias físicas.

### Día Cuatro: Enfrentándose al Loco

Después de hablar con los aldeanos durante cuatro días y haber experimentado los sucesos de arriba, los PJ estarán cerca de relacionar a Jean Tarascon con alguna de las desgracias de la aldea. Incluso si ellos no han llegado a pensar en esta posible relación, Jean cree que si lo han hecho. Además, cree que la única manera de mantener a salvo a Marcel es matar al joven Luc.

En el cuarto día, Jean intentara matar a su hermano menor y a los PJ.

Jean seguira al grupo alrededor del pueblo. Su objetivo es tomarlos uno a uno, por lo que atacara cuando tenga la mejor oportunidad de atacar a un personaje individualmente. Si no se presenta ninguna oportunidad, el loco atacara desesperadamente cuando los PJ entren en una zona oculta a la gente del pueblo en su propia casa de la villa.

Jean atacara primero a un mago o un clérigo, intentando usar su bonificación de sorpresa para eliminar al lanzador de conjuros. Luego su



## SEGUNDA PARTE: MARAIS D'TARASCON

atención se volverá contra Luc, aunque luchara con cualquiera que se ponga en su camino. Si Luc esta muerto por alguna razón, su fantasma aparece detrás de los PJ.

(Lee "El Fantasma de Luc" en el Apéndice: Pistas.)

Cuando Jean haga su primer ataque lee lo siguiente a los jugadores:

El demente se detiene ante vosotros, completamente envuelto en una capa y una capucha negras. Solo puede verse la curvada daga en su pálida mano. Luego, hecha la capucha hacia atrás, revelando un rostro trastornado por la locura y unos ojos encendidos por el fuego de la demencia. Este fuego parece estarle consumiéndolo, calcinando lo que queda de su mente y humanidad.

"No deberíais haber venido a Marais d'Tarascon", exclama el loco. "Y no deberíais haber traído a ese bribón de mi hermano con vosotros", grita blandiendo su daga hacia Luc. "Habéis forzado esta confrontación! Dejad que la sangre moje vuestras manos al sentir el sabor del acero de Jean Tarascon!"

Tras esto el loco se lanza al ataque.

Jean Tarascon luchara hasta morir. Durante la pelea, el alguacil y el sacerdote Brucian llegaran convenientemente si los PJ necesitan ayuda. Después de la batalla, Brucian ofrecerá cualquier conjuro y cualquier pergamino de curación que posea para curar al grupo.

## TERCERA PARTE PARTE: LA GUARIDA DEL LORD ZOMBIE



los PJ han llegado hasta aquí, probablemente pensarán que han detenido la amenaza y salvado a la aldea. (Después de todo, Jean Tarascon esta muerto.) La amenaza existe todavía, pero no destruyas sus ilusiones todavía. Deja pasar a los PJ el resto del día curándose en la posada, memorizando conjuros, y buscando suministros

para salir de Marais d'Tarascon. Luc continuara siguiendo a los PJ, pero ha permanecido en silencio desde el día anterior, sin decir ningún verso sin sentido.

Todos los aldeanos serán amistosos con los PJ, y estarán dispuestos a dar suministros y equipo a excelentes precios. Por supuesto, nadie puede proveerles ninguna otra dirección a algún lugar mas grande que Port d'Elhour, pero la mayoría están seguros que los PJ se enteraran allí de lo que necesitan saber para escapar de Souragne. Los aldeanos están ansiosos por celebrar la hazaña de los PJ; les invitaran a pasar una noche mas en la posada. Esto permitirá que los PJ estén frescos por la mañana; después de todo, el tiempo no es bueno para viajar.

Durante todo el día en el que muere Jean Tarascon, las nubes de tormenta se ciernen sobre la villa, tal como lo ha hecho en anteriores días. Los truenos retumban de vez en cuando, siguiendo el destello de los relámpagos, pero sin embargo este día es tan oscuro y deprimente como los que lo han precedido. todavía la lluvia no llega. Si los PJ deciden irse antes de anochecer, Luc los acompañara. Mientras mas lejos viajen, mas agitado se pondrá. Finalmente, comenzara a repetir un nuevo verso, el que la gitana Valana le dio (ver el Apéndice: Pistas). Si Luc ha muerto llegado este punto, volverá a aparecerse ante los PJ como un fantasma para dirigirlos devuelta al pueblo.

Finalmente, la noche cubre la tierra y la lluvia comienza a caer.

### La Tormenta

Con la llegada de la noche, un trueno sacude la villa. Comienza como un bajo estrépito en la distancia y va creciendo hasta convertirse en una explosión que sacude las cabañas y tira los objetos de las estanterías. Un relámpago danza salvajemente a través del cielo, lanzando sombras tíasas en su rozante destello. Entonces empieza a llover, cayendo lluvia sucia en grandes cantidades. Las calles rápidamente se tornan de barro; pequeños arroyos se forman en grietas y depresiones. La visión se oscurece por la interminable cortina de agua negra, y la lluvia cae con tanta fuerza que lastima a aquellos que se aventuran en su furia. De un lado a otro, los truenos continúan retumbando sobre la villa, y los relámpagos se intensifican. La tormenta ha llegado.

Cuando la tormenta sacude a la pequeña aldea, la hora para contar historias alrededor del fuego comienza. Los PJ probablemente estén en la habitación común de la posada, sentados ante un gran hogar junto con los aldeanos, esperando que la tormenta amaine. Mientras todos toman alguna bebida y escuchan los truenos y la lluvia torrencial, Luc comienza a recitar sus versos. Ahora sin embargo, los dice correctamente, citando las palabras del pergamino de Hyskosa. (Si Luc murió antes, su fantasma aparece para decir los versos.)

Si los PJ no han encontrado el pergamino en la casa Tarascon de la villa, uno de ellos podrían desear escribir las palabras de Luc. Después de unos momentos, el sacerdote Brucian hablara. Cuando el sacerdote comienza a hablar, Luc no deja de recitar los versos, aunque lo hace en voz baja. "Tengo una historia que contarles," comienza el sacerdote. "No pienso que lo peor halla pasado ya en Marais d'Tarascon." El describe la tormentosa noche en la que Jean le trajo a Marcel hace ya un mes. Marcel estaba muerto, herido por las garras de muertos vivientes. "Tome un pergamino de mi pequeña colección e intente devolver la vida al pobre Marcel," continúa Brucian, "pero algo salió mal. Marcel no resucito, y Jean se marchó llorando sumido en la angustia. El hizo desaparecer el cuerpo de su hermano. Esta fue la ultima vez que vi a Marcel, y la ultima vez que vi a Jean con vida." (Presumiblemente, Brucian sabe que los PJ mataron a Jean.)

Brucian no sabe lo que su milagro fallido forjó; Marcel no se levanto como un Lord zombie hasta después. Sin embargo, el clérigo ha sospechado

## TERCERA PARTE PARTE: LA GUARIDA DEL LORD ZOMBIE

desde un principio que alguna actividad relacionada con muertos vivientes ha estado realizándose en la villa. Hasta ahora, pensaba que Marcel cayo víctima de la misma tragedia de los otros aldeanos. Ahora se ha dado cuenta que el problema comenzó justo después de la muerte de Marcel, y no antes. Brucian no sabe que puede significar esto, pero esta seguro que los sucesos están conectados, y comparte sus sospechas con los PJ.

Dos cosas ocurren justo cuando el sacerdote termina su historia. Primero, otro aldeano muere. En 1d4 rounds se levanta como un zombie y se apresura a capturar a Luc (si esta vivo) o al PJ que tiene o el pergamino de Hyskosa o los versos copiados que Luc recitaba. El zombie tiene las mismas estadísticas que los de "El Funeral" (ver segunda parte), pero tira sus puntos de golpe nuevamente. (No se requiere un control de Horror dependiendo del número previo de encuentros con zombies y de los resultados de esos controles.) Segundo, Luc deja de recitar el texto de Hyskosa. En cambio, recita la profecía que le fue dada por la gitana Valana. Repite la profecía una y otra vez, hasta que los PJ entiendan la pista.

**Zombie (1):** AL N; CA 8; MV 6; DG 2; pg 14; GACO 19; N°AT 1; Dñ 1-8; AE no; DE como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 20; EXP 65.

### Los Zombies en Movimiento

Después que los PJ hallan acabado con el recién creado zombie, la puerta de la posada se abre abruptamente. Un aldeano, empapado hasta los huesos a pesar de la capa que lleva, se apresura dentro del salón común. Esta sin aliento y obviamente muy asustado. "Los muertos se aproximan a Marais d'Tarascon!" intenta decir entre sus temblores y su toses. "un ejército de muertos vivientes!" El aldeano comienza a toser mucho mas y se desploma, lo único que puede hacer para responder a las preguntas que le puedan hacer es señalar hacia los campos del este. El alguacil decide investigar. Si los PJ lo siguen, serán testigos de la escena descrita abajo. Si no, el alguacil regresa para informarles sobre esto.

Como ciegos, os hacéis camino pesadamente a través de la pegajosa lluvia. Apenas podéis ver medio metro delante de vosotros cuando no destellan los relámpagos, que iluminan la zona brevemente.

Incluso en ese momento, las casas y los árboles son nada mas que figuras vagas oscurecidas por una brillante cortina de lluvia. Es difícil caminar por los caminos de tierra convertidos en fango viscoso. Finalmente, alcanzáis el camino este. Los campos de enfrente permanecen ocultos por la oscuridad y la tormenta. Los truenos y la lluvia que caen amortiguan cada sonido.

Entonces, en un espectacular estallido de un relámpago, las figuras se hacen visibles, oscuras formas se mueven lentamente hacia la aldea. Parecen humanos deformes, pero es difícil de decir con exactitud. Un destello de un relámpago ilumina por completo el campo. Las oscuras formas están por todas partes! La mas cercana esta a 20 metros de distancia. La oscuridad retorna. Parece como que pasa una eternidad, o quizás un latido del corazón, y luego una luz brillante enciende el cielo. Ahora podéis ver las figuras claramente, solo durante un segundo. Son zombies, literalmente un ejército de ellos, y se dirigen hacia Marais d'Tarascon!



Esta es la Noche de los Muertos Andantes, en la que no menos de 25 zombies se dirigen a Marais d'Tarascon. (Cada PJ deberá hacer un control de miedo con una bonificación de +2.) Con la muerte de Jean, Marcel ha decidido buscar el mismo el pergamino de Hyskosa. Incluso si no puede encontrarlo en la villa, sus esfuerzos tendrán su recompensa; el desea demostrar su control total sobre los muertos vivientes. A los zombies se les ha ordenado asediar a la villa, matando a sus defensores y demoliendo las cabañas al tiempo que buscan el pergamino tan deseado por Marcel. El alguacil pide a los PJ que regresen a la villa para que lo ayuden a preparar las defensas. Antes de que estos puedan responder, Luc comienza a repetir el verso Vistani que lo llevo a él y a Marcel hacia el viejo cementerio. Esta es la forma que el incita a los PJ de ir contra Marcel, deben

## TERCERA PARTE PARTE: LA GUARIDA DEL LORD ZOMBIE

destruir al Lord zombie para vencer a su ejército. Si los PJ deciden ayudar al alguacil y a los aldeanos a poner barricadas, el sacerdote Brucian los incita a que haya un curso de acción diferente. "Encuentren el cuerpo de Marcel", implora, hablando al mismo tiempo que Luc. "Estoy seguro que tiene la llave de los terrores que han caído sobre nosotros !"

Si los PJ van hacia el viejo cementerio distinguiendo al ejército zombi, llegarán sin incidentes. Si los PJ primero regresan a la villa, y luego se dirigen hacia el cementerio, deberán luchar contra unos cuantos zombies para llegar a su destino. La lluvia ayuda a ocultarse a los PJ, pero también oculta a los zombies. Los jugadores tienen que trazar la trayectoria que desean tomar sobre el mapa de la aldea. (Oculta el pasaje secreto si es necesario.) Por cada 20 metros de avance, tira 1d6. Si el resultado es 1 o 2, 1d4 zombies sorprenden al grupo. Si el resultado es 3 o 4, los PJ sorprenden a 1d4 zombies y podrán evitarlos si lo desean. Si el resultado es 4 o 6, no ocurren encuentros.

### La Guarida del Lord Zombie

Cerca del viejo cementerio, todo está calmado. Si los PJ buscan en la ladera de la colina cuidadosamente, podrán encontrar el pasadizo secreto detrás de un bloque de piedra con seis estrellas talladas en esta. (Ver "B" en el mapa de la aldea. El pasadizo lleva a "A" en el cementerio.) Los PJ pueden también entrar al cementerio trepando el muro o rompiendo la verja. Una vez que los personajes estén dentro, consulta el mapa de "La Guarida del Lord Zombie". Los números que siguen a continuación corresponden a ese mapa.

#### 1. Puerta Antigua

Dos gárgolas grotescas vigilan esta puerta. (No son más que estatuas, pero no reveles esto.) En cada destello de relámpago, las estatuas parecen moverse.

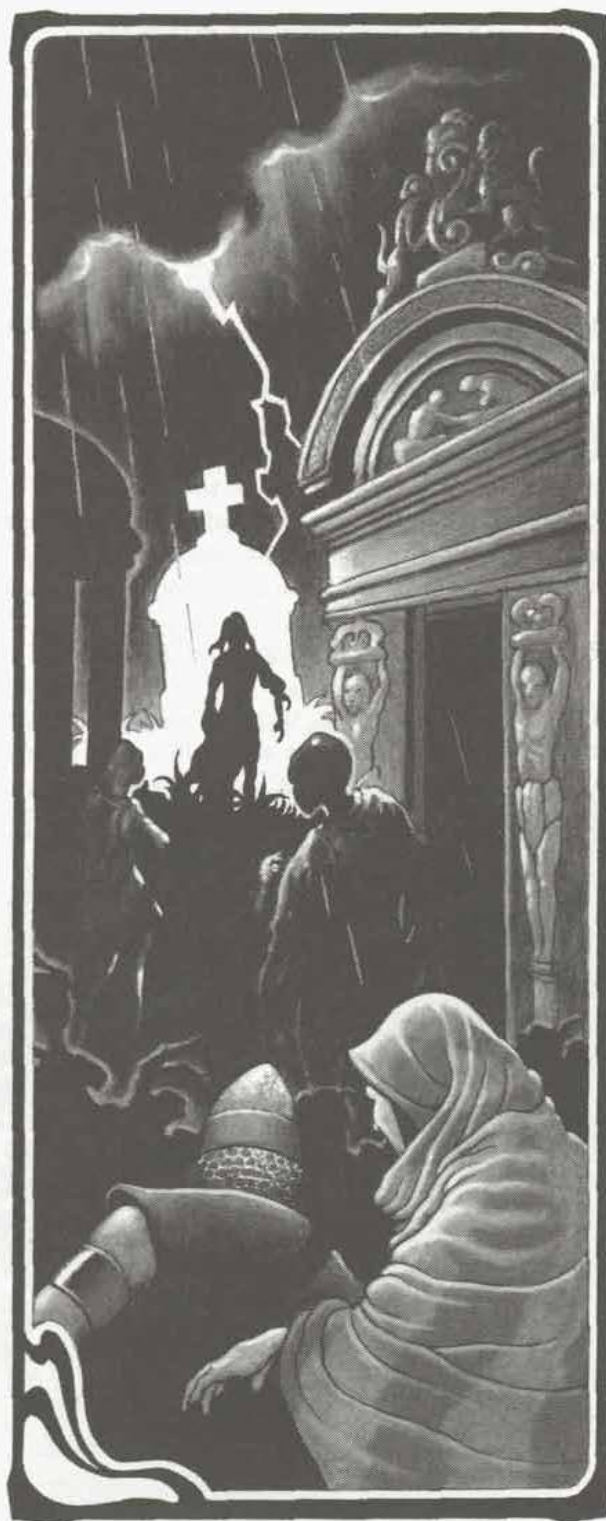
La puerta puede abrirse con una tirada exitosa de doblar barras, o destruyendo las cadenas pesadas que la aseguran. Para romper las cadenas, los PJ deben causarle 25 puntos de daño. De cualquier manera, el ruido resultante alertará a Marcel de su presencia, a pesar de la lluvia.

#### 2. Mausoleo Vacío

Hay solo polvo dentro.

#### 3. Mausoleo de los Zombies

Si los PJ exploran este mausoleo dos zombies surgen de las bóvedas abiertas y atacan. Si los PJ



pasan el edificio sin entrar, los zombies los seguirán y atacarán por la espalda. Usa las estadísticas del zombie de "El Funeral" en la segunda parte, pero tira por los puntos de golpe.

**Zombies (2):** AL N; CA 8; MV 6; DG 2; pg 11, 15; GACO 19; N°AT 1; Dñ 1-8; AE no; DE como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 20; EXP 65 cada uno.

# TERCERA PARTE PARTE: LA GUARIDA DEL LORD ZOMBIE

## 4. Mausoleo Decrepito

Esta ruínosa construcción se ha convertido en el hogar de murciélagos gigantes. Si los PJ penetran en esta tumba, los murciélagos les atacarán.

**Murciélagos Gigantes (1d6):** AL no; CA 8; MV 3, vol 18; DG ½; pg 1-4; GACO 20; N°AT 1; Dñ 1-2; AE ninguno; DE -3 contra proyectiles mientras vuelan; RM no; TAM P; ML 6; EXP 35 cada uno.

## 5. Mausoleo Inundado

El techo de este mausoleo está derruido, permitiendo que el agua de la lluvia forme un estanque de poca profundidad sobre el fracturado suelo de piedra. La piscina ondula en tanto y cae agua desde arriba, produciendo ecos en toda la recámara. Si algún PJ entra en la tumba inundada, tira 1d6. Si el resultado es 5 o 6, los PJ se topan con unos esqueletos sumergidos. Los esqueletos se enfrentarán cara a cara con los PJ. Cualquier PJ que se tope con los esqueletos debe hacer un control de miedo. Un fallo indica que el personaje tira todo lo que llevaba y corre rápidamente hacia la salida. Hay una posibilidad de un 50% que el objeto arrojado se pierda para siempre entre el agua y el barro.

**Esqueletos (3):** AL N; CA 7; MV 12; DG 1; pg 3, 4, 5; GACO 19; N°AT 1; Dñ 1-6; AE no; DE como muerto viviente, Armas penetradoras o cortadoras hacen medio daño; RM no; TAM M; ML 20; EXP 65 cada uno.

## 6. Tumba de Ratas

Ratas gigantes habitan este mausoleo, y lo defienden de cualquier posible invasor. Si alguno de los PJ entra a la tumba, las ratas brotan de las bóvedas abiertas y atacan.

**Ratas Gigantes (3d6):** AL N; CA 7; MV 12/6; DG ½; pg 1-4 cada una; GACO 20; N°AT 1; Dñ 1-3; AE enfermedad; DE no; RM no; TAM P; ML 5; EXP 15 cada una.

## 7. Criptas

Estos sepulcros sobre la tierra contienen los antiguos restos de viejos aldeanos muertos. Poco más que polvo y huesos, ninguno ha sido alzado por Marcel, y estos no ofrecerán peligro a los PJ.

## 8. Cripta de las Estrellas

Una de las bóvedas se abre cuando los PJ se acercan. La puerta de esta bóveda tiene seis

estrellas talladas sobre esta, la señal que la distingue como contenedor para el pergamino de Hyskosa. Aquí es donde Luc y Marcel encontraron el pergamino semanas atrás. Además es aquí donde Marcel encontró su propia muerte en manos de los guardianes zombies del viejo cementerio. El guardián principal es un zombie ju-ju. Como los otros zombies, este sirve a Marcel ahora.

Cuando Luc se acerca a este lugar, se vuelve extremadamente inquieto. Permanecerá junto a los PJ pero obviamente es un gran esfuerzo el que hace.

## 9. La Tumba Tarascon

Ventanas con vitrinas se ubican arriba sobre la pared del frente de la tumba, derramando una enfermiza luz amarilla sobre los rotos escalones de piedra. Las escaleras conducen a un par de puertas de piedra. Una vez que los PJ suban las escaleras, la lluvia se detiene súbitamente. "La Batalla Final" está por ocurrir.

## La Batalla Final

Lee este texto cuando los PJ abran las puertas al área 9.

Cuando las puertas se abren con un crujido, una luz amarilla que os cubre palidece. Un aire fétido y corrupto fluye de la puerta como una ráfaga. La inmensa cámara ante vosotros está cubierta con una alfombra de huesos y carroña a medio descomponer. El techo es un cúpula de cristal, a través de la cual podéis ver como las nubes de tormenta se abren formando un torrente de luz de luna.

Una plataforma de huesos yace en el centro de la cámara, con dos braseros ardientes hechos de calaveras a los costados. Sobre la plataforma hay un trono finamente labrado. Sentado allí está una horrenda criatura que retiene un gran parecido a Jean Tarascon, pero desfigurado, de piel gris pálida.

"Bienvenidos a mi dominio," entona la figura con una voz fría y rasposa. "Soy Marcel Tarascon, señor de los muertos vivientes. Denme lo que busco. Denme el pergamino de los seis versos... o únanse al resto de Marais d'Tarascon a una muerte en vida!" Con esto, grandes figuras aparecen de la oscuridad en los rincones de la cámara. Cuando se acercan a la luz de los horrendos braseros, veis que son zombies que avanzan hacia vosotros!

## TERCERA PARTE PARTE: LA GUARIDA DEL LORD ZOMBIE



Primero lo primero: cada PJ debe inmediatamente hacer una tirada de salvación contra conjuros o caer víctima del hedor de la muerte de Marcel. (Este olor esta bien resguardado por la tumba por lo que el alcance común de 30 metros de radio no se aplica.)

Tras esto, la batalla final puede continuar normalmente. Asegúrate de estudiar la hoja de trasfondo de Marcel en el Apéndice: Marcel Tarascon Lord Zombie, para detalles de sus poderes mejorados.

Tres zombies comunes se mueven para proteger a su amo. Tienen las mismas estadísticas que los zombies anteriores, pero nuevamente, tira para determinar sus puntos de golpe. Un cuarto zombie, en realidad el zombie ju-ju que mato a Marcel, también esta listo para luchar. Incluso si los PJ acceden a entregar a Luc o al pergamino, Marcel igualmente ordena a sus zombies atacar. (Sabe que los aventureros pueden ser soldados valiosos en su ejercito.)

Los zombies comunes de Marcel atacan primero a los PJ, mientras que el zombie ju-ju espera para ver cual es el personaje mas poderoso. A este personaje atacara. Marcel atacara a cualquier PJ que trepe sobre su plataforma de huesos.

En el sexto round de combate (o justo después que el lord zombie es destruido, lo que ocurra primero), un evento especial que ocurre momentáneamente detiene la batalla. Ve a "El Eclipse".

**Zombies (3):** AL N; CA 8; MV 6; DG 2; pg 11, 15, 14; GACO 19; N°AT 1; Dñ 1-8; AE no; DE como muerto viviente; RM no; TAM M; ML 20; EXP 65 cada uno.

**Zombie Ju-Ju (1):** AL NM; CA 6; MV 9; DG 3+12; pg 22; GACO 15; N°AT 1; Dñ 3-12; AE ataca normalmente en el round, arroja lanzas (una a cada PJ); DE arma +1 o superior para golpear, armas cortadoras o penetradoras hacen ½ daño, ahuyentado como espectro, inmune a sueño, encantamiento, retener, muerte mágica, venenos, conjuros basados en el frío, conjuros que afectan a la mente, electricidad, proyectiles mágicos, y el fuego hace medio daño; RM no; TAM M; ML 20; EXP 975.

### El Eclipse

En medio de la batalla, un gran trueno sacude la estancia. Despues un relámpago golpea contra el techo de arriba y el cristal estalla en mil pedazos, regando la habitación con astillas brillantes. Arriba la luna llena invade la cámara con una pálida luz roja. Inmediatamente, Luc comienza a vociferar repetidamente:

*"La luz del sol brillara sobre los muertos, rezumara y caerá, volviendo rojos los restos..."*

El lord zombie chilla y mira al cielo. La luna esta tintada de rojo y lentamente va desapareciendo, como si algún ser invisible la estuviese devorando mordisco a mordisco.

## TERCERA PARTE PARTE: LA GUARIDA DEL LORD ZOMBIE

El eclipse es una de las seis señales de la profecía de Hyskosa. A lo largo de los rounds que continúan, Luc recita el verso una y otra vez, y la luna continua encogiéndose hasta desaparecer completamente del limpio cielo de la noche. (Después de un tiempo, la luna volverá lentamente, como si el ser invisible la estuviera haciendo aparecer de nuevo poco a poco.) Cuando el eclipse comienza, Marcel y sus zombies se detienen durante 1d4 rounds. Durante este periodo de tiempo, los PJ pueden atacar libremente. Cuando la momentánea pausa termina, Marcel lanza un grito de furia y se une a la batalla. La batalla termina cuando el Lord zombie es destruido. Cuando esto ocurre, todos los zombies bajo su control pierden la dirección y se dispersan.

### El Retorno del Sol

Con la llegada del amanecer, Marais d'Tarascon trata de volver a la normalidad. Hay muchos muertos pero el ejército zombie perdieron el sentido antes que la villa entera fuese destruida. Si Luc esta vivo, se recuperara de su estado de trance. Si esta muerto, la destrucción de Marcel pone a descansar al espíritu de Luc. A los PJ se les dan suministros y equipo para reemplazar el que hallan perdido. Los aldeanos les agradecen enormemente su ayuda, pero no les invitan a quedarse mas tiempo en la villa. Los PJ son el recuerdo de tiempos oscuros, y los aldeanos simplemente desean dejar atrás este periodo. Con la calidez del bienvenido sol sobre ellos, el grupo deja la aldea. Lo que les sucede después depende principalmente del DM. Podrían volver al mundo del que fueron capturados o viajar a otra isla dominio, en el horrible mar de las nieblas. Lo que se encuentren en adelante nadie lo sabe. La Niebla se levantara en algún lugar sobre el camino de los PJ. Cuando los cúmulos de niebla se dispersen, ¿quien sabe que aventura les esperara?.

# APENDICE

## Marcel Tarascon, Lord Zombie

<b>Alineamiento:</b>	Neutral Malvado.
<b>Categoría de Armadura:</b>	6
<b>Movimiento:</b>	6
<b>Nivel/Dados de golpe:</b>	6
<b>Puntos de Golpe:</b>	39
<b>GACO:</b>	15
<b>Nº Ataques:</b>	2
<b>Daño/Ataque:</b>	2-8/2-8
<b>Ataques Especiales:</b>	Ver abajo
<b>Defensas Especiales:</b>	Ver abajo
<b>Resistencia a la magia:</b>	No
<b>Tamaño:</b>	M
<b>Moral:</b>	10
<b>Experiencia:</b>	650

Marcel tiene todo los poderes de un Lord zombie normal (ver el *Compendio de Monstruos de Ravenloft*). Algunos de estos poderes han sido mejorados por la tierra de Ravenloft, como se describe abajo.

### Ataques Especiales

Como cualquier Lord zombie, Marcel ocasiona golpes aplastantes con sus puños (dos ataques por round, 2d4 puntos de daño cada uno.) Además el hedor de muerte que rodea a Marcel afecta a todas las criaturas vivientes que estén a 30 metros de él. Los personajes deben hacer una tirada de salvación contra veneno o sufrir uno de los siguientes efectos :

<b>Tirada 1d6</b>	<b>Efecto</b>
1	<i>Debilidad</i> (como el conjuro)
2	<i>Causar enfermedad</i> (como el conjuro)
3	-1 Punto de Constitución
4	<i>Contagio</i> (como el conjuro)
5	El personaje no puede moverse durante 1D4 rounds por las nauseas y los vómitos
6	El personaje muere y se convierte en un zombie bajo el control del Lord Zombie

Tres veces al día, Marcel puede lanzar *animar muertos* para crear zombies. Usando este poder en seres vivientes, también puede convertirlos zombies. En ambos casos, el radio de este poder innato es de 100 metros. Si el blanco viviente falla su tirada de salvación contra muerte, cae instantáneamente muerto y se levantara en 1d4 rounds como un zombie bajo el control de Marcel. (La habilidad de Marcel para crear zombies ha sido mejorada.)

### Defensas Especiales

Como zombie, Marcel es inmune al sueño, hechizo, retener, muerte mágica, veneno y conjuros basados en el frío. Puede ser ahuyentado como un vampiro, y sufre 2d4 puntos de golpe al contacto directo con el agua bendita o símbolos sagrados.

### Habilidades Especiales

Marcel puede hablar libremente con los muertos vivientes a través de una mística habilidad telepática. Además puede hablar con los muertos (como el conjuro) con solamente tocar el cuerpo. También Marcel puede controlar zombies en un radio de un kilómetro y medio, incluyendo monstruos y zombies ju-ju, y puede usar sus sentidos para saber lo que esta sucediendo en el área. (Esta es una habilidad mejorada.)

### Trasfondo

Marcel Tarascon estaba obsesionado con encontrar el pergamino de Hykosa cuando estaba vivo. Aunque no era malvado, su moral fue decayendo mientras buscaba el legendario pergamino.

Como dice la introducción, Marcel todavía cree que el pergamino de Hyskosa contiene la llave de un poder desconocido, incluso ahora que el es un Lord zombie. Su hermano gemelo loco, Jean, prometió encontrar el pergamino. (Sin embargo, el no tiene intención de hacerlo.) Entretanto, Marcel esta armando su ejercito de zombies matando a los aldeanos y animando sus cuerpos con sus poderes especiales. Jean le ayuda. Ha matado actualmente varios aldeanos y le ha entregado sus cuerpos a Marcel.

Los PJ lucharan (y probablemente maten) con Jean cuando la segunda parte de la aventura se acerque.

Cuando comience la tercera parte, Marcel desata sus zombies sobre la villa, ordenándoles encontrar el pergamino a cualquier precio. Cuando los PJ se acerquen a la guarida de Marcel en el viejo cementerio, el Lord zombie llamara a alguno de sus sirvientes para que lo ayuden.

### Combate

Marcel rehusara combatir mano a mano hasta que un oponente permanezca sobre la plataforma de huesos de su guarida. Prefiere dirigir a sus sirvientes bajo su voluntad y usar sus habilidades especiales. Cuando los PJ alcancen su guarida, el ya habra usado su poder de *animar muertos* una vez ese día. El puede usar ese poder otra vez sobre el PJ que desee.

## APENDICE

### Jean Tarascon, El Loco (guerrero demente de nivel 4)

<b>Alineamiento:</b>	Caótico Malvado
<b>Categoría de Armadura:</b>	6
<b>Movimiento:</b>	12
<b>Nivel/Dados de golpe:</b>	4
<b>Puntos de Golpe:</b>	25
<b>GACO:</b>	17
<b>N° Ataques:</b>	1
<b>Daño/Ataque:</b>	1-3 o 1-4+1
<b>Ataques Especiales:</b>	Sorpreza
<b>Defensas Especiales:</b>	No
<b>Resistencia a la magia:</b>	No
<b>Tamaño:</b>	M
<b>Moral:</b>	12
<b>Experiencia:</b>	420

<b>Fuerza</b>	14
<b>Destreza</b>	10
<b>Constitución</b>	12
<b>Inteligencia</b>	11
<b>Sabiduría</b>	9
<b>Carisma</b>	9

#### Equipo

Armadura de cuero tachonado, *anillo de protección +1*, *daga +1* en bastón, bolsillo lleno de regalices rojos, dos *pociones de curación*, capa negra con capucha.

#### Ataques Especiales

Jean es un actor convincente. Si intenta dar a los PJ un falso sentido de seguridad, sufrirán estos una penalización de -2 a sus tiradas de sorpresa. Las víctimas sorprendidas sufren triple daño, como si fueran apuñaladas por la espalda por un ladrón nivel 5.

#### Antecedentes

Jean Tarascon se volvió loco por los sucesos de las semanas recientes. Cuando encontró a su hermano gemelo Marcel muerto por los zombies, su congoja no tuvo límites. Sabía que la obsesión de su hermano con el antiguo pergamino lo llevaría hasta la pena y la muerte, como el había predicho. Todavía, esperaba que el clérigo, el sacerdote Brucian, pudiera realizar algún tipo de milagro sobre Marcel. Por un momento, pareció que así fue. Pero el sacerdote fallo al usar el pergamino de *alzar a los muertos*. Jean supo en lo que Marcel se había convertido. Llevó a su hermano al viejo cementerio, donde Marcel se levanto de pronto como un Lord zombie. Este evento llevó a Jean al

borde de la locura. Cuando vio a su hermano sobre la carroña, Jean se volvió mas que loco, se convirtió en asesino demente.

Como indica la introducción, Jean se ha prometido a sí mismo "proteger" a Marcel de su obsesión. Jean oculto el pergamino de Hyskosa en su casa en la villa, y mando a su hermano Luc ocultarse dentro del pantano para esconderlo de Marcel. Jean se viste con una capa negra con capucha en las oscuras horas de la noche y acecha a sus víctimas para entregar sus cuerpos sin vida a Marcel. Debido a su estado mental, Jean siempre deja un trozo de regaliz rojo en la escena del crimen.

Para participar por completo en el nuevo estado de existencia de Marcel, Jean ha ordenado a los sirvientes de la familia comer carne humana también. Esto convirtió a sus sirvientes en ghouls. El mismo, todavía, no ha participado en sus comidas nocturnas.

Los aldeanos todavía ven a Jean Tarascon como lo que fue, un acaudalado aldeano y el líder de la comunidad. Sus recientes lapsos de estallidos de violencia y las señales de un temperamento severo se disculpan por las tragedias que cayeron sobre su familia.

Cuando Luc vuelve a la aldea, Jean arde de furia. Inmediatamente decide matar a los entrometidos que han hecho amistad con el joven, pero no los atacara en publico. Prefiere acecharlos por la noche. También intentara matar a Luc para que su amado hermano Marcel olvide su obsesión con el maldito pergamino. Él odia a Luc y al pergamino, culpando a ambos por lo que le sucedió a Marcel. Escondió el pergamino y envió lejos a Luc antes de que la locura lo abordase por completo, pero ahora matara a Luc si tiene la oportunidad. Si el pergamino aparece ante Jean, él intentara destruirlo. Acusa al sacerdote Brucian de ser responsable por el actual estado de Marcel, pero no ha caído tan profundamente en su locura como para atacar al religioso hombre.

#### Combate

Jean prefiere acechar y atacar sus víctimas por sorpresa. Normalmente huye ante la superioridad numérica. Si es presionado a un combate directo, usara sus pociones de curación para devolver sus puntos de golpe y luchar salvajemente con su malvada daga. Tratara de atacar a individuos lejos de multitudes. Si es necesario, llamara a sus sirvientes convertidos en ghouls para ayudarlo contra los personajes jugadores.

# APENDICE

## Pistas

### Lo que Dice Luc

Los versos trasgiversados que siguen a continuación son recitados por Luc a lo largo de la aventura. No uses estos versos antes del momento correcto.

### Capítulo Uno

*Los males de la tierra descenderán sobre la noche cuando las seis señales estén a mano.*

*El hechicero de Daegon en su casa los despreciara, aunque la vida y la no vida nacerán.*

*A la madre severa el niño sin vida ha encontrado, los heraldos de los males de aquella en la noche encontrados.*

### Capítulo Dos

*El hijo de los soles por séptima vez ha de enviar, a gritos al bribón de una eternidad.*

*Inajira el destino con espantos ha de vivir, su maldición ha condenando a todos revertir.*

*La luz los cielos brillara, y todo se tornara de rojo, parpadeara y se debilitara.*

### Capítulo Tres

(Esta es la pista dada a Luc por la Vistani.)

*Busca el pergamino que descansa, tras la piedra con las señales brillantes. El encuentro, sin embargo, causara mucho dolor, cuidado cuando la lluvia caiga.*

### Luc el Fantasma

Si Luc muere en algún momento durante la aventura, su fantasma vuelve a frecuentar a los PJ. (La primera vez que aparece, los PJ deben hacer un control de horror con una bonificación de +4.) Su estado de perdido no ha cambiado, ni su deseo de ver detenido el mal de su familia. Hay una sola diferencia entre el Luc vivo y el Luc muerto: El fantasma no seguirá a los PJ con una linterna. En cambio, el espíritu aparece de tanto en tanto para recitar un verso o dar una pista a los PJ. El espíritu de Luc no descansara hasta que el mal de sus hermanos, Jean y Marcel, lleguen a su fin.

### Lo que Dicen los Aldeanos

Las pistas siguientes, verdaderas o falsas, pueden obtenerse de las conversaciones con los aldeanos.

1. En las pasadas tres semanas, los aldeanos saben de nueve muertes "súbitas" que han ocurrido (Verdadera. Esto lo hizo Marcel)

2. De los nueve que murieron súbitamente, siete fueron sepultados en ataúdes sellados, y dos escaparon en la noche como zombies. (Verdadera.)

3. Seis aldeanos han desaparecido. (Verdadera. Son las víctimas de Jean.)

4. Regalices rojos fueron encontrados junto con los artículos que pertenecieron a cuatro personas desaparecidas. (Verdadera. Lo hizo Jean)

5. La señora Grissim, una de las desaparecidas, se la ha visto caminando frente al cementerio. (Falso.)

6. Junto al regaliz, siempre hay mucha sangre en la escena del asesinato o desaparición. (Verdadero.)

7. Hace tres semanas, Hogarth el campesino, murió, se pudrió rápidamente y se levanto como un zombie. (Verdadero.)

8. Hace justo tres semanas, murió Marcel Tarascon. Él murió en manos de un muerto viviente. (Verdadero.)

9. Jean Tarascon ha tomado el control total de los negocios de la familia. (Verdadero.)

10. Si a Marcel se le realizo un funeral, nadie de la aldea fue a este. (Verdadero.)

11. Cultistas leales al Señor de los Muertos están operando en la villa. (Falso.)

12. El viejo cementerio esta embrujado por aparecidos. (Falso.)

13. El hijo del alguacil fue el segundo en morir, simplemente cayo al suelo de manera inexplicable. (Verdadero.)

14. Los Vistani le dijeron a Fiora que la noche de los Muertos se aproxima rápidamente. (Verdadero.)

15. El sacerdote Brucian trabaja para el Señor de los Muertos. (Falso.)

16. La noche que murió Marcel, los aldeanos vieron a Jean llevándolo a la iglesia. (Verdadero.)

## APENDICE

17. El sacerdote Brucian frecuenta recientemente el pantano desde la muerte de Marcel. (Verdadero.)

18. Un vampiro ha estado acechando en las calles. (Falso.)

19. Mucha gente ha desaparecido. (Verdadero.)

20. El Viejo Cementerio fue cerrado hace mucho, y nadie a entrado a el en décadas. (Verdadero, hasta que Luc y Marcel encontraron la entrada secreta.)

### El Pergamino de Hyskosa

*En la casa de Daegon el gran brujo nació,  
de la vida, la no vida, de los no vivos se burló;*

*El niño sin vida de la inflexible madre habla,  
Presagia un tiempo, una noche en la que el mal  
se desata;*

*El hijo de los soles ha de alzarse siete veces,  
Para hacer que el humilde por toda la eternidad  
solloce;*

*La luz del sol brillara sobre los muertos,  
Rezumara y caerá volviendo rojos los restos;*

*Inajira sus fortunas invertirá y a todo lo que vive,  
horriblemente maldecirá;*

*Los sin cuerpo viajaran al tiempo de antaño,  
Donde felicidad y odio crean leyendas de año en  
año.*



Aventura Oficial del Juego

## **LA NOCHE DE LOS MUERTOS ANDANTES**

**Por Bill Slavicsek**

En un cementerio empapado por la lluvia, un pequeño grupo de personas permanece alrededor de un ataúd envuelto en pesadas cadenas. "Estamos aquí para lamentar la muerte de Jean de Cardeau" entona el sacerdote del pueblo. "Permitidnos rezar por su eterno descanso y que el nunca vuelva".

Cuando los aldeanos levantan el ataúd, algo raspa la madera por dentro. Rápidamente y sin emoción, los aldeanos depositan el ataúd en una cripta, sellan la puerta y huyen. Detrás de ellos, un ruido resuena en las profundidades de la cripta, mientras crece mas ruidosamente con la caída de la noche. No puede haber paz para aquellos que moran en el reino de la muerte, y no podrá haber paz para los muertos en la Noche de Los Muertos Andantes...

Desarrollada en unos paramos pantanosos infestados de zombies, la Noche de Los Muertos Andantes es una primera aventura ideal para Ravenloft. Los Jugadores deberán resolver el misterio detrás de una cadena de asesinatos y desapariciones en un pueblo plagado por muertos andantes, y no todo es tan simple como parece.

La hora del terror esta sobre ti. ¿Estas listo para entrar al semiplano del terror?

**Para 4-6 personajes niveles 1-3**