



El susurro de las sombras

por Roger Fenoy

En esta aventura, los personajes se ven envueltos en una oscura conspiración que amenaza con desatar fuerzas demoníacas en su mundo. Deberán investigar una serie de desapariciones en el pueblo de Elden Hollow, donde los susurros de sombras y rituales oscuros han comenzado a surgir.

GANCHO DE LA AVENTURA

Los personajes llegan a Elden Hollow, un pueblo sumido en el miedo. Los aldeanos hablan de desapariciones misteriosas y de un culto que se reúne en el bosque cercano durante la luna llena. Se rumorea que aquellos que han desaparecido han sido llevados a un antiguo altar olvidado, donde se llevan a cabo rituales oscuros.

ALGUNOS HABITANTES DESTACADOS DE ELDEN HOLLOW

EDU, EL SABIO

Descripción: Un anciano de larga barba blanca y ojos profundos como el océano. Viste una túnica desgastada llena de runas y lleva un bastón tallado en forma de serpiente.

Frase clave: "Las sombras no solo se llevan a los vivos, también buscan aquellos que tienen un propósito olvidado aquí en Elden Hollow."

MIRA, LA CAZADORA

Descripción: Una mujer joven y ágil con cabello trenzado y piel curtida por el sol. Viste ropas de cuero y siempre lleva un arco y un carcaj lleno de flechas.

Frase clave: "El bosque se está despertando, y aquellos que ignoran sus advertencias pagarán el precio." Ha notado patrones en las desapariciones, que parecen coincidir con la aparición de extrañas criaturas en el bosque. Ella cree que la naturaleza se está vengando de los humanos por haberla maltratado y que los desaparecidos son sacrificios a una fuerza mayor.

VICTORIA, LA MERCADER

Descripción: Una mujer corpulenta con una sonrisa astuta y ojos que brillan. Viste ropas de comerciante con enorme escote y siempre lleva consigo una bolsa llena de objetos curiosos.

Frase clave: Garrick ha oído rumores de que las desapariciones están relacionadas con un antiguo artefacto escondido en Elden Hollow. Cree que aquellos que desaparecen están buscando este objeto, que otorga poder y riqueza a quien lo posea. No tiene miedo de aprovechar el caos para su propio beneficio. "Las desapariciones son solo oportunidades disfrazadas. ¡Imagina lo que podríamos encontrar!"

ISIDORA LA HECHICERA

Descripción: Una mujer de mirada intensa con cabello negro como el azabache y mucha caspa. Su voz es suave pero autoritaria.

Frase clave: "El velo entre mundos es delgado, y aquellos que han desaparecido son solo los primeros en cruzarlo." Hay un culto en el bosque, ellos son los culpables del mal de Elden Hollow.

TONY, EL GUERRERO CAÍDO

Descripción: Un hombre de gran estatura con cicatrices visibles que narran historias de batallas pasadas. Su armadura está desgastada y lleva una espada roma, que parece haber visto mejores días.

Frase clave: "El pasado nunca se olvida, y aquellos que han desaparecido son un recordatorio de los errores que cometimos." Cree que las desapariciones son el resultado de una maldición que cayó sobre Elden Hollow debido a la guerra. Los desaparecidos son almas atrapadas en un ciclo de venganza y dolor, y él busca una manera de liberarlas. Ha visto a alguien encapuchado espiando tras los muros de Elden Hollow. ¿Sectarios?

Nota al DM: Recuerda aplicar las pérdidas de cordura pertinentes durante el transcurso de la aventura.



ACTO 1: LA INVESTIGACIÓN

1. Llegada a Elden Hollow: Los personajes son recibidos por un aldeano temeroso que les cuenta sobre las desapariciones y les pide ayuda. El aldeano se llama Edu y es un anciano.

2. Exploración del pueblo: Los personajes pueden interrogar a varios aldeanos, cada uno con su propia historia y miedo. Algunos pueden tener pistas sobre el culto. Algunas pistas son: Viven en el bosque, siempre actúan de noche, cuando hay luna llena se les oye realizar cánticos. Han desaparecido siempre mujeres.

3. Descubrimiento del culto: Los personajes encuentran símbolos extraños y objetos rituales en el bosque, lo que indica que hay un culto activo. Para ello deberán superar tiradas de Magia Dificultad 10.

ACTO 2: EL CULTO DE LAS SOMBRAS

1. Ritual en la luna llena: Los personajes descubren que el culto planea un gran ritual durante la próxima luna llena para invocar a un demonio. Podrán averiguarlo si salen en busca del culto, encontrándose con uno e interrogándolo. Sino, con una tirada de Rastrear Dificultad 15.

2. Infiltración: Los personajes deben infiltrarse en el culto. Pueden optar por disfrazarse, usar magia o encontrar una forma de entrar sin ser detectados. Deben infiltrarse, pues son muchos sectarios, y entrar a lo loco, es una locura. Puede haber 20 o más, a tu decisión DM.

3. Enfrentamiento con el líder del culto: Los personajes se enfrentan al líder del culto, un poderoso hechicero que ha hecho un pacto con fuerzas oscuras. El hechicero es un nigromante. Pueden detener el culto de muchas maneras. Las más fáciles, salvando a Paca, la mujer que iban a sacrificar o matando al líder. Pero dejales planear, igual te sorprenden.

ACTO 3: LA BATALLA FINAL

1. El altar maldito: Los personajes llegan al altar donde se lleva a cabo el ritual. Deben detener el sacrificio antes de que sea demasiado tarde.

2. Desenlace: Dependiendo de las decisiones de los personajes, pueden salvar a Paca y encontrar los cadáveres de los desaparecidos, derrotar al culto o enfrentarse a un demonio liberado. Pues si el culto se completa sin que lo impidan, aparecerá invocado Marvas el gran león y atacará a todos los presentes.

3. Consecuencias: La aventura puede tener repercusiones a largo plazo, como la influencia del culto en otros pueblos o la aparición de nuevos cultos.

EXPERIENCIA Y BONDAD

- Por detener el ritual: 25 PE
 - Por acabar con el líder nigromante: 5 PE
 - Por acabar con Marbas, si se presenta: 20 PE
 - Por una buena interpretación del PJ hasta 10 PE
- El DM puede otorgar a los PJs más puntos de Bondad y Maldad o de experiencia si cometen acciones que no están contempladas en la aventura.

PERSONAJES

GENTES DEL PUEBLO				Niv 1
ATAQUE / REF:+1	DEF	PP	M	PV
PALOS (1D4+1)	10	-	+1	5

Algunos pueden llevar una armadura ligera de +1 ó de +2.

SECTARIOS DEL CULTO A LA LUNA				Niv 1
ATAQUE / REF:+2	DEF	PP	M	PV
DAGA+1 (1D6)	10	-	+0	5

LÍDER DEL CULTO				Niv 4
ATAQUE / REF:+2	DEF	PP	M	PV
CETRO (CON FORMA DE LUNA) (1D8)	12	-	+2	15

Magia: El líder conoce los hechizos que el DM crea oportuno. Se aconseja que sean infernales.

Marbas, el gran león

Demonio menor que antiguamente, antes de la gran batalla, estaba a las órdenes del gran rey infernal Lucífugo Rofocale o Forcalor que desapareció en la guerra y se cree que está muerto. Desde entonces, este demonio con forma de león majestuoso y feroz, vaga por la tierra solo, o acompañado por una manada de leones, alimentando su apetito voraz con carne humana.

PODERES: Su rugido es tan potente y fiero que produce el mismo efecto que el sortilegio arcano de nivel dos Confusión.

Puede alzarse sobre sus dos patas traseras y atacar en un mismo asalto con sus dos garras delanteras.

Tiene los poderes de causar o curar heridas y enfermedades. A nivel de juego puede usar una vez al día, sin gastar PP, los sortilegios: Sanar/Causar heridas y Contagio.

ATAQUE	REF: +10	DEF	PV	PP	M
GARRAS +4 (3D4)*		14	35	-	+3
MORDISCO +4 (1D20)					

