

WARHAMMER

La torre milenaria

Esta mañana, cuando los PJs ya hayan acompañado tanto a los leñadores al bosque a por la madera de los slivos, como a Johansson y Wolfgang al camposanto a investigar lo sucedido con su brat Lucciano, mientras su relación con los vecinos del pueblo va asentándose, recibiendo todos ellos el trato de brats, recibirán un mensaje del Vladely que los requiere para comentarles algo de “suma importancia”, como les dirá el miliciano que les trae el mensaje. Es de suponer que se ponen en camino enseguida.

Al llegar a la casa, donde verán a dos vecinos trabajar con palas apartando la nieve caída últimamente, un soldado les recibirá y les guiará hasta el despacho del Vladely, donde este les espera. Se levantará al recibirles y les ofrecerá un trago de kvas. Los PJs descubrirán en el mismo despacho a otro sujeto, que será presentado con el nombre de Alexei. Tras las presentaciones pertinentes, el Vladely dejará hablar a este.

Dj. Si los PJs ya conocieran a este tipo, ya sea porque lo siguieron el primer día hasta el templo, o si resulta que los PJs lo mataron en ese mismo lugar, o algo parecido, entonces puedes cambiarlo por otro de los adeptos, por Georg, por ejemplo. Básicamente lo que sucede es que pretenden enviar a los PJs, como se explica mas adelante, a la torre milenaria, alejándolos así del pueblo y lanzándolos a lo que ellos consideran una muerte segura, dejando así además el pueblo despejado para seguir actuando.

- Amigos, quiero agradeceros en primer lugar todo lo que estáis haciendo por el pueblo. Sin duda Taal ha sabido escoger a la hora de decidir a quién enviarnos. Y quizá haya sido Taal quien me ha enviado unas revelaciones en forma de sueños en los que me ha hablado de lugares distantes. Es estos sueños veía una vieja construcción en la zona de las montañas, donde los leñadores cuentan que oyen tambores de tribus goblins. Supongo que Taal me ha mostrado ese lugar porque en el debe de haber algo importante. En estas revelaciones veía una vieja construcción, como una torre. No se veía camino alguno hasta esta, pero pude situarla en las colinas de las que os hablo. Por esto estoy seguro de que algo vital para nuestro pueblo se encuentra en ese lugar, por ello, he hablado con nuestro Vladely para pedirle que os envíe a las montañas e investiguéis. Es posible que ahora se inicie una tanda de preguntas.

¿Cómo es que nadie más ha tenido esas revelaciones?

No lo sé. Puede que sí las hayan tenido, pero hayan decidido no contarlo, porque se olvidan al día siguiente o porque no lo consideran importante. Pero yo estoy seguro de que en estos sueños hay algo significativo que debe ser revelado.

¿Por qué crees que Taal te mandaría un aviso a ti, y no a Antón, el clérigo del templo, por ejemplo?

Taal no hace discriminaciones con nadie. En el pueblo todos le adoramos, así que puede haber decidido enviar este mensaje a cualquiera de sus súbditos. Lo cual me llena de orgullo.

¿Desde hace cuanto que tienes esos sueños?

Hace dos días.

¿Por qué estás seguro de que se trata de ese lugar que dices reconocer?

Porque veo un pequeño grupo de montañas, muy escarpadas y rodeadas de bosque. Si no fuera este lugar, ya no se cual podría serlo. Las siguientes montañas más cercanas son las montañas centrales, pero son una cordillera inmensa, no como lo que vi en el sueño.

¿Reconoces la construcción que ves en el sueño?

No.

Alexei insistirá en que está seguro que algo de vital importancia hay en esa torre, quizá algo con lo que exterminar de una vez a la Bestia.

En cuanto al Vladely, ya está convencido en enviar a los PJs. Pese al riesgo de dejar el pueblo de nuevo sin su ayuda. Su única obsesión es acabar de una vez con la Bestia, así que si esos sueños encierran alguna clave que pueda encaminar hacia la destrucción de la Bestia, no dudará en hacer lo que sea para que se vaya a investigar esa zona.

De nuevo, Jacques aceptará de buen grado. El ha venido a este pueblo con las instrucciones de exterminar a la Bestia de la forma que sea y colaborar en cuanto pueda con el pueblo. Y si el Vladely dice de ir a este lugar, pues no tiene que pensárselo más. Alurien aceptará también. ¿Y los PJs?

Puede ser que decidan esperar a ver si alguien más tiene alguno de estos sueños. O simplemente esperar a que Alexei tenga algún nuevo sueño con más datos, o incluso preguntar por el pueblo haber si alguien más ha tenido sueños o ha oído hablar de cierta construcción en las montañas.

Si esperan a nuevos sueños por parte de Alexei, mañana mismo vendrá de nuevo a casa del Vladely con el mismo cuento. Si comentan que esperarán a ver quien más tiene esos sueños, mañana mismo Georg aparecerá diciendo que esta noche ha tenido un sueño en el que bla bla bla... exactamente lo mismo que Alexei. El Vladely entonces lo tendrá muy claro, sin duda son revelaciones a nuestros vecinos enviadas por Taal para el bien del pueblo. Así que les pedirá que se den cuanta prisa puedan en partir.

Si los PJs preguntan sobre la construcción en forma de torre por el pueblo, nadie sabrá nada sobre eso. Pero si preguntan a algún leñador (45% de posibilidades de encontrarse uno al azar), este le responderá que en sus viajes por el bosque en busca de Slivo, una vez le pareció ver una construcción entre las montañas, pero personalmente cree que se trata de alguna construcción de los orcos.

Si hablan con el Vladely y deciden hacer el viaje pero con este pobre ciudadano que ha reconocido haber visto la torre, Zimmer obligará a este a acompañarles de guía, para disgusto del pobre hombre que aceptará. Usa las características de un ciudadano normal para este PNJ.

Si se acercan al templo a preguntar a Antón, el clérigo de Taal sobre los sueños y la construcción, esto será cuanto saquen.

- Yo sí que he oído hablar de una torre en las montañas. Lo cierto es que la conozco desde hace mucho tiempo, porque siempre es recomendable saber donde se encuentra el peligro para no acercarse a él. Esa torre es conocida por el nombre de la torre milenaria. Todo lo que sobre ella hay, no son más que rumores y parte de una vieja leyenda. Se dice que esa torre fue habitada por Ludovicus el sombrío, hace cerca de doscientos años, cuando aumentaron las incursiones del caos. Fue la época en que se llevaron a cabo algunas alianzas entre los hombres y los enanos nórdicos. He dicho habitada pero no construida, ya que esa torre ya estaba en pie desde hace mucho. Se dice que anteriormente fue una atalaya militar, antes que eso una torre de hechicería e incluso hay historias de que se trata del resto de una gran fortaleza. El tal Ludovicus según la historia era un general humano que gobernaba el ejército más poderoso de las tribus de salvajes de los desiertos del norte. Dicen que durante años usó de influencias, pactos y favores de todo tipo para así conseguir la unidad de las tribus del norte, algo que nunca antes ni después ha conseguido nadie. Según esta leyenda cuando las invasiones del caos llegaron, se encontraron con el ejército de Ludovicus antes de cruzar Norsca, y que nada más encontrarse se desencadenó una batalla terrible. Según la leyenda Ludovicus luchó como un demonio, su armadura destellaba de color rojo, que algunos definieron como llamaradas de dragón. Su bravura y ferocidad en el combate acabó por captar la atención del Caos. Y así aceptó la propuesta de unirse a ellos en su lucha contra la resistencia enana en Norsca y continuar su avance por todo el viejo mundo. Ludovicus, al que por entonces empezaron a llamarle el sombrío, se convirtió en uno de los pocos humanos que se recuerden que haya gobernado fuerzas del Caos. El resto de la leyenda ahonda en sus victorias, su ferocidad en el combate y finalmente la toma de la torre milenaria donde decidió finalmente, y herido tras muchas batallas, retirarse.

La leyenda dice que cuando se retiró las fuerzas del Caos empezaron a sufrir graves derrotas, personalmente no creo que tenga esto nada que ver, las derrotas llegaron a manos de las alianzas entre razas. Sea como fuere, se dice que Ludovicus permanece en la torre aprendiendo de la magia que encontró entre sus muros, esperando a que de nuevo los ejércitos regresen en busca de su general. Esto es todo cuanto se.

Ahora puede empezar de nuevo una tanda de preguntas.

¿Quién habita ahora esa torre?

Que yo sepa nadie. Ludovicus, si es cierta la leyenda, ya habrá muerto hace años, y cualquiera que pudiera haber con el también habrá muerto.

¿Qué puede tener para que nosotros tengamos que ir a buscar en la torre?

No es más que una leyenda, sin embargo, se habla de la armadura de Ludovicus como portadora de un gran poder. Se dice que de ella extraía su energía. Pero esto es lo que cuenta la leyenda, no hay nada demostrable en todo esto.

En cuanto a si Antón se uniría al grupo en el viaje a la torre milenaria, este contestará que no. Está seguro de que la leyenda no son más que supersticiones y cuentos populares, y no abandonará su pueblo. Es necesario que el guía espiritual permanezca aquí. Los únicos consejos que dará a los PJs es que tengan cuidado con los habitantes del bosque, que es un lugar donde es muy fácil perderse y morir.

Si los PJs pretenden viajar hasta las montañas, les deseará mucha suerte y que las bendiciones de Taal estén con ellos.

Partiendo

Finalmente es posible que los PJs se internen de nuevo bosque a través para su pesar. Esta vez, haciendo caso a las revelaciones que ha estado sufriendo un vecino. Lo que los PJs no saben es que se trata de un adepto de la Bestia que haciendo caso a las ordenes de su Líder los envía a unas montañas que son un hervidero de orcos y goblins. El líder sabe de la existencia de la torre milenaria y de las leyendas que de ella se cuentan, también sabe que fue construida hace siglos por enanos, con lo que está repleta de trampas que acabarán con ellos, si no lo hacen los goblinoides o las criaturas que rondan por el bosque.

Finalmente una nota más. Es posible que los PJs decidan que ese tipo que ha estado teniendo los sueños reveladores se tenga que venir con ellos por si tiene algún sueño más a última hora con datos nuevos que les puedan servir. El Vladely hará llamar a Alexei, este cuando se entere que tiene que viajar con los PJs alegará que no sabe nada del lugar a donde tienen que ir y que sin duda sería mucho mejor guía algún leñador. Si insisten, aceptará viajar con ellos. Alexei de todos modos tratará de parecer lo mas colaborador que pueda, aunque a la mínima de cambio tratará de escapar. Si en algún momento del viaje se produce un combate será durante este que escapará. Si no se da combate alguno, entonces aprovechará en cuanto llegue la noche, en su guardia por ejemplo.

La ruta bosque a través es de un día más o menos. Esto contando que alguien que conozca la zona viaje con ellos, ya que si no se tendrán que realizar las tiradas pertinentes para no perderse, y en caso de que esto suceda pasar al apartado de rigor.

Durante todo el día de camino no ocurrirá nada anormal. Los sonidos característicos de la zona envolverán a los PJs y la opresiva sensación que producirá sobre ellos, acabará por incomodarles. Al mediodía se supone que pararán a descansar y finalmente llegarán hasta el linde exterior del bosque, que da a parar a las colinas cercanas a los slivos. Si el viaje hasta aquí te pareció muy tranquilo, puedes usar la tabla de encuentros en marcha **A10**.

Para cuando empiece a anochecer, llegarán al borde del bosque, cerca de donde vinieron a parar cuando vinieron a por madera, descubrirán el pequeño valle que queda hasta las colinas. Ninguna tirada tanto de escuchar como de observar revelará nada en absoluto. Continuarán rodeando el bosque hasta que se decidan a internarse en el claro. La luna está decreciente, por lo que casi no hay luz. Quien no posea la habilidad de visión nocturna, tendrá problemas en la zona si tiene que andar por aquí, ya que no verá casi nada. Es decir, si avanza a alguna velocidad superior a cauteloso tendrá que realizar tiradas de riesgo o tropezar.

Llegados a este punto los PJs tienen que decidir donde pasar noche. ¿En el bosque o en el claro? ¿O acaso avanzan hasta la falda de alguna colina? Y lo más importante ¿encienden alguna hoguera?

Si no encienden ninguna hoguera no ocurrirá nada en especial durante la noche. Aunque si lo prefieres, puedes usar la tabla **A13** de encuentros estáticos.

Pero si encienden un fuego, existirá un 60% de ser visto si esta hecho en el claro hasta las colinas, 35% de que sea visto si lo han hecho desde el bosque de slivos. Un 25% si está encendido en la linde del bosque de las sombras, y 10% estando encendido en el interior de este.

Si fuera descubierto el fuego, deberás aplicar el encuentro que sufrieron los PJs cuando vinieron a buscar madera, es decir, un total de ocho goblins vendrán a por ellos. Si no superan alguna tirada de escuchar o de observar, se encontrarán con una emboscada en toda regla.

Al día siguiente, los PJs podrán emprender de nuevo el camino hasta las colinas. En principio será una ruta un poco a ciegas ya que nadie sabe realmente donde está la torre. Por tanto será un poco una labor de exploración y de alerta, ya que como saben los PJs esta zona es un hervidero de goblinoides. Por todo esto, los PJs tendrán que hacer uso de la siguiente tabla, en la cual tirarán una vez cada hora de ruta para ver lo que van descubriendo.

1d100	Tabla A19 de encuentros en las colinas
01 – 50	N/E
51 – 55	Poblado orco
56 – 75	Zona escarpada
76 – 80	Poblado goblin
81 – 85	Emboscada
86 – 91	Minas
92 – 00+	Torre milenaria

Tiraremos 1d100 y le añadiremos algunos modificadores, como por ejemplo, +10 si viene con ellos algún guía (que no sea adepto, claro), +5 si alguno de los PJs es de clase montaraz (o ha sido alguna vez), +5 por cada profesión de las siguientes que se encuentren en el grupo de PJs, cazador, leñador o batidor. Todos los modificadores son acumulables. Con esto representamos la facilidad por la que el PJs, debido a su profesión, se desenvuelve

en la zona, su facilidad de rastreo y su capacidad de encontrar rutas por las que avanzar, aunque estas no existan. Ten en cuenta también la cantidad de tiempo que dedican a cada situación, para llevar así el control de las horas que pasan y saber así cuando llegan finalmente a la torre.

01 – 55 N/E. Ningún encuentro.

56 – 60 Poblado orco. Al igual que el encuentro del mismo nombre del apartado *Perdidos!*, los PJs previas tiradas de escuchar (oído agudo +10), podrán oír los sonidos de gruñidos provenientes de este pequeño poblado. Si se acerca a mirar, tras avanzar un poco, llegarán a un desnivel en el que verán este poblado. Un total de 1d20+10 de estas criaturas viven aquí. Podrán ver Orcos patrullando, afilando armas o reparando armaduras. Da la impresión de que se están preparando para algún combate. Alguno en especial sobresale de entre todos ellos vociferando y gesticulando bruscamente mientras el resto corre a su alrededor. Existe constantemente un 10% de posibilidades de que algún orco vea algo, ellos siempre están alerta. . Caso de sacar el porcentaje, tendrá que realizar una tirada de observar, y si la saca correctamente, descubrirá a los PJs. Si los PJs se alejan inmediatamente no tendrán mayores problemas. Pero si deciden investigar, serán necesarias tiradas de movimiento silencioso: rural, contra tiradas de escuchar y de observar. Si finalmente los PJs fueran capturados, serán atados, despellejados y cocinados. Dejo a tu albedrío esta escena si se diera.

Orco
M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr Fv Em
4 33 25 3 4 7 25 1 30 29 18 29 29 18

Habilidades

50% Golpe poderoso
25% Muy fuerte
20% Furia asesina
25% Golpear para herir

Equipo

Jubón de cuero 1PA 0/3
Cuchillo -2 D +10 I -20 Pr
Espada

61- 80 Zona escarpada. Finalmente los PJs llegarán hasta una zona escarpada. Se eleva unas decenas de metros y vuelve a allanarse después. Para ascender por aquí será necesario hacer uso de la habilidad de trepar o de disponer del equipo completo de escalada, que puede que los PJs hayan previsto antes de venir por aquí. Uno de los PJs tendrá que subir primero (deberá tener obligatoriamente la habilidad de escalar), e ir asegurando el paso colocando el equipo de ascenso para facilitar la escalada a los demás. Los que no tengan la habilidad de escalar y quieran ascender por aquí, tendrán que hacer una tirada de riesgo cada dos turnos para ver si pierde pie. El ascenso es de un total de veinte metros y cada tirada de riesgo equivale a cinco metros, por tanto caer en la primera (5m) supondrá recibir daño contando los metros de caída doble. Como se explica en el manual, tiraremos 1d6, le sumaremos 2 si el PJs tiene la habilidad de acrobacias, a esto le restaremos los metros de caída multiplicados por dos, (10 en este caso) y todo los puntos que pasen de 0 hacia abajo, serán las heridas sufridas por el PJ, independientemente de armadura o resistencia. Para más datos sobre las caídas, ves a la página 75 del manual.

Si te comentaron que tomaron medidas de seguridad especiales, como amarrarse unos a otros para prever caídas y tal, será necesario que el que haga estos ajustes tenga obligatoriamente la habilidad de escalar. Entonces que haga una tirada de riesgo oculta por cada uno de los PJs/PNJs asegurados. A los que haya sacado correctamente la tirada quedarán asegurados, por tanto en caso de caer, lo harán hasta que lleguen al tope marcado por un amarre de seguridad, una vez recibido el tirón, existirá un 20% de posibilidades de que este se suelte, cayendo hasta el siguiente, con un total de uno por cada tres personajes. Cada uno por debajo del primero, aumentará el porcentaje de soltarse en un 2% acumulativo, es decir, si se suelta el primer punto de amarre, caerá hasta el siguiente, y para que este otro se suelte, tendrá que sacar una tirada de 22%, en este caso se caería hasta el siguiente que sería con un 24%. En caso de que se soltaran todos, el PJ caería definitivamente, entonces aplícale la tirada de caída calculando los metros hasta abajo.

Si falló la tirada de riesgo al tratar de asegurar a sus compañeros, si uno de estos cae, se aplicará el mismo procedimiento que antes para ver si los amarres se sueltan, pero los porcentajes serán de 40% para el primero y +10% para los siguientes. Ya que aunque haya fallado la tirada, el PJ sabe cómo preparar estos sistemas de seguridad y puede que a última hora no fallen. De nuevo, si finalmente caen, aplica los daños de caída de la forma normal.

De todos modos, existe la posibilidad de que nada más llegar a la base de esta zona escarpada, decidan no trepar e ir dando rodeos hasta encontrar otro acceso, en cuyo caso ignora todo este resultado y que vuelvan a tirar en la tabla de encuentros. No obstante, para reflejar que llegan a zonas de difícil acceso, cada vez que superen este obstáculo trepando y llegando a la parte superior, tendrán un +15% acumulable y permanente a las próximas tiradas en la tabla **A19**. Con lo que estarán cada vez más cerca de llegar a la torre.

Una nota más a este resultado. Alurien no escalará y esperará a los PJs aquí abajo. No dejará a sus animales, por lo que o se ingenian alguna manera de subirlos, por ejemplo cuerdas y tiradas de **F** combinada de 8 o mas, o se esperará aquí abajo hasta su regreso.

81 – 85 poblado goblin. Al igual que el encuentro del mismo nombre en el apartado *perdidos!*, los PJs descubrirán tras un pequeño montículo, o al girar un recodo, un pequeño poblado de estas criaturas.. Un total de 1d20+30 de estas criaturas retozan gandules aquí, de los cuales, 1d12+6 serán Goblins menores. Existe un 20% cada vez que salga este resultado de que el líder del poblado sea un mago. Te recuerdo que los Goblins odian a

los Enanos y temen a los Elfos cuando no los superan al menos en 2 a 1. Los Goblins tienen visión nocturna hasta a 10 metros. También están sujetos a animosidad hacia los demás goblinoides. Si entran en combate lo harán de modo absolutamente desorganizado

Si hubiera algún mago entre estos, dispondría de 23 puntos de magia y conocería los hechizos de magia vulgar: Sueño, página 153 WHJDR, y de magia de batalla: Mano martillo y Fuerza de combate, página 154 de WHJDR y en un pergamino, Nube fétida, de magia de batalla, de la página 98 de *El castillo Drachenfels*.

Goblin													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	18

Goblin menor													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	25	25	2	2	5	40	1	24	18	18	18	18	18

86 – 90 Emboscada. Igual que en el resultado del mismo nombre de la tabla **A13** de encuentros estáticos, tiraremos en la tabla **A14** del apartado *¡Perdidos!* para ver quienes realizan esta emboscada. Unas tiradas de escuchar podrían poner en alerta a los PJs y así evitar los resultados de un ataque por sorpresa.

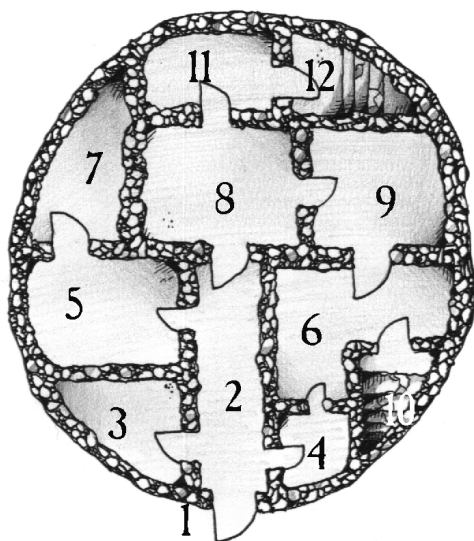
91 Minas. Este resultado solo puede darse una vez, si se repite cuéntalo como si fuera la torre milenaria. Los PJs con una tirada de observar, descubrirán unos viejos raíles de hierro cubiertos de maleza. Si los siguen, en un lado, descubrirán que dan a parar a unos topes de madera con refuerzos de hierro. Pero si los siguen en la otra dirección, descubrirán que estos llegan a la boca oscura de lo que parece una vieja mina. Unos tablones medio podridos tratan de evitar el acceso a su interior. Para retirarlos será necesaria una **F** de 3 o más. Una tirada de observar, les permitirá descubrir unas inscripciones grabadas en la roca, medio ocultas por algunas enredaderas. Está escrito en Khazalid (enanil), y en él se puede leer: *Mina abandonada, Grungni proteja a quien entre*. Si hubiera algún PJ de esta raza, o alguien hace correctamente uso de la habilidad de teología, sabrán que Grungni es el dios enano de la minería. En cuanto al aspecto de abandono que tiene, cualquier enano se sorprenderá por ello. Sin duda tuvo que ser por algún motivo importante, ya que si no, no se entiende que unos enanos abandonen una mina, salvo quizá, por que se haya agotado. Si deciden entrar a investigar, deberás remitirte al apartado *La mina enana* que encontrarás más adelante.

Quede claro que si no supieran que pone en esas inscripciones y Dwimbar, el enano herrero por ejemplo, les acompañara, al ser preguntado sobre ello no reconocerá no entender que pone, así que improvisará sobre la marcha y con tono solemne afirmará que ahí pone “Mina de Grungni” puesto que aún sin entender las inscripciones se reconoce el símbolo representativo de la deidad enana. A eso le suma que está sobre la entrada de una mina y ya tenemos el significado de las marcas.

92 – 00+ Torre milenaria. Finalmente llegarán hasta esta. Efectivamente, como ya alguien les pudo decir, no existe sendero o camino que lleve hasta ella.

La torre milenaria

La torre aparecerá finalmente ante los PJs. Situada en una zona privilegiada, casi la más alta de las colinas, se puede ver desde aquí una vista asombrosa del valle y del bosque y su ominosa presencia. El viento aquí arriba silba y azota a los PJs fuertemente. Al acercarse a la torre, descubrirán que mide cerca de los treinta metros. Se



trata de una construcción de roca de aspecto antiquísimo. Cubierta en gran parte por plantas reptantes, y con la roca desgastada por la erosión. Si la rodean descubrirán, que en la parte de atrás, sobresale otra pequeña torre acabada en pico que sale del edificio principal, justo desde el último piso y asciende más arriba todavía. Si cuando llegaron aquí era de anochecida o el tiempo no les era favorable, no podrán ver esta torre desde aquí abajo. Por lo que verán entonces, la torre se pierde en la oscuridad de la noche, sin poder verse su final.

Una tirada de observar, hará que los PJs se den cuenta de que no hay una sola ventana en toda la torre. El único acceso visible es la puerta principal. Este grueso portón de aspecto recio, con refuerzos de hierro, no tiene inscripción ni marca alguna.

Un uso correcto ahora de conciencia de la magia, no revelará nada en absoluto. Si algún PJ tiene sexto sentido, se sentirá observado sin poder concretar nada más. Si algún PJ te dice que toca la torre y usa de sentido mágico, captará una energía muy fuerte en la misma estructura.

Finalmente es de suponer que los PJs conseguirán entrar en la torre. Si cuando llegaron ya era de noche o la visibilidad estaba muy mermada debido al clima, no les leas la descripción exterior de la torre. Tan solo diles lo recios que parecen sus muros y que se pierde de vista mas allá de donde pueden ver. A continuación viene descrita toda la torre. En cursiva te viene lo que tendrás que leerles a los PJs cada vez que lleguen a una zona nueva.

1. Exterior y puerta de entrada. *Ante vosotros la torre se alza imponente, sobre uno de los puntos más elevados de toda esta zona montañosa. Le calculáis una base cercana a los veinte metros y se alza hasta los treinta, desde donde otra torre más pequeña y acabada en un pico cubierto de nieve, surge elevándose unos diez metros más. Está construida usando grandes rocas talladas y encajadas. Su aspecto es formidable, y da la impresión de poder aguantar en pie un milenio mas si fuera necesario. Una serie de plantas reptantes y enredaderas tienen cubierta gran parte de la base de la roca y entre las juntas de las rocas, crecen algunos arbustos pequeños y espinosos. La puerta principal es de aspecto recio, y tiene algunos refuerzos de hierro que aumentan la sensación de que esta torre tuvo que tener fines militares en algún momento de su historia. De todos modos un detalle os llama la atención, y es el hecho de que no hay una sola ventana en la torre. Parece que alguien se tomo muchas molestias para evitar que nadie entre. ¿O acaso para que salga?*

La torre tiene una R10 y D 50, y el portón de madera está cerrado y tiene estas características. R 6, D 20 y Pc - 20, además está hecha de la codiciada madera de Slivo, por lo que usar fuego sobre ella, causará 1d4 de daño en lugar de 2d4. Además que para prender, necesitará recibir 6 puntos de daño por fuego en un solo asalto, en vez de los 5 de costumbre. Una vez abierta la puerta, un fuerte chasquido mecánico sonará y con un sonido de engranajes chirriantes las dobles puertas se abrirán de par en par dejando ante ellos un amplio pasillo sin iluminación ninguna. Por lo que verán los PJs desde esta posición, la luz del exterior desvelará una gruesa alfombra de color granate cubierta de polvo que se pierde en la oscuridad. Y ahora que hemos entrado, veamos unas notas sobre la torre.

Iluminación en la torre. Aquí dentro, como habrán descubierto los PJs, no hay una sola ventana, salvo cuatro coincidentes con los cuatro puntos cardinales en lo más alto de la torre, aunque es posible que si llegaran de noche ni siquiera las hayan visto. Cuando entren se darán cuenta de que todo está completamente a oscuras, no habiendo una sola rendija que asome al exterior. Así que necesitarán de algún elemento que les provea de luz. Te recuerdo que una antorcha ilumina 10 metros de radio, y una linterna 15. La visión nocturna no funcionará si no hay luz ninguna. Aunque si avanzan con una antorcha o algo parecido, los PJs que dispongan de esta habilidad verán a la mitad de su radio normal, es decir, halfling y elfos 10 metros y elfos silvanos y enanos 15. Toda la torre será así salvo que se especifique lo contrario. Por tanto ten en cuenta quien va primero, que luz portan, quienes la llevan, y cuantos recambios tienen... no sea que se vayan a quedar a oscuras.

Maquinaria de la torre. La torre fue construida hace muchos años por ingenieros enanos y algunos gnomos, Su principal utilidad era la de bastión defensivo. Cuando el bosque de las sombras no llegaba hasta aquí, alrededor de esta torre había una vasta explanada donde se ejercitaban los ejércitos de Kislev. Ahora de todo ello no queda ni el recuerdo. Tan solo, la torre, como mudo testigo de todo el caos que se ha ido desarrollando alrededor. De los diferentes habitantes de la torre y de cuando quedo en desuso, no se recuerda nada, y nosotros tampoco vamos a desenterrar antiguos fantasmas. No obstante, de todo ello solo quiero destacar el excelente trabajo de los constructores de esta torre que hicieron un perfecto trabajo de defensa en el interior. Trabajo, que posiblemente tengan que sufrir los PJs. En definitiva, los PJs cuando entren en la torre y en casi todas las salas por donde investiguen, encontrarán cadenas que pasan a la altura del techo, por orificios practicados para ello, algunas poleas y nudos de engranajes que no sabrán exactamente qué función tienen. Llegado el momento, todo se pondrá en marcha...

2. Corredor. *Ante vosotros se abre un largo corredor de casi diez metros. El ambiente aquí dentro es desolador. No oís nada en absoluto, ni siquiera vuestros pasos, mitigados por la gruesa alfombra granate que lo cubre hasta perderse de vista al fondo. A medida que avanzáis, descubrís varias puertas, todas de aspecto recio y color oscuro. Cada una de las hojas de la puerta de entrada, que permanecen abiertas de lado a lado, están unidas a unas cadenas que se unen a su vez a un torno que está unido a su vez a otras cadenas que se internan por unos agujeros practicados a tal efecto a nivel del suelo en la pared de la derecha. Se trata de un mecanismo muy parecido al que hay en los puentes levadizos. El corredor lo descubrís sin mobiliario alguno, ni soporte para antorchas ni nada parecido.*

Las puertas que encontrarán aquí, no están cerradas bajo llave, así que podrán abrirlas normalmente. En cuanto a la alfombra que cruza este pasillo, está animada mágicamente, pero los PJs no sabrán nada de esto todavía. La característica principal de esta alfombra es la de adquirir la consistencia de las arenas movedizas. Cuando llegue el momento, ya te avisaré cuando, la alfombra se convertirá en un impedimento para que los PJs no puedan alcanzar la puerta. La alfombra atrapará cuando estos se encuentren en la mitad del pasillo, así los PJs

descubrirán como sus pies se hunden cada vez mas y mas en la alfombra. Esto reducirá su movimiento a la mitad, lo que hará que independientemente del movimiento que les quede, necesiten de diez asaltos para cruzar el resto de pasillo, tanto hasta la entrada, como hasta la puerta interior, y algunos menos a tu discreción para las puertas laterales. Lo cual puede ser un problema si alguien les está persiguiendo. Tras tres asaltos, las arenas cubrirán a los PJs de bajo tamaño, como enanos, gnomos y halflings, y tras cinco a los restantes. A medida que los PJs se agitan en este barrizal, descubrirán algunos huesos y cráneos despellejados aquí dentro, las señales evidentes de otras gentes que no pudieron salir. Para evitar hundirse, será necesaria una tirada de riesgo. Caso de superarla se mantendrán a “flote”, pero si la fallan tantas veces como su **R**, empezarán a sufrir los síntomas de asfixia, perdiendo una **H** por fallos hasta llegar a 2, momento en que se hundirán definitivamente. Para los compañeros de este PJ puede parecer que ha muerto ahogado, pero no es así. El PJ habrá llegado hasta el punto máximo de absorción de la alfombra, entonces irá a parar hasta la zona de abajo, 13 en el mapa. La caída es de tres metros, que cuenta como distancia doble por eso mismo. Te recuerdo que en una caída, tiraremos 1d6 (+2 por acrobacias) y restaremos al resultado la altura. Si el resultado es 0 o menos no se sufrirá daño, pero si el número es positivo se perderá esa cantidad de heridas.

3. Sala. Cuando entráis aquí, la puerta arrastra a su paso una considerable cortina de telas de araña que se desprenden y quedan colgando. Una vez dentro no descubrirís más que los muebles raídos de lo que tuvo que ser hace mucho tiempo algún tipo de sala de recepción. Una cantidad considerable de telas de araña cubren gran parte del techo haciendo que las esquinas del mismo parezcan redondas por la cantidad de estas telas.

Si entran aquí con antorchas o cualquier tipo de iluminación que la mecha quede expuesta, es posible en un 5% cada asalto de que alguna chispa salte e incendie todas estas, con lo que caerán en llamas posiblemente sobre los PJs. Como mucho les producirá 1d2 heridas si no llevan casco o yelmo. El fuego, al consumirse rápidamente las telas, se extinguirá sin mayores consecuencias. Como resultado de esto podrán ver como algunas arañas salen correteando por el suelo y paredes, por otro lado completamente inofensivas para los PJs.

4. Sala. Para entrar aquí será necesaria una tirada de **F**, ya que la puerta se ha quedado encajada por el paso de los años.

Finalmente, con un fuerte empujón lográis abrir la puerta que cruje hasta ser abierta del todo. Dentro descubrirís un par de sillas cubiertas de polvo y de telas de araña y una mesa en el mismo estado. A un lado de la puerta, una palanca hace sujeción sobre un torno con un rodillo donde se enrollan unas gruesas cadenas. Veis otra puerta al fondo.

Por un agujero practicado a nivel de suelo, pasan las cadenas que abren las puertas de entrada a la torre. Aquí dentro verán la palanca que acciona este mecanismo. Si tiran de ella, desbloquearán el sistema, y descubrirán que unos contrapesos de plomo se desprenden del techo y con un repiquetear de engranajes, el portón de entrada a la torre se cerrará. Si vuelven a accionar este mecanismo, las puertas se volverán a abrir, al menos de momento.

5. Sala. Una larga mesa de madera cubierta de polvo, gobierna el centro de esta sala. Esta rodeada de diez sillas, una en cada extremo y el resto a los lados. Dos candelabros de bronce cubiertos de telas de araña se encuentran sobre ella. Los restos de velas que contienen están consumidos, así que no podrán encenderse. Un par de raídos tapices con imágenes de batallas, se encuentran a cada lado de la sala. También descubrirís una puerta al fondo franqueada por dos armaduras en pésimo estado.

Los candelabros tienen un valor de 75Co. Las armaduras no se podrán aprovechar. Están en muy mal estado y la herrumbre ha hecho mella en ellas. Por otra parte estas dos armaduras en su debido tiempo despertarán

Armaduras animadas

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	40	0	3	4	11	40	2	29	10	-	65	65	-

Reglas especiales

Inmune a efectos psicológicos; la coraza da 1 PA a todas las localizaciones. Llevan una lanza de dos manos sujeta con ambas manos, los modificadores de esta arma ya están aplicados en sus perfiles. También llevan una espada normal envainada.

6. Armería. Al entrar en la sala descubrirís que toda la pared mas larga está cubierta de unas estanterías de madera apolillada donde descansan un montón de armas y algunas piezas de armadura. Todo está cubierto de telas de araña, y algunos de estos insectos corretean alejándose de vuestra luz. Por el suelo encontráis un par de escudos y una espada más. Por lo que veis, el equipo está herrumbroso y en mal estado. Un total de tres puertas dan a parar a esta sala.

Los PJs pueden coger cualquier parte de equipo que encuentren aquí. No obstante, cada vez que se golpee con alguna de estas armas y se saque un 6 natural en el D6, el arma se partirá por la mitad quedando inútil. Y en el caso de las armaduras, lo mismo. Si se recibe un 6 natural en el D6, la parte de armadura donde se haya

recibido el golpe se partirá cayendo al suelo, si se trata de un escudo lo mismo. A estos efectos da igual el daño que pase a los PJs tras restar la R y el valor de armadura, el 6 inicial bastará para dismantelarla. Por otra parte, todo el equipo de esta sala cuando llegue la hora se animará, y al igual que las armaduras, buscarán a los PJs para acabar con ellos. Lo cual puede ser un problema si los PJs han dejado sus armas a cambio de alguna de estas, porque entonces saldrán de sus vainas para atacarles. Las características de estas armas animadas son como sigue.

Armas animadas													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
6	57	0	4	5	6	60	1	-	-	-	-	-	-

Reglas especiales

Estas armas pueden ser destruidas de dos maneras. La primera es la normal, aplicando las reglas de combate, y la segunda es como expliqué anteriormente. Si alguien al golpearlas saca un 6 en el D6, partirá el arma dejandola inutil. Ten en cuenta el arma que ataca cada vez, ya que

algunas hacen mas o menos daño y tienen mas o menos I.
El equipo que encontrarán es el que sigue.

Objeto	Cantidad	Notas/Facultades
Brazales	3 pares	-10 I. Sobre mangas de cota de malla da 2 puntos de armadura en los brazos.
Capucha de malla	2	1 punto de armadura en cabeza
**Casco	5	Sobre una capucha de malla dará 2 puntos de armadura en cabeza.
Cota de malla corta	2	1 punto de armadura en el tronco
Escudo	5	1 punto de armadura a todo el cuerpo
Grebas	2 pares	-10 I. Sobre cota de malla da 2 puntos de armadura en las piernas.
**Coraza completa	1	2 puntos de armadura a todo el cuerpo
Daga	2	+10 I -2 D -20 Pr
Espada de mano	7	-
*Espada a dos manos	1	-10 I +2 D
*Hacha a dos manos	1	-10 I +2 D
Hacha de mano	3	-
*Mangual de dos manos	1	-20 I -20 HA +3 D -10 Pr
Martillo de guerra	3	-

* Arma de especialista. No serlo supone usarla con **Ha** de 10.

** Quien se ponga esta pieza, que haga una tirada de riesgo, si la falla significa que en el interior una araña atacará al intruso. El ataque es de forma automática, al quedar en íntimo contacto con el PJ. La victima tendrá que hacer una tirada de venenos (**Rx10**), caso de fallarla, quedará paralizado durante 1d8+4-**R** horas, no pudiendo ser despertada por medios normales. Una vez despierto, seguirá aturdido durante 1d6 horas más. Aturdido significa restar 10 a todas las características porcentuales durante 1d8+4-**R** horas.

7. Sala. Esta puerta también está atrancada. Será necesaria una tirada de **F** para tirarla abajo.

Al abrir la puerta, un crujido agudo y largo suena en toda la estancia. El eco lo repite y lo amplifica rompiendo el silencio sepulcral que hay en toda la torre. Cuando finalmente os decidís a entrar os llama la atención el hecho de que aquí no hay una sola tela de araña. Justo en ese momento, un siseo amenazador resuena en la profundidad de la sala.

Si en este mismo instante no te dicen que salen de la sala y cierran la puerta, la serpiente gigante que habita aquí dentro cargará contra ellos.



Serpiente gigante

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
3	40	30	4	4	10	60	1	-	24	6	45	45	-

Notas Esta serpiente de cerca de los nueve metros, tiene miedo al fuego. Es inmune a cualquier efecto

psicológico. Causa miedo a todas las criaturas vivas que midan menos de 3 metros. Su visión es muy limitada, pero es capaz de sentir a las criaturas de sangre caliente hasta unos 20 metros. Las linternas y antorchas le pueden confundir, haciendo que se merme su **I** en 1d6x10 Pts. ese asalto. La **HP** dada es para su ataque de escupir veneno. Cualquiera que no esquive este ataque quedará cegado durante 1d6 asaltos. Por otro lado, el veneno de su mordisco es mortal, así que si alguien falla su tirada de **R** morirá agónicamente en 1d3 asaltos. En el rincón más alejado de esta sala, donde hace un pequeño ángulo, la serpiente deja todo aquello que no puede acabar de digerir o que no le parece comestible. Por ello, encontrarán algunos huesos de antiguas víctimas, las vestiduras de estas (inservibles para los PJs) y un total de 26 Co, 75 chelines de plata y 12 peniques, además de un casco mágico que da un total de 2 puntos de armadura en la cabeza.

8. Salón. Al entrar en esta amplia sala, descubrirás una gran mesa rodeada de sillas. Un par de candelabros de hierro adorna esta mesa. Dos espejos con marco de plata con filigrana permanecen colgados en cada extremo de la sala. Un carillón con la portezuela abierta mostrando sus péndulos y parado, se quedó clavado a las cuatro y cuarto, ¿pero de cuándo? Tres muebles acaban de formar el mobiliario de esta sala. Dos puertas más acceden a esta habitación.

Los espejos de plata pueden alcanzar un precio de 90 Co. Si algún PJ mira el reflejo de los espejos mientras están colgados, verá la escena misma de la habitación., incluso verá a sus compañeros y a si mismo. Pero si se está dos asaltos mirando, podrá ver como la puerta que da a 9 se abre, y mientras mira, si saca una tirada de **Fv**, podrá escuchar incluso unos pasos que entran en la habitación. Todo esto desde dentro del espejo. Cuando mire directamente, no verá nada de esto. Si vuelve a mirar en el espejo no verá nada anormal, que haga entonces una tirada de **Fr** o quedará sujeto a *miedo* hasta salir de esta habitación y negándose a entrar en la que ha visto la puerta abrirse. Si alguien toca el carillón, verá como este se estremece por un segundo y las agujas empiezan a moverse lentamente al principio, pero cada vez más deprisa dando vueltas y más vueltas, acompañado de un traqueteo de maquinaria mal engrasada, finalmente, se detendrá bruscamente a las once y media, y la campana tañera rompiendo el silencio *nang...nang...* Si se le golpea, este se romperá normalmente, R 3 y D 10, aunque más tarde lo encontrarán de nuevo intacto, como veremos. Se trata de un Carillón animado, ataca lanzando sus péndulos, y lo hará cuando se te avise. Si alguien usa un sentido mágico, captará una leve energía en este reloj.

Carillón animado

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
-	40	65	3	5	10	60	2	-	-	-	-	-	-

Reglas especiales

El porcentaje de **HA** se refiere al golpe de la portezuela donde están los péndulos. La **F** se aplica a este daño. Solo podrá usar de este ataque si alguien está lo bastante cerca o si el carillón atrapa a alguien y lo arrastra hasta ponerlo a tiro. En este caso tendrá tres ataques en lugar

de dos. En los casos de lanzar los péndulos, la **FE** es de 4 y puede lanzarlos hasta a diez metros. Un ataque de constricción provocará 1d6 heridas. Si el ataque tiene éxito, tiraremos 1d6, con 1 o 2 ambos brazos del blanco habrán quedado inmovilizados (con lo que el PJ no podrá atacar), de 3 a 5 solo quedará inmovilizado un brazo (50% de que sea el brazo del arma) y con un 6, la víctima tiene ambos brazos libres. Cualquier PJ apresado de esta manera, sufrirá heridas de forma automática hasta ser liberado. Si el golpe provoca heridas, la víctima será atraída hacia la portezuela, donde podrá empezar a recibir el ataque de portazo. Solo se podrá liberar destruyendo al carillón, o infringiéndole tres o más heridas con un solo golpe o superando una prueba de **F**.

9. Sala. La puerta de esta sala esta atrancada, por tanto será necesaria una tirada de **F** para desbloquearla.

Al abrir esta puerta, la luz de vuestras antorchas ilumina pobremente una estancia cubierta de telas de araña que arderán a vuestro paso. Una gruesa alfombra amortigua el sonido de vuestros pasos, y en el centro de la sala, un trono grotesco, construido con hierro, huesos y metales preciosos, gobierna toda la sala. Al lado del trono, podéis ver un apoya libros de madera vacío.

Las piedras preciosas del trono pueden alcanzar un valor de 400 Co. Para extraerlas será necesario usar una daga o cuchillo. Seis cráneos forman el apoya manos y la base del trono. Una tirada de registrar les mostrará que en las cuencas de los cuatro cráneos de la base, hay en algunos una piedra, y los otros quedan huecos. Esto es una combinación que tendrán que evitar en su momento. La combinación viene explicada siendo el primer número el número de cráneo, y el segundo número, la cuenca con hueco, siendo el primer cráneo el de mas a la izquierda. 1º 1, 2º 1, 3º 1 y 4º 2.

Por otra parte, queda la opción de que alguien decida sentarse en el trono. Si alguien se sienta aquí, que hagan una tirada de escuchar (base 30% oído agudo +10), caso de sacarla podrán escuchar una serie de golpes secos y metálicos lejanos. Lo que ha sucedido es que las puertas de entrada al castillo se han cerrado, cayendo además dos rastrillos de hierro, uno por el interior, que lo verán los PJs si se acercan a mirar, y otro en el exterior que no verán. Si se han sentado en el trono, aplica lo que se explica en el apartado *En la ratonera*, pero si no lo hacen, podrán seguir normalmente.

10. Escaleras. Esta puerta está cerrada con llave (Pc-15%) y tiene una trampa. Si el PJ te comenta de antemano que está buscando trampas o que se mantiene alerta ante cualquier cosa rara, tendrá derecho a hacer una tirada de **I**. Si el jugador posee la habilidad de detectar trampas tendrá un bonificador de +10%. Si no toma medidas de seguridad de ningún tipo o falla la tirada de **I**, siempre queda que alguien con la habilidad de detectar trampas pase una tirada de registrar, en este caso descubrirá la trampa en la puerta. Si este PJ la detecta, puede intentar desmantelarla pasando una prueba de **D**. Fallar esta tirada o todo lo anterior, supone que al abrir la puerta una *Nube fétida* se liberará en la zona. Esta nube afecta un área de 2d6 metros. Los que estén dentro no pueden ver fuera de la misma ni a través suyo, y los que estén fuera lo mismo. Esta nube es venenosa y corrosiva. Cada asalto quienes estén dentro deberán pasar una prueba de venenos (**Rx10**) o sufrir un impacto de **F5**, independientemente de la armadura. Esta nube durará hasta ser lanzado un *Disipar magia*, o tras 2d6 asaltos. Para salir de ella, solo se podrá avanzar a la mitad de la capacidad de movimiento normal o vagar sin rumbo por el interior de la nube.

Tras abrir este grueso portón de madera, descubrirás unas escaleras de roca que descienden hacia una oscuridad total. Un desagradable olor proviene de allí abajo. Las paredes de este corredor descendente son de roca viva y como en casi todo lo visto, las telas de araña han llegado a cubrir por completo el paso, creando densas cortinas de estas redes que impedirán ver a través.

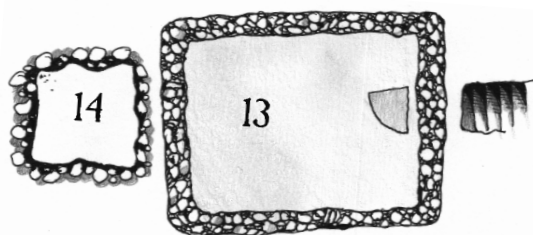
11. Sala. *Al entrar veis una mesa por la que corretea una rata del tamaño de un gato pequeño, que al veros emite un agudo chillido y se pierde de vista inmediatamente. También dos sillas, un pequeño mueble y una puerta al fondo, es todo cuanto encontráis en esta sala.*

Dentro del mueble, salvo polvo y alguna cucaracha, no verán nada más.

12. Escaleras. Esta puerta está cerrada con llave (Pc -15%).

Tras abrir esta puerta, descubrirás unas escaleras de roca que ascienden hacia una oscuridad total. Las paredes de esta zona son de rocas talladas y algunos tapices con escenas de batallas las adornan. Las telas de araña han cubierto por completo el paso en algunos puntos, creando densas cortinas de estas redes que impedirán ver a través.

Las escenas de batallas muestran terribles combates entre bestias del Caos y enanos. Una clara referencia a las batallas llevadas a cabo en el norte.



13. Sala. *Tras descender por un angosto corredor en forma de caracol durante unos diez metros, llegáis ante una arcada que da a parar a una oscura sala. Aquí abajo el olor es más desagradable todavía. Al entrar veis algunos destellos de diferentes tonos a vuestro alrededor, sin duda reflejos del brillo de vuestras antorchas. Al frente y al fondo de la sala, veis algunos pequeños y distantes brillos, muy parecidos al que desprenden los ojos de algunas bestias. A vuestra*

derecha, una montaña de huesos e insectos se amontona sin orden ninguno.

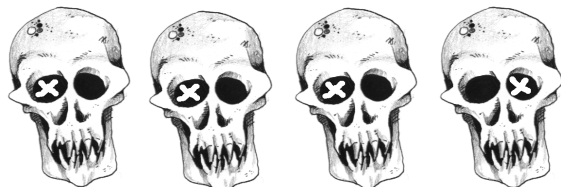
Si algún PJ ha caído en algún momento por la alfombra es aquí a donde habrá ido a caer. En el techo, sobre la montaña de huesos, podrán ver que coincide con un rectángulo de aspecto grumoso, coincidente con la posición de la alfombra de 2. No obstante, no se puede pasar a través de ella hacia arriba, el camino solo es de bajada. Que los PJs hagan ahora una tirada de **Fr** para que no les afecte el *miedo* al ver esta grotesca montaña de huesos.

En las paredes, si observan, descubrirán que hay algunas piedras preciosas. Si deciden arrancar alguna de estas piedras, aplica el apartado *Llamando a los guardianes*, en cuanto a las joyas, sacarán un total de tres rubís (700 Co), dos diamantes (250 Co) y seis zafiros (300 Co). Obviamente es esto lo que arranca los destellos de colores. Si siguen registrando la sala, no tardarán en descubrir una serie de cuatro cráneos en la pared del fondo según se entra. Una tirada de observar, les mostrará como las cuencas de los ojos de estas, son huecos, y si alguien introduce un dedo (o algo similar) y se ejerce presión, se podrá oír (90%) un chasquido. Si los pulsan al azar no habrá muchas probabilidades de que suceda algo, pero por si acaso mira el siguiente diagrama para ver los resultados de algunas combinaciones.





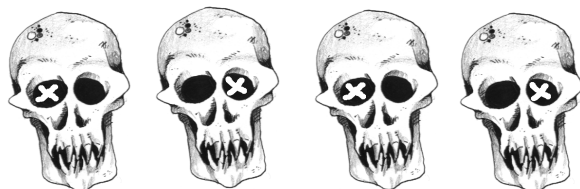
Con esta combinación pasa al apartado *Llamando a los guardianes*.



Con esta combinación aplica lo explicado en el apartado *En la ratonera*.



Con esta combinación aplica lo explicado en el apartado *Escape*.



Con esta combinación aplica lo explicado en el apartado *La muerte susurra tu nombre*.

14. Sala oculta. Esta sala es indetectable desde el exterior, a no ser que se haga un uso de conciencia de la magia, en cuyo caso se percibirá una levisima presencia tras el muro. Solo se podrá acceder a ella derribando el muro o traspasándolo de alguna manera. Para tirarlo abajo, será necesario disponer del material adecuado, su R 8, es decir, tiraremos $1D6+F - R$ del muro. El resultado lo multiplicaremos por 2, y al llegar a 10 puntos, tendremos un agujero por el que podrá pasar un hombre (halflings, gnomos o PJs con contorsionismo, solo necesitarán 5). *En un pequeño habitáculo de roca, podéis ver un sarcófago de mármol negro sin marcas ni señal alguna. Una sensación de peligro parece emanar del interior del mismo.*

Aquí dentro permanecen los restos de Ludovicus. Para verlos tendrán que abrir un sarcófago de mármol negro que hay en el centro de esta sala. Para correr esta tapa será necesaria una F de 10 o más. Este sarcófago tiene una trampa preparada. Si el PJ te comenta que está buscando trampas, tendrá derecho a hacer una tirada de I. Si el jugador posee la habilidad de detectar trampas tendrá un bonificador de +10%. Si no toma precauciones o falla la tirada de I, siempre queda la posibilidad de que alguien con la habilidad de detectar trampas pase una tirada de registrar, en este caso descubrirá la trampa. Si la detecta, puede intentar desmantelarla pasando una prueba de D. Fallar esta tirada o todo lo anterior, supone que al abrir la tapa del sarcófago un *Viento de muerte* se liberará en la zona mientras un horrible gemido de ultratumba sacude la zona. Este horrible hechizo, que puede que ya conozcan los PJs de su visita al camposanto, succiona la energía vital de toda criatura viviente en un radio de todo el sótano (salas 13 y 14), sufriendo así 2d6 heridas independientemente de R y armaduras y sin tirada de Fv.

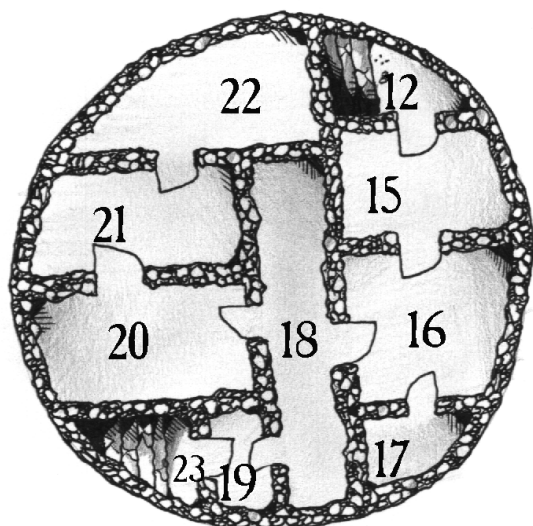
Una vez abierto, los restos de Ludovicus (nada más que polvo) aparecerán ante los PJs también su armadura y sus armas. El equipo de Ludovicus se da en lo anexos.

12. Escaleras. Igual que las del nivel inferior.

Estas escaleras de roca comunican los dos niveles. El trecho está envuelto en una oscuridad total. Las paredes son de rocas talladas y algunos tapices con escenas de batallas las adornan. Las telas de araña han cubierto por completo el paso en algunos puntos, creando densas cortinas de estas redes que impedirán ver a través. Al llegar a lo alto, veis un pequeño descansillo con una puerta de madera igual que las anteriores.

Esta puerta esta encajada y será necesaria una tirada de F para poder derribarla.

15. Sala. Unos pocos muebles carcomidos y cubiertos de polvo es lo único que hay en esta sala, además de otra puerta al fondo.



16. Sala. En esta sala hay una larga mesa sobre la que pende una gran lámpara de madera en forma de rueda. Un total de siete sillas y un par de muebles más es todo cuanto queda por ver. Dos puertas salen de esta sala. Sobre la mesa los PJs encontrarán bajo el polvo, cuatro mapas amarillentos y antiquísimos sujetos a la mesa por una daga oxidada. Un vistazo, y una tirada de cartografía les permitirá reconocer en ellos, unos mapas de la zona de los desiertos del norte, más allá de los territorios troll. Sin duda el ejército de Kislev pagará algo de oro por ellos. (15Co por cada uno). Si el carrillón de la planta baja hubiera sido accionado, que los PJs hagan ahora una tirada de escuchar (base 60% oído agudo +10%), caso de sacarla podrán oír ahora tres tañidos (las doce menos cuarto).

17. Sala. Una tirada de escuchar antes de abrir esta puerta (base 30% oído agudo +10%), les permitirá escuchar un siseo burbujeante proveniente de detrás de

la puerta. Una tirada de **I** les permitirá percibir un olorillo fuerte y molesto. Si algún PJ es o ha sido de profesión Alquimista (en todos sus niveles) o boticario, o tiene la habilidad de química, lo reconocerá como el olor de cierto tipo de ácido. La puerta está atrancada y será necesaria una tirada de **F** para tirarla abajo. Nada mas abrirla, un fuerte olor les escocerá en los ojos hasta hacerles caer las lágrimas.

En cuanto la puerta cede, un desagradable siseo burbujeante, sale del interior de la sala. Una masa humeante sin aspecto definido os sale al paso. Entre los fluidos de esta podéis ver en ocasiones algunas sombras, objetos no digeridos por esta monstruosidad

Engendro ácido

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
1	0	50	-	5	16	60	4	-	-	-	-	-	-

Notas Es inmune a cualquier efecto psicológico. Cuando la puerta quede abierta y chorree hacia fuera, atacará con hasta cuatro chorros de ácido. Estos ataques disolverán cualquier armadura cuando esta sufra un total de 15 puntos absorbidos. En el momento en que se llegue a esta cifra, miraremos en que localización se ha dado y esta

parte caerá al suelo humeante y carcomida. Si la armadura es mágica, aguantará hasta los 20 puntos. El daño que hace esta criatura es de 2d4 y solo le afecta la magia y las armas mágicas. Si se usa de estas, por cada golpe que le ocasions cuatro puntos de daño o mas, una parte de la criatura se disolverá, perdiendo un **A**.

Esta criatura, lleva en sus entrañas unos pocos objetos que no ha podido disolver. Estos son:

* Anillo de guardia de la mente de hierro. Una tirada de Sentido mágico (**Fv**) le detectará la facultad de hacer al portador inmune a los hechizos de *robar mente* y *causar estupidez*, pero también le impide hacer uso de dichos hechizos.

* 54 rublos de oro Kislevitas (1Co= 3 Rbls).

* Espada de mano de fuego. Una tirada de Sentido mágico (**Fv**) revelará algunas cosas por cada 10 puntos de margen de éxito. Con los primeros diez, revelará la facultad de que broten llamas de su filo, causando 1d4 mas la **F** efectiva del fuego que es 3, un resultado de 4 en el D4, supondrá la posibilidad de mejorar el daño. Con el segundo margen de éxito se averiguará que esta facultad puede usarse dos veces al día. Cuando esta arma quede envuelta en llamas, iluminará como una antorcha (10m). Te recuerdo las anotaciones en el manual con respecto a las armas mágicas. El portador, al encontrarse con esta deberá pasar una tirada de **Fv** o no podrá aprovechar las facultades de esta. Llegando incluso el arma a usar sus facultades contra el PJ.

18. Corredor. Al acceder al corredor, descubris que no podéis ver ninguno de los extremos. La oscuridad aquí también es absoluta. Una brisa de aire gélido surge de la nada haciendo que un escalofrío os recorra la espalda, por el balanceo de las llamas que portáis, os dais cuenta de que no ha sido una imaginación. Justo enfrente podéis ver una puerta.

En este pasillo, hay una puerta mas, y también, descubrirán de nuevo unas cadenas a la altura del techo que corren paralelas de extremo a extremos del pasillo. Las telas de araña casi las cubren por completo.

19. Sala. Esta pequeña sala solo tiene unas maderas rotas en el suelo, y otra puerta enseguida al frente.

Quien sea de profesión artesano: carpintero, o tenga la habilidad carpintería, reconocerá estos restos como de un pequeño taburete que ha sido aplastado. La puerta tiene una trampa oculta. De nuevo, si el PJ te avisa que está buscando trampas, tendrá derecho a hacer una tirada de **I**. Si el jugador posee la habilidad de detectar

trampas tendrá un bonificador de +10%. Si no se vigila o se falla la tirada de **I**, alguien con la habilidad de detectar trampas puede intentar pasar una tirada de registrar, en este caso descubrirá la trampa. Si la detecta, puede intentar desmantelarla pasando una prueba de **D**. Fallar esta tirada o todo lo anterior, supone que la trampa se active. Si esto sucede, el sonido característico de cadenas al correr pondrá sobre aviso a los PJs, y ahora tendrán la posibilidad de saltar fuera de esta pequeña sala. Para ello tendrán que superar una tirada de **I**. Quien la supere, en el último instante logrará salir de esta pequeña habitación, pero quien la falle, verá como dos rastrillos de hierro salen de los laterales de ambas puertas bloqueándolas. Fallar la prueba de **I** por más de 30 puntos significa quedar empalado por estas, sufriendo 1d3 ataques automáticos de F4. Los que se queden atrapados en la sala descubrirán que el techo se desprende como una sola piedra golpeando a las víctimas con F5. Entonces con un repiquetear mecánico, la roca volverá a subir quedando en la posición inicial y retirándose entonces de nuevo los rastrillos.



20. Sala. La puerta de esta sala está cerrada (R3 D6 Pc -5).

Una vez entráis en esta sala descubrís un total de cinco literas. Como si de mosquiteras se tratase, las telas de araña cubren algunos huecos entre cama y cama. Cada litera tiene a su lado un mueble pequeño, menos la última del fondo, que a su lado tiene una puerta.

Si registran los muebles, encontrarán algo de ropa viejísima, un par de mantas apolilladas y un total de 7 rublos Kislevianos. Por donde pasen, verán corretear pequeñas arañas, alejándose de ellos. Cuando avancen hasta la mitad de la sala, una tirada de observar puede avisarles de que tras una de las cortinas de tela de araña

algo se ha movido por un instante, justo para descubrir a dos arañas gigantes salir de sus escondrijos.

Araña gigante

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
5	33	0	5	4	17	10	2	-	43	2	24	6	-

Notas.

Tienen miedo al fuego, pero son inmunes al resto de efectos psicológicos. Causan *miedo* a todas las criaturas que midan menos de tres metros, y *terror* a los que sufran del trastorno de aracnofobia. Su veneno hace que la víctima quede paralizada si falla la prueba contra veneno

(R). Pero si en este estado recibe un segundo ataque, la dosis adicional de veneno hará que si falla de nuevo la tirada contra veneno, muera en 1d6 asaltos. Su grueso armazón le cuenta como una armadura de placas, dándole 2 puntos de armadura en todo el cuerpo.

21. Sala. Se trata de otro dormitorio con literas igual que el anterior, en su interior hay una araña gigante mas.

22. Armería. La puerta de esta sala está cerrada, (R3 D6 Pc -15).

Al entrar en esta sala os maravilláis al descubrir gran cantidad de material de forja. Pinzas, dos yunques, barriles, fuelles, una forja, etc. En las estanterías descansan las herramientas necesarias para este trabajo Un pequeño respiradero estratégicamente colocado atraviesa el muro, lo que sin duda servía para extraer los humos que aquí se producían.

Cualquier enano reconocerá sin problemas todo este material, aunque bastante antiguo, pero funcional. Una tirada de observar les permitirá descubrir una serie de agujeros practicados en la parte alta de esta sala, en todo el recorrido en el límite con el techo, aunque están cubiertos de suciedad y telas de araña, su función parece evidente, airear esta sala.

Un dato os llama la atención, y es el hecho de que la forja, permanece con las brasas al rojo, iluminando pobremente la habitación con este color.

Si alguien usa su habilidad de sentido mágico, notará unas fuertes emanaciones en la forja. No existirá modo alguno de saber que hace exactamente esta forja, salvo meter en su interior alguna arma no mágica ni de proyectil, ni arrojadiza ni de fuego. Cualquier arma de combate cuerpo a cuerpo que reúna estos requisitos, al introducirlo en la forja, sufrirá algún cambio.

Al introducir el arma en la forja, el brillo de esta aumenta progresivamente y el tono rojo empieza a palpar iluminándolo todo con este color macabro. Un sonido grave como un trueno suena fuertemente en la sala y las llamas de las antorchas y fanales se agitan por un momento. Cuando esto cesa, queda en el eco de la sala el sonido lejano de un pesado martilleo que finalmente desaparece.

Los PJs que hayan metido aquí alguna arma que tiren ahora en la siguiente tabla para ver los efectos sufridos en ella. Solo se podrá hacer una tirada por arma, en caso de que el resultado sea S/E y el PJ decida volver a intentarlo, la magia que actúa en la forja fundirá su arma en instantes haciendo que quede inútil. Será necesaria una tirada de sentido mágico para reconocer las facultades otorgadas.

Por otro lado, al tratarse de una forja enana, si el arma que se introduce en su interior es un hacha, añadiremos +5 a la tirada, y si es un enano el dueño de esa arma, aplicaremos un +10 acumulable. Si por otro lado es un Elfo, el modificador será de -10 a la tirada. La magia de la forja reconocerá al autentico dueño del arma. Así que si se pasan armas entre ellos para que el enano las introduzca en la forja, el resultado siempre será S/E.

1d100	Resultados de la forja
01 – 45	S/E
46 – 61	Arma mágica +1D
62 – 82	Arma mágica +2D
83 – 87	Arma mágica +3D
88 – 93	Arma mágica HA +10
94 – 98	Arma mágica Runa de muerte menor: Goblins, Orcos y hobgoblins
*99 – 00+	Arma mágica Runa de muerte menor: Trolls.

* Si se da este caso, la forja habrá agotado toda su energía construyendo el más preciado artefacto de todo enano, una arma rúnica matadora, apagándose entonces las brasas poco a poco y quedando inútil para siempre. S/E: Sin efecto.

Runa de muerte menor: Unas runas enanas quedarán grabadas en el filo. Una tirada de leer escribir, además de saber el idioma de esta raza, hará que el PJ reconozca la inscripción que ha quedado en el filo. La Runa de muerte menor, si provoca heridas en combate, provocará la muerte instantánea de la raza especificada.

Si hubiera en el grupo algún PJ de raza enana, que haga una tirada de **Int**, y en caso de sacarla con un margen de 10 puntos o más, recordará una antigua leyenda en la que se habla de una forja en la que trabajó cierto Dios o Héroe Enano de cuyo nombre no logrará acordarse el PJ. Según la leyenda, este ser, del panteón de los Matatrolls, creó esta forja con el fin de conseguir el arma definitiva para los Enanos de esta profesión. Según se dice en la leyenda, los mismos enemigos de los enanos robaron esta forja por temor a que se rearmaran todos los ejércitos enanos y acabaran destruyéndolos. Quizá todo esto no es más que una leyenda, no obstante si el PJ enano recuerda esto y ve los resultados de esta forja, quedará completamente asombrado.

Por supuesto, cualquier intento de dismantelar la forja y llevársela, supondrá que esta quede inservible en cuanto salga de la sala.

23. Escaleras. Igual que las anteriores.

Estas escaleras de roca comunican los dos niveles. El trecho está envuelto en una oscuridad total. Las paredes son de rocas talladas y las telas de araña han cubierto por completo el paso en algunos puntos, creando densas cortinas de estas redes que impedirán ver a través. Al llegar a lo alto, veis un pequeño descansillo con una puerta de madera igual que las anteriores.

Esta puerta esta encajada y será necesaria una tirada de **F** para poder derribarla.

24. Sala. En cuanto abran esta puerta, si el carillón de la planta baja hubiera sido accionado, que los PJs hagan ahora una tirada de escuchar (base 30% oído agudo +10%), caso de sacarla podrán oír ahora una serie de tañidos, son las doce, pon en marcha el apartado *En la ratonera* si no estaba activado ya.

Al abrir esta puerta, oís un sonido fuerte de cadenas arrastrándose. Al mirar más atentamente, descubris en esta sala, correteando por las esquinas del techo, donde las telas de araña caen destrozadas al suelo, metros y metros de cadenas. Unos rodillos las ayudan en su movimiento, pasan sobre algunas poleas y se pierden de vista por los agujeros que salen de esta sala. Ante vosotros la sala parece un antiguo comedor. Una amplia mesa de madera rodeada de cuatro sillas descansa sobre una gruesa alfombra azul. Un total de cuatro muebles mas con servicio de mesa cubierto de polvo es todo cuanto veis.

El servicio es de plata y conseguirán por ello un total de 20Co.

25. Sala. La entrada a esta sala está cerrada. R3 D6 Pc-15.

Cuando entráis en esta sala podéis ver que aquí, las cadenas también corren por el techo, aunque solo en su ángulo más cercano para desaparecer por otro hueco practicado a la izquierda. En esta sala veis un apoya libros de hierro en el centro de la sala, sobre el que descansa un grueso tomo abierto. Las paredes de esta sala están cubiertas de extrañas marcas, que una tirada de saber rúnico identificará como una runa de renovación. A efectos de juego, cualquiera que entre en esta sala con objetos que dependan de puntos de magia, o que tengan funciones especificas cierto número de veces al día, serán recargados hasta su máximo, pudiendo así ser de nuevo utilizados. Todo acompañado de un brillo dorado que surgirá de cada una de las runas de la sala.

En cuanto al libro, es un grimorio. Para entenderlo se necesita poseer la habilidad de lenguaje secreto: clásico. Los hechizos contenidos aquí son los siguientes:

Magia vulgar.

Luz resplandeciente.

Zona de silencio

Magia de batalla.

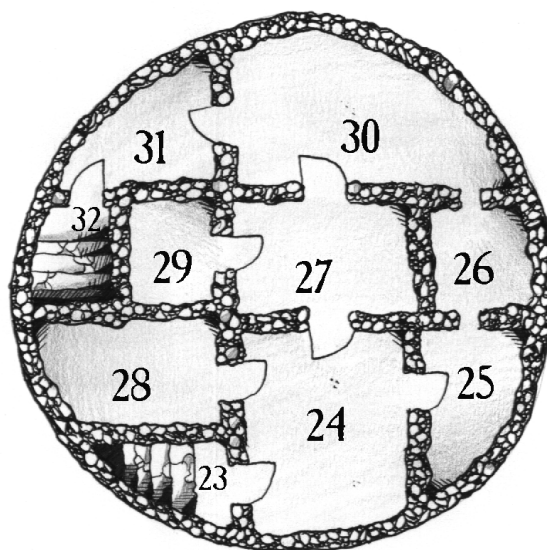
Aura de resistencia N1

Fuerza de combate N1

Magia de demonologista.

Atar demonio N1

Invocar horda de demonios N3



26. Sala. Esta sala está protegida por un hechizo de Centinela. Para poder cruzarlo, el PJ tendrá que sacar una tirada de **Fv**. Caso de fallarla, será físicamente imposible de pasar al interior. Solo podrá intentarlo una vez por día. Y la próxima vez (a las 24 horas) lo podrá intentar con un -10 a la tirada, e incluso podrá intentarlo un día después con un -20, y si esta vez también falla, ya **NUNCA** podrá cruzar el centinela.

Ante el quicio de la puerta, no podéis ver en absoluto lo que hay más allá.

Si los PJs pasan la tirada de **Fv** y pasan al interior ya no tendrán que volver a tirar para salir en cualquiera de las dos direcciones posibles. No obstante, en cuanto se salga de aquí, se tendrá que volver a tirar para entrar de nuevo.

Las paredes de este pequeño habitáculo están pintadas de negro. Desde aquí podéis ver en uno y otro lado sin problemas.

Esta sala es una especie de portal entre la torre. Para activarlo se requieren unas palabras de mando que los PJs desconocerán. Así que no ocurrirá nada en especial mientras ellos pasen a su interior. La particularidad de este transportador, además de esto mismo, es que te mantiene en espera hasta que decides volver, por tanto, cuando se utiliza, te transporta hasta la parte de la torre que se desee, y después al activarlo de nuevo mentalmente te trae de nuevo hasta aquí.

27. Sala. Al entrar, descubrís lo que parece un despacho. Una serie de muebles y mesillas aparecen ordenados aquí dentro. En la pared sin puerta hay una mesa escritorio y una silla tras el. Varios tapices con representaciones de batallas cubren las paredes. Dos armaduras franquean la puerta de entrada. La oscuridad aquí dentro, es absoluta y está todo cubierto de telas de araña y polvo. Algunos insectos corretean al veros entrar alejándose de vuestra luz.

Las armaduras están animadas también, con lo que si se ha puesto en marcha el proceso de *En la ratonera*, recibirán a los PJs no muy cordialmente. Sus características ya han sido dadas anteriormente. En los muebles, si pasan una tirada de registro, descubrirán entre muchos papeles que el tiempo ha hecho ilegibles y algunos utensilios de escritura, una caja negra de unos veinte centímetros. (R1 D4 Pc -15). En su interior descubrirán una extraña llave de hierro, del mismo tamaño que la caja, muy gruesa y pesada, cuyo dibujo es un cuadrado.

28. Sala. En esta sala encontráis unas grandes maquinas con unas aberturas superiores. Son como unas ollas muy grandes y tienen una serie de llaves de paso, válvulas y esferas de cristal en las que a través suyo se puede ver unos números del 0 al 100. Del 80 al 100 están en una zona marcada en rojo, y una aguja señala al 0. Infinidad de tubos y manivelas surgen de estas piezas. También veis como el techo de esta sala tiene cuatro puntos de sujeción donde se cogen con unas gruesas argollas, unas cadenas como todas las que habéis ido viendo hasta ahora.

Las aperturas superiores de las maquinas son lo suficientemente grandes como para que cupiera en su interior un halfling, un gnomio, o cualquier humano con contorsionismo

Existe la posibilidad de llegar a esta sala cuando no se ha puesto en marcha el proceso de *En la ratonera*, también es posible llegar cuando las cadenas ya se han parado. En el primer caso, lo que verán será lo descrito antes. Pero si han llegado cuando las cadenas ya se han detenido, verán lo mismo, pero las calderas están en marcha, de unas portezuelas en su base podrán ver como sale una claror muy fuerte, si abren saldrá una fuerte llamarada constante. Las esferas de cristal, así como toda esta maquinaria, vibra fuertemente y las agujas señalan al 30 y subiendo poco a poco.

Existe la posibilidad de que lleguen cuando el proceso esté empezando o lleve poco rato en marcha, en cuyo caso, podrán ver como todo esto se pone en marcha. Con un estremecimiento una pequeña explosión parece sacudir las entrañas de las calderas y la temperatura de las mismas empieza a subir. Claro, que si algún PJ

figsón se ha decidido a entrar en su interior y le ha pillado esta explosión, sufrirá un ataque de F10 de fuego, con lo que se considerará blanco inflamable y sufrirá daños cada asalto hasta salir.

29. Sala. *Nada más abrir esta puerta un horror como jamás hayáis podido ver os contempla ocupando todo el quicio de la puerta. Un horrible ojo rojo corona una grotesca boca vertical plagada de dientes, en su interior del que sale un aliento terrible, una viscosa lengua se agita incontrolada, igual que multitud de apéndices que se estiran y retuercen a un lado y otro buscando algo que agarrar. El bramido de este ser es casi ensordecedor.*

Este engendro del Caos fue invocado por Ludovicus y atado a esta sala por un poderoso conjuro que lo retiene aquí desde hace años. Donde desde entonces espera a ser liberado para ser llevado a la batalla. La soledad de más de cien años, ha acabado por volver loca a esta criatura, si es que puede volverse loca la mente de una criatura hecha de Caos puro, con lo que es mucho más peligrosa que cuando fue invocada y atada aquí dentro. La criatura está sujeta a *inestabilidad* fuera de esta sala.

En cuanto se abra esta sala, la criatura tratará de salir, por tanto cualquiera que esté en condiciones de impedirlo y te lo diga inmediatamente, que pruebe a hacer una tirada de F -10 por cada punto de F de más de la criatura.

Dj. *Si la puerta la abrieron a la primera, podrás aplicar esto. Pero si para abrir la puerta se hubieran llevado a cabo golpes o intentos con la cerradura y tal, entonces tendrás que emplear las reglas de I para ver si puede cerrarse la puerta o no, ya que la criatura estará advertida de que alguien va a entrar.*

En el caso de que a la primera no se hubiera podido cerrar la puerta, ya no se podrá hacer, ya que la criatura sacará sus chorreantes apéndices al exterior y se arrastrará hacia fuera.

Horror del Caos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
*	50	0	5	5	20	40	**	-	-	25	25	40	-

Notas.

* Su **M** es de 0 ya que está apresado en la sala por el hechizo que se hizo en su día. Pero si lograra salir, se arrastraría sobre su esponjoso cuerpo, siendo su **M** entonces de 3.

** Cada asalto tiene 1d8 ataques no acumulativos con

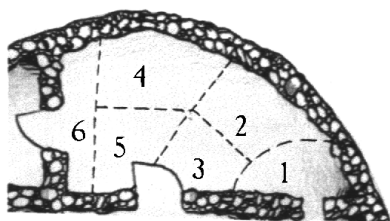
sus tentáculos que se forman de su misma masa. Es inmune a cualquier efecto psicológico. Causa *terror* a todas las criaturas que midan menos de tres metros. En combate intentará atrapar a la víctima y la arrastrará hacia su hedionda boca. Si lo consigue, la víctima será absorbida y digerida durante meses. Los tentáculos pueden estirarse y atacar hasta a siete metros. Es un ataque de constricción que provocará 1d6 heridas. Si el ataque tiene éxito, tiraremos 1d6, con 1 o 2 ambos brazos del blanco habrán quedado inmovilizados (con lo que el PJ no podrá atacar), de 3 a 5 solo quedará inmovilizado un brazo (50% de que sea el brazo del arma) y con un 6, la víctima tiene ambos brazos libres. Cualquier PJ apresado de esta manera, sufrirá heridas de forma automática hasta ser liberado. Si el golpe provoca heridas, la víctima será atraída hacia la boca, donde recibirá 1d6 puntos de daño adicional por asalto sin tener en cuenta otros modificadores. Solo se puede evitar esto matando al horror, o infringiéndole tres o más heridas con un solo golpe o superando una prueba de F.

En el interior del habitáculo no hay nada, salvo secreciones de la criatura y un olor nauseabundo.

30. Sala. *Al abrir esta puerta, una gran sala aparece ante vosotros, poleas, cadenas, y engranajes surcan paredes techo y algunos puntos del suelo. Y la oscuridad y el silencio os miran a los ojos.*

Esta sala es una gran trampa. Varios mecanismos de defensa se encuentran aquí instalados y mas que probablemente activados si el apartado *En la ratonera* se ha puesto en marcha. Si no fuera así, podrán pasar por esta sala como Pedro por su casa.

Si te comentan que están buscando trampas, tendrán derecho a hacer una tirada de **I**. Si el jugador posee la habilidad de detectar trampas tendrá un bonificador de +10%. Si no toma precauciones o falla la tirada de **I**, siempre queda la posibilidad de que alguien con la habilidad de detectar trampas pase una tirada de registrar, en este caso descubrirá la trampa. Si la detecta, puede intentar dismantelarla pasando una prueba de **D**. Fallar esta tirada o todo lo anterior, supone activar una trampa. El proceso será el mismo hasta llegar a la puerta de salida. Hay un total de seis trampas como se puede ver en el siguiente diagrama. La única forma de pasar a salvo hasta la puerta, es desactivándolas correctamente, como se ha explicado atrás, o pasar por encima de ellas a velocidad



cautelosa y sacando una tirada de **I**. Si van a velocidad normal, se sufre un -10 a la **I**, y -20 si se pasa corriendo.

Las trampas son como siguen:

1. En esta trampa solo se puede caer si el PJ retrocede hasta aquí, o si directamente ha salido desde la sala 26. Desde la pared más cercana, un pequeño panel se descubre y dos pequeñas ballestas se disparan. Causando dos ataques de F3. Estas saetas están impregnadas de veneno, y si el PJ no supera una tirada de venenos, quedará aturdido durante

1d8+4-R horas. (-10 a todas las características porcentuales). El panel volverá a cerrarse y las ballestas volverán a cargarse. Podrán cargarse un total de dos veces más.

2. Un pequeño plafón se abre revelando una figura de una cara con ojos apretados y los mofletes hinchados como si estuviera soplando, de su boca redonda surgirá un visible chorro de gas verdoso con un siseo que ocupará toda la zona marcada como 2. Pasado un asalto se entenderá 1 metro y así sucesivamente durante 1d4 asaltos. Si se expande los cuatro metros, ocupará toda la zona 1, 3 y media de 4 y 5. El gas causará ceguera durante 1d6 turnos. Desde que se active esta trampa, y durante seis turnos, con un traqueteo mecánico muy fuerte, mientras los engranajes y las cadenas se ponen en movimiento, todo el suelo de esta sala empezará a moverse hacia arriba y hacia abajo por losas. Otras se elevarán y rotarán sobre si mismas, y otras se elevarán e inclinarán para hacer que los PJs se caigan. El resultado de todo ello es que los PJs cegados se desorienten y puedan caer en otras secciones, lo justo para que se activen otras trampas. Para no caerse, los PJs tendrán que hacer una tirada de **I** mientras estén ciegos. Mientras saquen esas tiradas mantendrán el equilibrio, y si la sacan por un margen de 20 o mas, ni siquiera se moverán de donde se encuentren al activarse esta trampa. Caso contrario, tropezarán, y caerán en la trampa contigua a tu albedrío, o si lo prefieres en el resultado de 1d6, activando automáticamente esta otra trampa. Si los PJs estuvieran en alguna zona a la que el gas no llegara, no tendrán que tirar por **I** para mantenerse en pie, simplemente no perderán el equilibrio.

Esta trampa, tras expulsar el gas se ocultará de nuevo, y podrá volverse a disparar hasta tres veces más.

3. Cuando los PJs lleguen a esta sección y activen la trampa, un bloque de roca amarrado a una cadena se desprenderá del techo cayendo directamente sobre los PJs que aquí se encuentren. El bloque causará un ataque de F4. Un asalto después volverá a recogerse con el traqueteo mecánico característico volviendo a su lugar. Esta trampa podrá reactivarse tantas veces como se active.

4. Cuando se active esta trampa, toda esta sección se descolgará quedando en ángulo de 45° hacia la pared exterior de la sala, la cual se habrá izado dejando al descubierto el exterior de la torre. Al quedar inclinado, en el borde que quedaba oculto de la parte alta de la sección del suelo que no se mueve (el borde entre 5 y 4 en el mapa), verán unas esculturas con forma de caras grotescas de ojos hinchados y boca abierta por la cual vomitarán un engrudo oscuro y extremadamente resbaladizo que arrastrará a los PJs por el boquete que da directamente al exterior de la torre. El resultado es que el PJ caerá desde aquí arriba hasta el suelo, expulsado de la torre. Las víctimas de esta trampa sufrirán una caída de ocho metros. Te recuerdo que la caída se calcula multiplicando los metros de caída por dos. Después se tirará 1d6 (+2 si el PJ tiene acrobacias) y cualquier resultado positivo será las **H** sufridas, independientemente de armaduras o resistencia. Si algún PJ cae fuera de la torre, no podrá volver a entrar en ella hasta que no se abra la puerta de nuevo. Mientras tanto puede quedarse aquí a esperar a los demás. Tras tres asaltos desde que se abriera la rampa, se volverá a cerrar quedando lista para activarse de nuevo.

5. En esta sección hay tres losas cepo que se cerrarán bruscamente atrapando hasta tres PJs. Estos cepos tienen una F3 y el daño es aplicable solo a las piernas. Para abrir estas trampas será necesaria una tirada de **F**. Una vez liberados, las trampas vuelven a quedar listas.

6. Cualquiera que active esta trampa descubrirá quizá demasiado tarde que un hacha oscilante se desprende y barre toda esta sección como si de un péndulo se tratara, causando un ataque de F4. Cuando llegue al otro extremo quedará recogido y listo para volver a ser activado.

Si se llega hasta la puerta, que se tendrá que abrir o tirar abajo, se podrá salir finalmente de esta sala.

31. Sala. *Una puerta se encuentra al fondo de esta sala. También un par de muebles cochambrosos y la clásica suciedad que hay en toda la torre.*

Esta puerta está cerrada, usa los modificadores habituales R3 D6 Pc-25 desde que se puso en marcha *En la ratonera.*

32. Escaleras. Igual que las anteriores.

Estas escaleras de roca comunican los dos niveles. El trecho está envuelto en una oscuridad total. Las paredes son de rocas talladas y algunos tapices con escenas de batallas las adornan. Las telas de araña han cubierto por completo el paso en algunos puntos, creando densas cortinas de estas redes que impedirán ver a través. Al llegar a lo alto, veis un pequeño descansillo con una puerta de madera igual que las anteriores.

Esta puerta esta encajada y será necesario usar los modificadores habituales R3 D6 Pc-25.

33. Sala. *Ante vosotros veis una estancia bastante amplia con una gran mesa central rodeada de sillas. En cada esquina de esta sala hay un grueso candelabro de hierro de pie. Una puerta aparece al frente y un pequeño corredor se pierde en la oscuridad mas al fondo.*

34. Sala. *Varias mesas largas cubiertas de recipientes de cristal cubiertas de polvo se alinean aquí. Algún matriz, un alambique, unas pocas marmitas, un pequeño hogar al que poder encender fuego y los clásicos engranajes, poleas y cadenas que adornan toda la torre. Una sección de la pared se interna en la sala en*

forma de semicírculo, una puerta queda en la parte más interna. Al fondo, casi donde no llega la luz de vuestras antorchas, llegáis a ver otra puerta.

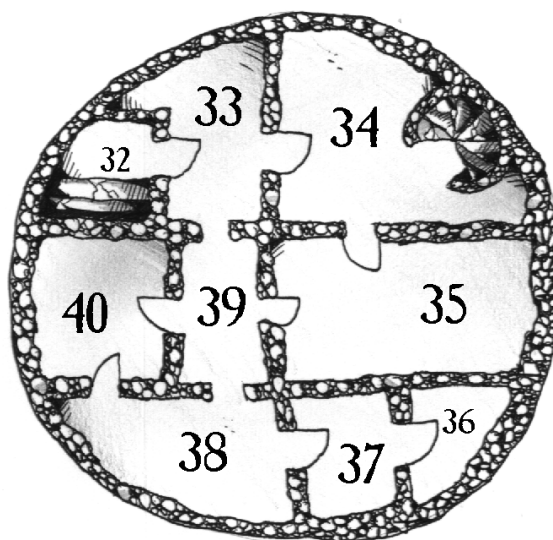
En este laboratorio, descríbeles las mesas cubiertas de productos, y objetos que jamás hayan visto. Si alguno de ellos es de alguna profesión, como físico, alquimista u hechicero, reconocerá estos objetos. Con una tirada de observar, o registro, descubrirán algún material bajo las telas de araña, ingredientes de algunos hechizos. Un frasco con un líquido espeso y rojo (sangre de un recién nacido), un fémur, un diapasón y la cola de un escorpión. También encontrarán un total de siete redomas con líquido en su interior. Estos son:

1. Frasco con líquido espeso y rojo. Sangre de un recién nacido, como dije atrás, sin mayores efectos.
- 2, 3 y 4. Frasco con líquido rojo. Poción curativa 2D6 puntos.
5. Frasco con líquido espeso, negro y grumoso. Poción de disfraz. Página 182 del manual.
6. Frasco con líquido verdoso y olor fuerte. Poción de fuerza, suma 2 a la F. Los efectos durarán 1D6x10 minutos.
7. Frasco con líquido de color crema y olor nauseabundo. Cuando se creó esta poción casi por error, se logró aplicar el hechizo de maldición de la no muerte. Por tanto, quien la beba y no pase una prueba de veneno, y después una de Fv, sufrirá estos efectos inmediatamente. No obstante, no esta perfeccionada, por tanto al cabo del tiempo estándar de duración de una pócima, el efecto pasará volviendo el PJ a la normalidad. Aunque quizá a estas alturas su propios compañeros le hayan dado una buena paliza.

Las pócimas, como se indica en el manual, se pueden reconocer mediante el uso de la habilidad sentido mágico, haciendo la tirada en secreto.

35. Sala. *Al abrir esta puerta, descubrís un enclave mecánico formidable. Al parecer todas las cadenas y mecanismos de la torre tienen aquí su punto de conexión. Infinidad de metros de cadena se enrollan sobre gruesas bobinas, poleas, engranajes, palancas y contrapesos lo cubren todo hasta donde alcanza la vista.*

Cualquier PJ podrá maravillarse de todo esto, ya que sin duda será el mecanismo más complejo que hayan visto jamás. Si alguno te comenta que decide ponerse a tocar la maquinaria en espera de resultados, no logrará nada. Todo muestra un aspecto firme y nada se activará por más que lo intenten. Una tirada de observar hará que descubran un pequeño panel de hierro en una de las paredes. Tiene un agujero en el centro y puede recordar a una cerradura. Aquí podrán introducir la extraña llave de hierro que encontraron unas salas atrás. Al hacerlo y girar fuertemente, ya que el tiempo se ha encargado de oxidar el mecanismo, se oír un agudo chasquido y la maquinaria se pondrá en movimiento de nuevo. Una gruesa bola de acero (quizá una bala de artillería) rodará por unas guías a la altura del techo, tras un corto paseo, caerá sobre una cesta, que por el peso caerá tirando de una cuerda que accionara una palanca, así unos engranajes empezarán a moverse y de nuevo, el repiquetear mecánico se pondrá en marcha, para detenerse cinco asaltos después. Con esto habrán puesto en marcha el mecanismo de liberación de la sala 40, como descubrirán mas tarde.



36. Sala. *Una mesa de despacho delante de una silla y un par de muebles es todo el mobiliario. Las paredes están cubiertas con dos tapices difíciles de descifrar.*

Una tirada de observar les revelará en los tapices, una representación de un campo de batalla sobrevolado por una oscura silueta de forma difusa. En la mesa encontrarán algunos papeles que debido a su antigüedad, se romperán nada más tocarlos.

37. Sala. *Al entrar en esta pequeña sala encontráis un amplio camastro, rodeado de un par de mesillas. Al frente hay una mesilla más y un recio sillón. El polvo y algunas telas de araña lo cubren todo. Podéis ver otra puerta al fondo.*

Antaño era aquí donde descansaba Ludovicus. Ahora no queda nada en especial.

38. Sala. *Una gran mesa rectangular se encuentra en el centro de esta sala. Un total de nueve sillas se encuentran a su alrededor. Una destaca sobre todas ellas, es la que se encuentra en la punta más alejada de la mesa. Las paredes están cubiertas de estandartes y blasones representantes de diferentes ejércitos.*

Antiguamente era la sala de reuniones de Ludovicus y sus hombres de armas. Aquí se llevaban a cabo planes y estrategias. Los estandartes representan tanto las unidades propias como las unidades más representativas que hayan sido derrotadas. Una tirada de observar, hará que reconozcan estandartes de guerra del ejército de Kislev, de la artillería de Nuln, de los ballesteros de Middenheim y los espaderos de Gisoreux entre otros.

39. Corredor. *Un corto trecho que une dos salas oculta entre sus sombras dos puertas a derecha e izquierda.*

40. Sala. Existen dos posibilidades en esta sala, la primera es que no hayan accionado con la llave que pueden haber descubierto unas salas más abajo, el mecanismo que libera el globo que hay aquí dentro, y luego está la posibilidad de que si que lo hayan hecho (la forma de activarlo es introducir la llave en el panel de la sala 35). Te describo a continuación las dos posibilidades. La primera de ellas es si **NO** lo han conectado.

Al abrir esta sala, el aire fresco del exterior os sacude por un momento. Descubrís un pequeño habitáculo de mimbre trenzado. Es de cuatro metros cuadrados y tiene un hueco central, por el cual veis una sala inferior que recordáis como la que tenía unos extraños hornos (28 de nivel inferior). Unas cuerdas robustas se cogen a un extraño techo de piel abovedada que hace las veces de techo. Por los bordes de este extraño techo, entra el aire del exterior. Una portezuela pequeña accede al interior de este habitáculo, en cuyo interior descubrís una veintena de sacos llenos de arena, una cuerda con un ancla en su extremo y un total de cuatro cadenas sujetas al mimbre que se sujetan manteniéndose en tensión a otras tantas argollas en las paredes.

Por el contrario, si accionaron la llave, esto será lo que descubran.

Al entrar en esta sala, el aire fresco del exterior os pilla por sorpresa. Una amplia sala completamente vacía y con el techo abierto hacia el exterior es lo que veis aquí. En el suelo un agujero justo en el centro comunica esta sala con la sala que visteis abajo con una especie de hornos. Cuatro argollas de hierro distribuidas en las cuatro paredes es todo cuanto os queda por descubrir. Cuando os fijáis en lo alto, recortado contra el cielo que queda sobre vosotros, una mole oscura parece que ha comenzado a elevarse lentamente sobre vuestras cabezas, a unos diez metros y ascendiendo cada vez mas. Da la impresión de que el viento lo mece, sea lo que sea, y el viento es el que hace que finalmente lo perdáis de vista cuando se aleja definitivamente de la torre.

Si los PJs llegaron a subirse en la cesta tanto en una como otra circunstancias (recordemos que cuelgan gruesas cuerdas de la cesta, con lo que podrían si son lo suficientemente vivos, agarrarse a ellas y trepar hasta lo alto) y liberaran los anclajes, descubrirían asombrados que la cesta se eleva poco a poco dejando la sala y después la torre. Cuando crucen el techo, asombrados verán la azotea de la torre y luego la otra torre más estrecha que sale de una esquina. Las montañas se abrirán ante los PJs, una vasta extensión del bosque de las sombras se extiende casi hasta donde alcanza la vista. Claro que si es de noche no disfrutarán de todo esto. El viento suena cada vez con más fuerza y balancea de un lado a otro el globo. En pocos instantes se sitúan a cincuenta metros del suelo y ascendiendo.

Obviamente, los PJs no tienen ni idea de qué tipo de maquina es esta, a no ser que sean de clase académico y saquen una tirada por la mitad del valor de su **Int**. En cuyo caso les sonará muy vagamente las historias de los globos. Al parecer en algunas importantes ciudades se ha trabajado con estos aparatos sin muy buenos resultados. Si sacaron la tirada por más de veinte puntos, incluso habrán oído hablar de la maravillosa máquina del granjero Richthofen, de Kreuzhofen, al suroeste del Imperio, el cual emprendió un viaje con su máquina y de el aún nada se sabe. (Para más datos sobre esto, remítete al suplemento *La oscura sombra de la muerte*).

Si los PJs se encuentran volando con este aparato, unas tiradas de escuchar (base 30% oído agudo +10) revelará unos siseos cada vez más insistentes que suenan en lo alto, en la gran masa de piel cuyo hueco central revela que no hay nada en su interior. Debido a ello, la máquina empezará a perder altura poco a poco. Si les da por tirar los sacos de lastre recuperarán altura y llegarán a sobrevolar toda esta pequeña zona montañosa, aunque completamente a merced del viento.

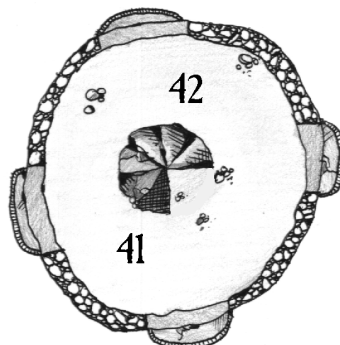
De todos modos, el vuelo del globo está condenado al fracaso, por tanto, tarde o temprano, cuando hayan disfrutado de un relajado viaje viendo unas vistas excepcionales, la cantidad de fugas del globo impedirán que pueda seguir manteniéndose en alto y perderá altura ya de forma irremisible. Puedes decidir tú mismo donde te haga más gracia que vayan a caer. Algunas ideas pueden ser en algún poblado orco o goblin, que tras el terror inicial descubran que unos *Jumanos piojoso* han venido a cenar, o quizá caigan en alguna zona del bosque, como las ciénagas, o incluso de regreso al pueblo de Guerrland, o un nido de alguna extraña criatura en las montañas, ¿quizá el del Jabberwock? El resultado siempre será la destrucción definitiva del globo y tiradas de riesgo para los PJs o hacerse daño. A no ser que seas un poco cafre y decidas despeñarlos contra una montaña o sufrir el ataque en pleno vuelo de algún bichejo volador.

41. Escaleras. Al abrir la puerta de la sala 34, descubrirán una estilizada escalera de caracol que sube por una estrecha torre.

Subís por estas estrechas escaleras de caracol durante un buen trecho. Da la impresión de que lo hacéis durante decenas de metros en vertical.

Estas escaleras tienen una trampa, así que siguiendo el procedimiento de siempre, al llegar a lo alto de las escaleras, coincidiendo con otra puerta, si no toman las medidas necesarias, caerán en ella. Esta trampa hace que los escalones se replieguen sobre si mismo dejando toda la escalinata en espiral como una empinada rampa que los hará caer como en un tobogán hacia abajo. De nuevo cada cierto número de escalones, habrán quedado a la vista esas pequeñas caras esculpidas en roca como querubines que simbolizan estar vomitando sobre la rampa un engrudo en extremo resbaladizo que facilitará el descenso. Al llegar al final de la rampa, tras un rato de caída descontrolada, un panel de roca cubierto de saetas esperará a los PJs. Esto hará que el primero en llegar aquí sufra un ataque de F4, el segundo de F3 sin modificadores por escudo, y el resto no sufrirán daño alguno si pasan una tirada de riesgo. Si la fallaran sufrirían 1d3 sin modificadores por armadura ni escudos. Por cada PJ que caiga sobre el primero y el segundo, estos tendrán que hacer tiradas de riesgo para no seguir sufriendo daño.

Esta trampa cuando caiga el último se armará de nuevo, cerrándose el panel de estacas y volviendo los escalones a su posición inicial. Con lo que la trampa quedará lista para que los PJs vuelvan a subir y puedan volver a activarla.



42. Sala. *Un pequeño habitáculo abierto al exterior por unas amplias aperturas, os permiten ver desde aquí arriba una vista formidable de toda la zona montañosa. La caída hasta el techo de la torre es de unos veinte metros, y hasta el suelo, de unos cuarenta. Por una de estas aperturas, se asoma un aparato alargado sobre un trípode. El bosque de las sombras se extiende hasta donde alcanza la vista, difuminado por la niebla que surge del mismo.*

Si el globo no hubiera sido liberado, desde aquí verán como la superficie redonda del mismo sale de una abertura en el techo de la torre, varias decenas de metros más abajo. Si el globo hubiera sido liberado, es posible que lo descubran desde aquí arrastrado por el viento alejándose cada vez más. El catalejo que encontrarán aquí arriba, puede alcanzar el precio de 200 Co en una gran ciudad.

En la ratonera

Existen varios métodos de poner en marcha este proceso. Por ejemplo, habiéndose sentado en el trono, o habiendo tocado la combinación adecuada en los cráneos de los sótanos, o incluso habiendo tocado el carillón, con lo que a las doce se pondrá en marcha esto. A lo que se enfrentarán ahora los PJs, es que la torre y todo lo que hay en su interior, se habrá activado, por tanto, el carillón les atacará en cuanto aparezcan y las armaduras saldrán de su largo letargo en busca de los PJs. Lo cual puede ser un infortunio si los atrapan en el pasillo de la alfombra animada de 2. Ya que ahora estará como si fuera arenas movedizas. Por cierto que las armaduras lo saben y no entrarán en ellas, usarán sus lanzas para atacar desde las puertas adyacentes. Las armas de la armería se activarán para darles caza, a no ser que no las lleven encima y no hayan llegado hasta esta sala. En este caso esperarán a que aparezcan los PJs, y si se diera el caso de que pasan de largo, entonces saldrán a por ellos. La maquinaria de la torre se pondrá en marcha, con lo que todas las puertas se cerrarán con cerrojo, no pudiendo abrirlas a empujones. Con todas las puertas, me refiero a TODAS las puertas, tanto las que les queden por delante, como las que ya hayan superado que tendrán que volver a abrir si deciden regresar, esto pueden descubrirlo fácilmente, ya que verán que todas las puertas se cierran de golpe. El mecanismo se lleva a cabo por unas cadenas que cogen su marco interior (donde deberían estar las bisagras) y tiran de ellas hasta cerrar la puerta, después se oirá el clack del cerrojo al cerrarse. Las puertas cerradas, solo podrán ser abiertas a golpes o abriendo la cerradura, este será el perfil de las puertas desde que se inicie este proceso, R3 D6 Pc-25. Otro suceso será el que ya expliqué en la sala del trono (9), las puertas de entrada al castillo se habrán cerrado, cayendo además dos rastrillos de hierro, uno por el interior, que lo verán los PJs si se acercan a mirar, y otro en el exterior que no verán.

Al activarse la maquinaria, los PJs podrán oír y ver metros y metros de cadenas correr por las esquinas internándose en agujeros por las paredes entre sala y sala. Estas cadenas son las que se encargan de cerrar las puertas de toda la torre, además, abrirán una sección del techo en las plantas superiores y pondrán en marcha unos grandes fogones para calentar el aire de... bueno, ya lo verás. En definitiva, todo el proceso de maquinaria en marcha durará un total de cuatro salas. Cuando los PJs lleguen a la cuarta desde que las cadenas se hayan puesto en marcha, se detendrán devolviendo el silencio más absoluto a la torre. La puesta en marcha de la maquinaria habrá activado también todas las trampas de la sala 30.

Llamando a los guardianes.

Hay dos modos de activar este proceso. O bien arrancando algunas de las piedras preciosas del sótano (13), o activando la combinación exacta en los cráneos del mismo lugar. En cualquier caso, el resultado será el mismo, la montaña de esqueletos del mismo sótano parecerá agitarse y finalmente y ante los ojos de los PJs, los huesos se irán alzando y juntándose formándose un grupo de esqueletos que armados con las armas que llevaron en vida cuando cayeron muertos desde la alfombra movediza del nivel superior, o con fémures, atacarán a los PJs. Tardarán un total de 1d6 asaltos en formarse un total de 1d20+5 criaturas.

Esqueletos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Notas. No se les puede forzar a abandonar el combate. Provocan *miedo* en todas las criaturas vivas. Están sujetos a inestabilidad en el sótano, si caen en este estado siempre se colapsan y no se volverán a levantar. Sus golpes tienen una posibilidad del 35% de causar heridas infectadas.

La muerte susurra tu nombre.



Solo existe un modo de activar esto, y es pulsando la combinación correcta (¿o incorrecta?) en los cráneos de 13. En este caso, el espectro, o demonio que fuera Ludovicus tanto tiempo inerte, despertará. Una sola idea quedará grabada en su mente, exterminar a quien ha perturbado el descanso.

La armadura se alzará y una mano fantasmal empuñará de nuevo las antiguas armas. Rompiendo la losa de mármol (anulando así el hechizo de *viento de muerte*) derribará el muro en busca de los PJs. Si estos ya no están aquí, entonces plantea la escena como el

juego del gato y el ratón. Mientras ellos registran la torre, con algunas tiradas de escuchar oirán algunas puertas abrirse y cerrarse bruscamente en la oscuridad, quien sabe si en el piso de arriba o en el de abajo.

Cuando finalmente se encuentren, (esto será cuando tú quieras) se librará el combate. Si los PJs mueren, sus cuerpos serán arrastrados a la montaña de esqueletos del sótano, donde formarán parte del ejército que seguirá esperando con Ludovicus a que se libere la batalla final.

Ludovicus

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	80	0	5	6	15	60	2	48	80	49	68	70	-

Notas. Es inmune a cualquier efecto psicológico, no se le puede forzar a abandonar el combate. Provoca *miedo* en todas las criaturas vivas. Está sujeto a inestabilidad en la torre. Las características de su equipo las encontrarás en los anexos.

Escape

Al accionar esta combinación, todas las puertas de la torre se abrirán, incluida la exterior. También se accionará todo el mecanismo del globo, quedando listo para elevarse cuando se introduzca la llave en el panel adecuado.

Otorga a tus personajes **150 Pes** por participar en esta parte.

Prémiales con **+50 Pes** si llegaron a viajar en el globo.

Dales **+100 Pes** si se enfrentaron a Ludovicus y lo vencieron.

Dales **+25 Pes** por buenos trabajos descubriendo y desmantelando trampas en la torre.

Dales **+25 Pes** por descubrir los planes del adepto que los envíe a la torre, tanto Alexei, Georg o cualquier otro.

Prémiales con hasta **+25 Pes** por interpretación, buenas ideas etc.

La Bestia vuelve a rugir

Esta parte está diseñada para ser jugada cuando los PJs regresan de la torre milenaria. Finalmente, llegarán al pueblo, quizá habiendo vagado por el bosque en el apartado *¡Perdidos!* O puede que a bordo del maravilloso globo.

Si antes de partir, los PJs pidieron que el vecino que tuvo las revelaciones les acompañara, es posible que los PJs sospechen de él, te recuerdo que este vecino estaba previsto que huyera a la primera que tuviera ocasión, por lo que puede que vayan a su casa a buscarle, o puede que primero vayan a la casa del Vladely y este envíe a dos milicianos a por este vecino. En cualquier caso, el resultado será el mismo. Cuando lleguen a la casa, sospechando que pudiera ser descubierto, este vecino habrá abandonado el pueblo cuando dejó a los PJs dirigiéndose directamente hasta el templo abandonado, donde permanecerá oculto hasta estar seguro de que los PJs han muerto. En cuyo caso, regresará al pueblo. Pero si los PJs sobrevivieron a la torre, temeroso de ser atrapado, se quedará aquí, contando como uno de los habitantes fijos en este lugar junto al líder, el guerrero del Caos.

En este caso, cuando los PJs lleguen a la casa de este, descubrirán lo que describí en cuanto a la presencia del bosque en el interior de la casa. Las raíces han atravesado el suelo, el musgo y horribles cúmulos de líquenes chorrean por paredes y techo, y la cama es un hervidero de moho e insectos. Parece mentira que nadie sobreviva en este entorno. Salvo claro, los adeptos de la Bestia tocados por la marca del Caos.

Volviendo a lo de los adeptos, esta misma noche se reunirán todos en cuanto lleguen noticias del regreso de los PJs. Si los adeptos de la Bestia vieran peligrar su seguridad en el pueblo debido a las sospechas de los PJs, no tendrán más remedio que huir al templo abandonado y esperar a instrucciones de su líder.

Por tanto, al igual que cuando hicieron aquella reunión en el templo la primera noche de llegada de los PJs, saldrán hoy entre la oscuridad de la noche y se reunirán de nuevo.

Dj. *Obviamente, si los adeptos a estas alturas ya hubieran sido aniquilados, o si el templo ya hubiera sido descubierto y vaciado, deberás ignorar este apartado y pasar directamente a la noche cuando llega la Bestia.*

Mientras los adeptos recorren la distancia hasta el viejo templo, extremarán las precauciones para no ser perseguidos. Alguno de ellos se quedará rezagado para ver si alguien está siguiéndoles de alguna manera, etc. Finalmente llegarán hasta el viejo templo. Utiliza las descripciones dadas en el apartado *Susurros en el templo abandonado* en cuanto al mapa y descripción de su interior.

No obstante, si llegan hasta el interior del templo, y descubren la reunión que se está llevando a cabo, este es el retazo de conversación que descubrirán.

- No me lo explico Maestro, no sé cómo pudieron escapar de la vieja torre!
 - ¡Excusas! – Brama una voz metalizada – estoy harto de ver que sois incapaces de encargáros de unos simples mamarrachos. – un golpe seco y fuerte puntualiza esta última palabra.
 - Pero Maestro, están muy bien preparados. Si aceptaron venir hasta Guerrland para ayudar, es que son unos caza recompensas expertos. – replica una voz titubeante.
 - Si Maestro – interrumpe una nueva voz igual de acobardada – Ayudaron a los leñadores, dicen que se han peleado con goblins y orcos, han entrado en la torre milenaria y ¡han salido de ella! (Aquí, añade cualquier acción meritoria de los PJs desde que llegaron al pueblo)
 - Todo eso no me vale... - dice casi en un susurro la voz metalizada – y si vosotros no podéis libraros de ellos, tendré que hacer que quien sí que puede hacerlo lo haga....
 - ¿Qué queréis decir, Maestro?
 - Va siendo hora de que tome medidas adecuadas en el asunto...
 - ¿Vais a enviar a la Bestia?
 - Así es. Volved al pueblo y esperad a que llegue la Bestia. Cuando aparezca, os encargareis de esos malditos aprovechando el desbarajuste que se organizará. – sentencia la voz metalizada.
- Entonces, escucharán el ruido de algo que se arrastra, entrechocar de piezas metálicas y pasos pesados. Al instante, el guerrero del Caos saldrá de la habitación para dirigirse a 8, y los adeptos saldrán del templo de regreso a Guerrland.

Si los PJs han sabido colarse en el templo y han preferido oír, ver y callar, todo esto es lo que sacarán en claro. Pero si los chicos son un poco nerviosos y deciden liarse a mamporros, en el apartado *Susurros en el templo abandonado* encontrarás todo lo necesario para llevar esa situación.

En todo caso, la Bestia regresará al pueblo esta noche para atacar a los PJs.

El transcurso del día será absolutamente normal. No ocurrirá nada destacable. Si hubieras decidido que se hubieran producido algunas bajas en el pueblo mientras los PJs han estado fuera, podrías, si lo deseas, hacer que el Vladely les encomendara de nuevo, si es que ya lo hicieron anteriormente, encargarse de llevar los cadáveres al camposanto. Con lo cual tendrás que dirigirte de nuevo al apartado *Llevando el muerto al hoyo*.

Finalmente, la poca luz del día amainará hasta que la oscuridad de la noche solo será rota por los dispersos fanales de aceite que penden de ganchos de hierro en las esquinas de las casas del pueblo. Las sombras se adueñarán de las estrechas callejuelas y el bosque adquirirá una dimensión mucho más atroz.

Los PJs se encontrarán en sus habitaciones, tras haber cenado en alguna de las posadas del pueblo. Descansando de su último viaje, ya sea a la torre milenaria, o al camposanto.

Uno de ellos al azar, mientras el silencio domina todo el pueblo, y solo se oyen los extraños sonidos provenientes de la fauna del bosque, tendrá que hacer una tirada de escuchar -20 por estar dormido. Con lo que le quedará un total de un 10% +10 si tiene oído agudo. En caso de sacar esta tirada, escuchará unas voces gritando en alguna habitación cercana.

- FUEGOOOO!!! – escuchará claramente. En el momento en que abra los ojos, percibirá el olorillo característico de algo quemándose. Entonces, por debajo de la puerta podrá ver un leve resplandor y algo de humo colándose por aquí.

Cuando el PJ salga al exterior descubrirá como en una de las habitaciones vecinas, varios inquilinos, incluido el posadero, permanecen de pie frente a la puerta abierta. Del interior salen el humo y el resplandor de un fuego de considerable tamaño. En esta habitación, la cama y un mueble están completamente en llamas, y el fuego se está propagando rápidamente al resto de muebles. Que los PJs hagan una tirada de observar si lo desean, y si la sacan, descubrirán que tras las cortinas en llamas, se encuentra la ventana rota y cristales en el interior. Con un margen de diez puntos en dicha tirada, descubrirán entre las llamas de la cama, una pequeña forma que reconocerán como un candil de aceite volcado. Evidentemente, alguien ha tirado este objeto desde el exterior con no muy buenas intenciones.

De hecho, los PJs tendrán un 10% de posibilidades cada uno de ellos de ser el inquilino de dicha habitación. Si alguno (y solo uno) de ellos saca este porcentaje, el fanal encendido atravesará la ventana yendo a caer directamente sobre el pobre PJ. El PJ tendrá la opción de sacar una tirada de escuchar -20 por estar dormido, con lo que queda un 80% +10 si se posee oído agudo. Caso de sacarla, y sacando a continuación una tirada de **I** el PJ rodará por la cama saliendo de ella y no sufriendo daño alguno mientras el aceite lo empapa todo y se pone a arder. En caso de no sacar la tirada, el PJs se despertará automáticamente cuando reciba el golpe del fanal sobre el, entonces el aceite se liberará sobre las mantas y podrá dañar al PJ. Es decir, si saca ahora una tirada de **I**, saldrá de la cama y solo sufrirá 1d4 de daño. Pero todavía existe otra opción, y es que el PJ no escuchara la ventana romperse y no sacara la tirada de **I** para salir de la cama, con lo que sufrirá 2d4 de daño y prenderá con 5 puntos o más. Si prende sufrirá 2d4 de daño por asalto, y solo se conseguirá apagar reduciendo este daño a 0. Algunos modificadores son: azotar las llamas -1, otro -1 por personaje azotando, arrojar agua -1 por cubo. Te recuerdo que el fuego se considera que tiene F3 y sacando un 4 en la tirada se puede intentar mejorar el daño. Para ello se tiene una posibilidad de 10% en lugar de tirar automáticamente.

Si los PJs están a salvo y se encuentran en esta situación, posiblemente traten de apagar las llamas junto a los demás inquilinos o el mismo posadero.

Si los PJs deciden salir a la calle a pedir ayuda, pronto encontrarán una patrulla de soldados de las que vigilan las calles que se prestarán inmediatamente a ayudar. Uno de ellos saldrá corriendo en busca de otros soldados. En algunas casas las ventanas empiezan a abrirse y algunas cabezas curiosas se asoman. Las llamas ya tendrán consumida esa habitación inicial y se estará propagando a las colindantes. Pese a ser prácticamente toda la madera de Slivo, el fuego finalmente, debido a su virulencia empieza a propagarse.

Pronto, algunos vecinos aparecerán corriendo hacia la posada con cubos y mantas.

Si te comentaran que desean dar una vuelta alrededor de la posada en busca de alguna prueba, no descubrirán nada anormal. Solo la ventana rota por la que las llamas salen hacia fuera como lenguas lamiendo el exterior.

Toda la escena del incendio la dejo en tus manos, básicamente, los vecinos aparecerán para intentar apagar el fuego que por mucho que hagan, pasará de una habitación a otra para desespero de quienes estén luchando contra las llamas. Quizá algún vecino sufra en sus carnes las llamas por acercarse demasiado, o quizá alguna sección de la posada se derrumbe por que el fuego haya consumido las vigas y soportes del edificio.

Será en este momento, cuando cualquier PJ que esté fuera de la posada en llamas, con una tirada de escuchar (30% +10 por oído agudo), podrá percibir sobre el crepitar de las llamas y los gritos de los presentes, un extraño zumbido bastante desagradable. El zumbido parece acercarse directamente hacia este lugar. Así, tras

unos instantes mirando en la dirección de este sonido, descubrirán una silueta de considerable tamaño apareciendo súbitamente por en medio de la calle dando pequeños saltos mientras sus alas no paran de agitarse provocando tan desapacible zumbido. La Bestia al descubrir a toda la gente frente a la posada reunida, se detendrá por unos instantes y estirará su cuello mientras emite un bramido colosal que alertará a todos los presentes haciendo que salgan corriendo. Quedándose muy posiblemente únicamente los PJs y algunos pocos soldados (previa tirada de **Ld** por parte de los PJs para que aguanten el tipo) frente a la Bestia que se dirigirá directamente hacia ellos.

Por cierto, si algún PJ posee la habilidad de sexto sentido (**Int**), que haga ahora la tirada y si la supera, notará como si estuviera siendo vigilado.



Jabberwock

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
6	80	0	5	6	47	10	4	10	80	18	85	90	-

¿Llevan los PJs el equipo adecuado? Entre las prisas por el fuego y todo eso a lo mejor no te dijeron que se ponían armaduras y tomaban las armas. Con lo que puede que ahora tengan que prepararse deprisa y corriendo.

A diferencia de la criatura que puede que encontraran como resultado de alguna tabla en el apartado *¡Perdidos!*, este sí que es el verdadero Jabberwock.

La descripción de esta criatura es prácticamente la misma que viene en el apartado antes citado, no obstante, te lo recuerdo de nuevo pues tiene algunas pequeñas variantes. Este ejemplar mide casi cinco metros. Provoca miedo en todas las criaturas vivas y terror en las que midan menos de tres metros. Está sujeta a estupidez. Sus cuatro ataques por asalto son, un mordisco, dos pisoteos y un coletazo. Su mordisco es venenoso y los PJs afectados deben superar una prueba de venenos o morir en 2d6 asaltos. Las heridas que sufra esta criatura podrán ser regeneradas a un ritmo de 1 por cada dos turnos, siempre que no estén ya por debajo de cero. Tampoco podrá regenerar las sufridas por fuego y ácido corrosivo. Si las heridas que sufra llegan a cinco o menos, no podrá atacar o moverse hasta que haya regenerado al menos hasta seis heridas. Su visión nocturna le permite ver hasta los veinte metros.

Los adeptos entran en escena

Los adeptos que queden vivos, aparecerán ahora en escena. Las órdenes de su Líder han sido claras, aprovechar la llegada de la Bestia para sembrar el caos y acabar de una vez con esos entrometidos (nuestros alegres PJs).

La primera acción de los adeptos ha sido la de provocar el incendio en la posada, intentaron alcanzar con el fuego a algún PJ, pero si no lograron quitar a alguno de en medio, por lo menos habrán logrado tenerlos en la calle mientras la Bestia aparece. Tras tirar el candil, se escabullirán entre las sombras de la noche y subirán a los tejados cercanos para intentar alcanzar con las flechas a los PJs mientras se enfrentan a la Bestia. Este es el motivo por el que quizá algún PJ se sintiera vigilado en la calle gracias a su sexto sentido.

Mientras el combate se decide en las calles, los adeptos se mantendrán al margen usando de armas de distancia contra los PJs. Y si tú decidieras que la Bestia huyera, debido a demasiadas heridas o algo así, ellos cubrirán esta retirada.

Si las cosas se tuercen mucho, siempre pueden decidirse a dividirse y bajar a la calle y enfrentarse cuerpo a cuerpo unos y disparar proyectiles, otros. Tú como Dj decides como usarlos.

A estas alturas y viendo que prácticamente todo el mundo a huido, quedando muy posiblemente solo los PJs frente a la Bestia, no les importará demasiado revelarse y entablar batalla cuerpo a cuerpo. Ya solo les interesa acabar de una vez con los PJs quedando el camino libre entonces para llevar a cabo sus oscuros propósitos.

Por tanto, para cuando llegue la Bestia frente a la posada, ¿Qué estarán haciendo los PJs? Si se decidieron a ocultarse en la posada o en alguna casa, la Bestia tendrá como principal objetivo tratar de llegar hasta los PJs, así que si se ocultaron tras una puerta, tendrá que tirar el muro abajo.

En caso de que tengas que derribar algún muro o casa, estas notas también aparecidas en el manual, pagina 77, pueden ayudarte. Las casas de Guerrland cuentan como edificios de madera sólida. Por tanto, tienen una R7 y soportan un daño de 30 puntos antes de venirse la sección atacada abajo. Cualquier PJ o PNJ atrapado por un derrumbamiento sufrirá 1d6 impactos de F3.

Cuando la Bestia ataque una casa, estas contarán como objetos indefensos, es decir, impacto automático y daño doble.

Una vez llegue hasta los PJs, se enzarzará en combate, apoyado en la medida de lo posible por los adeptos, y no se retirará hasta que finalmente muera o derrote a los PJs. Anteriormente te he comentado que los adeptos cubrirían la retirada de la Bestia. En principio es cosa tuya si decides que sea así. Si te apetece estirar todavía más la aventura, puedes hacer que la criatura abandone la batalla si está muy malherida, con lo que posiblemente los PJs salgan tras ella. De esta forma, el rastro puede conducirles hasta la cueva nido descrita en el apartado correspondiente. Si no logran seguir el rastro, quizá decidan ir a investigar a las montañas y allí puede que encuentren la cueva nido. O quizá mediante el yelmo del líder puedan “conectar” con la Bestia y así descubrir su posición en las montañas. Por tanto los PJs de nuevo tendrían que internarse en el bosque y llegar hasta las montañas, donde puede que se vuelvan a encontrar asentamientos goblinoides.

Te recuerdo que si la Bestia huye, al día siguiente el Vladely les pedirá de nuevo que se hagan cargo de los cadáveres que puedan haber aparecido como resultado de la aparición de la Bestia esta noche. Con lo que posiblemente vuelvan a tener problemas en el camposanto. Para esto, remítete al apartado correspondiente.

Otra opción a estas alturas es que acaben con la Bestia, y los adeptos huyan. Se retirarán hasta el viejo templo e informarán al Líder de lo ocurrido. A la noche siguiente, sin más demora, todos los adeptos restantes y el líder tomarán la posada o lugar donde se encuentren los PJs (incluida la cabaña del camposanto) y tratarán de vengar la muerte de la Bestia. O si lo prefieres, cuando los PJs abandonen Guerrland, entre aplausos y gritos de júbilo, en medio del camino que cruza el bosque serán asaltados por ellos, cuando menos se lo esperen.

Por tanto, en este punto, y ya definitivamente, acabarán con los adeptos y ya de una vez, con todo lo que queda de este culto a la Bestia, habiendo librado entonces al bosque de una peligrosa alimaña.

Brindemos...

Una vez desenmascarados los adeptos y localizadas sus casas, los vecinos acudirán en masa con antorchas y quemarán estas casas corrompidas por el Caos, reduciéndolas finalmente a las cenizas borrando así todo rastro de los adeptos en el pueblo.

En la junta, con todo el pueblo reunido alrededor, los PJs serán aclamados como héroes. El Vladely leerá un discurso para la ocasión en el que elogiará a los PJs y los ensalzará como defensores del bien y portadores de la felicidad. Los aplausos interrumpirán en numerosas ocasiones el discurso.

Los PJs pueden quedarse a descansar una temporada en el pueblo (tanto como quieran), reciben de todo el mundo el trato de Brat y son invitados allá por donde pasen. Todos quieren beber y comer con ellos y en la bodega “El laúd” esta misma noche se organizará una fiesta por todo lo alto en su honor, en la que la pequeña orquesta de halflings, tocará una canción, especialmente escrita, sobre los PJs y su gesta que se seguirá cantando en el pueblo por siempre y será enseñada de padres a hijos.

Al día siguiente, quizá con un fuerte dolor de cabeza, y tras recibir de nuevo los efusivos agradecimientos del Vladely, incluida la prometida recompensa de 1000 Co, serán acompañados multitudinariamente hasta la salida de la ciudad, donde entre vítores y aplausos saldrán de Guerrland donde ya nunca serán olvidados por años que pasen.

Los PJs habrán conseguido, además de un montón de buenos amigos entre los vecinos del pueblo, y un montón de monedas relucientes, el regalo de poder venir cuando lo deseen a Guerrland y disfrutar de alojamiento y aprovisionamiento gratis por el resto de sus vidas.

La amenaza de la Bestia ha quedado erradicada, sus adeptos han desaparecido. No obstante, mientras cruzan el oscuro bosque, cuando los aplausos y los gritos dejan de sonar y se pierden como un eco, la quietud aplastante del bosque vuelve a traerlos a la realidad. La sensación de sentirse vigilados es casi angustiante.

Los PJs no podrán reprimir el sentimiento de que si bien han hecho un gran bien por el pueblo librándolos de la Bestia, queda una gran batalla todavía por delante hasta que el bosque recupere la normalidad, librándose de las sombras y la marca del Caos que lo ha corrompido desde la raíz. Pero esta es una batalla demasiado grande y está perdida de antemano. Ellos ya no pueden hacer más por el bosque.

Otorga a tus personajes **200 Pes** por eliminar a la Bestia.

Prémiales con **+25 o +50 Pes** por desenmascarar y eliminar a todos los adeptos (incluido el líder) que pudieran quedar.

Si en el grupo hubiera algún PJ cuya deidad fuera Taal y se hubiera mostrado durante la campaña devoto con él, por ejemplo rezándole en el templo, y además su comportamiento hubiera sido el correcto, tanto hacia Guerrland y sus habitantes como hacia el Dios, Taal le otorgará 1 punto de destino.