



Un módulo hecho por fans para Warhammer el Juego de Rol

ISLA Campanario

Por Creative Fosse

Traducción: Alejandro D. R. M

¡Un secreto bien guardado sobre un
lugar olvidado en el Viejo Mundo!

Un módulo (no oficial) hecho por fans

Este módulo es un módulo **no oficial** creado para el juego de **WJdR**.

Muchas gracias a **Auke** e **InfiniteSaxon** por su ayuda y apoyo con este módulo.
¡Ustedes hicieron este módulo aún mejor!

Gracias también a **The Rookery** en Discord por acercar a esta comunidad.
Sin ellos, no podría formar equipo con **Auke** e **InfiniteSaxon**.

©2022
Creative Fosse



Discord:
<https://discord.gg/YbyqzsQZgQ>

Facebook:
facebook.com/ValhallSpillforening

Web:
www.creativefosse.com

ISLA CAMPANARIO

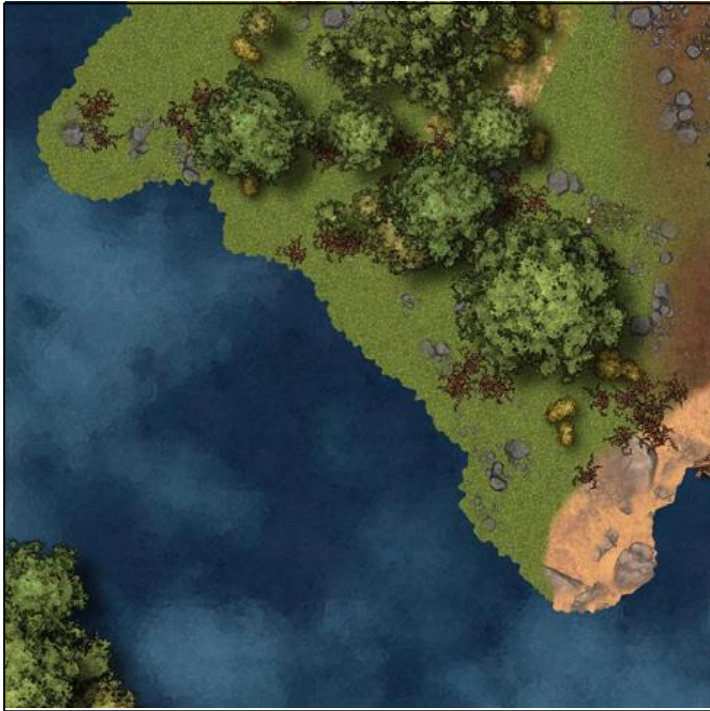
Escrita por Creative Fosse

"Entonces, ¿nunca has oído hablar de Isla Campanario? Oh, mi... Supongo que eres una de las personas más afortunadas en este mundo entonces. ¿Y ahora quieres escuchar cuentos de esta isla hace mucho olvidada? No sé... Apenas escapé de los horrores que cobraron vida en esa isla que una vez fue pacífica. Verás... había un portal y un dispositivo. ¡El campanario!"

La Isla

La isla en sí fue una vez un lugar pacífico y puro en mitad de un pequeño río, el Teufel, que aun recorre parte del Imperio. La isla era apenas perceptible y muy pocos sabían de su existencia.

Algunos de los que sí la conocían pronto descubrieron lo que yacía debajo de la superficie. No pudieron resistir a los efectos de unas inquietantes piedras ancestrales que nunca debieron tocar.



Estas piedras eran fragmentos de un antiguo portal. Giradas para mirar al cielo una vez más, nunca más debían volver a girarse para mirar a la oscuridad sin fin. Quienes perturbaron las piedras pronto se corrompieron. Voces susurrantes les ordenaron colocar las piedras en un cierto orden. El antiguo portal fue una vez más vinculado a un reino de horrores desconocidos olvidado durante largo tiempo.

La isla se convirtió en puerta de entrada a la peor brutalidad que la humanidad haya visto jamás. Los

corruptos se convirtieron en los primeros de muchos monstruos en cazar las mentes de los desafortunados que pisaron la isla en los años siguientes.

El Campanario

Una de las pocas personas que conocían la isla, una vieja chamana, había aprendido una vez sobre criaturas místicas conocidas solo por aquellos que habían vagado entre almas desesperadas, y ordenó que se construyera una torre. La chamana sabía que algunas personas ya habían sido corrompidas por la oscuridad de las profundidades, pero contando con algunas de las piedras antiguas que no se habían retirado, aún había tiempo para actuar.

Para proteger a los que aún no se habían corrompido, la chamana creó un círculo de protección. Dentro de este círculo, la chamana y sus seguidores cavaron profundamente en el suelo creando un túnel debajo del río. La chamana tenía un fuerte vínculo con los enanos y sabía que tenían que cavar lo suficientemente profundo para llegar a sus grandes salones. Los enanos acudieron en ayuda de la chamana y sus seguidores, y juntos construyeron el Campanario usando materiales tallados en los grandes salones de los enanos. Pero el tiempo era limitado ya que el círculo de protección no se mantendría para siempre.

La torre se construyó dentro del círculo protector. A medida que la brutalidad del poder maligno se volvía abrumadora, el círculo de protección apenas podía aguantar y la chamana pronto sucumbiría por agotamiento.

Una fracción de segundo antes de que se rompiera el círculo de protección, el Campanario estaba terminado. La chamana usó sus últimas fuerzas para poner en movimiento la campana de la torre y el sonido profundo de la misma rompió el portal en pedazos, dejándolo oscuro y silencioso, hecho añicos en el suelo. Completada su tarea, la chamana cayó en la boca de los monstruos que habían logrado atravesar el portal, buscando destruir la vida misma del Viejo Mundo. Dientes y garras la desgarraron y lenguas monstruosas lamieron cada gota de sangre fresca que brotaba de su carne.

El poder de Dos Caras de la Campana

La Campana funcionó de dos maneras. Podría cerrar el portal y destruir los monstruos que quedaron en la isla pero tratar de destruir a los monstruos usando la Campana abriría el portal una vez más. Tan pronto se destruyeran los monstruos restantes, nuevos monstruos surgirían del reino más allá. El portal estaría cerrado pero los monstruos todavía estarían sueltos en la isla.

La Isla de Sangre y Muerte

Durante meses, los monstruos restantes lucharon entre ellos, desgarrándose lentamente en trocitos. La otrora hermosa hierba verde estaba empapada en sangre oscura. Los monstruos finalmente murieron y pasaron años e Isla Campanario fue olvidada.

Por Quién Doblan las Campanas

El lugar no permaneció en el olvido cuando una halfling de alguna manera logró descubrir el camino subterráneo a Isla Campanario, huyendo de criaturas No muertas. La halfling corrió escaleras arriba dentro de la torre y se arrojó a través de la abertura en la parte superior de la torre. Saltar a los brazos de la muerte era mejor que dar su vida a los no-muertos.

Para su sorpresa, saltó directamente a una cuerda que estaba unida a la campana en el techo. Cayendo un par de metros, logró agarrar la cuerda y detenerse. Mientras la cuerda le salvaba la vida, la Campana comenzó a sonar. Para cuando alcanzó el suelo, no estaba segura de lo que estaba pasando, ya era demasiado tarde. Nunca supo qué la rajó y derramó sus tripas, dejando su pobre alma en terror.

El Campanario Hoy

Hoy en día, solo unos pocos saben acerca de Isla Campanario y desconocen su ubicación o que los monstruos aún deambulan por ella. Incluso los lugareños que conocen la zona muy bien no conocen ninguna isla de este tipo en el Teufel.

Un día se encontró flotando un mapa sin terminar por el río, pero nadie pudo averiguar de dónde vino.

Sin embargo, hay una historia de un cartógrafo enano, Gorrick Tripadura, quien remontó el río Teufel para buscar una isla. Nunca más se le volvió a ver.

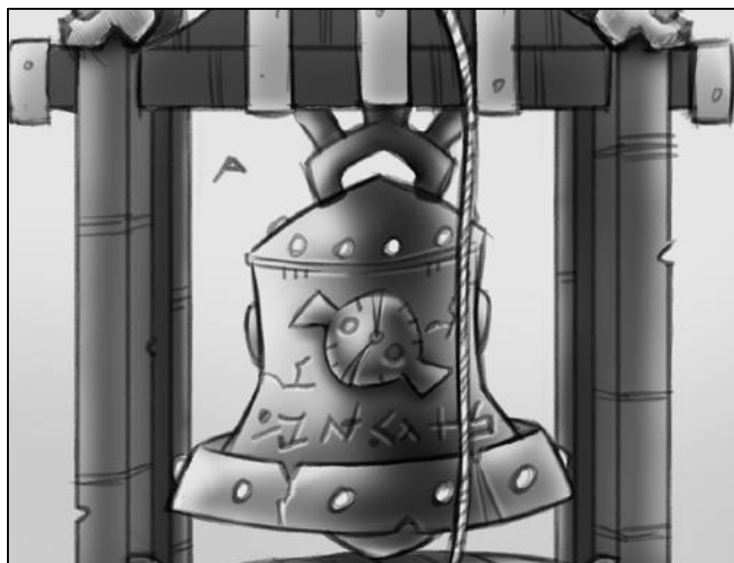
Gorrick Tripadura

Gorrick Tripadura logró sobrevivir a los monstruos. Llegó a la isla hace un par de meses con su barco y su pequeña tripulación de cinco ribereños. Como tenía que reunir su equipamiento antes de dejar el barco, sobrevivió al ataque de los monstruos. Mientras se escondía en el bote, presencié como toda la tripulación era desmembrada y devorada aún con vida. Nunca olvidaría los horribles gritos.

Pasaron un par de días antes de que Gorrick se atreviera a dejar el bote. El hambre lo estaba matando y no había visto ninguna señal de los monstruos desde el día que llegó. Por mucho que quisiera entrar en el campanario no se atrevía a acercarse. En cambio se arrastró alrededor de la parte más cercana del bote y comió todo lo que pudo encontrar allí. Por la noche dormía en el bote debajo de una manta y de vez en cuando podía escuchar algo grande arrastrándose cerca. Gorrick estuvo en la isla durante unos 3 o 4 meses. No es el mismo enano que solía ser: sucio, flaco y enloquecido parcialmente por los horrores que acechan la isla. Aunque recuerda el camino de regreso, tiene demasiado miedo de dejar su lugar seguro. ¿Le encontrarán alguna vez o se enfrentará a una Muerte lenta y agonizante?

Los Planos del Campanario

La torre tiene unos 36 metros de altura. Está construida a partir de pesadas piedras brillantes, de color blanquecino con un tinte de negro Y Rojo. Solo algunos otros lugares en el reino tienen piedra como esta y pocos saben de su existencia.



La escalera en espiral es de pesada piedra negra.

La parte inferior de la torre se encuentra a unos 3 metros bajo el suelo donde hay una gruesa puerta de madera. La puerta no parece tener ninguna cerradura, pero debido a su grosor puede ser algo difícil de abrir. Se dice que la puerta conduce a un túnel muy profundo bajo tierra. El túnel en sí conduce a un lugar que alguna vez estuvo poblado por enanos ¿Un gran salón quizás?

En la parte superior de la torre en el lado oeste, a la derecha debajo del techo, hay un par de puertas dobles. Podrían ser fácilmente confundidas con una gran ventana si no fuera por las dos puertas rotas. Una de las puertas está colgando suelta, unida únicamente por una de las bisagras.

La Campana

La campana está encantada con magia antigua. Sobre la campana hay una inscripción rúnica en un idioma extraño. ¡Leerlo incorrectamente podría ser peligroso! Comprender y leer la inscripción en voz alta correctamente eliminará el encantamiento, causando que la campana se rompa por la mitad, destruyendo el portal en la tierra de una vez por todas. Sin embargo, destruir el portal de esta manera podría causar estragos en otro lugar debido al cambio de la energía de ambos reinos.

Si alguien usa la cuerda que cuelga de la campana para subir o bajar, comenzará a sonar. Cuando suena la campana, los monstruos de la isla se dan cuenta de la presencia de extraños y el portal bien podría cobrar vida una vez más. Para cada sonido que hace la Campana los monstruos perderán cordura por un breve momento, causada por un dolor horrible. La pérdida de cordura aturdirá a los monstruos durante unos segundos. Cuanto más dolor sufran de esta manera, más más crece su odio hacia el Campanario, haciendo que los monstruos finalmente se vuelvan frenéticos. Aunque los golpes mortales los matarán, los monstruos tendrán la fuerza para continuar por unos momentos más antes de derrumbarse.

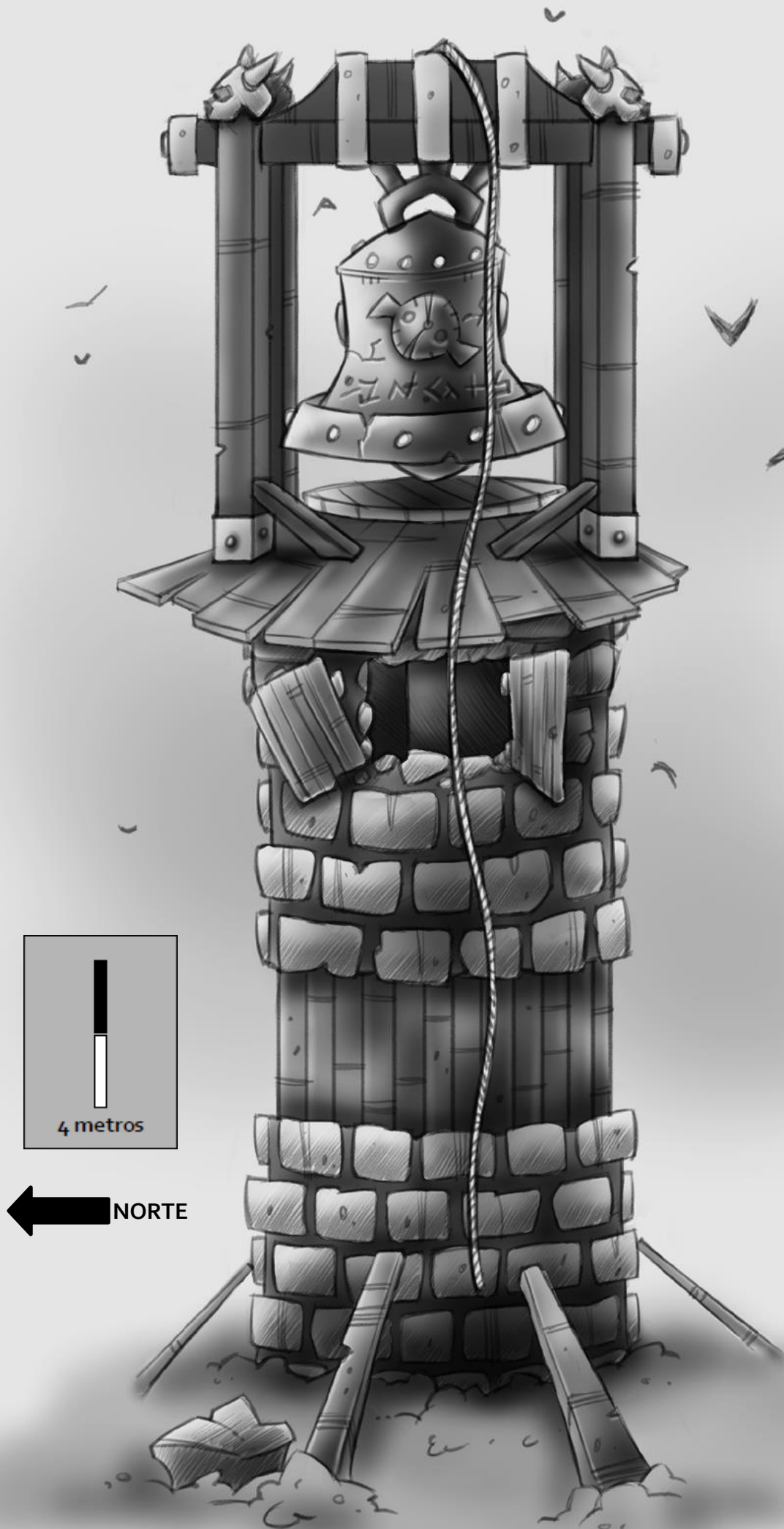
Si la campana suena durante horas, cualquier ser vivo de este reino comenzará lentamente a sangrar internamente. Los monstruos del otro lado se harán más fuertes a pesar de que tendrán que superar el horrible dolor que se les inflige.

El portal

Aunque el portal parece estar roto y algunas partes de él se rompen en trozos y pedazos, el portal seguirá funcionando como solía hacerlo si el sonido de la Campana es lo suficientemente fuerte. Si un hechicero -un Hechicero Brillante podría ser perfecto- decide poner las piezas juntas y de alguna manera encanta o utiliza otros hechizos en ellas, el portal cobrará vida lentamente solo. Si eso sucede, la única manera de destruir el portal es mantener la Campana en movimiento durante varias horas.

Tan pronto como el portal vuelva a funcionar, los monstruos aparecer después de unos minutos. Aunque es posible saltar a través del portal para entrar en el reino en el otro lado, no es recomendable. Pocos alguna vez vuelto y aquellos que lo han hecho, bueno...

"Entonces, ahí la tienes... y sí, de hecho sobreviví a los monstruos en Isla Campanario. No, por qué deberías créeme... Después de todo, solo soy un halfling dando su vuelta diaria por el manicomio. Oh bueno, es hora de volver adentro y escuchar los gritos de los demás. ¿Puedes ayudarme con la puerta? es un poco difícil para mi desde que perdí mi brazo izquierdo y la mitad de mi mano derecha. Al menos no sentí el dolor hasta que estuve a salvo..."



CF
22/5-22



FIN...
...¿O NO?