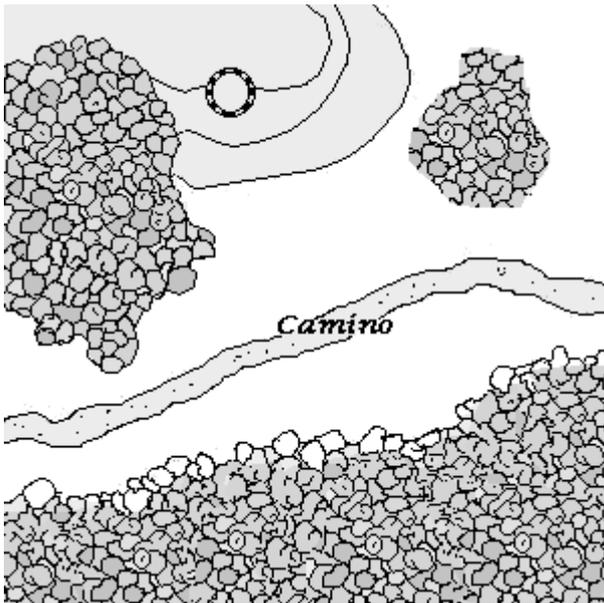


La Torre y sus habitantes

Escrito por Igest

A continuación vais a encontrar la descripción de este lugar, para que podáis utilizarlo en vuestras partidas como mejor se adapte. De todas formas, en lo sucesivo, voy a incluir más material para una aventura, así que de momento la información que aquí encontréis es solo el principio.

Situación



En un principio esta pensada para ser utilizada en cualquier lugar y probablemente no necesites realizar modificaciones para utilizar este material en tus partidas.

Lo que debes tener en cuenta es lo siguiente:

1. Debe encontrarse en una loma, tal y como aparece en la descripción.
2. Cerca únicamente debe haber un poblado, más bien pequeño (en mi caso se llamaba Eirfrenzt), aunque los PJ's deben desconocer de su presencia en un principio (únicamente podrían saberlo haciendo una exploración de la zona).
3. Un entorno boscoso es lo más apropiado.

¿PORQUE ESTAMOS AQUÍ?

Tus personajes deben tener buenos motivos para pasar por las cercanías de esta torre. Como se encuentra cerca de un camino y en una zona más bien poco habitada, pues es muy probable que los PJ's se encuentren viajando de una ciudad a otra, o en algún trabajo que les obligue a viajar, y de pronto se verán sorprendidos por la oscuridad, por lo que ante los peligros que acechan en los bosques puede ser una buena alternativa refugiarse en la torre.

"Habían perdido mucho tiempo ayudando a aquella pobre mujer, y aunque todos estaban satisfechos por su buena acción, ahora se sentían muy nerviosos, a medida que veían como caía la noche.

Aceleraron el ritmo en un último intento de evitar lo inevitable, pero poco a poco todos empezaron a admitir que deberían buscar algún lugar donde pasar la noche, y la verdad es que el bosque no parecía un buen lugar.

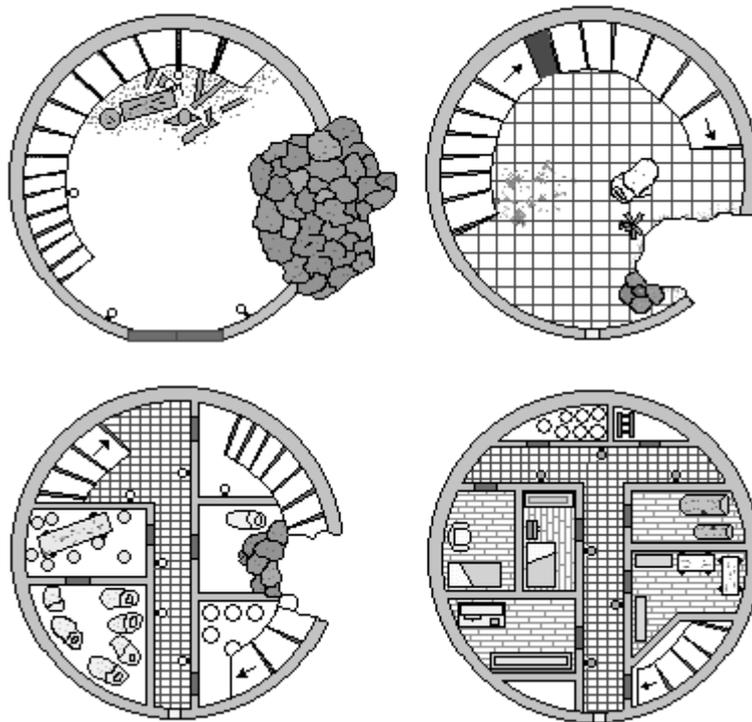
Entonces fue cuando Gustaff vió la torre a su izquierda a tan solo unos metros del camino. No parecía que hubiera vida en ella, pero a todos les pareció una posibilidad mucho más atractiva que

dormir entre matorrales al acecho de cualquiera."

LA TORRE

La torre se encuentra sobre una loma, bastante proxima a un camino que tiempo atras vigilaba. Tiene un aspecto abandonado y en su cara este, esta derruida en parte. Se encuentra subiendo tan solo unos pocos metros, por la pendiente suave de la loma.

La entrada principal parece haber aguantado y permanece cerrada. La torre tiene aprximadamente unos 16 metros de altura (aproximadamente 4 metros por planta) y se pueden ver cuatro pisos. La piedra de las paredes esta bastante desgastada y en mal estado, aunque en la cara norte esta en bastante mejor estado.



Primer piso:

La entrada principal a la torre permanece cerrada, bloqueada por una madera de un lado a otro. Esta permanece en bastante buen estado y podría aguantar un ataque tranquilamente sin grandes problemas.

En la parte este hay un gran monton de piedras, y es que esa pared se derrumbó, y los cascotes han quedado amontonados en la zona. Escalar este monton de escombros no debería ser excesivamente difícil para los PJ's, aunque siempre puedes hacerles pasar un apuro si estan excesivamente despreocupados.

En la parte norte hay un gran monton de muebles de madera de todo tipo, destrozados y amontonados, haciendo desaparecer, casi por completo la pared. La mayoría de los muebles (sillas,

mesas, armarios, butacas...) estan destrozados y en algunas zonas los montones de astillas y tablas partidas son considerables.

En este piso no hay nada más, a excepción de las escaleras que suben al segundo piso y de varias antorchas colgadas de las paredes que se encuentran apagadas.

Segundo piso:

Una vez en subidas las escaleras, los PJ's se encontraran con que ahora es todo algo más acogedor (aunque no mucho). Lo primero que cabe destacar es que el suelo esta completamente embaldosado y las paredes estan cubiertas con barro y luego pintadas (esto lo pueden divinar si observan algunos de los desconchones que tienen las paredes). Todo este piso es un área diáfana y unicamente se pueden ver unos restos de un fuego junto a unos sacos en el suelo. En la zona este (la más afectada por el derumbamiento), no hay pared y parte del suelo se ha venido abajo, dejando esa zona al descubierto. Esto hace que sea bastante frio el piso, aunque sin duda alguna es un buen lugar para vigilar si alguien se acerca, sin tener que subir a lo alto de la torre. Lo último que podran ver los PJ's en este piso es un monton de piedras apilado cerca del lugar donde el piso se vino abajo (estan demasiado bien apiladas como para ser por el derrumbamiento, aunque no se lo digas a los PJ's a menos que insistan lo bastante, despues de todo solo es un monton de piedras).

Tercer piso:

Este piso esta distribuido en varias habitaciones que estan separadas por muros (que no son excesivamente resistentes) cubiertos en barro y pintados de la misma forma que en la planta anterior. Todas las habitaciones tienen una puerta de madera muy gruesa y pueden ser cerradas por dentro mediante un cierre de hierro (todas a excepción de que hacía las labores de prisión).

Las habitaciones de la izquierda constituían la zona de descanso de la guardia de la torre, e incluye un comedor y una zona de dormitorios. En el comedor unicamente hay una gran mesa rectangular que ocupa la mayor parte de la habitación y varias banquetas, algunas con las patas rotas. Desde el comedor se podía acceder al dormitorio, donde hay varios camastros pegados junto a las paredes. Aquí los PJ's podran encontrar alguna espada corta en bastante buen estado y si te sientes generoso, algo más (puede que alguien se lo dejara entre las mantas).

Las otras tres puertas dan acceso al almacen, a la celda y a las escaleras que suben al siguiente piso. En el almacen (la habitación situada más al sur), hay varios toneles, todos ellos llenos de vino, que con el paso del tiempo ha acabado avinagrandose. Además hay algunos sacos de trigo y de harina, que estan agujereados y todo su contenido se encuentra estropeado. La siguiente habitación anteriormente era usada como celda y precisamente en el momento en que se produjo el derrumbamiento un pobre infeliz se encontraba encerrado en ella y murio aplastado por las piedras. Los PJ's podran deducir todo esto, porque es la unica puerta de toda la torre que tiene el cierre por la parte de fuera, y por el cadaver que se puede ver entre las piedras (que por cierto llevara ya un año muerto, por lo que alguno un poco blando puede sufrir algún mareo al ver la escena), por lo demas la habitación únicamente contiene un camastro. La ultima de las puertas simplemente da acceso a las escaleras que permiten subir a la siguiente planta.

Cuarto piso:

Esta es la última zona de la torre y la sensación de encontrarse en un lugar más comodo, quedara patente desde un inicio. Los suelos aquí son todos de madera en las habitaciones, mientras que en los pasillos siguen siendo de baldosas. Las paredes estan cubiertas con tapices y un último detalle pero que es muy importante, las antorchas se encuentran encendidas. Esto evidentemente le da un aspecto acogedor, pero lo que los PJ's pueden pensar es... "No estamos solos". Y bueno esto no es

del todo falso, pero para más detalles mira la sección: "Habitantes de la torre".

En la parte norte hay dos pequeños cuartillos, uno de los cuales da acceso a una trampilla para llegar a lo más lato de la torre, y el otro es otro pequeño almacén de barriles, que contienen vino que esta vez esta en buen estado.

En la parte este del piso hay dos habitaciones, en una de las cuales, únicamente hay un par de baules bastante grandes y de madera. Los dos poseen cerradura, y es bastante difícil abrirlos debido al óxido que tienen. Además una de las dos cerraduras (la del baúl más grande), posee un mecanismo que lanzará un pequeño dardo a cualquiera que trate de abrir la cerradura (a menos que lo haga con la llave o superando la tirada de forzar la cerradura por al menos 20 putos). En dicho baúl hay un pequeño tesoro formado por 231Co's 627/1358. La otra habitación es bastante macabra, y en ella hay varias mesas y estanterías con todo tipo de trozos de cuerpos humanos (y no tan humanos). El ambiente esta muy cargado y se respira un aire nauseabundo. Cualquiera que entre, deberá superar una tirada de Fr o se sentirá con náuseas y deberá salir a respirar algo de aire. Adicionalmente puedes hacer que cualquiera que no supere la tirada, realice una adicional de Fv y si tampoco supera esta, deberá sumarse un punto de locura. Por otro lado las estanterías están llenas de matraces y tubos con todo tipo de productos y la mayoría de ellos no están etiquetados (y los que lo están apenas si se pueden entender), así que haz saber a tus PJ's que es bastante peligroso que se arriesguen a probar el contenido de algunos de los frascos. Algunos contienen cloroformo, otros arnica, pero algunos otros poseen potentes venenos que afectan al sistema nervioso, así que si algún Pj es demasiado imprudente puedes hacer que sufra algún pequeño problema (los efectos puedes ponerlos a tu gusto, pero no son raras convulsiones, espumarajos por la boca, fiebres muy altas, sudores e incluso pústulas que salen alrededor del cuello,.. tu decides).

En la parte oeste (izquierda en el mapa), hay tres habitaciones más, dos de ellas son dormitorios y la otra es una sala de lectura. En la sala de lectura hay una estantería bastante grande donde hay todo tipo de libros, que tratan temas muy diversos. Entre todos estos libros se pueden encontrar algunos documentos que parecen estar escritos por el jefe de la guardia de la torre, que hacen referencia a algunos aspectos burocráticos y demás parafernalia, y que si uno se apresta a preguntar por la fecha podrá ver que el último documento es de hace un año, aproximadamente. En la habitación también hay un escritorio donde pueden encontrarse algunos papeles encima, y se puede ver una mancha de sangre. Esto realmente es solo para poner un poco de tensión a tus jugadores, porque los motivos por los que esa mancha está hay no son relevantes. Lo que si que hay que tener en cuenta es que en la estantería hay un pequeño mecanismo que permite abrir una entrada a un compartimento contiguo. En la última balda si se quitan los libros hay una piedra que está suelta, si se quita se activará un plato de presión que activará el mecanismo de apertura, produciendo un ligero chasquido, tras lo cual los PJ's podrán observar como la estantería se desplaza sobre un lado, dejando a la vista un pequeño habitáculo de dimensiones reducidas, donde hay una serie de estanterías, todas ellas repletas de papiros y libros. Si los PJ's investigan estas estanterías al menos durante una hora (tiempo suficiente para leer un poco por encima de todo lo que allí hay), podrán encontrar algunas cosas interesantes que en algún lugar apropiado tendrían gran valor. Son documentos que hacen referencia a las actividades de los cazadores de brujas en la zona, y algunos más tienen que ver con actividades fraudulentas de los comerciantes de la zona. No detallaré cual es el contenido de los documentos para así permitir la posibilidad de que tu mismo ingenies lo que pueden contener y así dar lugar a posibles aventuras. Los dos dormitorios están completamente vacíos y solamente contienen los muebles, así que no hay nada de interesante en ellos.

Habitantes de la torre:

La torre fue abandonada hace un año aproximadamente y durante bastante tiempo estuvo completamente vacía, pero hace aproximadamente dos meses se ha instalado en ella un Proscrito, que pretende hacer de ella su guarida. Se llama Günter Friezht y tiene unos cuarenta años. No tiene muy buen aspecto y la verdad es que parece que esta más bien loco (y puede que sea cierto). Günter anteriormente formaba parte de una banda de proscritos que actuaba en las cercanías de Altdorf, pero fue acusado de guardarse parte de un botín para sí mismo y su vida corría peligro, así que decidió marcharse y desaparecer. Ahora pretende formar su propia banda de proscritos, aunque de momento no ha tenido mucha suerte y sigue estando solo y es que no hay mucha gente en la zona dispuesta a abandonar sus vidas. De momento vive de lo que puede robar en la aldea de Eirfrenzt, donde ya es conocido, aunque nadie le trata en exceso porque sospechan un poco de él (utiliza una tapadera de trampero). Sin embargo en la torre ha encontrado unos buenos colaboradores, que aunque no son lo que él esperaba, de momento sirven, pero eso ya es parte de la segunda entrega...

El perfil de Günter es el siguiente:

Günter

M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr Fv Em

3 42 35 3 3 7 42 1 36 43 45 40 32 30

Armadura: 0

Armas: Arco corto (15 flechas), espada.

Aquí abajo hay algo

Pero la torre no es solo lo que se ve, sino que en lo más profundo de la misma se oculta un gran peligro y puede que tus PJ's decidan afrontarlo. Pues bien, esto es lo que pasa...

Debajo de la torre hay un intrincado laberinto de cuevas que recorren toda la loma completamente. Este complejo de cuevas fue descubierto por un grupo de Skavens, que decidieron tomarlo como su territorio. Sin embargo, un día descubrieron una galería ascendente, que después de alguna excavación les llevó al interior de una torre llena de humanos.

El jefe de los Skavens era bastante astuto y cuando recibió las noticias decidió esperar al anochecer, para asaltar la torre. Los humanos se vieron sorprendidos desde el propio interior de la torre y fueron muriendo uno a uno, asesinados por las finas hojas de los Skavens que en la oscuridad se deslizaban sin ser apenas vistos. De esta forma y sin apenas resistencia, lograron hacerse con el control de la torre, que a partir de ahora les serviría como punto de salida a la superficie.

LAS CUEVAS



El complejo de cuevas es demasiado extenso como para describirlo en su totalidad. Innumerables túneles se pierden a un lado o a otro. Aquí únicamente se van a describir aquellos que tienen alguna importancia, pero no olvides en ningún momento que en el complejo hay gran cantidad de túneles, que pueden despistar a los PJ's, por eso si no están atentos puedes dejar que deambulen algún tiempo por diversos túneles e incluso hacer que tengan algún encuentro con algún bicho que ande perdido (después de todo, ni siquiera los Skavens conocen todo el complejo, y son muchos los lugares donde estos no han llegado nunca).

A continuación se describen las principales zonas que se pueden distinguir y que son las que conforman la guarida de los Skavens.

1-La entrada:

La galería de entrada, presenta una pendiente muy pronunciada descendiendo progresivamente. Desde un principio queda patente que la oscuridad en estas cuevas es total, por lo que los PJ's no podrán avanzar mas de un metro sin disponer de alguna fuente de iluminación. Además la humedad es bastante considerable, lo cual hace que el suelo este bastante resbaladizo. Cualquiera que se aventure a descender por esta galería deberá superar una prueba de I+DES/2 o caerá al fondo, resbalando sobre su cuerpo y dejando caer cualquier cosa que lleve en las manos.

Es poco probable, pero al poco de entrar en la galería, los PJ's pueden encontrar una pequeña cuerda, que cuelga de un agujero y muy bien escondida (tirada de buscar con un modificador de -30). Si a pesar de la dificultad para encontrarla, los PJ's consiguen dar con ella, no obtendrán ninguna recompensa a cambio, pero puede que si algunos problemas, pero para saber que es lo que puede suceder vete a la "Sala Principal".

Una vez los PJ's lleguen a la parte inferior de la pendiente (por su propio pie, o habiéndose caído), se encontraran que la galería se abre en una pequeña cueva, recorrida por un pequeño río subterráneo. Esto hace que la humedad sea aún mayor, y el musgo cubre prácticamente todo por lo que si algún PJ cae no sufrirá excesivo daño (aparte del moral, por las burlas de sus compañeros). Esta cueva se abre en su zona norte en otra galería, por la cual sigue el cauce del río suavemente. El ruido del río, aumentado por las características de la cueva, hace prácticamente inaudible otro tipo

de ruido, por lo que aún a pesar que tus PJ's sean muy escandalosos, aún tienen una salvaguarda (sin embargo si van pegando gritos, dentro de la cueva, probablemente "alguien" se de cuenta de su presencia antes de tiempo.

La galería que va hacia el norte, es algo más ancha que la de entrada y si no fuese por el río, probablemente todos tus PJ's podrían caminar hombro con hombro (bueno, a no ser que tengas a un regimiento por grupo de aventureros). La galería tiene multitud de ramificaciones a ambos lados, aunque todas tienen un aspecto bastante traicionero. Todas menos una, que es la que llevaría a los PJ's hasta "El Puesto".

Si los PJ's continúan avanzando unos 50 metros más, encontrarán un pequeño vado en el río, que les llevara a la otra orilla. Cruzar el río en cualquier otro punto, sería muy peligroso, porque aunque no es muy profundo, hay multitud de rocas afiladas dispuestas a aguar la fiesta al más incauto. El vado lleva a la otra orilla, pero en un principio no parece que haya nada más, sin embargo, si los PJ's superan una tirada de Observación con un modificador de -20, se darán cuenta de la existencia de una abertura de aproximadamente un metro de diámetro en la pared, situada a una altura de unos dos metros. Esta pequeña abertura llevaría a los PJ's a una nueva galería que les conduce hasta la "Sala de Guardia" y la "Sala Principal".

2-El puesto:

Desde la galería del río hasta esta cueva hay unos 20 metros todos ellos en ligero ascenso. Una vez recorridos esos 20 metros, se abre una cueva cuyo techo se encuentra bastante arriba (unos 5 metros, más o menos). La cueva esta salpicada completamente de estalactitas y estalagmitas, a excepción de la zona central, que se encuentra completamente despejada, y un par de pasillos (que parecen haber sido despejados intencionadamente), con el fin de dar paso a dos nuevas galerías (la del norte lleva hacia el "Templo" y la oeste, a la "Prisión" y "El Pozo".

En esta cueva hay un puesto de vigilancia, preparado por los Skavens. Y la verdad es que esta muy bien emplazado, porque es fácil contener un ataque. En la boca de la galería que desciende hacia el río, hay una barricada, que únicamente deja paso por un lado, para facilitar las labores diarias, y que puede ser bloqueado fácilmente. En esta cueva, suele haber un total de 5 skavens, generalmente ocupados discutiendo, a pesar de los insultos proferidos por su superior "Grilj". En el centro de la cueva suelen disponer de una hoguera, que mantienen avivada prácticamente todo el día y alrededor de ella hay varios montones de paja, que utilizan como jergones para descansar.

Cuando los PJ's se aproximen a esta cueva desde el río, probablemente se den cuenta de la presencia de los skavens antes que estos se den cuenta de la suya, así que es muy probable que si los aventureros preparan un asalto, lleven las de ganar. Sin embargo, tampoco es que los skavens que aquí se encuentran tengan muchas ganas de luchar, por lo que probablemente se limiten a huir por la galería norte o esconderse en algún recoveco de la cueva, para luego huir. El único un poco capacitado es "Grilj" y de todas formas sabe que no cuenta con mucho para defender la cueva, por lo que probablemente el también decida retirarse por el norte.

Si los PJ's pueden investigar la cueva, podrán ver que en una de las paredes hay gran cantidad de Jeroglíficos, que parecen incomprensibles. Si algún PJ's decide meditar acerca de su significado lo único que logrará será un dolor de cabeza (aunque puede que más adelante tengan algún significado). Aparte de esto, los PJ's podrán encontrar alguna que otra moneda entre los jergones de

los Skavens, además de un pequeño montón de ropa (si alguien se fija en ello, podrá darse cuenta fácilmente que dicha ropa no es propia de calaña como la que hay en estas cuevas, más que nada porque hay restos de ropa de varias mujeres).

3-Templo:

Después de caminar un rato por una galería con una suave pendiente descendente, los PJ's podrán observar que dicha galería empieza a desprender una especie de luz verdosa. Dicho fenómeno, puede alertar a los PJ's, sin embargo no tiene ningún efecto perjudicial sobre ellos. Si deciden avanzar, encontrarán a su derecha una abertura que da a una cueva donde dicho resplandor es aún mucho mayor.

Este extraño fenómeno fue el causante de que el vidente Skaven decidiera construir en dicha cueva un templo a la rata cornuda, además de tomar dicha estancia como su refugio, impidiendo que nadie a excepción de él entrara en dicha cueva. El vidente avisó a los demás del peligro que entrañaba oponerse a lo que al parecer estaba escrito en los jeroglíficos (ver "el puesto") y que según él predecían la llegada de la Gran Rata Cornuda en aquel lugar. Y todos los demás skavens aceptaron la decisión del vidente, más por temor al extraño fenómeno que por creer en él.

Y dicho fenómeno tiene su origen en la gran cantidad de piedra de disformidad que hay en las profundidades, y el efecto que ha tenido sobre los musgos que crecen en la cueva. Sin embargo dicho efecto no es nocivo para los seres humanos a menos que permanezcan mucho tiempo en estas cuevas. Sin embargo en la cueva del templo, el efecto de la piedra es mucho más nocivo y cualquiera que entre en la cueva y permanezca dentro más de diez minutos, comenzará a sentir náuseas y un dolor de cabeza que probablemente será suficiente como para hacer saber al personaje que es hora de salir de ahí. Si algún personaje permanece más de media hora, deberá superar una tirada de resistencia o caerá en un estado que a no ser que se aleje de la cueva tendrá efectos irreversibles sobre su mente y cuerpo, puesto que poco a poco se irá infectando por los efectos nocivos de la piedra de disformidad y comenzarán a salirle pústulas sobre la piel, y el pelo le crecerá ligeramente, a la vez que su mente empieza a verse dominada por una sensación de vacío bajo sus pies que la hará caer al suelo casi inconsciente. Una vez en este estado, si no se aleja en diez minutos los efectos de la contaminación se volverán irreversibles y el cuerpo del incauto comenzará a sufrir mutaciones, que rasgaran su piel y dejarán su cuerpo en un estado de shock total, justo antes de llegar a un colapso total, que probablemente acabe con su vida. Si el personaje no muere probablemente se vea condenado a una nueva vida como un mutante, aunque siempre puede suceder que el personaje tenga aún un punto de destino, que permita evitar una muerte casi segura (bien por quedar condenado a vivir como un despojo, bien por una muerte desagradable en el proceso de mutación).

En el centro de la cueva hay un pequeño altar de piedra sobre el cual hay una daga, además de un libro. La daga, es a todas luces una daga ceremonial y su filo está manchado por la sangre de las muchas víctimas que hayan caído bajo la hoja. El libro está bellamente encuadernado y los bordes parecen recubiertos por polvo de oro (el libro tendría un valor incalculable si se encuentra a la persona adecuada y en el lugar adecuado - pero hay que tener cuidado, porque la posesión de un libro como este podría causar sospechas).

4-Sala sacrificios:

En esta cueva es donde el vidente Skaven realiza los sacrificios a la Rata Cornuda. La cueva está

completamente vacía y únicamente hay un montón de piedras junto a una pared, sobre las cuales hay una representación en madera de la Rata Cornuda. Dicho tótem, esta hecho de madera de bella factura, pero no tiene ningún poder oculto.

A excepción de dicho detalle, la cueva permanece completamente vacía, para que así se puedan llevar a cabo mucho más fácilmente los rituales.

5-Prisión:

Esta cueva únicamente puede ser accedida a través de una estrecha galería que no tiene ninguna bifurcación, procedente del "puesto". Dicha galería apenas tiene un metro de ancho y justo antes de llegar a la cueva de la prisión, se estrecha y se asoma al borde del "pozo" bordeándolo. De esta forma es bastante fácil controlar que los cautivos no se escapen, sin embargo también es bastante difícil hacer que lleguen hasta dicha cueva (ver "sala principal" para más información).

La cueva de la "prisión" es bastante húmeda, y esta bastante despejada. Solo cerca de la pared más alejada del "pozo" hay algunos escombros de un derrumbamiento. En las paredes hay enganchados unos grilletes, que permiten mantener sujetos a los prisioneros y además de eso varios soportes para antorchas, aunque estos generalmente no se utilizan, ya que a los prisioneros se les mantiene a oscuras.

En la prisión actualmente hay cuatro prisioneros, tres mujeres y un único hombre. Al final se incluye una descripción de los prisioneros.

6-El pozo:

Con este nombre se conoce a esta cueva que se asemeja a un pozo, que desciende diez metros por debajo de los salientes que dan al mismo. La oscuridad que hay en su fondo hace prácticamente imposible calcular esta distancia, y probablemente solo los más osados se lancen a su interior con animo de investigar.

El fondo es muy húmedo y las paredes están recubiertas en parte por musgo, de forma que es mucho más peligroso el descenso (modificador de -20 a cualquier prueba de escalar por las paredes). Además en su interior habita una criatura, que ya estaba antes que los Skavens llegasen y que nunca antes había sido vista en el Viejo Mundo. La presencia de dicha criatura solo será advertida si algún PJ decide asomarse al "pozo" para escuchar lo que se oiga, en cuyo caso podrá distinguir "algunos gemidos extraños y un gorgoteo continuo". Dicha criatura es bastante inofensiva puesto que no puede salir del pozo, pero si alguien cae en el mismo y suponiendo que se salvase a la caída, será engullido por la extraña criatura que considerará que el aventurero caído es la ración que los Skaven le proporcionan diariamente (los Skavens consideran que dicha criatura será la puerta a través de la cual la Gran Rata Cornuda se manifestará en este mundo).

La criatura no tiene especial interés, salvo como medio para mantener a los PJ's en alerta, por eso no se ha incluido su perfil, de todas formas no debería ser necesario. El aspecto físico es el de una gran masa de color ocre, cubierta de pústulas y verrugas con dos grandes esferas repletas de ojos y una boca llena de miles de dientes afilados.

7-Sala guardia:

Esta cueva sirve de puesto de vigilancia de la sala principal (ver más adelante), y generalmente hay aquí un total de cinco Skavens. La cueva está dividida en dos partes por una gran columna de piedra, de forma tal que en la parte que esta siguiendo la galería que va hacia la sala principal siempre esta vigilada por dos Skavens, mientras que los otros tres suelen estar descansando en la otra parte de la cueva.

Además esta cueva hace las veces de despensa y junto a las paredes del sur, hay gran cantidad de barriles de cerveza y sacos de comida, donde generalmente descansan hechos un ovillo los Skavens que están descansando. La cueva esta iluminada por antorchas y siempre hay al menos dos Skavens vigilando los alimentos, para así evitar problemas.

La cueva se abre hacia el oeste a través de una galería, de unos dos metros de altura y a cuyos lados hay multitud de cuevas de reducido tamaño y completamente oscuras. Dichas cuevas son el hogar de multitud de ratas que sirven como ultimo medio de defensa antes de llegar a la "sala principal", y en caso que alguien este pasando por esta galería existe la posibilidad de que las ratas le ataquen. De esta forma por cada personaje que este atravesando la galería existe una posibilidad del 10% (acumulativo, es decir que si la están atravesando tres personajes existirá una posibilidad del 30%) de alertar a las ratas. Si las ratas salen de sus cuevas lo mejor que pueden hacer los personajes es salir huyendo, porque no podrían matar a tantas ratas, y en cuanto salgan de la galería las ratas les dejaran en paz. De todas formas si hay algún aventurero que se vea atrapado por la oleada de ratas, deberá superar una prueba de resistencia por cada turno que permanezca en el interior de la galería. En el caso que las ratas sean alertadas por la presencia de los aventureros en la galería, los Skavens de la "sala principal" serán alertados por el jaleo, e inmediatamente acudirán para comprobar que sucede.

8-Sala principal:

Esta es la cueva que sirve como guarida a la banda de Skavens y aquí es donde descansan y donde se encuentran casi todo el tiempo. La cueva es extraordinariamente grande y en las zonas más altas tiene unos cinco metros de altura, mientras que las más bajas miden al menos dos metros. La piedra de las paredes es bastante resistente y de un color claro, además suelen ser muy lisas (cosa que no ocurre en el resto de cuevas). Por último, el suelo es bastante regular y se puede caminar tranquilamente sin temor a tropezar.

Los Skavens utilizan esta cueva para varias funciones: dormitorio, sala de tesoros, sala de concilios,... y en general, para casi todo. Debido a ello, se pueden distinguir varias zonas dentro de la propia cueva:

La zona de la entrada es donde descansan Snicher y sus allegados. Son además los que se encargan de vigilar la entrada a la cueva. Snicher es el tercero al mando en la banda Skaven y no esta muy a gusto últimamente, por lo que permanece la mayor parte del tiempo en esta zona, alejado de donde se encuentra el "Jefe". Los Skavens que aquí se encuentran suelen estar bastante alerta, por lo que será muy difícil pillarles por sorpresa.

Un poco más hacia adentro y contra la pared del norte, se encuentra lo que podría considerarse como la cocina. Simplemente aquí hay dos hogueras dispuestas para cocinar y junto a ellas un montón de restos de comida, en estado de descomposición. Dicho montón, producirá nauseas a cualquiera que se acerque a menos de tres metros y durante 1d6-R turnos no podrá hacer otra cosa

que intentar recuperarse.

Siguiendo la pared del sur hacia el interior de la cueva, se llega a la zona donde los Skavens acumulan sus tesoros. En esta parte hay varios cofres, repletos todos ellos de riquezas robadas, además de montones con las pertenencias de los prisioneros, tales como ropas, cinturones, armas, ... En definitiva, los personajes pueden encontrar prácticamente cualquier cosa, incluso algún arma de fuego (una nada más) de un rico noble al que robaron, aunque sin pólvora ni munición. Por lo demás eres libre de poner todo lo que consideres adecuado, de forma que se adapte al transcurso de la campaña, aunque el tesoro no debería ser excesivamente grande ni contener objetos demasiado extraños (artefactos, objetos mágicos, ...). Esta parte de la cueva siempre esta vigilada por tres Skavens Alimaña, que son de confianza de Girch (el segundo al mando).

Justo detrás de la columna que divide ligeramente la cueva es donde Iliiez descansa, vigilado siempre por Girch, para evitar que cualquiera se le acerque con la intención de asesinarlo. En esta parte de la cueva, el suelo esta cubierto en su totalidad de paja, y hay un montón de mantas que es donde descansa Girch, mientras que Iliiez hace lo mismo en una cama humana probablemente traída desde la torre, y ahora en un estado más bien decadente. Además hay unas especie de trono de piedra, donde Iliiez se sienta cuando se reúnen para hablar (más bien discutir) de algún asunto (como donde será el próximo pillaje, quien debería quedarse vigilando, o cosas parecidas, ...). Claramente esta es la zona más acogedora (dentro de lo que hay) de toda la cueva...

Finalmente la parte más cercana al "pozo" es donde descansan los restantes Skavens. Aquí únicamente hay un montón de mantas tiradas por el suelo, que los Skavens emplean para dormir. También se puede encontrar una pequeña campana, inscrita con multitud de símbolos rúnicos, y que esta comunicada mediante una cuerda con la entrada, y es usada para dar avisos, de forma que cuando la campana resuena, inmediatamente dos Skavens van a comprobar que es lo que sucede (generalmente se usa cuando los Skavens que están de cacería fuera de las cuevas, dejan lo que han conseguido, para continuar con su trabajo). Por ello, si los PJ's descubrieron la cuerda y tiraron de ella, se eran en serios apuros si no son capaces de neutralizar a los dos Skavens que acuden al lugar.

LA BANDA SKAVEN

Iliiez, lider de la banda

M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr Fv Em

4 48 29 3 3 9 52 1 48 53 50 43 47 35

Armadura: 1 pto en torso (peto de mallas) y 1/3 en cabeza (casco de cuero)

Armas: Espada corta envenenada (15% de posibilidades, equivalente a 2 dosis de loto negro) y shurikens.

Girch

M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr Fv Em

3 45 42 4 4 8 49 1 49 40 41 42 45 40

Armadura: 1 punto en torso (cota de mallas).

Armas: alabarda envenenada (ver descripción de Iliiez) y shurikens.

Snicher

M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr Fv Em

4 42 36 3 3 7 50 1 50 40 55 42 43 28

Armadura: 1/3 puntos en torso y cabeza (jubon y casco de cuero).

Armas: cuchillo, porra y shurikens envenenados (ver descripción de Iliiez).

Grinjl, Vidente

M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr Fv Em

3 20 20 3 3 7 40 1 26 35 58 50 52 49

Armadura: ninguna.

Armas: cuchillo ceremonial.

Guerreros alimaña (3)

M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr Fv Em

3 30 30 3 3 7 45 1 40 35 30 33 34 29

Armadura: 1/3 pto. en torso.(Jubon de cuero)

Armas: Alabarda y cuchillo.

Skaven normales (19)

M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr Fv Em

3 25 25 3 3 6 40 1 35 28 26 30 29 30

Armadura: 0

Armas: Porras, espadas, cuchillos y armas improvisadas.

Aquí hay alguien más...

Pero en estas cuevas no solo hay Skavens... Por difícil que parezca en ellas, vive un humano, que lleva en las cuevas casi tanto tiempo como los Skavens. Se llama a si mismo "sombra", porque presume de pasar inadvertido frente a los Skavens y de robarles la comida para alimentarse. Anteriormente fue el dueño de un prospero negocio, pero que un día se vio implicado en un oscuro asunto que le obligo a marcharse donde nadie le encontrara. Y así es como llegó a estas cuevas, que ahora considera como su hogar, despreciando su anterior vida en la superficie.

Puedes usar a este personaje, para salvar a los PJ's en caso de ser necesario, apareciendo como el salvador que les muestra un pequeño pasadizo que anteriormente pasaron por alto, por donde escapar (bueno no sin antes cobrarles a tus PJ's algún punto de destino o de experiencia al menos).

Su anterior nombre era Karlz Smittie de Brabdburg, aunque ahora solo puede recordarlo haciendo un gran esfuerzo, después de todo hace mucho tiempo que no oye su nombre en boca de nadie. Se mostrara contento por ver caras humanas entre las piedras de las cuevas, sin embargo, si alguien le sugiere que salga a la superficie perderá en parte su animo y fruncirá el ceño, refunfuñando y

murmurando cosas inentendibles, pero que dejaban claro su desacuerdo ante la posibilidad de hacerlo. Aparte de eso, Kart puede llevar a los PJ's hasta una salida en la cara norte del montículo donde se encontraba la torre a aproximadamente unos doscientos metros de la misma, pero además de eso no proporcionará ninguna ayuda más a los PJ's.

Sombras en la oscuridad

Aquí tenéis una aventura para jugar empleando el material que se ha incluido en las dos partes anteriores de "la Torre", y que podrá ser enlazado con el primer capítulo de "Caminos Por Decidir" que también puedes encontrar en la Web.

Con esta aventura podrás pasar una buena tarde mientras los personajes se aventuran en el interior de la torre en mitad de una tormenta. Para ver el documento, descárgalo pulsando en la imagen que hay abajo.

La Torre III

"Sombras en la oscuridad"

Información: para poder jugar esta pequeña aventura deberías haberte leído las dos partes anteriores donde se describe la torre, así como a sus habitantes. Sin embargo ahora se añadirán algunas cosas más que anteriormente no se habían incluido y que servirán para esta aventura y para la aventura con la cual enlaza esta ("Caminos por Decidir"). Para cualquier consulta acerca de esta aventura acude a IGARol (<http://www.iespana.es/warhammer-rol>) o escríbeme un correo a igest@hotmail.com

Argumento: en esta pequeña aventura los PJ's llegan a la torre, situada cerca de la aldea de Eirfrenzt al anochecer, de forma que no vean mejor opción que quedarse en la torre para refugiarse además de la tormenta que empieza a levantarse. En mitad de la noche un grupo de Skavens aparecerá en la torre con dos prisioneros y los PJ's tendrán la oportunidad de salvarles.

Un oscuro anochecer

Introducción: La noche se cierne sobre los aventureros que se encuentran en camino hacia Aldtdorf, en el Bosque de Reikwald tras haber atravesado el río Reik a la altura de Kemperbad. Se han retrasado bastante y ahora son pocas las posibilidades de encontrar una posta en el camino, antes que caiga la noche del todo. Justo entonces es cuando se encontraran con la torre abandonada, que en mitad de la tormenta que se ha levantado parece la mejor alternativa para pasar lo que queda de noche.

"Cabalgáis por el camino aceleradamente, pues la noche esta cercana y el retraso acumulado en la anterior etapa del viaje, puede hacer imposible que lleguéis hasta la siguiente posta para resguardaros de la noche. El cielo se ha ido nublando a lo largo de todo el trayecto, y las primeras gotas comienzan a caer, acompañadas por los resplandores de los relámpagos y por el atronador ruido de los truenos. Parece que la tormenta se acerca y con total seguridad arreciara a cada paso vuestro."

En esta parte de la aventura lo único que se pretende, es que los aventureros decidan pasar la noche en la torre abandonada, así que debes crear un ambiente lo suficientemente dramático como para que la posibilidad de aventurarse al interior de la torre no sea nada en comparación con el hecho de tener que

pasar la noche en mitad del bosque. Recuérdales constantemente los peligros que acechan en el interior de los bosques e incluso mételes miedo haciendo que sus personajes crean ver sombras de criaturas en los extremos del camino, pero que realmente no existen y son solo una mala pasada de sus sentidos, poco a poco abotargados por la lluvia y por la oscuridad creciente.

En todo el tiempo no deberían cruzarse con nadie por el camino, se encuentran demasiado lejos de cualquier lugar lo suficientemente seguro como para que haya viajeros por el camino (hay que tener en cuenta que la aldea de Eirfrenzt esta bastante próxima, pero el camino que lleva hasta la aldea esta cubierto completamente por la maleza - lo cual obligaría a los PJ's a realizar una prueba de iniciativa para percatarse del cartel de señalización, ahora oculto por varios helechos) y además esta aún un par de kilómetros más allá del emplazamiento donde se encuentra la torre abandonada, con lo cual es más probable que los PJ's decidan refugiarse en la torre que seguir adelante.

Con esto presente los PJ's leerían llegar a las cercanías de la torre en mitad de una tremenda tormenta y con la oscuridad de la noche persiguiéndoles de cerca. De pronto ante ellos, a mano izquierda el bosque se abre ligeramente dejando al descubierto la presencia de un pequeño montículo en donde esta situada la torre. En mitad de la tormenta y con la oscuridad que envuelve en sombras todo, los PJ's no serán capaces de percatarse del mal estado de la torre hasta que no se acerquen a unos 200 metros de la torre y es bastante probable que a pesar del mal estado de la misma les parecerá la mejor opción de pasar la noche.

Es probable que los personajes si son un poco cuidadosos, tomen precauciones en su acercamiento a la torre y no realicen un aproximamiento directo a la misma. Sin embargo de momento no hay ningún peligro, aunque ellos no deberían saberlo y puedes jugar con ello para crear un ambiente de tensión adecuado. Puedes hacer que les parezca ver formas moviéndose en los alrededores de la torre y cuando estén lo bastante cerca puede que vean formas extrañas en alguna de las aberturas, que únicamente sean una bandada de pájaros que se han refugiado de la tormenta. Deja que los personajes utilicen todo el tiempo que quieran en acercarse a la torre y empleando todos los recursos que consideren adecuados para asegurarse que es un lugar seguro.

Finalmente cuando los personajes hayan alcanzado la

torre, podrán investigarla tranquilamente puesto que están completamente solos (Günter Friezht en estos momentos no se encuentra en la torre, y los Skavens están en otros asuntos). Podrán examinar totalmente la torre y en dicha inspección deberían encontrar suficientes pistas que les indiquen que hay alguien en la torre y la presencia del cuerpo de un hombre muerto en el tercer piso, lo cual debería hacer que los personajes se mantengan en guardia ante lo que se pueda esconder en esta torre. Sin embargo en esta primera revisión de la torre no deberían encontrar ni el habitáculo escondido en la cuarta planta en la sala de lectura, ni la entrada a la cueva Skaven situada en la planta de entrada ya que jugaran su función más adelante. Por lo demás deberías dejar total libertad a los personajes para que investiguen y campen a sus anchas por el interior de la torre.

Algo se mueve en la oscuridad

Después de dejar el rato suficiente para que los PJ's investiguen la torre (sin descubrir los dos secretos anteriormente indicados), el sueño debería comenzar a pesarles en sus cuerpos (después de todo el viaje bajo la tormenta ha sido duro y necesitaran un más que merecido descanso). Ahora es el momento para que los PJ's se instalen en la torre y se preparen para pasar la noche. Es bastante probable que los PJ's se vean tentados a instalarse en la última planta de la torre o en la tercera planta, puesto que son las que más comodidades proporcionan, no obstante deberías asegurarte que alguno de los PJ's permanece en la segunda planta o incluso en la primera planta. Para conseguir esto puedes decirles a los PJ's que en la tercera y la cuarta planta se respira un ambiente bastante insano y que sus personajes son incapaces de conciliar un sueño tranquilo. Además puedes sugerirles que la segunda planta es un buen lugar para realizar la vigilancia de la torre, o que los caballos se encuentran intranquilos y alguien debe encargarse de permanecer con ellos en la planta baja (donde deberían meterlos). En este momento también será necesario tener muy en cuenta la organización de las guardias, que con casi total seguridad prepararan los PJ's para asegurarse una buena estancia en la torre.

La tormenta arreciara a medida que pasa el tiempo, pero pasada una hora de la media noche, comenzará a remitir poco a poco, aunque la lluvia no cesará de caer en ningún momento. Los minutos se sucederán lentamente sin que suceda ningún acontecimiento extraño, pero pasadas dos horas (aproximadamente) de la medianoche las cosas empezarán a cambiar. En este momento debes tener muy claro cuales de los personajes están despiertos y cuales no, así como donde se encuentran situados todos ellos.

"Secuestros"

Desde hace tres meses la banda de Skavens que habita en las entrañas de la torre, se dedica a realizar secuestros de humanos de las aldeas de los alrededores y de aquellos incautos que viajan de noche por la zona. Últimamente han realizado tres secuestros en la aldea de Eirfrenzt, y cuatro más en aldeas ligeramente más alejadas. Los secuestros suelen incluir a un hombre y a una mujer y el fin de ambos es bien distinto. Los hombres que son capturados, son sacrificados a la Rata Cornuda por los Skavens, mientras que las mujeres son vendidas a Günter Friezht que las vende en las grandes ciudades a ciertos hombres con los cuales realiza tratos, más que insanos.

Bien, ahora que ya esta situado todo, podremos empezar a relatar los sucesos que se producen a partir de la segunda hora, después de la medianoche.

En la noche de hoy los Skavens han salido de nuevo de la torre para realizar un nuevo secuestro en la aldea de Eirfrenzt aunque en esta ocasión han tenido más de un problema, además de los que les esperan cuando lleguen a la torre. En total han salido 8 Skavens de cacería, y en un principio la cosa les iba bien hasta que uno de los Skavens que había sido reclutado recientemente, metió la pata e hirió a la mujer cuando esta intentaba revolvearse para escapar de sus captores. Y sus problemas no acabaron ahí, porque fueron descubiertos en su incursión y atacados por los aldeanos, causando heridas muy graves a uno de los Skavens (que moriría a escasos metros de la aldea mientras huía hacia la torre) y otros dos sufrieron heridas, aunque de menor gravedad. Aún así consiguieron escapar con los dos prisioneros, aunque la vida de la mujer se iba escapando poco a poco a causa de la herida y en especial por el veneno que se había infiltrado en su cuerpo, pues el Skaven había untado en veneno su arma antes de partir de la torre (debido ello a su falta de experiencia). Finalmente los Skavens han conseguido llegar a la torre y se encuentran relativamente a salvo, puesto que aún desconocen la presencia de los personajes en la torre.

Los Skavens conocen las dos entradas al complejo subterráneo, aunque cuando llevan a cabo un secuestro en la cercana aldea de Eirfrenzt acostumbran a utilizar la entrada de la torre en lugar de la entrada situada al norte del monte para no dejar posibles rastros que guíen a los aldeanos hasta su guarida, para lo cual dan un rodeo más que considerable, para acercarse finalmente a la torre desde el sur. Una vez alcanzada la torre, dos de los Skavens suelen adelantarse al grupo para comprobar que la zona esta despejada e inspeccionar las dos plantas inferiores de la torre evitando así ser sorprendidos (pero en esta ocasión van a tener serios problemas).

Si los personajes están muy al descubierto y delatando claramente su presencia (por ejemplo, están todos situados en la segunda planta gritando y bebiendo alrededor de un fuego, cerca de la abertura donde se ha derrumbado el muro) los Skavens se percatarán de su presencia y podrán actuar en consecuencia (ver *iA por ellos!*), si no es así (que será lo más probable, e incluso si solo es un personaje el que han visto, ya que lo confundirán con Günter Friezht) los dos Skavens avanzarán hasta llegar a la altura de la torre sigilosamente para verificar que todo esta en orden (ver " *Todo marcha bien* ").

De cualquiera de las dos formas deberías permitir que los PJ's realizasen tiradas para ver si se dan cuenta de la presencia de los Skavens acercándose a la torre, aplicando los modificadores que consideres adecuados (recuerda que la intensa lluvia debería dificultarles la visión, así como cualquier otra consideración que estimes adecuada).

iA por ellos!

Si los Skavens se percatan de la presencia de los personajes en la torre, su intención será la de capturarlos a ellos también (unas nuevas víctimas y en la misma torre, eso debe haber sido una bendición de la Rata Cornuda). Los dos prisioneros (la mujer ya esta agonizando) serán atados en un árbol cercano a la torre y los siete Skavens se dirigirán a la torre ocultándose lo mejor que saben para evitar ser vistos (ten en cuenta que los Skavens son bastante habilidosos escondiéndose y que las condiciones climatológicas dificultan bastante el alcance visual así como la oscuridad de la noche).

El plan de los Skavens es acercarse sin ser descubiertos y a continuación caer sobre sus victimas antes que estas tengan tiempo a reaccionar, sencillamente Skaven ¿no?

Sin pensárselo dos veces los siete Skavens se acercaran a la base de la torre lo más sigilosamente que puedan para adentrarse a la misma por la planta baja escalando el montón de escombros que hay en la parte este de la torre. A partir de este momento los Skavens intentaran buscar a los personajes para pillarlos por sorpresa y capturarlos y los acontecimientos que en este momento se sucedan dependerán en gran medida de las acciones de los personajes por lo que no se incluirá nada más, tu como DJ deberás ser capaz de resolver la situación. Solo debes saber que los Skavens recorrerán la torre hasta alcanzar la tercera planta sin llegar nunca a subir a la cuarta planta a consecuencia del derrumbamiento de la escalera que da paso a dicha zona. Recuerda que la intención de los Skavens es la de capturar a los personajes y trataran de hacerlo mientras que vean que la sorpresa esta de su lado, si dado un momento ven que su intento de ataque

sorpresa ha sido un fracaso tratarán de huir sin preocuparse por que alguno de los personajes muera en su huida.

Todo marcha bien

Si los Skavens no se han percatado previamente de la presencia de los personajes en la torre, dos de los Skavens del grupo se adelantarán para inspeccionar las dos primeras plantas de la torre.

Nota: recuerda que si los Skavens solo se han percatado de la presencia de uno de los PJ's estos lo confundirán con Günter Friezht y no se preocuparan por su presencia, aunque por si acaso los dos Skavens realizarán la comprobación de la torre.

Estos se acercaran ocultándose lo mejor posible y amparados por la escasa visibilidad causada tanto por la oscuridad como por la lluvia (aplica los modificadores que consideres a los personajes que puedan percatarse de la presencia de los Skavens). Cuando lleguen a la torre escalaran el montón de escombros para comprobar que no hay ningún peligro en la planta baja. (**Nota:** recuerda que alguno de los PJ's debería estar o en la primera o en la segunda planta de la torre).

Pero la suerte no esta del lado de los Skavens esta noche y uno de los dos exploradores trastabilla y cae del montón de escombros. Si los personajes se encontraban en la planta baja, se percatarán inmediatamente de la presencia de los Skavens. Aquellos que estuviesen despiertos podrán ver como cae el Skaven y como en lo alto del montículo hay otro más, que esta girando para huir en la oscuridad. Los demás personajes que estaban durmiendo, se despertarán a causa del ruido causado por la caída del Skaven. Aquellos personajes que estuvieran en la segunda planta y que estuvieran despiertos oirán el ruido si superan una tirada de escuchar "ruido normal" (base para la tirada de 60%), debido a que el ruido es amortiguado en parte por el suelo que separa ambas torres; y si estaban dormidos deberían superar una tirada de escuchar "ruido suave" (base para la tirada de 30%).

"Un estruendo os despierta de vuestro sueño recientemente conciliado, a pesar de las inclemencias soportadas. Un ruido semejante al de una piedra despeñándose montaña abajo llena vuestros oídos y el polvo se os mete en los ojos. En cuanto os centráis en la situación, veis un cuerpo de lo que parece un Skaven tirado en el suelo justo al pie del montículo de escombros, y un rápido movimiento de vuestra cabeza os permite ver en lo alto del mismo montículo

a otro de esos miserables hombres rata que se pierde en la oscuridad reinante en el exterior, quizás en busca de más de esos engendros ratoniles."

El Skaven que ha caído ha sufrido bastantes contusiones y permanecerá inconsciente en el suelo 1d6 turnos (puede que los personajes pasen por alto al Skaven y piensen que ya este muerto, en cuyo caso deberías hacer una tirada de iniciativa para ver si se dan cuenta que aún respira aunque dificultosamente) y quedará con 0 heridas, transcurrido ese tiempo recuperará la conciencia y si puede atacará desesperadamente a cualquiera que se le ponga a alcance.

SI en la primera planta no hay nadie y los dos Skavens no han sido descubiertos seguirán ascendiendo hasta la segunda planta donde finalmente deberían ser descubiertos por algún personaje, causando que los dos Skavens huyan escaleras abajo para avisar al resto.

Si alguno de los dos Skavens consigue huir de la torre, regresará al lugar donde se encuentran el resto de Skavens para informar de la presencia de intrusos en la torre. Si ninguno de los dos Skavens regresa al grupo en aproximadamente un cuarto de hora, el resto del grupo considerará que hay problemas y se preparará inmediatamente para el enfrentamiento (ya que es bastante peligroso utilizar en esta otra entrada). Por tanto lo que podría suceder es que uno de los dos Skavens huyera de la torre y atrajera a los personajes detrás suya llevándolos hasta el resto de los Skavens o bien que ninguno de los dos Skavens consiga salir con vida de la torre en cuyo caso el resto de Skavens intentarán acercarse a la torre (dejando atados a los prisioneros a un árbol) para atacar a los intrusos que parecen haberse instalado en ella esta noche.

Si los personajes siguen a uno de los Skavens hasta el resto del grupo (ten en cuenta que debe ser lo bastante rápido y capaz de ver en la oscuridad de la noche o el Skaven se perderá pronto tras una cortina de lluvia sin posibilidad de volver a encontrarlo) se producirá un enfrentamiento a campo abierto entre los personajes y los Skavens lucharán desesperadamente con los enemigos que ahora se abalanzan sobre ellos, sin embargo si los personajes no intuyen que además de los dos Skavens que estaban husmeando en la torre también se verán sorprendidos por la presencia del resto de Skavens y ningún bando podrá aplicar modificadores en el combate. Si los personajes siguen al Skaven pero lo pierden en mitad de la oscuridad, se verán atacados por los Skavens y deberán apañárselas para sobrevivir al ataque de los hombres rata (aunque ten en cuenta

que ya solo quedarán seis Skavens y no es que sean demasiado buenos en el combate).

Si nadie sigue al Skaven, los Skavens prepararán un ataque silencioso para intentar capturar a los personajes de la misma forma que si descubrieron previamente la presencia de los personajes (ver "A por ellos!"), con lo cual es bastante probable que el combate tenga lugar en el interior de la torre.

No se incluye más información para esta parte, puesto que tus habilidades como master deberían bastar para resolver esta situación, además las posibilidades son muchas y no podrían resolverse todas con acierto. A continuación se muestran las características de los Skavens para que las puedas utilizar en los combates.

Skavens (8)

M	HA	HP	F	R	H	I
3	25	25	3	3	6	40
A	Ld	Int	Des	Fr	Fv	Em
1	35	28	28	26	29	30

Armas: cuchillos y porras.

Habilidades: -.

Armadura: -.

Notas: todas las heridas causadas por los Skavens tienen un 30 % de posibilidades de estar infectadas. Si alguno de los Skavens queda desarmado seguirá combatiendo con mordiscos y sus garras en cuyo caso las posibilidades de que la herida este infectada aumentarán a un 45%. Dos de los Skavens únicamente tienen 2 heridas.

Aquí hay alguien más

Con todo este jaleo es menos que probable que los personajes hayan sido capaces de reparar en los dos prisioneros que traían consigo los Skavens. Si los personajes han conseguido vencer a los Skavens (acabando con ellos o simplemente haciendo que huyan), es el momento de presentarles a los personajes este encuentro. Si los personajes han sido vencidos por los Skavens probablemente también descubrirán la presencia de los prisioneros, aunque la situación será bastante diferente.

Bien, si los personajes han sido los vencedores deberían encontrarse o bien en mitad de la oscuridad o bien en el interior de la torre. Si es el primer caso, los personajes se encontrarán cerca del lugar donde los dos prisioneros han sido atados, aunque debido a la oscuridad no deberían haberse percatado de su presencia. Pues bien ahora es el momento de descubrirles, y se presentan dos posibilidades (aunque podrían inventarse otras muchas, aquí os ofrecemos dos que creo que son suficientemente válidas): la primera es que en mitad del combate, alguno de los Skavens haya huido y en mitad de su

huida haya decidido en un intento desesperado acabar con la vida de la mujer y del prisionero dirigiéndose por tanto al lugar donde estaban atados los prisioneros. La primera víctima debería ser la mujer, que ha recuperado la consciencia ligeramente y que al ver la figura del Skaven profiere un grito que atraerá con total seguridad a los personajes al lugar donde se encuentran los dos prisioneros atados. La otra forma de atraer a los personajes hasta donde se encuentran atados los prisioneros es haciendo que aparezca en escena alguna bestia del bosque, que se acercará a los prisioneros, atraído por la sangre de las heridas que tiene la mujer, la cual de la misma forma que en el caso anterior gritara de terror atrayendo al lugar a los personajes.

En ambos casos los personajes deberían llegar hasta donde se encuentran los prisioneros y deberían encontrar al hombre con vida y a la mujer o agonizante o muerta eso queda a tu elección, pero en ningún caso puede sobrevivir, porque las heridas son muy graves o porque la bestia o el Skaven han sido sus verdugos (en el caso del Skaven esta habrá desaparecido nuevamente en el bosque, mientras que en el caso de la bestia del bosque puedes hacer que esta se encuentre devorando a su víctima o si lo prefieres la bestia puede haber arrastrado el cuerpo de la mujer al interior del bosque, dejando claras huellas de ello).

El hombre se encuentra semiinconsciente y tardará un buen rato en recuperarse. En cuanto se recupere se presentará a los personajes con el nombre de Line-Scimith y les agradecerá su rescate eternamente. Se sentirá muy aliviado por seguir con vida, aunque también apesadumbrado por la muerte de la mujer (que era su mujer, aunque no la echará mucho de menos puesto que es un hombre bastante mujeriego). En cuanto haya comido algo calentito les contará a los personajes como fue el secuestro y que vive en la cercana aldea de Eirfrenzt invitándoles a que le acompañen a la misma donde serán bienvenidos por sus habitantes y recibidos como héroes (y la verdad es que se trata de un hombre bastante persuasivo, por lo que los personajes no deberían resistirse a la oferta que les hace).

A continuación se muestran las características y el perfil de Line-Scimith, aunque es poco probable que las necesites en la partida.

Line-Scimith

M	HA	HP	F	R	H	I
3	34	22	3	3	5	31
A	Ld	Int	Des	Fr	Fv	Em
1	30	30	29	38	40	31

Line-Scimith es un honrado campesino de la aldea de Eirfrenzt que trabaja en el campo para ganarse la vida como los demás. Es bastante sencillo y si no fuese porque es un mujeriego no destacaría en ningún aspecto. Se mostrará bastante confiado y en especial con miembros del sexo opuesto con las cuales tendrá una "especial" atención (aún incluso en este momento reciente a la muerte de la que fuera su esposa).

Experiencia

A continuación se muestran algunas consideraciones en cuanto a la experiencia que debería ser asignada a los personajes, aunque hay que tener en cuenta que es solo con fines orientativos, puesto que puedes seguir tus propias directrices.

Por interpretación entre 5 y 25 puntos.

Por cada Skaven dejado fuera de combate +5 puntos.

Por vencer a los Skavens si estos atacan por sorpresa +20 puntos a cada personaje.

Por vencer a los Skavens en un combate en el exterior +15 puntos por personaje.

Conclusiones

Bueno llegados a este punto espero que os haya gustado la aventura y también espero haberme explicado lo suficientemente bien. De todas formas para cualquier duda o para sugerencias no dudéis en escribirme un correo a igest@hotmail.com que lo leeré gustosamente.

Y bien, ¿Qué posibilidades tiene esta aventura? Pues si los personajes han vencido y han hablado con Line-Scimith puedes jugar "Malas Intenciones" el primer capítulo de una campaña que he titulado "Caminos por decidir". Para más información de esta secuela, acude a la página de IGARol (<http://www.iespana.es/warhammer-rol>).

Otra posibilidad es que los personajes hayan sido capturados por los Skavens (o al menos parte de estos), en cuyo caso podrías jugar una partida donde intentan escapar de las garras de los Skavens (y donde los que no hayan sido capturados podrían intentar buscar a sus compañeros, ¿buscando tal vez ayuda en la cercana aldea?).