

La Torre de la Sabiduría

Este módulo fue pensado como continuación de la serie “Un caballero como Dios Manda” que se hizo para “Aquelarre” y “Almogàvers” publicados en la revista Líder. Esta parte nunca llegó a ver la luz hasta ahora.

Enric Grau

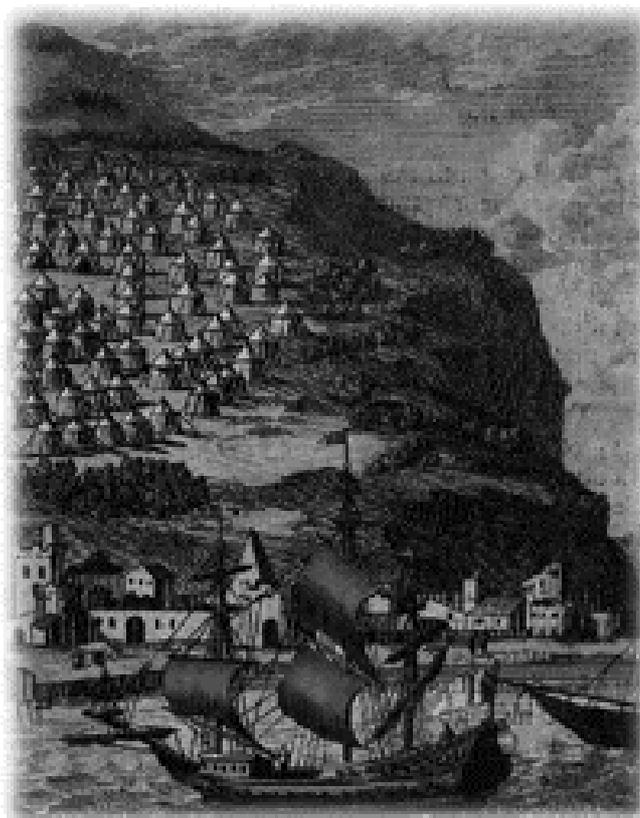
PARTE I

Huida de Tierra Santa

Nuestros esforzados aventureros se encuentran en Tierra Santa, rodeados de un pueblo hostil a los cristianos y con un disfraz mas bien precario. Los asuntos que les llevaron a este lugar han sido “resueltos” pero se han quedado sin los medios de regresar. ¿Que hacer en tales circunstancias?. Afortunadamente para ellos aun existe algo de comercio entre occidente llevado a cabo por los cristianos a los que se les permite hacerlo en lugares reservados para ello y después de pagar importantes tasas. Evidentemente esas zonas están en determinados puertos, por ejemplo el puerto de Haifa en la costa mediterránea de Judea.

Nuestro grupo intenta llegar al puerto de Haifa pero antes el Master puede realizar algunas tiradas de encuentro siguiendo la siguiente tabla (tira dos d10 y suma):

2d10	Encuentro
2 - 4	Grupo de 2d6 beréberes emboscados para un típico asalto de bandidos
5 - 7	Patrulla de soldados a caballo (2d6) del Emir local que les interrogará. Un soborno arreglaría las cosas.
8 - 13	Caravana (4d6 camellos, cada uno con 2-3 hombres). Se pueden unir a ellos si se comprometen a la mutua defensa contra los bandidos.
14 - 16	Peaje. Un grupo de soldados de a pie (2d6) que vigilan un paso (puente, desfiladero, etc). Exigen el pago de una tasa.
17 - 19	Banda de coyotes del desierto absolutamente famélicos (2d6)
19 - 20	No hay encuentro



Se puede hacer una tirada de encuentro por día y otra por noche. Las descripciones de cada uno de los grupos se dan al final, en el apéndice de personajes.

Haifa

Esta antigua ciudad tiene uno de los puertos más activos del Mediterráneo. Allí los personajes podrán encontrar la zona cristiana donde normalmente hay varios barcos pertenecientes a diversas naciones comerciantes: Génova, Venecia y, como no, genoveses.

De todas formas la cosa no es tan fácil, corren tiempos difíciles y la piratería causa estragos entre los comerciantes no importa de que nacionalidad. En el puerto ahora mismo solo hay dos barcos que estén a punto de partir. Uno es una carraca veneciana que piensa pasar primero por Constantinopla vía Chipre, Rodas y Grecia antes de regresar a Venecia. El otro es una coca genovesa cuya ruta es: Alejandría, Sicilia, Barcelona. De todo esto se pueden enterar en alguna taberna del recinto donde solo pueden entrar los cristianos.

Los venecianos

Están a punto de zarpar pero el capitán aceptara al grupo, aunque ya tiene soldados a bordo, siempre y cuando paguen el billete como pasajeros que les costarán 50

monedas de plata a cada uno. Este dinero se les devolverá si se precisa de ellos para defender la nave.

La tripulación consta del capitán, un escribiente, dos marineros veteranos venecianos y tres marineros árabes. Los soldados son tres, todos ellos veteranos pero uno de ellos con categoría de sargento. Son ex cruzados de origen francés que se quedaron aquí después de la derrota. Los detalles de estos personajes aparecen en el apéndice. Además la nave dispone de una balista.

Los genoveses

La coca genovesa es un barco mucho menos impresionante que el veneciano y su tripulación es lógicamente menor. Consta del capitán, un marinero veterano y su hijo, que hace de grumete. Todos ellos genoveses. Precisamente estaban buscando algún soldado para la travesía pero solo pensaban alquilar uno o dos. Cuando ven al numeroso grupo de personajes su primera idea es que son demasiados para la pequeña coca pero, después de hablar un poco aceptan al grupo entero siempre y cuando se compren ellos las viandas para el viaje y el pago por sus servicios de protección consista en no tener que pagar billete como pasajeros.

Con una tirada de elocuencia conseguirán que el capitán acepte pagar a dos de ellos el sueldo normal para este viaje (comida incluida). Los dos elegidos como soldados habrían de ser guerreros o algo similar.

La opción más segura, aunque más cara, es la de los venecianos pero quizás los personajes no tengan los medios suficientes para costearse el billete. De todas formas aunque elijan a los venecianos no es seguro que se puedan librar fácilmente de lo que les espera.

La travesía

Independientemente de la opción elegida, el barco parte de Haifa al día siguiente. El cielo está despejado y no hay signos de nubes ni indicios que hagan pensar en mal tiempo y mucho menos en una tormenta. En el caso de los venecianos, el viaje hasta Constantinopla es bastante largo y el barco piensa hacer una escala en la isla de Chipre. La distancia entre Haifa y Chipre es más o menos la misma que entre Haifa y Alejandría. Así que, en ambos casos tardarán unos tres días antes de llegar al próximo puerto, eso con buen tiempo y una brisa moderada.

El primer día pasa sin novedad. Después de las primeras maniobras para salir del puerto y enfilarse a la ruta, los personajes podrán entablar relación con la tripulación, contarse sus aventuras, jugar (apostar) o simplemente descansar en la cubierta del barco, disfrutando de la suave brisa y el leve balanceo. Necesitarán descansar para lo que les espera.



Piratas

Si, ya sé que es muy típico, que los jugadores se lo están esperando y todo eso. Pero es que lo necesito para la trama, que se le va a hacer.

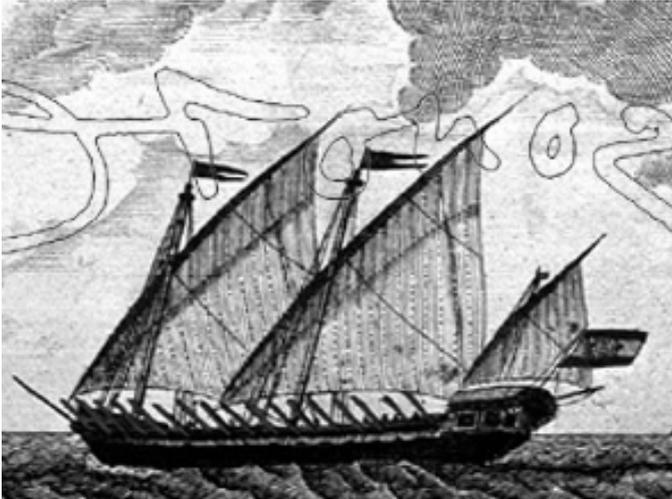
En el segundo día de viaje se divisa una vela en el horizonte. Los personajes pueden hacer tiradas de otear para intentar ver que tipo de barco se trata. Si la pasan (el capitán y el navegante también lo intentan) podrán hacer una tirada de marinería para determinar el tipo. Un acierto permite averiguar que ese barco es una galeota del tipo que utilizan los piratas de esta zona. Un fallo solo indicara que se trata de un barco grande.

De todas formas el barco se acerca hacia ellos a toda potencia de remos así que es lógico que el capitán decida intentar huir de ese peligroso encuentro. Aquí se pueden poner en juego las tiradas de maniobra (marinería). Si se tiene éxito en la tirada la embarcación alcanza la velocidad punta en la siguiente hora, si se falla solo se avanza la mitad. Las características de estos barcos se dan en la siguiente tabla:

<i>Barco</i>	<i>Mod. Man.</i>	<i>Vel. Punta</i>
Coca	-15	8
Carraca	-10	10
Galeota	+10	15

Es de esperar que el Galeota acabe alcanzando a la mucho más lenta Coca o Carraca durante las horas diurnas. Pero si se llega a la noche, las 9 de la tarde, sin llegar a la distancia de combate, entonces se habrá de pasar al

día siguiente y empezar de nuevo a partir de las 7 de la mañana.



En ese caso se tirará para ver la nueva distancia entre las naves. Cada capitán tirará por su habilidad de navegación y se mirará el margen por el que se pasa la tirada. Se restarán los dos márgenes y por cada cinco puntos se aplicará una milla más o menos (según quien sea el que gane esa diferencia). Al resultado se le sumarán cinco millas y si el resultado total es menor o igual a 10 millas, se proseguirá la persecución. Si es mayor se supone que se ha perdido el contacto. Sea como fuere al final de este tercer día de viaje se llega a puerto (hacia las cinco de la tarde)

La Galeota Pirata

Es un barco grande, de 30 m de largo, con una fila de dos remeros a cada lado. Su tripulación es de 40 esclavos remeros (galeotes), más cuatro capataces con látigo, un negro inmenso al tambor y el capitán (famoso pirata). Tiene una dotación de 18 soldados, 6 ballesteros, dos sargentos y un teniente. Además también está con ellos un brujo alquimista que ha preparado un gas soporífero encerrado en bolas de cristal y un ungüento debilitador que se ha untado en las espadas y en las puntas de las flechas.

Tienen dos máquinas de guerra: una catapulta, que utilizarán para enviar las esferas con el gas, y una balista pensada para atacar con flechas incendiarias a una distancia mucho mayor del alcance de los arcos.

La Persecución

La carrera puede durar todo el día pero es de esperar que la galera vaya ganando poco a poco el terreno a la coca hasta llegar al alcance de la balista como muy tarde hacia el atardecer. La distancia inicial entre las dos naves es de 10 millas (a las 7 de la mañana) y se hace una tirada de maniobra cada hora.

Una vez hecha la tirada de maniobra, se aplica el resul-

tado a la distancia recorrida en esa hora según la velocidad punta de la nave y el éxito o no de dicha tirada (un éxito quiere decir que la nave avanza todo lo que le permite su velocidad punta y un fallo que solo avanza la mitad).

Cuando la distancia se reduzca a cero millas se pasa al sistema de turnos de combate con una distancia inicial de 400 m. En cada turno de combate se aplican los avances de la misma forma que antes pero usando como velocidad punta de los barcos su valor por diez en metros por turno (es decir, el 8 de la coca se transforma en 80 m por turno).

Cuando estén a menos de 350 m, la balista empezará a disparar sus flechas incendiarias apuntando a las velas de la coca (50% de éxito - 5% por cada 50 m por encima de 100). Por cada acierto la coca perderá un 10% de maniobrabilidad, haciendo más rápido el acercamiento final entre las dos naves.

Los ballesteros empiezan su labor a 120 m de distancia pero la catapulta aguarda hasta que queden menos de 50 m (un poco antes del abordaje). Cada disparo de la catapulta envía 4 bolas (de un total almacenado de 20). La probabilidad de acertar en la cubierta del barco a esa distancia es del 50% y pueden hacer un disparo cada dos turnos de combate.

El Combate

Cuando las esferas de cristal se estrellan contra la cubierta, emiten el gas que permanece en la zona por dos turnos de combate. En el primer turno de combate con gas los personajes han de hacer una tirada de resistencia por cinco. En el turno siguiente la tirada es de resistencia por cuatro. En un posible tercer turno con gas la tirada es de resistencia por tres, etc. El fallo de la tirada supone que el personaje cae inconsciente.

Los piratas abordan el barco de los personajes cuando la distancia es menor de tres metros. Cada turno de combate permite el salto de 6 piratas.





El ungüento debilitador de las armas reduce la resistencia del personaje que es herido por el arma en un punto extra, pero este punto no es de daño y solo tiene efectos para poner fuera de combate a los personajes. Si los personajes llegan a cero puntos de resistencia debido al ungüento, caen inconscientes pero su daño real es el que corresponde al normal de las armas.

En cualquier momento en que un personaje se rinda y deponga las armas será capturado pero se le respetará la vida. El objetivo de los piratas no es matar a los personajes sino hacerlos prisioneros. El capitán y la tripulación del barco atacado se rendirán cuando sus puntos de resistencia bajen a la mitad.

Resultados Posibles

Hay dos resultados posibles: ser capturados o rechazar a los piratas. También puede ser que mueran todos pero para eso está el buen hacer del master. En el primer caso serán encadenados a alguno de los remos y llevados a Alejandría.

Si las cosas se decantan hacia la segunda posibilidad, los piratas cortarán los amarres que los unen a la coca y se retirarán cuando solo queden 6 soldados vivos y la cosa no parezca que les favorece. En su huida seguirán disparando flechas.

Si la situación es tan desastrosa como para que los personajes aborden el barco pirata, entonces los marinos liberarán a los prisioneros prometiéndoles la libertad y una buena recompensa si luchan por ellos. En este caso hay un 40% de que acepten, un 40% de que se rebelen contra sus captores y un 20% de que se queden como atontados sin hacer nada.

Si los personajes salen victoriosos proseguirán su viaje como estaba previsto después de perder medio día sustituyendo las velas quemadas.

Alejandría

Esta ciudad es el puerto comercial más importante del Mediterráneo oriental después de Constantinopla. Aquí hay varios consulados de naciones occidentales dentro de la zona exclusiva para ellos de la que no se pueden salir.

Si los personajes eligieron la coca genovesa y salieron con bien de su encuentro con los piratas serán acogidos por el consulado del mar catalán. En el caso de ir en el barco veneciano recibirán un recibimiento equivalente por parte de la familia noble Lusignan, de origen francés, en Chipre, pero esto lo explicaremos con más detalle en el apartado de Nicosia. Ahora vamos a centrarnos en la ciudad de Alejandría.

Llegada como esclavos

Si los personajes fueron capturados por los piratas serán desembarcados en el puerto por los tratantes de esclavos que los llevarán a la cárcel-depósito comunal de la ciudad.

Cargados de cadenas y junto a otros esclavos son conducidos mediante latigazos, empujones y otras lindezas a través de las atestadas calles donde la gente les mira con indiferencia y algo de desprecio mientras hablan entre sí en árabe, incomprensible para los personajes.

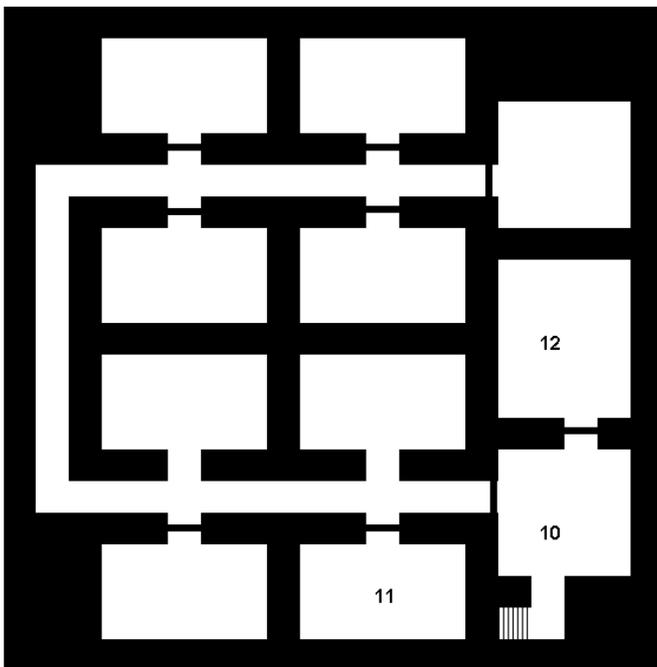
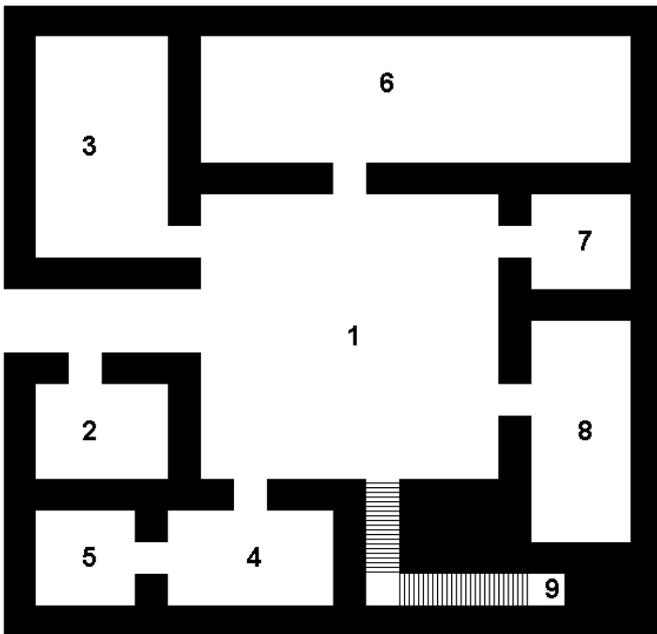
Llegan de este modo hasta un gran edificio de planta cuadrada parecido a un castillo o fortificación situado cerca del zoco. Allí son conducidos a través de lóbregos túneles hasta los niveles inferiores y encerrados en diversas mazmorras.

El grupo de personajes es encerrado en la misma mazmorra, un recinto oscuro, húmedo y mal oliente, donde pueden encontrar a otros que, como ellos, han caído bajo el yugo esclavizante mameluco. El Master puede introducir aquí, como esclavos, a los nuevos personajes que los jugadores hayan tenido que hacer debido a la muerte de los anteriores si se da el caso.

La Cárcel

Este recinto se utiliza como depósito previo al destino final de los esclavos. Hay tres posibles destinos: el rescate, previo pago de una importante suma, como galeotes o como esclavos en trabajos forzados (minas, construcción, etc).

Existe otro destino, mucho mejor, que es como esclavo en la casa de algún señor. Pero solo es para esclavos árabes en los que se confía y con los que se puede hablar. A los cristianos se les considera demasiado rebeldes para este tipo de servicios.



Mira el mapa adjunto. La cárcel tiene dos niveles. En el superior está la sala de guardia de la puerta de entrada (2), la sala de los tratantes de esclavos(3), la zona de venta en el patio central(1), los almacenes(6), la cocina (4) con su despensa(5), las barracas de los soldados(8) y la habitación del comandante(7). Hay una escalera que conduce a la parte inferior(9) donde están las mazmorras, con una sala de tortura(12) y la sala de guardia (10) que comunica por un pasillo con las celdas(11). Los personajes están en alguna de ellas.

En el pasillo hay un guardia sentado en un taburete al lado de alguna de las puertas con celdas ocupadas que va cambiando de posición de tanto en tanto. La única luz proviene de la que se filtra desde el pasillo, iluminado por antorchas.

Las puertas son de madera reforzada con plancha de hierro y tienen una mirilla en la parte de arriba y una pequeña puerta en la de abajo para la comida. Las dos se abren desde afuera y se cierran con pestillo. La cerradura de la puerta es de hierro y la llave no la tiene el guardia que esta al lado sino el jefe de turno que normalmente esta en la sala de guardia, junto con otros dos soldados.

En cada celda hay una pequeña trampilla que comunica con un pozo donde los reos pueden hacer sus necesidades. También puede servir como celda de castigo. En ese caso se echa al preso al pozo y se deja allí durante el tiempo que se quiera. No se puede salir sin ayuda o utensilios adecuados porque es muy profundo (tres metros) y las paredes son lisas.

En la sala de tortura hay un verdugo que se dedica a torturar a los presos rebeldes. O sencillamente a algún que otro por placer. No se descartan sesiones especiales con presos agraciados.

En total hay doce soldados, cuatro de los cuales están descansando en las barracas, otros cuatro en las mazmorras y los últimos cuatro en la sala de guardia. Hay cuatro tratantes de esclavos, dos escribas y dos cocineros. El número de presos es variable pero podemos fijarlo en $40 + 4d10$. En cada celda hay diez presos como máximo.

El Viejo

Uno de los prisioneros es un viejo que esta agazapado en un rincón de la enorme celda, protegido por la oscuridad de las miradas de los recién llegados. Pero cuando oiga hablar en su lengua saldrá de su escondrijo (el Master habrá de ajustar la nacionalidad del viejo a alguna de las nacionalidades de los personajes).

El viejo se dará a conocer como el Barón de Guillaumet, una pequeña baronía de (poner la nacionalidad requerida). Está muy enfermo, le cuesta bastante moverse y tiene fiebre alta.

Con voz apagada y bastante esfuerzo les cuenta su historia. Cómo, después de la muerte de su mujer y sin objetivos en la vida, decidió venir a Egipto para investigar las ruinas antiguas. Una antigua pasión que no había podido realizar hasta entonces.

Llegó a Egipto disfrazado de árabe y se dirigió hasta Karnak, pero entonces fue capturado por los soldados del Sultán y encerrado en esta mazmorra. De eso hace tres meses y aun no tiene noticias de cómo va la negociación de su rescate aunque ya no le importa porque sabe que va a morir dentro de poco. Sin embargo no tiene miedo y posee la calma que da la aceptación de su destino y de su muerte ya que al final podrá reunirse de nuevo con su mujer.

La historia real, que no dice, es algo distinta. Llego a Egipto en busca de un objeto que quizás podría devolver a la vida a su mujer. Fútil esperanza esta pero, ya se sabe, la esperanza es el refugio de los desesperados y él estaba locamente enamorado de su esposa. Según la leyenda se trataba de un objeto que le daría la entrada a la Torre de la Sabiduría donde esperaba encontrar el método para resucitar a su mujer.

No sabía dónde estaba la torre ni como llegar a ella pero según la misma leyenda eso no tenía importancia una vez se tuviera la llave. Fue capturado cuando ya regresaba victorioso de su búsqueda. Había encontrado el objeto, una pequeña pirámide de cristal de cuarzo, sin valor aparente pero que coincidía punto por punto con la descripción de la leyenda.

Después de explicar su historia, suplica a los personajes que, si se escapan o consiguen de alguna forma llegar hasta su tierra, le lleven una pequeña bolsa con una carta para su hijo. En la bolsa esta la pirámide y una carta sellada (consiguió el sello sobornando a un guardia con sus últimas monedas).

En la carta el viejo le dice a su hijo que le quiere mucho y que no lo olvide. Le pide que le haga un entierro como es debido en sus tierras y, aunque sea simbólicamente, le entierre junto a la tumba de su mujer. También le comenta que le envía un objeto que ha encontrado en estas tierras (la pirámide) para que lo guarde como recuerdo suyo. Y le recomienda que lea el diario que escribió antes de partir y que se encuentra en la biblioteca del castillo (así piensa que averiguará lo que es el objeto sin necesidad de decírselo en la carta).

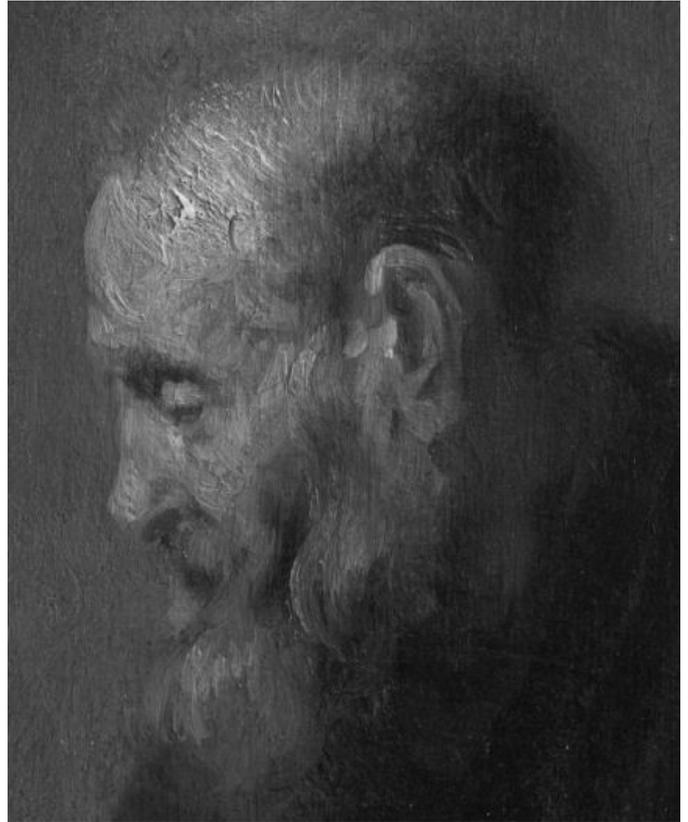
La llave de la Torre de la Sabiduría

Se trata de una pequeña pirámide de cuarzo, sin valor aparente alguno. El mago de la Torre envió tres de estas llaves a nuestro mundo, escondiéndolas en sitios poco accesibles o peligrosos. Luego hizo llegar mensajes explicando alguna de las localizaciones a sitios distantes de la misma de forma que quienes consiguieran la información de donde estaba tuvieran que realizar un largo viaje y vencer múltiples retos y peligros antes de hallarla.

El propósito de todo ello es que las personas que consiguieran el objeto fueran gente capaz. Una especie de examen selectivo para hacer que los que llegarían a la Torre fueran adecuados.

En este momento se han descubierto dos de las llaves. Una por el viejo y la otra por un tal Sir Roger, en Nicosia, del que hablaremos más adelante.

La tercera llave, la aún no descubierta, se la dejamos al Master para que la utilice en futuras aventuras si lo necesita. Puede ser que dentro de algún tiempo, después de esta campaña, el grupo de personajes quisiera volver a la torre por algún motivo.



La huída

A cambio de la promesa de alguno de los personajes de cumplir con lo que le pide les cuenta todo lo que sabe de las mazmorras donde están retenidos. Da a los personajes una descripción del plano de la cárcel. Además les comenta que el pozo de castigo de esta celda conecta con el de la celda adyacente. Y en esa otra celda la cerradura de la puerta esta un poco oxidada. Además como la celda esta vacía, nunca esta el guardia al lado.

También les dice que el guardia que tienen en esta celda acostumbra a dormirse después de la comida durante media hora, más o menos.

Con estos datos los personajes podrían ser capaces de escapar. Si consiguen eliminar al guardia del pasillo sin hacer mucho ruido no acudirán los de la sala de guardia. Pero si hacen ruido éstos tienen derecho a una tirada de escuchar.

Si eliminan a los guardias de las mazmorras aun quedarán los del piso superior que están vigilando la puerta de entrada, uno en la puerta y los otros tres en la sala de al lado. Si consiguen pasar este ultimo obstáculo aun quedara la ciudad, donde hay patrullas de guardia de cuatro soldados dando vueltas. La probabilidad de encontrarse con una de ellas es del 20% cada diez minutos. Si son vistos por los ciudadanos entonces este valor asciende hasta el 50%. El tiempo en llegar a la zona occidental y pedir refugio es de 30 minutos.

La operación de fuga será más fácil si se hace de noche.

Otro factor que puede modificar la huida es que liberen a los otros esclavos. La huida será más fácil pero en-

tonces las autoridades de la ciudad estarán muy enfadadas y pedirán a los embajadores de las potencias comerciantes occidentales que les entreguen a los presos fugados. Incluso podrían ir a buscarlos por la fuerza. Esta situación no agrada en absoluto a los comerciantes cristianos que intentaran desembarazarse de los personajes lo más rápidamente posible, sea facilitando su huida en barco antes de que les bloqueen el puerto o sencillamente entregándolos al gobernador mameluco. Puede ser que decidan llevar consigo al viejo Barón. Si es así cuando lleguen al refugio occidental tendrán un +20% en sus tiradas con ellos y serán tratados con respeto. El viejo muere de todas formas a las pocas horas.

Esclavos

Si no consiguen huir serán vendidos como esclavos a un noble local que los quiere para que exploten unas minas de sal que tiene en sus posesiones en Asia Menor. Y serán seguidamente embarcados como galeotes en la galera que les llevará a su nuevo destino.

Llegada como hombres libres

En este caso la cosa es más fácil. Pueden hacer algún negocio dentro de la zona reservada pero, en principio, no pueden salir de ella a menos que se les conceda un permiso para ello. Para conseguirlo han de pedirlo a través de alguno de los cónsules (genovés, veneciano o catalán). Una tirada de elocuencia ante el cónsul, modificada con +20% si la nacionalidad de alguno del grupo coincide con la del cónsul, permitirá la obtención del pase. Evidentemente las autoridades cristianas están en contra de ello sin un motivo claro por el peligro que supone para sus relaciones con los jerarcas de la ciudad. Además el pase sólo les permite visitar la ciudad pero esta prohibido salir de ella.

Si los personajes obtienen el pase, el Master podría planear una trampa en la que fueran capturados por algún tratante de esclavos que les podría atraer hacia su garito con alguna promesa de negocio. De esta forma acabarían en la cárcel y la situación se resumiría a la anterior.

Si son hombres prudentes, no ceden a las tentaciones y no hacen ninguna locura se merecen el premio a su conducta y no les pasara nada. Pero en este caso el ca-



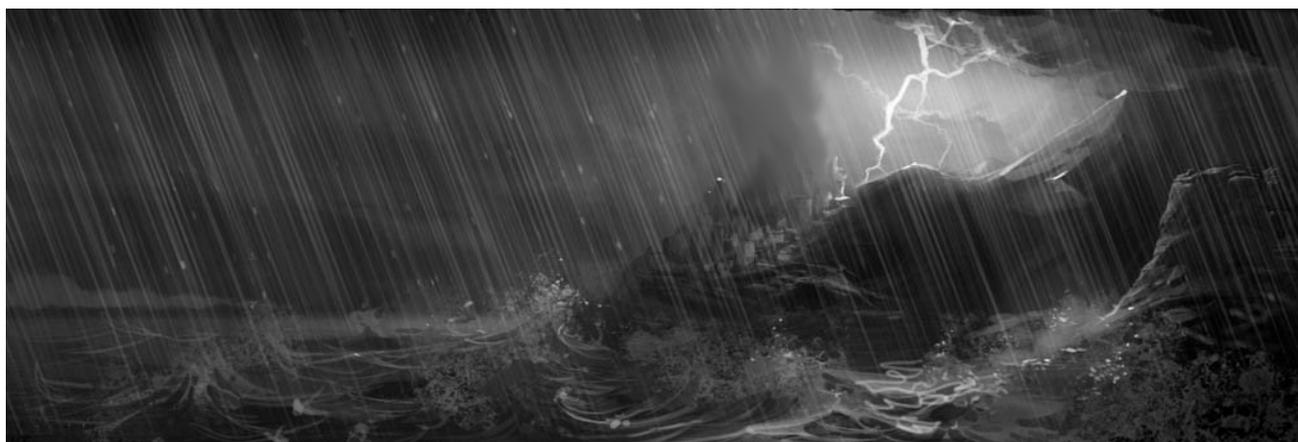
pitán del barco recibirá el encargo de uno de los embajadores de llevar las últimas pertenencias del Barón de Guillaumet a su hijo. Este murió en la cárcel y han sido entregadas por las autoridades junto con su cuerpo después de comprobar que no se trataban de cosas de valor. Incluso pueden asistir a la misa de difuntos y al entierro que se hace a continuación en el cementerio local.

Chipre es la escala de la nave veneciana y, en concreto su capital, Nicosia. Allí gobierna Pedro I, rey de la familia de origen francés, Lusignon, heredera de la corona de Chipre después de que Ricardo dejara como señor de la isla a Guy de Lusignon. Los otros poderes de la isla son los genoveses, que poseen algunos enclaves y, antes de su caída, también lo eran los templarios.

Si los personajes llegan hasta aquí es porque se han librado de los piratas y por ello son recibidos por el mismo rey junto con el capitán veneciano y sus hombres. Pedro I es un hombre de acción al que le gustan estas cosas. De hecho él mismo ha realizado varias incursiones en las costas sarracenas con considerable éxito.

Uno de los hombres de la corte, un ex templario que fue acogido por la casa real cuando la extinción de su orden, llamado Roger de Vilfredei, se acerca al grupo de personajes y les dice que, después de la recepción real quisiera hablar con ellos para proponerles un asunto de interés.

Después de la recepción real y el banquete subsiguien-



te, pueden tener la entrevista con Sir Roger en sus cámaras privadas, dentro del palacio del rey.

Sir Roger les invitará a un buen vino de Borgoña mientras les comenta que su función en la corte es la de servir de mensajero con las casas nobles de Francia con las que la familia esta emparentada y aliada. Precisamente ha de partir de viaje por un asunto urgente y ahí es donde entran los personajes. Piensa coger el mismo barco en el que viajan ellos. Es un viaje largo e inseguro y necesita protección. La podría obtener del rey y sus hombres pero está demasiado escarmentado por las últimas intrigas genovesas para sentirse seguro. Los personajes son más seguros en este aspecto ya que no han tenido ningún contacto con los genoveses de Chipre. Además han demostrado su valía como hombres de armas contra los piratas así que esta dispuesto a ofrecer 200 monedas de plata por cabeza más 10 monedas por día, manutención aparte. Las 200 monedas se las daría el primer día de viaje, ya en el barco, y el resto cuando llegaran a destino. Si los personajes regatean es capaz de subir la oferta a 300 monedas y 15 al día.

Lo que no dice Sir Roger es que el asunto urgente que le obliga a viajar es que ha encontrado una de las llaves de entrada a la Torre de la Sabiduría y se dispone a entregarla a un importante alquimista francés a cambio de una fuerte recompensa. *(Este personaje ha de aparecer en la segunda parte).*

Es de suponer que aceptaran pero, sea como fuere, Sir Roger tomara el barco junto con los personajes. La partida del barco esta prevista para dentro de dos días. Los personajes pueden gastar ese tiempo como quieran. Además como son invitados del rey éste ha dispuesto unas habitaciones en palacio, justo al lado de las de Sir Roger.

La noche antes de salir un grupo de tres hombres enmascarados intenta robar a Sir Roger la "llave". Pero se equivocan y asaltan la habitación de alguno de los personajes. Una tirada de escuchar con una bonificación

del +20% despertará al personaje (se pueden hacer hasta cuatro tiradas). Si no se despierta para entonces los asaltantes verán su error y pasarán a otra habitación (preferiblemente de otro personaje). Y así hasta que sean descubiertos o lleguen a la habitación de Sir Roger. En ese caso él pasará la tirada de escuchar de forma automática.

Si se produce ruido de lucha Sir Roger acudirá en la defensa de los personajes. Los asaltantes son genoveses y solo saben que han robar una pequeña pirámide de cuarzo. Han sido contratados por un comerciante genovés que se enteró del hallazgo de Sir Roger.

Conclusión

Sea como fuere el caso es que los personajes viajarán en el mismo barco que lleve el objeto. Al segundo día de su viaje en ese barco se desencadenará una tormenta monstruosa que arrastrará al navío hacia el interior de una masa muy espesa de nubes o niebla baja. Después de varias horas de combatir contra los elementos la tormenta cesará de forma tan repentina como empezó. Se hallarán entonces en una zona con el cielo permanentemente encapotado pero sin apenas brisa. Detrás suyo podrán ver cómo la tormenta arrecia en toda su magnitud y las nubes son desplazadas por el viento a una velocidad inimaginable. Y todo ello a apenas unos metros de distancia, formando como una muralla de niebla, nubes y lluvia que se alza desde el mar hasta el cielo. Es como si estuvieran en la zona central y calmada de un gigantesco huracán. Pero el ojo de este pretendido fenómeno mide en este caso varias millas de diámetro. Mirando en dirección opuesta a la pared de nubes se ve una isla, a cosa de una milla de distancia, en uno de cuyos extremos se alza una torre. Y de la torre parte un fino haz de luz hacia el cielo reflejándose en la masa de nubes.

Han entrado dentro del mundo de la Torre de la Sabiduría.



La Torre de la Sabiduría PARTE II

La Torre

Por fin tenemos a nuestros personajes donde queríamos (o al menos eso espero). En una embarcación semi-destruida por la tormenta, aislados del mundo por una barrera impenetrable y con la única esperanza de encontrar alguna salida o explicación en la isla que tienen enfrente. Aunque la estremecedora y sobrenatural visión de la monolítica torre que se alza en uno de sus extremos y que lanza al cielo un intenso rayo de luz no creo que de ánimos a nadie.

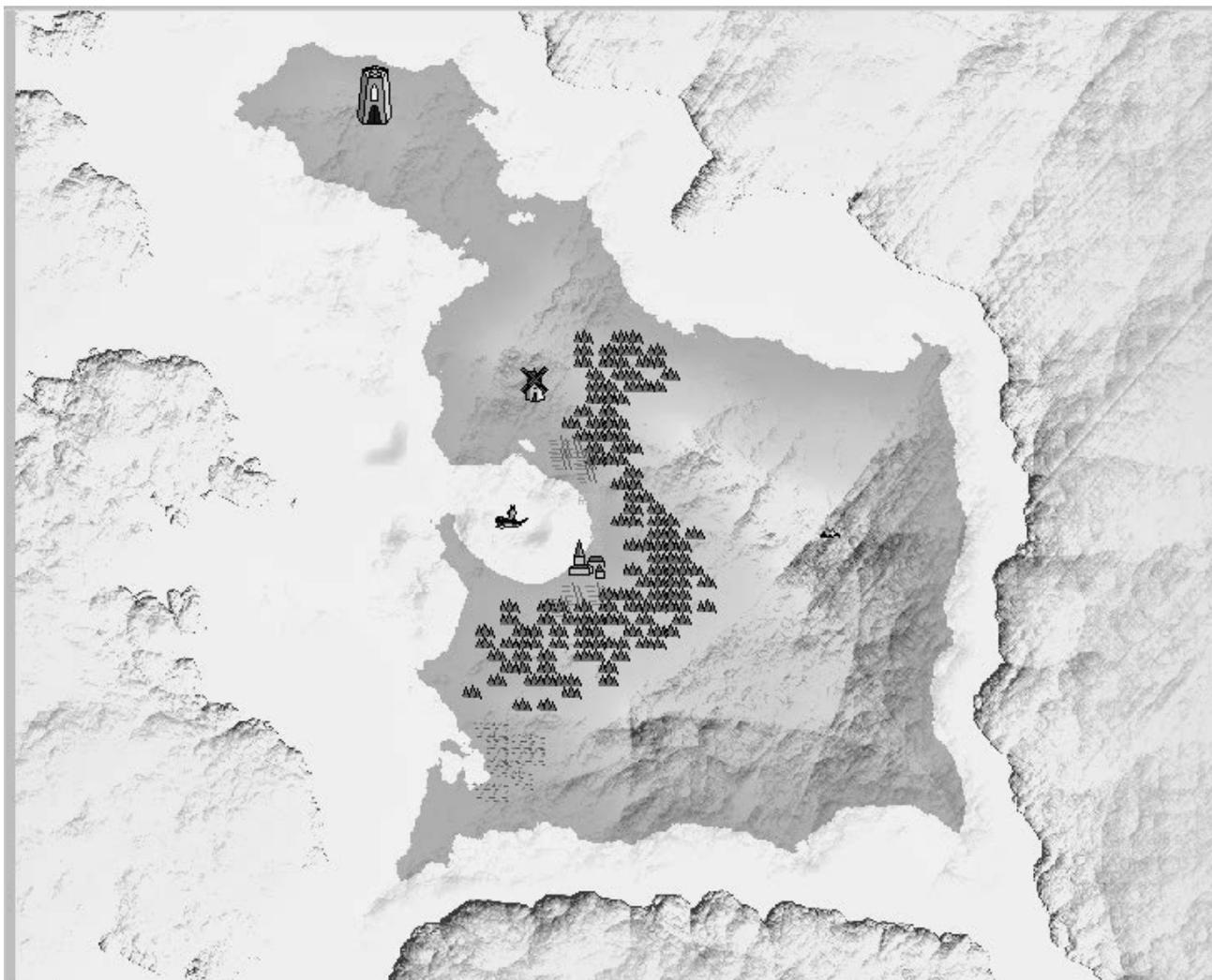
De todas formas también se puede observar un pequeño puerto y algunas casas en la bahía situada en el centro de la isla. Algo más natural y tranquilizador que la Torre. Así que es de suponer que los personajes decidirán dirigirse hacia allí y, aunque ya sabemos que las decisiones de los jugadores son impredecibles, vamos a describir primero la isla de forma general para después pasar al puerto y las construcciones adyacentes dejando para el final la Torre.

La isla

Ante nuestros aventureros se extiende una línea de tierra de unos 10 Km de largo. Su extremo derecho está formado por una montaña de unos 700 m de altura que cae bruscamente hacia la derecha y desciende gradualmente hacia la izquierda creando un valle alargado. En el extremo izquierdo de ese valle, en una pequeña elevación del terreno, se halla la torre. En el centro hay un bosque que termina en una playa formando una bahía donde se levantan algunas casas, un embarcadero y, más atrás, lo que parece una iglesia o abadía, con un campanario rematado por una cruz. Para visualizar mejor los detalles de la isla puedes observar el mapa adjunto.

La Abadía

En el centro de la isla se alza lo que parece un pequeño pueblo. Aunque quizás sea demasiado optimista llamar pueblo a cuatro casas, un convento o iglesia y un muelle donde hay varadas varias barcas de pesca. A medida que se acerquen podrán ver más detalles. Las casas parecen más bien almacenes y la gente que trabaja en



las barcas van vestidos todos igual, con la típica casulla monacal. Al final resulta evidente que se trata de una abadía.



Suponiendo que los personajes no hagan una de las suyas y decidan amarrar en algún otro sitio alejado del puerto, cuando estén a unos cien metros del mismo alguno de los monjes les verá y avisará al resto. Pronto empezaran a saludarles efusivamente y con evidente alegría (están ansiosos de las noticias frescas del exterior que les puedan traer unos naufragos). Si los personajes han decidido una aproximación del tipo comando, pues, en fin, improvisa que para eso eres el master. Los monjes, que son todos jóvenes entre los quince y los veinte años, les hablarán primero en latín para probar luego con el francés. Si no da resultado uno de ellos les hablará en un italiano muy chapucero. Si ninguna de esas lenguas funciona intentarán comunicarse mediante gestos y símbolos indicando como puedan que en la abadía hay alguien que seguro hablará su idioma. Además les preguntarán si tienen hambre y harán gestos de conducirlos al monasterio. Todo eso con un seguido de francas sonrisas de personas que hacía mucho tiempo que no recibían visitas.

A la entrada del monasterio son recibidos por el hermano Nicolás, un hombre maduro de unos treinta años, que les saluda hablándoles en su lengua (después de algunos primeros intentos en otras lenguas) y se presenta como el encargado de las llaves (seguro que hay un nombre para eso). Les explica que raramente reciben visitas y, evidentemente, todas son personas que han naufragado después de sobrevivir a la tormenta que envuelve la isla. A las preguntas al respecto responderá que prefiere que sea el abad el que conteste a eso ya que es la persona que más sabe de ese tema. Mientras les conduce a través del monasterio les muestra un poco de sus maravillas. Tiene un diseño típico: planta cuadrada con atrio central y algunos edificios adosa-

dos. Podrán observar hermosas columnas adornadas con toda clase de florituras, estatuas de santos de un realismo sorprendente para la época, pinturas y bajorrelieves de gran maestría, etc, mientras son observados de lejos al pasar por varios monjes curiosos, todos muy jóvenes. Al llegar al atrio podrán ver cuidados setos repletos de flores de todos tipos y algunos árboles frutales. En el centro hay una fuente cuya agua rellena un pequeño estanque. La suave fragancia de las flores y el sonido del agua cayendo de los caños dan un toque de paz y tranquilidad al ambiente que contrasta con la fiereza de la tormenta exterior. Es como una burbuja de paz y silencio aislada del mundo.

Los aposentos del abad son acomodados sin llegar a ser lujosos. La madera de los muebles es noble y barnizada en suaves tonos satinados. Hay cortinajes en las ventanas con hermosas vidrieras de temas bíblicos y tapices adornando las paredes con imágenes de caza. En una de las paredes hay un hogar cuya lumbre ilumina tenuemente la estancia. Aparte de esa luz la única iluminación proviene de las velas de un candelabro y el ligero resplandor que atraviesa la vidriera de la ventana.

En la sala están esperándoles el abad, (no me acuerdo del apelativo) Gill, un hombre de unos cuarenta años con algo de sobrepeso pero que se conserva bien, acompañado del hermano Jofre, algo mayor, cincuenta años, muy delgado y de mirada penetrante, es el bibliotecario, y el hermano Matías, de unos treinta años, de pequeña estatura, hombre afable y calmado, es el boticario y herbolario. Además de ellos aquí hay una variante dependiendo del curso que hayan tomado los jugadores. Si nunca se han encontrado con Sir Roger en Nicosia, éste estará aquí como otro naufrago rescatado hace un mes. Estuvo dos semanas en cama, con fiebre y alucinaciones, y aún está recuperándose del trauma. Después de las presentaciones el abad les indica que tomen asiento cerca de la chimenea donde un asistente ha colocado una pequeña mesa con varios platos, frutas, queso, pan, olivas, un pequeño frasco de aceite, algunos pescados ahumados y cortados en pequeños trozos, tiras de carne salada, una tinaja con vino y otra con agua.



Les da la bienvenida y les garantiza la hospitalidad de por vida a cambio de las funciones que ellos mismos decidan que pueden hacer para ayudar a la comunidad. Les explica que aquí la vida es relativamente fácil y la gente vive feliz aunque tengan pocos días de sol al año ya que están rodeados permanentemente por la tormenta y el día estándar es nublado con una ligera llovizna. Se interesa por las noticias del exterior del que parece estar muy bien informado aunque su conocimiento sea algo antiguo si Sir Roger no estaba previamente aquí. Después de las primeras conversaciones banales, los personajes pueden pasar a hacerle las preguntas que sin duda tendrán:



La primera cuestión puede ser sin duda el fenómeno de la tormenta. A este respecto el abad les cuenta una historia que se remonta a muchos años atrás. Les explica que el fundador de la abadía y su primer abad era un santo llamado San Albert que harto de la maldad del mundo y de la estupidez del hombre decidió crear un lugar dedicado al estudio y a la búsqueda eterna del conocimiento. Un lugar apartado y a salvo del resto de la humanidad. Solo así, pensó, se podrían alcanzar las más altas cumbres del conocimiento. De esta manera eligió una isla alejada de las rutas comerciales del mediterráneo y construyó en ella la abadía donde fundó esta comunidad y la torre en la que guardó todos los tesoros del conocimiento humano. Pero sabiendo de la naturaleza malvada del hombre y su ansia de destrucción pidió a Dios que protegiera su obra del resto del mundo. Y, Dios, viendo su piedad y su fervor por una causa justa, decidió proteger la isla con una permanente tormenta que la rodeara de forma que fuera imposible llegar a ella a no ser de forma accidental y naufragando, como les ha pasado a los personajes. Hay otras cuestiones que se le pueden preguntar. Por

ejemplo cómo es que se sustenta la comunidad si está efectivamente aislada del mundo. El abad responderá con una sonrisa que eso es debido a la inmensa sabiduría del primer abad. Tienen todo lo que necesitan, abejas resistentes a este clima que les dan la miel y cera, un rebaño de ovejas que les proporciona carne, lana y queso, algunas vacas y cerdos, campos de cultivo, barcas de pesca, etc. Hasta tienen un molino y una herrería. Algunos productos, como la sal, el carbón, barnices, etc se los proporciona la gente de la Torre.

Hay otras cuestiones que los personajes observadores pueden haber notado (con tirada previa). La mayoría de los monjes son jóvenes entre los quince y veinticinco años. Además ninguno tiene malformaciones gozan de un físico excelente y son bastante atractivos. Por otra parte no hay ninguna mujer en la isla, cosa lógica tratándose de un monasterio pero no tanto si se supone que hace muchos años que existe y que esta aislado. ¿Cuándo nacieron estos monjes?, y ¿donde?. Aunque quizás la pregunta más inquietante sería ¿cómo?.

Ante estas cuestiones o parecidas el abad solo menciona que los nuevos novicios son proporcionados por la gente de la Torre y que lamenta no poder informarles de mas pero es que ni el mismo lo sabe (aunque una tirada de psicología permite averiguar que el tema le es incómodo y que probablemente sabe alguna cosa mas). Si siguen indagando acerca de la misteriosa “gente de la Torre” también se excusará de su ignorancia y confesará que en realidad nunca les ha visto bien. De hecho los monjes tienen prohibido acercarse a la Torre bajo pena de muerte y ya han tenido que lamentar algún incidente en el pasado. Solo puede ir una vez al mes el encargado del molino con una carreta para cargar las mercancías que les suministran y, muy de tanto en tanto, recibir al nuevo monje que es depositado dormido en la carreta. Si insisten en el tema confiesa algo turbado que todos ellos provienen de la Torre pero ninguno recuerda nada de ella. Sus recuerdos más antiguos se refieren a cuando despertaron en una de las celdas del monasterio. Así pues, la única persona que ha visto a la gente de la Torre es el molinero.

Otra cuestión relacionada es la de porqué hay tan pocos adultos. La respuesta esta vez es rápida. Según parece hay una especie de enfermedad endémica y la mayor parte de la gente muere a partir de los veinticinco años. Aunque esta vez no puede impedir el ponerse algo nervioso (evidentemente oculta algo). Pero añade que no es contagioso y que ningún naufrago ha sufrido nunca de esta enfermedad. Si se le pregunta por los síntomas confesará que no existen. Simplemente la gente se va a dormir un día y nunca llega a despertar. Los que pasan de esa edad viven una vida de duración normal, sin mas problemas que los normales de la vejez. Pero solo es una pequeña fracción de la población.

Si los personajes se han mostrado intrigados por la Torre el abad les recomendará encarecidamente que se

abstengan de acercarse. Dice que los guardianes de la Torre son unos guerreros invencibles y que es peligroso ir por allí. No sería la primera vez que un náufrago rescatado y acogido por la comunidad muere a manos de esos soldados.

Después de responder a las preguntas, el abad les pedirá si pueden hacer un favor a la comunidad. Se trata de eliminar un lobo muy feroz que habita en la montaña y que ataca regularmente a sus rebaños. Les advierte que es un animal peligroso que ya ha acabado con la vida de dos monjes. Si le preguntan desde cuando tienen este problema confesará que ya llevan dos años sufriendo sus ataques. Al principio intentaron cazarlo pero resultó imposible. Ninguno de los monjes está entrenado para este tipo de trabajos y sus armas son muy deficientes. Si le preguntan porqué no han ayudado los guardias de la Torre responderá que no parece que el asunto les importe (de todas formas la comunicación con gente que nunca habla es bastante difícil).

Después de la reunión uno de los monjes les acompaña a sus celdas. Cada uno de los personajes tiene asignada una, todas ellas contiguas. Se trata de una pequeña habitación con una cama, una silla y una mesa.

Secretos Inconfesables

Hay algunas cosas que el abad y los “mayores” de la comunidad saben pero ocultan. Su mayor secreto está relacionado con la gente que vive más allá de los veinticinco años. Es verdad que todos los que “nacen” en la Torre están condenados a morir a partir de esa edad. Pero lo que no dice es que los “mayores”, es decir, la gente que ha sobrevivido, lo ha hecho porque se le ha administrado un elixir suministrado por la gente de la Torre al abad. Todos los “mayores” forman un grupo llamado el “círculo interior” de la comunidad, que es además la gente que está al mando de la misma. Cuando los miembros del círculo consideran que uno de los novicios es merecedor de pertenecer a dicho grupo le hacen pasar por unas pruebas. Si tiene éxito ingresa en este núcleo secreto mediante una ceremonia de iniciación en la que se le administra el elixir. De esta forma el grupo gobernante mantiene el poder en sus manos y la situación siempre controlada. Esta medida fue iniciada por el “bondadoso” primer abad.

No saben más de la gente de la Torre ya que solo los han visto fugazmente. El molinero se encuentra con unas “personas” con el rostro embozado, capa y túnica hasta los pies que le llenan el carro de los suministros que necesitan. De los guerreros solo ha visto los de la puerta que parecen armaduras de exposición, totalmente inmóviles (nunca ha hecho nada que las haga mover, ni piensa hacerlo). Por otra parte ninguno de ellos habla nunca.

Si hablan con el hermano Acadio, el molinero, él les explicará todo lo que sabe (menos los secretos del cir-

culo interno al cual pertenece). Es un hombre grande y fuerte, de veintiocho años, que además de molinero se encarga de la herrería y carpintería. Se aprovecha la fuerza del viento que impulsa las astas del molino para hacer funcionar una serie de poleas que permiten serrar, golpear, etc de forma automática. Como todo lo demás esto también es invención del primer abad.

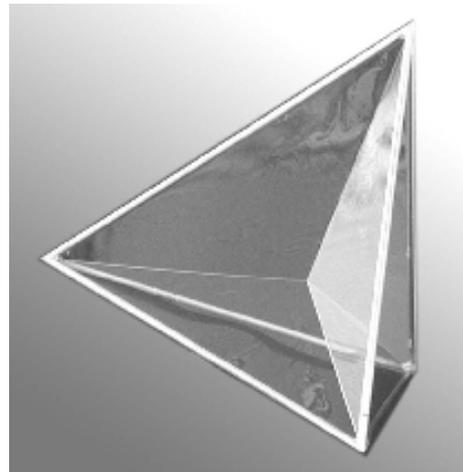
El ayudante del molinero es el hermano Daniel, un joven de veinticuatro años. Examinará a los personajes intentando ver a la persona adecuada y le entregará disimuladamente una nota haciéndole una señal de guardar silencio. En la nota solo pone: *“Esta noche, en la higuera junto al pozo”*.

Entrevista con Sir Roger

En cuanto encuentre un momento adecuado Sir Roger (tanto si ha llegado con ellos como si se lo han encontrado ahora) les dirá a los personajes que quiere hablar con ellos en privado. Lejos de las orejas y oídos de los monjes. Propone un paseo por los alrededores para poder hablar sin problemas.

Sir Roger decide sincerarse con ellos. Les explica que cree que ha llegado aquí debido a que posee un objeto llamado “la llave de la Torre de la Sabiduría”, y les enseña la pirámide. Si los personajes se han encontrado con Sir Roger aquí, entonces ellos han de tener una igual y reconocerán el objeto. Los problemas y discusiones que puedan tener los jugadores sobre el hecho de que exista más de una llave no es cosa nuestra, ¿verdad?. Confiesa que no era su propósito encontrar la Torre sino vender la pirámide a un alquimista francés. Pero ya que están aquí la oportunidad es única. Según sus informes dentro de la Torre se halla el conocimiento acumulado de toda la humanidad. Además quizás allí podrían encontrar la manera de regresar.

Les propone trabajar en equipo para entrar en la Torre. Pero no está loco. Está convencido de que la Torre ha de tener sus defensas y prefiere averiguar todo lo posible acerca de ella antes de intentar nada. Ante toda propuesta de un ataque directo se negará aunque no lo impedirá. Sencillamente él no participará en ello.



Si aceptan la alianza les comentará que cree que algunos de los monjes saben mas de lo que dicen. Estaría bien espiarles o registrar los documentos o libros que escondan. Pero esta en contra de cualquier agresión, tortura o interrogatorio directo. Cree que la cosa se ha de llevar con sutileza (aunque esa palabra probablemente es desconocida para el jugador estándar).

Entrevista con el hermano Daniel

El pozo junto a la higuera se halla en el camino que lleva hacia el molino, cerca del monasterio. Es un lugar apartado donde los hermanos sólo van por la mañana para recoger el agua que necesitan para cocinar. A esta hora es un sitio desierto solo iluminado por las estrellas y la luna cuando hace buen tiempo (que es cosa mas bien rara aquí).

Al cabo de poco rato de que lleguen aparecerá el hermano Daniel que estaba escondido tras un arbusto en las cercanías. Les agradece que hallan decidido venir y les explica su problema y su propuesta: Tiene veinticuatro años y morirá sin duda dentro de unos meses. Pero ha descubierto que existe un grupo llamado el círculo interior formado por los mayores. Sabe que se reúnen a veces, siempre en secreto, para iniciar a las personas que eligen y que dichos elegidos no mueren cuando les llega la edad. Incluso espió la ceremonia de iniciación del hermano Acadio, su jefe. Pero no pudo ver demasiado y no sabe lo del elixir. Sin embargo ha tenido años para investigar y esta convencido que la solución a su problema esta en la Torre. De forma que ha pasado mucho tiempo pensando y explorando sus alrededores para encontrar alguna manera de entrar eludiendo a los invencibles y mortales guardianes.

Les propone que, si le ayudan y le dejan acompañales, les dirá una manera bastante segura de entrar en la Torre. Si los personajes aceptan les explicará que ha descubierto un pequeño arroyo que sale de una gruta cerca de la Torre. Ha explorado un poco pero no se ha atrevido a avanzar mucho él solo. Sin embargo esta convencido de que esa es la vía por donde los habitantes de la Torre se libran de sus desperdicios porque el agua huele fatal. Y cree que debe de conectar con los sótanos de la misma. Si los personajes deciden seguir su plan les propone hacer el intento al día siguiente por la noche, aunque aceptará cualquier otro día.

El Lobo Feroz

Este lobo es producto de uno de los experimentos fallidos del mago de la Torre que se escapó. El bicho es de un tamaño descomunal y su aspecto es monstruoso, absolutamente deforme y con un cuerpo desproporcionadamente grande respecto a su cabeza. Aunque, eso si, la boca y sus mandíbulas son enormes. Deambula por la montaña de la isla donde vive dentro de unas cuevas

que hay a medio camino de la cima. En esta historia sólo es un elemento mas, una pista de lo que se pueden encontrar en la Torre.

Por cada hora que pasen explorando la zona se puede hacer una tirada de rastrear para encontrar sus huellas. Si se pasa se puede seguir su rastro hasta la guarida donde hay un 50% de posibilidades de encontrarlo. Pero mientras estén explorando en la montaña existe un 25% por hora de que el lobo se les eche encima en un ataque por sorpresa.



La verdad sobre la Torre

El mago de la Torre es el primer abad que aún sigue vivo después de que construyera la torre, hace cincuenta años, y que debe tener unos 140 años de edad. San Albert es Alberto Magno, que en la actualidad sí que es santo pero no lo era en su época. De hecho se le beatizó en el siglo XVI (trescientos años después de su muerte) y no se le canonizó hasta 1933. En esta nuestra particular versión fantástica de la historia Alberto magno no murió en 1280, tal como cuentan los libros de historia, sino que simuló su muerte para poder así “desaparecer” del mundo.

En nuestra realidad Alberto Magno consiguió un saber secreto de los antiguos templos egipcios y de sus relaciones con la antigua comunidad cabalística judía. En concreto descubrió la forma de manipular genéticamente los embriones y construir así clones de animales plantas y, claro está, seres humanos, y ciertas aplicaciones de la electricidad sobre los cuerpos vivos. Los resultados no siempre fueron óptimos, de hecho la mayor parte de las veces el producto fue bastante penoso, pero

eso no es algo que desanime a un genio en su busca del conocimiento.

La historia de la Torre que les explicó el abad es parcialmente cierta. Alberto Magno estaba cansado del mundo, de las intrigas y la política, de príncipes, duques, condes y demás purria, y decidió retirarse del mundo de una forma absoluta. El retiro del que gozaba en el monasterio de Colonia no le permitía realizar sin trabas todos los experimentos que necesitaba hacer y decidió simular su muerte para retirarse de verdad.

Para ello construyó un clon de sí mismo y lo envejeció artificialmente con drogas hasta que alcanzara su edad. Una vez conseguido simplemente simuló una grave enfermedad mediante su clon con el resultado final de su muerte.

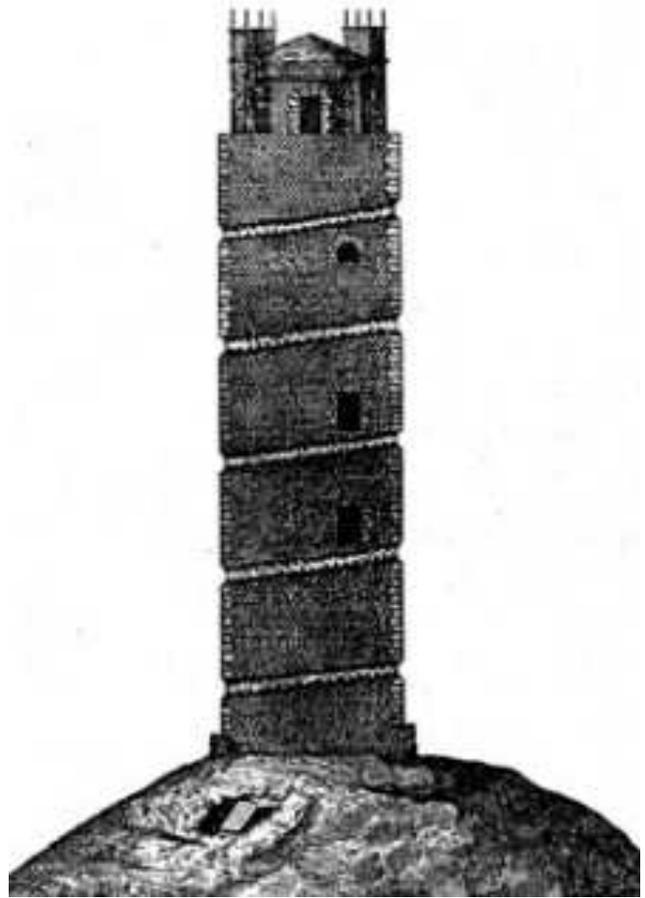
Una vez libre y con los recursos que había conseguido (y escondido) durante toda una vida de descubrimientos interesantes y productivos, se embarcó en el proyecto de construir una torre en una isla apartada donde pusiera almacenar todos los libros, papiros, pergaminos, escritos en tablillas, etc, que había ido coleccionando de todas las partes del mundo.

En los primeros años de la existencia de la torre y su comunidad, ésta era una congregación más. Quizás donde se realizaban los experimentos más increíbles que se pudiera imaginar pero las cosas estaban dentro de un cierto orden.

Alberto entonces descubrió la manera de prolongar su vida indefinidamente con drogas. Pero su sistema no impedía del todo el envejecimiento, solo lo retrasaba. De todas formas la vida estaba asegurada porque el cuerpo se auto reparaba y se sostenía mediante la energía eléctrica de forma que ni siquiera requería comer. Sin embargo la desnaturalización consiguiente enloqueció al genial Alberto y sus sistemas de hacer las cosas y sus experimentos fueron cada vez más atroces y espectaculares. El hombre que era desapareció, víctima de su propia genialidad, para dar paso a un genio criminal y sangriento.

La cosa fue degenerando hasta que se produjo la rebelión. Uno de sus discípulos, horrorizado por los experimentos de su maestro que consideraba contra natura y contra Dios, se rebeló junto con la mayor parte de la congregación contra él. Pero Alberto había creado unos seres casi invencibles a partir de sus conocimientos sobre el golem judío. Básicamente se trataba de un clon humano super desarrollado en fuerza y resistencia y acorazado con una armadura que era como una segunda piel. Se alimentaban de electricidad por lo que no era necesario darles de comer en la forma habitual (solo cargar sus baterías).

Con esos guerreros monstruosos aplastó la rebelión eliminando a todos los rebeldes e implantó el actual sistema de control. Los nuevos monjes ya no provinieron nunca del exterior sino que los “fabricaba” en los laboratorios de la Torre a partir de células humanas. Esta



vez ya había perfeccionado la técnica y el producto fueron los actuales monjes. Eso sí, con una esperanza de vida de tan solo veinticinco años menos para los “elegidos”, a los que se les administraba un elixir que cambiaba el gen en particular que producía la muerte a esa edad. Además les impidió el acceso a la Torre ya que solo se fiaba de sus criaturas y se rodeó de una guardia de guerreros armadura.

Como medida final el ya paranoico Alberto decidió protegerse del exterior y construyó una maquina que generara las condiciones ambientales para que una tormenta permanente rodeara la isla.

De todo eso hace cuarenta años. Ahora Alberto tiene el cuerpo tan degenerado por la vejez que ni siquiera se puede mover y esta “enchufado” a una maquina que le mantiene con vida artificialmente. Hay un enorme tanque a su lado que le renueva y purifica permanentemente la sangre recibiendo enormes dosis de drogas que le aseguran la vida permanentemente. Se ha cansado de vivir y quiere morir pero no puede hacerlo debido a todas las medidas de seguridad que preparó cuando estaba en su estado más paranoico. Por eso ha ideado este plan y enviado las llaves que atraen a la gente hacia la isla mediante la manipulación del viento, aunque sea atravesando la tormenta con el riesgo de naufragio. Necesita que un grupo potente y con recursos salte sus barreras de protección y destruya a sus guardianes para llegar hasta él.

La entrada a la Torre

Los personajes pueden hacer caso omiso de las indicaciones de Daniel, o puede ser que no lleguen a un acuerdo con él. La mejor manera de entrar a la Torre es siguiendo la gruta que ha descubierto pero no se te ocurra forzar a tus jugadores. Han de ser libres de cometer todos los errores que se les ocurran. Bueno, ahora en serio. Puede ser que intenten forzar la puerta principal. En ella y bien visibles, hay dos guerreros armadura armados con hachas gigantescas que utilizan a dos manos. Si intentan entrar por ahí los guerreros armadura les atacarán. Pero no es imposible que les venzan así que no es una medida suicida. De todas formas hay dos guerreros armadura más “recargándose” en el interior y que saldrán a interceptar a los personajes tan pronto pongan un pie en el interior del piso base.

La forma mas adecuada o al menos la más sutil de entrar es a través de la gruta que conoce Daniel. Dicha gruta se encuentra en la base de la colina donde se halla la Torre, a nivel del mar. Para acceder hasta ella hay que nadar unos metros o avanzar a ran de la vertiente rocosa y resbaladiza (tirada de destreza para no caer al agua).



La entrada esta parcialmente sumergida en el agua pero va ascendiendo gradualmente a medida que se adentra en el túnel. Además se va estrechando haciendo que los personajes tengan que andar agachados primero para acabar arrastrándose. Todo ello siguiendo un curso de agua putrefacta donde se pueden ver residuos flotando de aspecto repugnante. Trozos que son devorados por las enormes ratas que pululan por ahí.

Al final llegan a lo que es la base de un pozo con agua que les llega hasta la cintura. En lo alto se puede vislumbrar, a la tenue luz del interior del sótano que queda mas arriba, varios chorros de líquido viscoso y maloliente que caen provenientes de cañerías abiertas en la pared. Desde allí pueden oír un extraño sonido que, de hecho, se trata de maquinaria del tipo de que se puede construir con la tecnología del vapor del siglo XIX. O,

para tener una visión mejor, del tipo de inventos ideados por Julio Verne.

La pared del pozo es escalable porque esta hecha de rocas unidas por argamasa. De todas formas la superficie es resbaladiza debido al agua que se filtra por las paredes de forma que hay que hacer una tirada de escalar para no caer. Otra posibilidad es tirar una cuerda con garfio que se enganche al borde del pozo que se halla a ocho metros de altura y escalar entonces ayudados por ella.

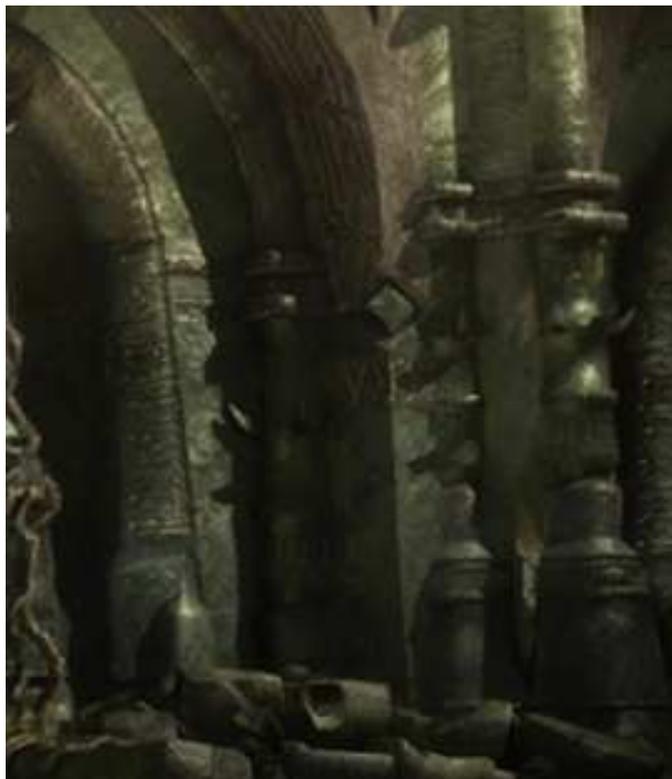
El sótano de la Torre

Cuando lleguen al borde del pozo se encontraran en una caverna natural de cinco a seis metros de altura con estalagmitas y estalactitas que a veces forman gruesas columnas. El pozo desemboca en una gran cavidad central que esta rodeada de varias cavernas más pequeñas. Todo esta repleto de máquinas, cables, tuberías, etc., mezclado con el típico material de alquimista: retortas enormes, frascos, matraces, tubos de vidrio con líquidos de varios colores, etc. La iluminación es muy tenue y proviene de lámparas colgadas de columnas rocosas que dejan amplias zonas en sombras. Trabajando en este lugar pueden ver dos tipos de criaturas: unos gigantes de dos metros y medio de altura, increíblemente musculosos pero con una cabeza diminuta y una expresión de estupidez en su rostro, y una especie de enanos de apenas medio metro de altura que parecen dirigir a los gigantes en sus operaciones (algunos de ellos sentados a hombros de un gigante).

Los gigantes son clones de seres humanos manipulados para maximizar su fuerza física. Son increíblemente estúpidos de forma que si ven a los personajes no les harán nada a menos que se les ataque directamente o reciban una orden al respecto. Como guerreros son muy penosos porque sus habilidades están dedicadas al trabajo manual que requiere fuerza física. No saben utilizar armas y pelean con las manos desnudas o, como mucho, con algún palo, garrote o similar.

Los enanos también son clones pero en este caso se ha maximizado su inteligencia práctica. La que se necesita para realizar cálculos o operaciones alquímicas. Visten con trajes de colores chillones (rojo, verde, naranja, etc). Son los ayudantes del mago en sus operaciones y experimentos. Hablan entre sí en latín a alta velocidad de forma que es muy difícil entenderles. Si ven a los personajes ordenarán a los gigantes que les ataquen mientras ellos huyen o se esconden.

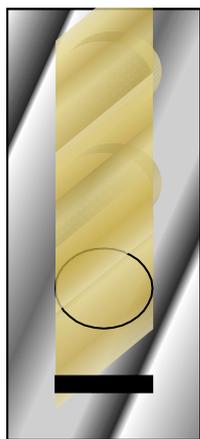
La maquinaria del sótano es la que crea la tormenta que rodea la isla. Utiliza la energía de los rayos que se descargan en la pirámide de lo alto de la torre y es enviada a través de un tubo central que la atraviesa. Usa el excedente energético para generar productos alquímicos. Aquí es donde se crean todos los clones que se necesitan. En una de las cavernas adyacentes hay varios sar-



cófagos puestos en línea con una tapa de vidrio a través de la cual se pueden ver cuerpos en diversos estados de desarrollo. Algunos corresponden a gigantes o a enanos pero otros son de jóvenes normales que serán los futuros monjes.

Si están un rato observando podrán ver que algún enano se dirige a una puerta que hay en una de las columnas y entra en lo que parece un enorme armario.

La puerta se cierra y no vuelve a salir. Un poco más tarde otro enano hace lo mismo. Más tarde puede que se habrá la puerta y aparezca alguno de los enanos que desapareció antes u otro nuevo que no habían visto hasta ahora. Se trata de un ascensor, cosa que para los personajes ha de parecer algo mágico. Si entran en el ascensor verán que en un panel al lado de la puerta hay tres botones alineados verticalmente y una ranura abajo.



El botón inferior esta presionado cuando entran. Si aprietan alguno de los otros botones éste quedará hacia abajo y el que estaba presionado saldrá hacia fuera. La puerta se cerrará y el ascensor les llevará al destino correspondiente. Para el segundo botón dicho destino es la base de la Torre y para el primer botón es el tercer piso de la Torre (ver diagrama). En la ranura se introduce una “llave” que llevan los enanos colgada de una cadena en el cuello. Cuando se pone la llave y se gira

dentro de su ranura, entonces los botones no saltan cuando se presiona alguno de los otros botones. De esta forma se pueden dejar presionado mas de un botón y, al sacar la llave, se accede a los otros pisos según la combinación que se haya hecho (si se presiona un botón ya presionado éste se levanta de nuevo). En el siguiente esquema los “1” representan los botones presionados y los “0” los levantados. La primera posición es para el botón de abajo, la segunda para el de en medio y la tercera para el de arriba:

1,0,0,:	Sótano (la caverna)
0,1,0,:	Planta baja (entrada)
0,0,1:	Tercer piso
0,1,1:	Primer piso
1,0,1:	Segundo piso
1,1,0:	Cuarto piso
1,1,1:	Quinto piso
0,0,0:	Sexto piso

Planta baja

En los mapas adjuntos podéis ver la planta baja. Es una gran sala de cinco metros de altura, cuadrada con cuatro habitaciones en los vértices y un gran estanque rodeado de columnas que forman un atrio central. En medio del estanque hay una pequeña isla con la columna metálica que transporta la energía desde lo alto de la torre. Dicha columna pasa a través de los pisos superiores atravesando las galerías centrales para hundirse en el suelo y llegar al sótano. La columna esta cargada con corriente eléctrica de alta intensidad por lo que si alguien la toca recibirá 4d6 de daño.

En cada una de las habitaciones hay un cubículo para recargar guerreros armadura (robots o golems de metal), dos de los cuales están ocupados (los otros dos corresponden a los dos guardias de la puerta. Los cubículos son como féretros o sarcófagos puestos en posición vertical donde los guerreros se “enchufan” a un pequeño aplique en el fondo.

El ascensor se accede desde la sala central y esta en la pared de la habitación derecha.

Consideraciones generales

El diseño de la Torre esta pensado para despistar a cualquier intruso que entre en ella y coja el ascensor sin la llave o sin saber de su utilidad. Por eso el ascensor va directamente al piso tres en vez de al uno. Una vez allí se intenta hacer creer al intruso que por mas vueltas que dé no ha cambiado de nivel y sigue en el mismo piso al cual llegó que, por otra parte, él piensa es el piso uno.

Para conseguir eso hay toda una serie de efectos ópticos que se explicaran mas adelante. Pero hay uno de

ellos que es el fundamental. Se trata de los pasillos laterales. Mira el grafico con los diferentes niveles y el esquema de los pisos. La conexión entre un nivel y otro se realiza mediante pasillos muy largos y con una ligera pendiente. En dichos pasillos se ha utilizado una geometría que hace pensar al que avanza por él que esta recorriendo un pasillo horizontal. Es un efecto óptico favorecido por el hecho de que la pendiente es muy poco inclinada. De esta manera cuando el grupo cambie de nivel utilizando una de las rampas pasillo no se darán cuenta de ello y pensarán que están aun en el nivel del que salieron del ascensor. Al cabo de poco verán detalles, habitaciones que no tendrían que estar allí, la temática de los libros cambiada, etc. que les harán pensar en que algo raro pasa.

El master ha de hacer un esfuerzo por no dar pistas innecesarias a los jugadores. Por ejemplo ha de dibujar los pasillos como si estuvieran en un mismo plano y poner cara de póquer a las posibles dudas de los jugadores. Que se vuelvan un poco locos intentando resolver el problema. De todas formas hay maneras de investigar el asunto para obtener la respuesta al problema. Por ejemplo si ponen una moneda en el piso del pasillo, ésta se deslizará en la dirección “hacia abajo”. Y también pueden notar como una ligera fuerza que les empuja en la dirección “hacia abajo” cuando van “hacia arriba”. Como si la gravedad aumentara o ellos pesaran un poco mas cuando van en la dirección “hacia arriba”. Lo mismo en sentido invertido cuando van “hacia abajo”. Es algo sutil pero puede hacerles pensar. En cada uno de los pisos hay un soldado armadura patrullando y otro en su sarcófago recargándose. La probabilidad de que se encuentren con el soldado armadura es del 10% por cada 5 minutos que estén parados en una sala. O, como director de juego, puedes decidir de forma aleatoria donde se encuentra el soldado cuando los jugadores lleguen a ese piso e irlo moviendo de sala siguiendo una ruta circular.

Los cambios de sala se podrían hacer cada minuto. Por otra parte los soldados armadura cambian de turno cada dos horas. Si por cualquier motivo no acuden al cargador pasados quince minutos después de estas dos horas, se quedan sin energía e inmóviles.

Si los jugadores son capturados o se rinden a los soldados armadura, serán conducidos a la celda del piso 7. Su equipo y armas se guardarán en la sala de control (habitación 9 de la pirámide). Si alguno de los jugadores esta muy herido, agonizando o muerto, será llevado a la sala de control donde lo curarán pero para mantenerlo sedado mientras los enanos hacen experimentos con él.

Todas las trampas hacen encenderse unos indicadores en la sala de control, en lo alto de la torre. De forma



que no solo son trampas sino que además son alarmas que avisan de la presencia de alguien no deseado en la torre.

Si una de las trampas se activa, los que estén de guardia arriba ordenaran a los soldados armadura de ese nivel que vayan a investigar, es decir, eliminar o reducir a los intrusos.

De todas formas la vigilancia no es exhaustiva con lo que hay que hacer una tirada de porcentaje (10%) cada quince minutos para saber si alguien en la sala de control se da cuenta de que la luz de alarma de ese piso se ha encendido.

Primer Piso

Una cosa general a todos los niveles del 1 al 7 es que las habitaciones rectangulares, como la numero 4, tienen las paredes cubiertas por estanterías, una mesa en el centro y varias sillas y las cuadradas como la 3, tienen estatuas decorativas, en sus esquinas, una mesa pequeña con algo de fruta, dátiles, pastas, etc. con una jarra de vino, varias butacas muy cómodas y una ventana en las paredes que no tienen portal.

Uno de los portales conduce normalmente a un largo pasillo que conduce a otro nivel (aunque el efecto óptico mencionado antes hace parecer que sigue de forma horizontal).

Las ventanas de estas habitaciones cuadradas presentan una visión del exterior vista desde una altura que correspondería al piso uno sin importar el nivel en que se esté (en este caso coincide con la realidad pero no lo hace en los pisos superiores). En realidad son falsas

ventanas. Se trata de un mural pintado de forma muy realista que junto con algunos efectos de luz y el hecho de que el cristal de la ventana es como una lente dan la impresión de que realmente se está mirando al exterior. Además la luz artificial que lo ilumina varía gradualmente siguiendo las secuencias del día y la noche. Aunque, eso sí, nada se mueve en el exterior (ni siquiera las nubes). Si alguien realmente se interesa por la ventana podrá hacer una tirada de percepción para darse cuenta del engaño.

Los portales que llevan de una habitación o pasillo a otra no tienen puerta y todos son del mismo estilo, acabados en arco en la parte superior y con dos columnas que se unen a la pared en sus lados. El techo está a una altura de tres metros y en cada una de las salas rectangulares hay un enorme bulbo de cristal blanco en su centro que ilumina la sala (es decir una bombilla).

En los pasillos la iluminación es más tenue y proviene de bulbos rojizos de menor tamaño, adosados a las paredes a una altura de unos dos metros y colocados de forma alternada, izquierda-derecha, distanciados unos cinco metros entre sí.

En las habitaciones cuadradas la iluminación es la que proviene de las ventanas menos cuando es de “noche” en que se encienden unos pequeños bulbos amarillos en lo alto de las estatuas de las esquinas dando un aire cálido a la habitación. Normalmente estos bulbos suelen estar como un complemento lógico de las estatuas: en la palma de una mano alzada, en la punta de una especie de antorcha, etc.

Otro detalle que podréis ver si os fijáis bien es que hay unos pequeños “conductos” de vez en cuando que atraviesan las paredes. Se trata de túneles rectangulares con puertas disimuladas de forma que no se pueden ver a simple vista. Estos túneles son utilizados por los enanos. Su tamaño es demasiado pequeño para un hombre adulto.

Cada uno de los pisos está dedicado a una temática. Este piso es algo especial porque es la vivienda y zona de trabajo de los enanos. Los libros que se pueden encontrar aquí son del tipo de bricolaje: carpintería, manuales de encuadernación, prensa, etc. que son los que necesitan los enanos en su labor.

Habitación 1: Esta es una gran sala iluminada por cuatro de los mencionados bulbos en el techo. Se trata del taller de copistería, reparación y encuadernación de libros. Normalmente hay trabajando 2d6 enanos.

Habitación 2: Es el dormitorio de los enanos. Las camas están en literas con tres niveles y una escalera al

lado para subir. Cada Litera tiene al lado una taquilla con tres puertas, una para cada nivel. Hay una mesa que se utiliza para las comidas o para jugar a cartas (cosa a la que son muy aficionados estos enanos).

Habitación 3: Es un ejemplo de habitación cuadrada que ya hemos descrito antes, cuya descripción es común para todos los niveles del 1 al 6. En ésta en concreto el pasillo largo que sale comunica con el nivel superior donde llega a la habitación cuadrada inferior izquierda del piso 2.

Habitación 4: Ejemplo de sala rectangular ya descrita. La descripción de esta habitación es común para todos los niveles del 1 al 6.

Habitación 5: Es la habitación central. Esta sala es la que da al tubo central que atraviesa la torre. En su centro hay como un pequeño atrio cuadrado con una ventana ojival en cada uno de sus lados. A través de las ventanas se puede ver el tubo metálico que surge desde arriba y se pierde en el fondo. Aquí también se ha creado un efecto óptico de forma que la visión parece la que se tendría desde el tercer piso. No hay que olvidar que el contacto con el metal del tubo produce una descarga eléctrica. La descripción de esta habitación es común a todos los niveles del 1 al 6.

Habitación 6: Esta habitación rectangular es del mismo estilo que las otras (habitación 4) pero aquí se halla uno de los sarcófagos regeneradores de soldados armadura. Su entrada está disimulada como si fuera parte de la pared, con un bajorrelieve de un guerrero gravado en madera pulida y barnizada. Si alguien se fija en él verá las finas líneas que delimitan una puerta disimulada en las formas del gravado. La descripción de esta habitación es común para todos los niveles del 1 al 6.

Habitación 7: Esta es la cocina y despensa de los enanos. Todo funciona con electricidad.

Habitación 8: Es una sala rectangular del mismo diseño que la habitación 3 con la sola excepción de que hay una puerta que conduce al ascensor. La puerta sólo está abierta si el ascensor se halla en esa planta. Hay un botón al lado de la puerta para llamar al ascensor. La descripción de esta habitación es común para todos los niveles del 1 al 6.

Trampa T1: La trampa consta de una sección de pasillo al final del cual se ha colocado un espejo de forma que refleje un pequeño cubículo. Allí hay una pintura que muestra un largo pasillo acabado en una puerta cerrada de la que se filtra un poco de luz por la ranura entre la puerta y el suelo.

La trampa en sí es la típica sección del suelo que se inclina hacia abajo cuando se ha recorrido más de la mitad de su longitud. La caída es de dos metros y acaba en el también típico pozo repleto de púas afiladas (daño de 2d6). La sección del suelo vuelve a su posición de forma aromática cuando desaparece el peso de las personas que han caído. Todo está controlado por un sencillo sistema de poleas y contrapesos. Una búsqueda previa permite detectar la trampa con una tirada exitosa de buscar.

Trampa T2: Este es el único pasillo largo realmente horizontal de la torre. Es un pasillo que no hace falta en realidad pues se puede ir de un extremo a otro de este nivel sin utilizarlo. Es decir, que solo lo utilizaría alguien que no supiera nada de la torre. Por eso en su sección intermedia hay una trampa eléctrica en el suelo. Se trata de una plancha metálica con sensores a ambos extremos de forma que cuando se llega al centro de la misma se produce una descarga eléctrica de 1d6 más otro d6 si se viste armadura metálica. La trampa tarda diez minutos en volverse a recargar. Si en ese momento hay alguien en ella se vuelve a producir la descarga.

Piso 2

En este piso y los siguientes no he puesto los números para los tipos de habitación estándar porque sería demasiado repetitivo. Sencillamente considerad que las habitaciones cuadradas y las rectangulares siguen la descripción dada antes aunque la temática de los libros es distinta en cada piso. En este caso es: Matemáticas, Geometría, etc. Es decir, las ciencias de los números. Las habitaciones tipos 5 (central), 6 (con un regenerador de soldados armadura) y 8 (con la puerta del ascensor) son iguales a las anteriores.

Trampa T3: Tiene una estructura similar a la Trampa 1 pero en este caso no hay una rampa que caiga a un pozo. Una vez se entra en la rampa se presiona un resorte que acciona un disparador. Esto hace que tres flechas salgan disparadas hacia la primera persona que haya delante con una probabilidad de impacto del 80% la primera, 60% la segunda y 40% la tercera. Si alguna flecha falla entonces puede acertar al segundo en la fila con una probabilidad del 40% (sin importar si era la primera, segunda o tercera flecha). Si también falla pasa a la tercera persona con una probabilidad del 20%, y si no a la cuarta con un 10%. Si falla también este último objetivo la flecha se estrella contra la pared del fondo. Las flechas son grandes y su daño es de 1d6+3.

En este piso hay dos posibles accesos al nivel superior. Uno en la sala superior izquierda y el otro en la inferior derecha.

Piso 3

Este es el piso al que van a parar los jugadores si no descubren como funcionan las llaves. Es el piso al que va el ascensor si se aprieta el botón superior sin poner la llave. La descripción de las habitaciones sigue los mismos patrones que las anteriores pero la temática es la historia o, en general, las ciencias dedicadas al estudio de los hechos pasados (también podría incluir leyendas, misticismo o religión).

Trampa T4: Pasado un minuto después de que alguien entra en esta sala se cierran los portales mediante unos paneles metálicos. Y empieza a salir gas de unos pequeños orificios en la base de las paredes. Hay decenas de agujeros con lo que intentar bloquearlos todos es bastante difícil.

Se puede intentar con cuatro personas trabajando en ello (una por cada pared) y una tirada de destreza por tres (todo el mundo ha de pasar la tirada). Si no se consigue se ha de superar una tirada de constitución o caer inconsciente.

El segundo intento de bloqueo solo se ha de hacer en los lugares que no se consiguieron bloquear previamente. Si se falla en alguno de estos bloqueos se ha de pasar otra tirada de constitución y así hasta hacer cinco tiradas de constitución. Si se consiguen bloquear los agujeros en algún momento sólo habrá que hacer una tirada más de constitución.

Después de la quinta tirada se abren las puertas y entran dos soldados armadura (uno por cada puerta). Uno proviene de este mismo piso y el otro del piso inferior. Si todos los jugadores están inconscientes o se rinden serán trasladados a una de las celdas del piso 7.

Cualquier buena idea que propongan los jugadores (como taparse la boca con un pañuelo húmedo o algo por el estilo) puede ser tenido en cuenta como una bonificación a la tirada de constitución.

Para mantener la respiración hay que pasar una tirada de constitución previa a la tirada por el gas. En este caso funciona de la misma forma que si se hubieran tapado todos los agujeros.

Trampa T5: En esta sala hay un aparato de música que empieza a sonar a todo volumen cuando alguien entra en la sala. El sonido hará que acudan dos soldados armadura (uno de este piso y el otro del superior) al cabo de un minuto. Otros dos más (los que estaban recargándose) acuden al minuto siguiente.

Piso 4

Sigue la misma estructura que los pisos anteriores. En este caso la temática es la Literatura, es decir, las ciencias de la palabra. También se incluye la filosofía o las obras de razonamiento puro.

Trampa T6: Cuando los personajes entren en esta habitación, se producirá una descarga de luz muy brillante que los dejará cegados por un minuto. A la vez caerá del techo una red que los aprisionará.

Cuando recuperen la visión llegará el soldado armadura de este nivel y el del nivel superior. La red les impone una penalización del 25% a todas sus acciones de combate. Para desembarazarse de ella han de pasar una tirada de destreza por tres en dos rondas de combate consecutivas.

Piso 5

La temática aquí es la Naturaleza y las ciencias relacionadas: la química, la biología, la física, la astronomía, etc.

Trampa T7: Esta es una trampa muy simple. Toda persona que cruce el umbral recibirá una descarga eléctrica de 1d6 de daño, más 1d6 más si viste armadura metálica (cota de malla, coraza o similar).

Se puede ver en las columnas que forman el umbral una fina línea metálica que las recorre de arriba abajo.

Piso 6

Este piso está dedicado a la Medicina y a la Magia relacionada con ella (aquí hay libros explicando el proceso de construcción de un soldado armadura, por ejemplo). A la genética, la prolongación de la vida de forma artificial, etc.

Aquí acaba el ascensor que asciende desde la caverna. La única forma de subir al piso superior es mediante la rampa del lado Este.

Trampa T8: Hay una telaraña de un hilo tan fino que es prácticamente invisible bloqueando el umbral. El hilo es muy resistente y tan fino que corta por el simple contacto.

Una persona que atravesase el umbral caminando será detenida por la telaraña y recibirá 1d6 heridas. Si la persona estaba corriendo recibirá 2d6 heridas. De ninguna forma se pueden cortar o romper los hilos. Las marcas en la cara y los brazos serán visibles como una cicatriz durante uno o dos meses.

Piso 7

Este piso es diferente a los otros. Aquí no hay libros y las salas no se parecen a las anteriores. No hay muebles ni adornos salvo para complimentar el aspecto del lugar. Las paredes son rocosas y están decoradas con pinturas murales o bajorrelieves que cubren también el suelo y el techo. La iluminación es muy pobre y hay una neblina constante y muy densa. El aspecto del conjunto es el de estar en una especie de caverna que a veces sale a una selva tropical con una vegetación tan densa que apenas llega la luz solar. La temperatura también es muy alta.

Las salas marcadas con una C, son de cueva. En ellas hay grandes rocas por el suelo y las paredes no siguen un contorno regular. Incluso hay algunas columnas imitando estalagmitas o estalactitas. La luz es muy tenue y rojiza.

Las salas marcadas con S, son las de selva. En ellas hay tierra batida en el suelo y abundante vegetación incluyendo algunos árboles. La humedad es muy alta y la luz verdosa.

Aquí se crían animales especiales. Unos cuyo hábitat es de cueva y otros de selva. El interés por este tipo de animales es su veneno y otras sustancias parecidas. Con ellas se pueden fabricar medicamentos y pociones muy potentes. En realidad es una especie de invernadero pero los animales que hay por aquí no son muy agradables. El director de juego puede disponer de los que quiera a su gusto siempre que sean típicos de este tipo de hábitat. Seguidamente tienes algunas de las posibilidades:

- Serpientes
- Arañas
- Murciélagos
- Hongos de todo tipo
- Reptiles (cocodrilos)
- Sapos y ranas

Desde este piso parte el ascensor que lleva a la pirámide. Es la única forma de acceder a ella ya que no hay rampas que conduzcan hacia arriba.

Habitación central: En este caso existen algunas diferencias con las habitaciones centrales de los otros pisos. Es bastante más grande y representa un jardín. Con flores, un pequeño estanque, etc. En la pared Este se puede ver la puerta del ascensor que sube a la pirámide con su botón de llamada al lado y una ranura debajo.

Se requiere de la llave que tienen los enanos colgada al cuello para activarlo. Si se aprieta el botón sin poner la

llave se activa una alarma y acudirá al lugar el soldado armadura que patrulla la zona. Este soldado lleva una de las llaves colgada al cuello ya que su lugar de recarga esta en el piso superior (la pirámide) y ha de utilizar el ascensor. Recuerda que el cambio de turno se realiza cada dos horas.

Celda: Ésta habitación se utiliza para retener a posibles intrusos hasta su eventual futura utilización como conejillos de indias en los experimentos de los enanos. Esta adornada como una celda medieval, iluminada solo por la luz que proviene de las “ventanas”, también falsas pero con forma de aspillera. Varios grilletes cuelgan de las paredes pero no son usados. Hay una pila con agua y un agujero con tapa en la esquina Sur Oeste que sirve de retrete.

Los portales están cerrados con puertas de madera reforzadas con planchas de hierro. Considera la cerradura como de buena calidad. La puerta Norte tiene un ventanuco que se puede abrir sólo desde afuera y que esta a la altura de los enanos.

La comida se suministra por un cajón que se abre en la pared al lado de esa puerta. Si hay prisioneros habrá un soldado armadura en esa puerta. La puerta Oeste se deja sin vigilancia ya que va a dar a la trampa T10.

Hay dos habitaciones dedicadas a dos monstruos especiales. Estas salas están cerradas con una verja de barrotes de hierro. En caso de alarma por la activación de alguna trampa o detección del grupo de intrusos, las verjas se abrirán dejando escapar a los monstruos que están allí:

Habitación M1: Hay cinco lobisones (ver manual) encerrados en jaulas. Se encuentran muy hambrientos y furiosos. Las puertas de las jaulas también se abren en caso de alarma.

Habitación M2: Una mandrágora (ver el manual). Muy apreciada por todas las sustancias que se pueden obtener de ella.

Trampa T9: Esta gran sala es una trampa no porque haya sido diseñada como tal sino por los bichos que tiene. El suelo esta hundido 50 cm por debajo del nivel del piso e inundado de agua templada (30 C) cubierta de algas flotantes que impiden ver el fondo. El vapor forma una niebla tan densa que no se ve nada a más de un metro de distancia. Es decir que si los jugadores entran en la sala y se alejan de la puerta la perderán de vista rápidamente.

Al cabo de uno o dos minutos de entrar, los bichos que habitan la habitación harán acto de presencia. Se trata

de pirañas. Hay 6d6 de estos animalitos en total, de los que 1d6 atacaran a cada uno de los personajes con una probabilidad de pegar un mordisco del 40% produciendo un daño de 1d3 puntos. Como están debajo del agua hay una penalización de 20% al pegarles. Eso sí, solo tienen 1 punto de vida.

Si los personajes intentan volver al portal por el que han entrado habrán de hacer una tirada de orientación. Para salir por otro portal primero habrán de hacer una tirada de suerte para ver si están cerca de alguno y luego otra de otear para verlo a través de la niebla. La tirada de suerte puede tener un bonus (o un malus) dependiendo de los movimientos de los personajes por la sala (a discreción del dj).

Trampa T10: Esta trampa sólo se activa si es forzada o abierta de alguna manera la puerta de la celda. Se cierra la puerta Oeste con un panel metálico y se abren cuatro agujeros que hay a la altura del suelo en las esquinas de la sala. Empiezan a salir 2d6 escarabajos devoradotes del tamaño de un puño por cada una de ellos. Los escarabajos intentan cubrir el cuerpo de su víctima. Si los jugadores han reaccionado rápidamente y retirado a la celda, pueden cerrar la puerta e impedir que lleguen los escarabajos sin problema. Si no, pueden intentar maniobras evasivas que se resuelven con una tirada confrontada de agilidad:

$$5x(AGI(PJ)-AGI(Escarabajo))+50 \text{ en } \%$$

Usa AGI = 12 para los escarabajos. Si fallan esta tirada se les echan encima 2d4 escarabajos. Cada uno de ellos tiene una probabilidad de morder del 40% produciendo un daño de 1d3. Evidentemente se pueden matar los escarabajos de un solo golpe ya que solo tienen 1 punto de vida.

El número de escarabajos es fijo, es decir que una vez has hecho la tirada de 2d6 por cuatro agujeros (8d6) el número total no varía. Sin se cierra la puerta de la celda, los escarabajos vuelven a sus agujeros al cabo de diez minutos (atraídos por un aroma especial que se exhala en ese momento) y las puertecitas se cierran. Entonces se abre el panel que bloqueaba la puerta de la trampa.

Pirámide

Este es el nivel superior. Aquí están las dependencias de los enanos de mas alto rango, los científicos, dedicados a su pasión de experimentar con seres vivos. En este piso se encuentran los laboratorios, el panel de control de todas las alarmas, los sistemas de activación y control de soldados armadura, las comunicaciones. Y, claro esta, la sala donde aguarda el mago de la torre.

Cuando lleguen los jugadores es de esperar que lo hagan utilizando el ascensor. Éste se abre al pasillo de la derecha. A diferencia de en los otros pisos aquí las habitaciones suelen tener puertas.

Habitación 9: Es una sala común utilizada para comer, descansar, jugar a cartas, etc. Hay dos lavabos para uso de los enanos. Las puertas que dan a las habitaciones 10 son fáciles de abrir. Es posible encontrar 1d4-2 enanos descansando aquí.

Habitaciones 10: Son las habitaciones personales de los enanos científicos. Pueden haber 1d3-2 enanos durmiendo.

Habitación 11: El laboratorio y sala de control. En este lugar hay trabajando 1d6 enanos. En esta gran sala hay tres tanques de clonación con su controlador, una mesa de vivisección, el cuadro de control y demás aparatos científicos. Poyatas con material químico, estanterías con productos químicos, bombonas de gases peligrosos, etc. Un combate en este lugar tiene bastantes posibilidades de producir danos colaterales imprevisibles. Evidentemente el uso de fuego es muy peligroso aquí. Los enanos están protegidos por un soldado armadura activo.

Hay otros dos en los generadores (uno de ellos es el reemplazo del soldado del piso 7). Si alguno de los personajes resultó herido y atrapado por los enanos estará aquí, probablemente algo cambiado por sus experimentos y controlado por una sonda de dolor. La sonda de dolor es un mecanismo que produce un dolor indecible a la persona que lo tiene implantado. Esta controlado por un mando a distancia que estará en manos de uno de los enanos. A efectos prácticos el personaje habrá de pasar una tirada de resistencia por dos para no obedecer la orden que se le dé.

Las modificaciones resultado de los experimentos son las siguientes:

- Fuerza: +1d6-3
- Resistencia: +1d6-3
- Destreza: +1d4-2
- Comunicación: +1d3-2
- Cultura: sin cambios

Si alguno de los personajes resultó muerto entonces habrá sido convertido en una especie de zombi a lo franquenstein. Su fuerza y resistencia habrán aumentado en 5 puntos y sus habilidades se habrán reducido a la mitad. La Comunicación y Cultura se reducen a la mitad. En este caso las ordenes son cumplidas sin dudas, evidentemente.

La puerta en la pared sur da al balcón que rodea la base de la pirámide que tiene una barandilla de medio metro de alto. Este paso no se utiliza nunca aunque la vista es magnífica debido a las águilas que protegen este acceso. Aquí anidan 2d6 águilas mutadas para que sean gigantes. Tienen el doble de resistencia y fuerza que un águila normal. De esta manera el daño que producen también es el doble. Atacarán a los personajes que intenten dar un paseo por el exterior.

Habitación 12: Aquí esta el generador de energía eléctrica para toda la torre que es extraída de la tormenta. La puerta es de hierro con un símbolo de calavera en la entrada. Muy difícil de forzar.

Habitación 13: En esta sala se hacen los experimentos en seres vivos (por ejemplo los personajes). Puede ser que el compañero herido este aun aquí (si el dj lo considera conveniente).

Habitación 14: Y por fin, la habitación del mago. Solo abrir la puerta el soldado armadura que esta en el regenerador saldrá a barrarles el paso. Este soldado armadura es especial. Tiene 5 puntos mas de fuerza y resistencia que los normales. Se trata del guardaespaldas personal del mago y uno de los motivos por los que éste no puede morir.

En la sala hay una mesa al lado de la puerta con una espada y un escudo. Mas allá, en la pared Este, hay una puerta de acero reforzado de un grosor similar al de una caja fuerte. Es imposible de abrir por la fuerza y no se ve ninguna cerradura ni botón.

Cuando el mago les ve entrar les saluda amablemente:

“Se os saluda, amigos míos, por fin habéis llegado. La espera ha sido larga pero os aseguro que al final recibiréis una buena recompensa.

Antes que nada, pero, habréis de eliminar a éste engendro que se empeña en protegerme aun contra mi voluntad. Para que vuestra empresa no sea absolutamente fútil os recomiendo que uséis la espada y el escudo que se hallan en la mesa”

Mientras los personajes no avancen más el soldado armadura no les atacara. De esta forma pueden hablar con el mago que no tiene inconveniente en explicarles su historia. También les dirá que la única forma de salir de la torre se halla tras la puerta metálica que tienen a la derecha.

Allí también hay algunos regalos para ellos, dinero, joyas, algunos objetos curiosos, etc. Pero la puerta solo se abrirá si él se muere. Y antes de que intenten algo parecido a tirar una flecha o similar les advertirá de que eso seria totalmente inútil porque hay una barrera de

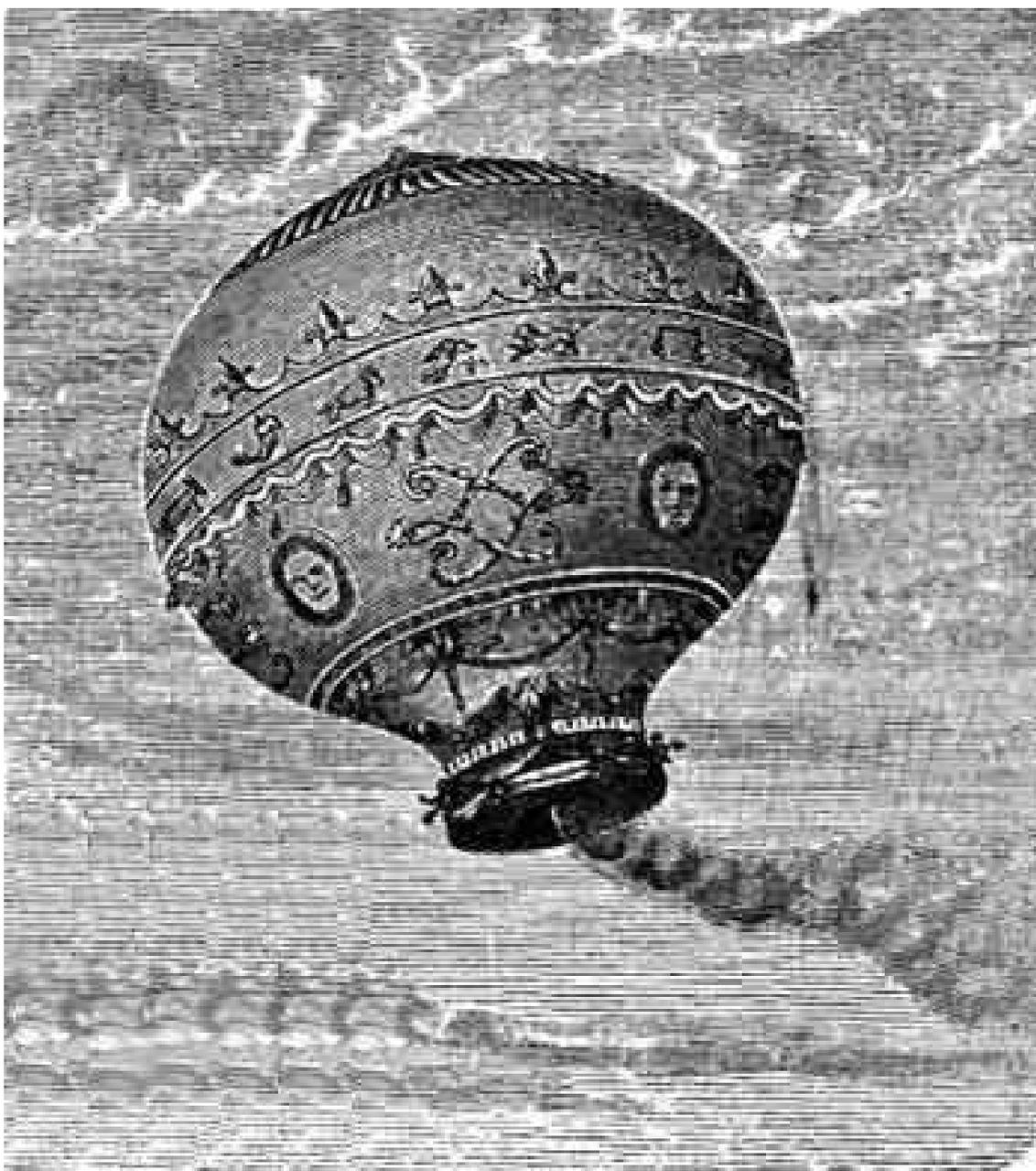
cristal muy resistente que le protegería de los primeros golpes (resiste 50 puntos de daño). Además el soldado atacaría entonces inmediatamente. Les advierte que el soldado les atacara pasada una hora a partir de ahora para prevenir la posibilidad de quedarse sin batería.

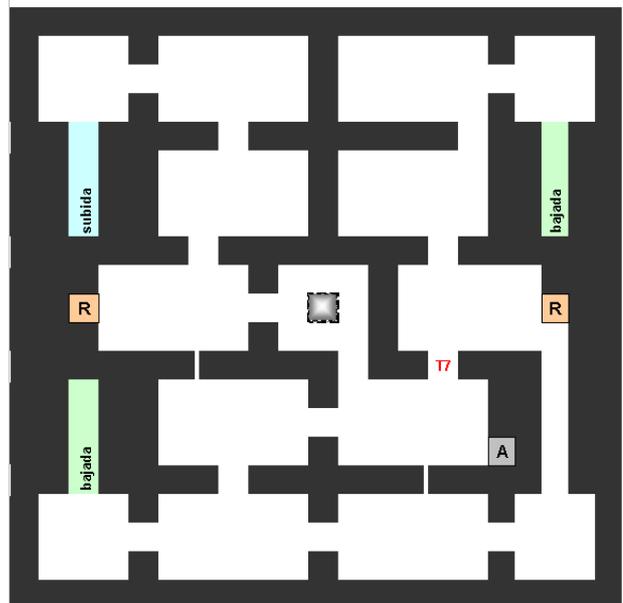
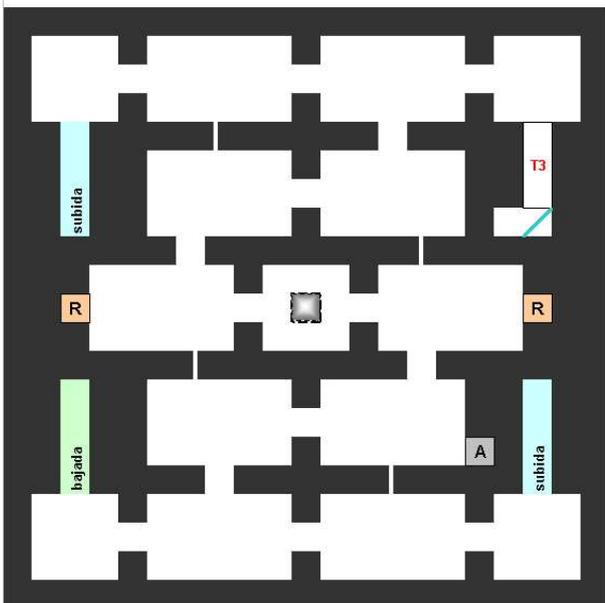
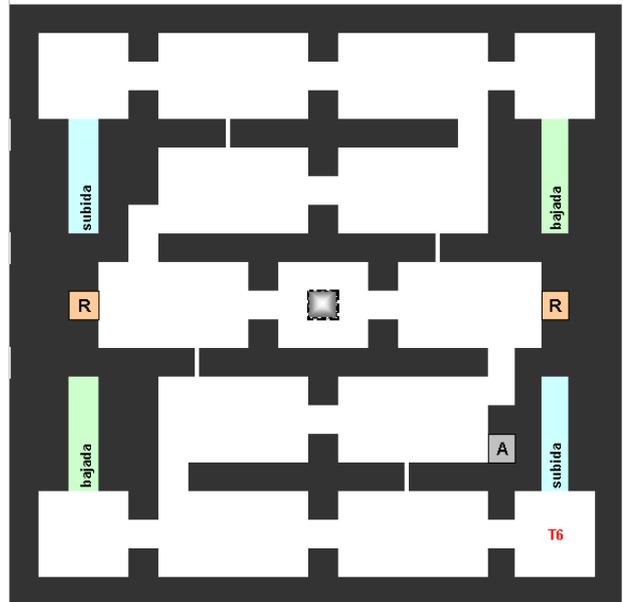
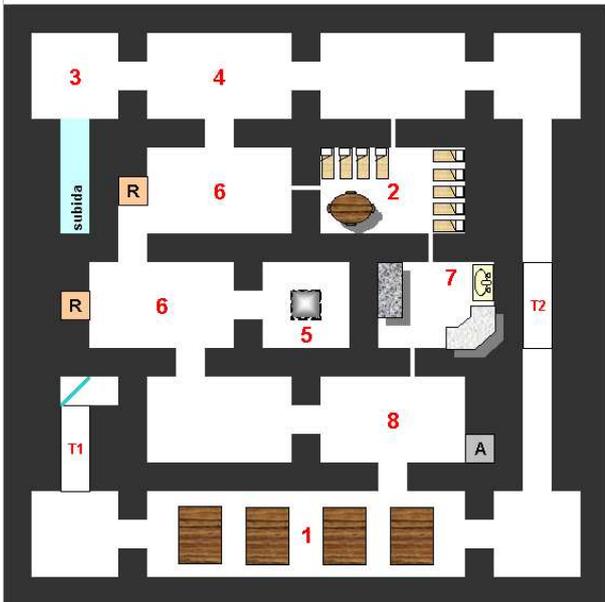
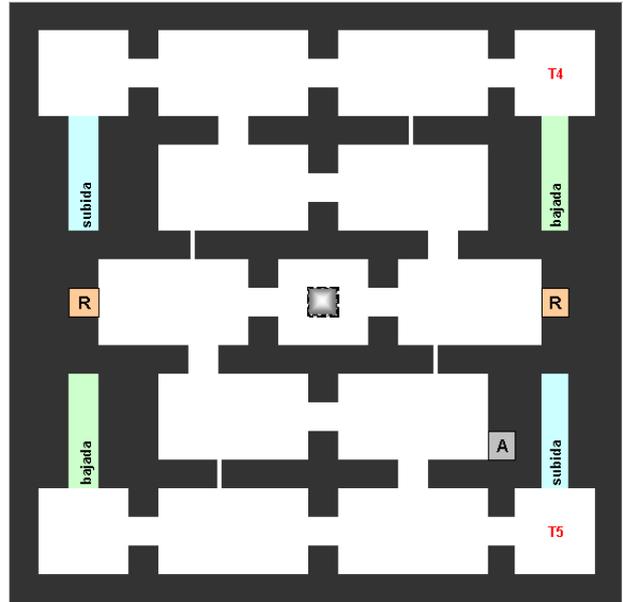
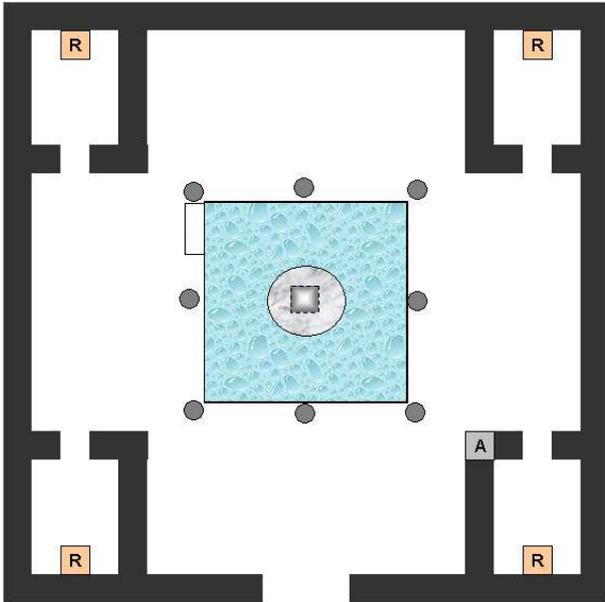
La espada que les ofrece tiene la habilidad de ignorar armadura de forma permanente y además es irrompible. El escudo es también irrompible por lo que no se desgasta por el uso y protege 10 puntos de daño. Si se coge alguno de estos objetos el soldado armadura atacará.

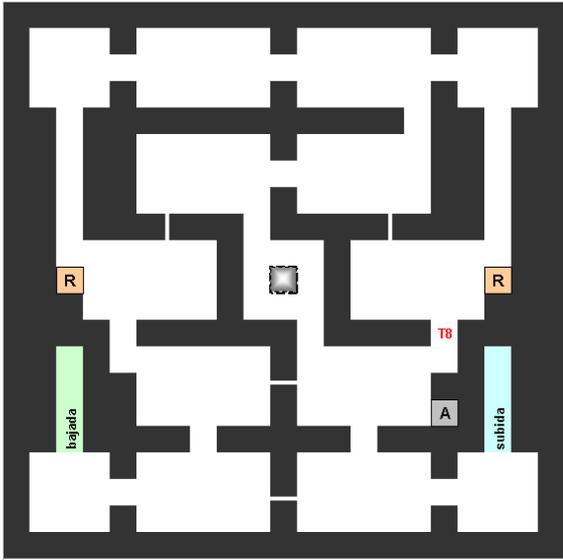
Habitación 15: La puerta de esta habitación se abrirá automáticamente a la muerte del mago. Dentro hay un globo aerostático con una canasta para seis personas y los siguientes objetos:

- 10.000 monedas de oro
- joyas por valor de 20.000 monedas
- Poción de curación (+1D8)
- Poción de quitar venenos
- Poción de curar enfermedades
- Amuleto de protección
- Anillo de ver lo invisible
- Capa de Invisibilidad (1 vez al día)
- Bastón de control del viento

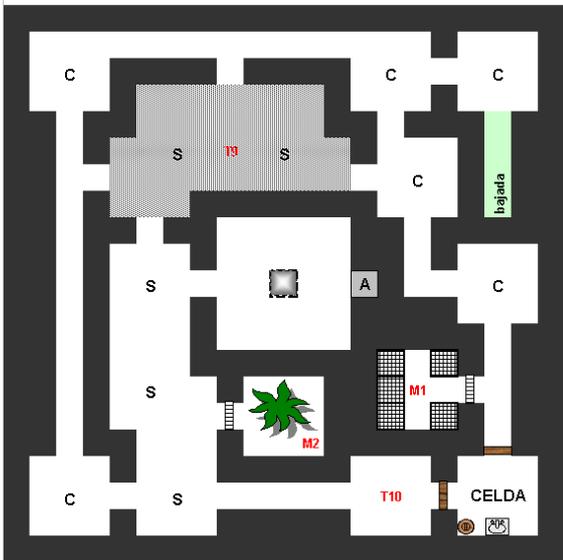
El último objeto, el bastón, permite a su portador mediante una tirada de idea controlar el viento en un área de 10 Km cuadrados. Gracias a él se puede dirigir el globo hacia donde se quiera y salir de la tormenta. Lo único malo es que consume un punto de concentración por hora que se use. El viento generado es el de una fuerte brisa pero no llega a una tormenta o similar.



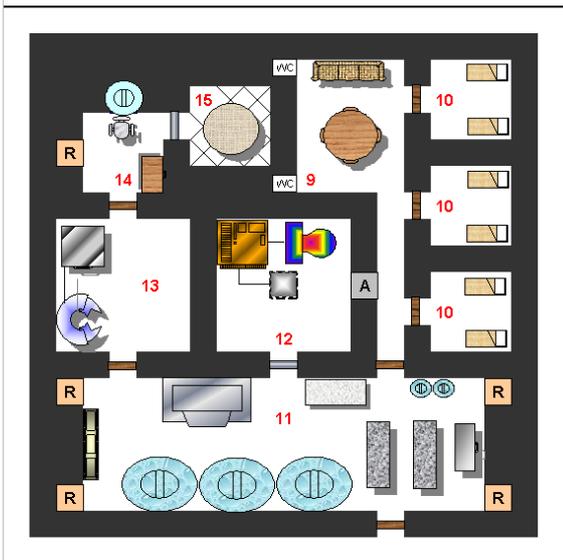




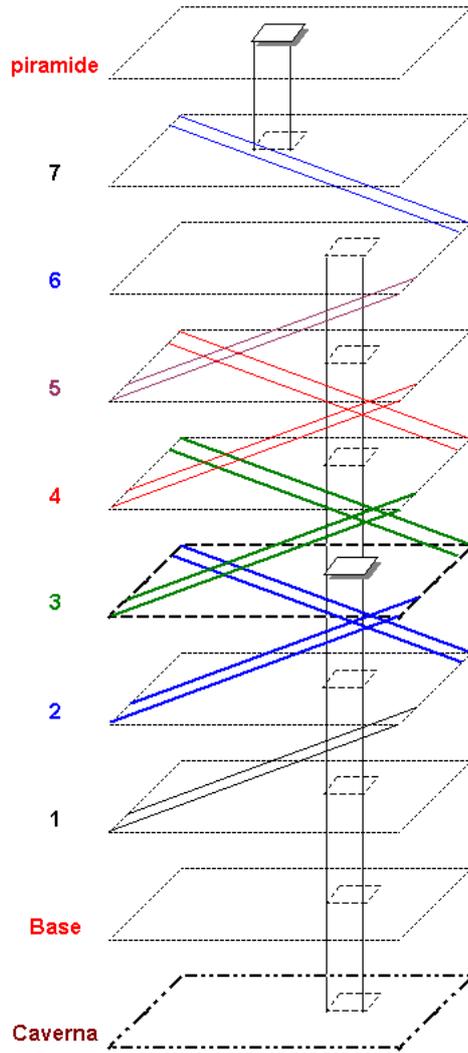
Piso 6



Piso 7



Piramide



Simbolos:

- Ascensor
- Recargador de soldado armadura
- Pasillo hacia arriba
- Pasillo hacia abajo
- Trampa en el suelo
- Tubo central

APÉNDICE DE PERSONAJES—PARTE I**Beréberes**

FUE: 12 DES: 10 CON: 12 TAM: 10
 INT: 8 APA: 8 POD: 8
 Habilidades de combate
 Sable: 50% Arco: 30% Esquivar: 30%
 Otras habilidades:
 Cabalgar: 50% Lanzar: 40% Saltar: 40% Trepar: 40%
 Descubrir: 40%
 Equipo:
 Sable o Arco. Túnicas. Camello. Provisiones y agua para dos días.
 Dinero encima: 1D6 monedas de plata

Soldados

FUE: 12 DES: 10 CON: 12 TAM: 10
 INT: 8 APA: 10 POD: 8
 Habilidades de combate
 Sable: 65% Arco: 40% Esquivar: 35%
 Otras habilidades:
 Cabalgar: 50% Lanzar: 40% Saltar: 25% Trepar: 40%
 Descubrir: 40%
 Equipo:
 Sable o Arco. Cota de mallas. Caballo. Provisiones y agua para un día.
 Dinero encima: 3D6 monedas de plata

Marineros o Piratas

FUE: 10 DES: 12 CON: 12 TAM: 10
 INT: 8 APA: 8 POD: 10
 Habilidades de combate
 Sable: 45% Daga: 50% Esquivar: 40%
 Otras habilidades:
 Lanzar: 40% Nadar: 30% Saltar: 25% Trepar: 60%
 Descubrir: 30%
 Equipo:
 Sable o Daga. Túnicas.
 Dinero encima: 1D6 monedas de plata

Bandidos Genoveses

FUE: 12 DES: 12 CON: 12 TAM: 10
 INT: 10 APA: 10 POD: 10
 Habilidades de combate
 Espada: 50% Daga: 75% Esquivar: 40%
 Otras habilidades:
 Lanzar: 40% Nadar: 30% Saltar: 25% Trepar: 40%
 Descubrir: 40%
 Equipo:
 Espada o Daga. Túnicas.
 Dinero encima: 3D6 monedas de plata

Roger de Vilfredei

FUE: 14 DES: 12 CON: 12 TAM: 12
 INT: 10 APA: 14 POD: 10
 Habilidades de combate
 Espada: 75% Daga: 50% Escudo: 60% Esquivar: 60%
 Otras habilidades:
 Lanzar: 40% Nadar: 30% Saltar: 35% Trepar: 40%
 Descubrir: 50% Etiqueta: 50% Elocuencia: 50%
 Equipo:
 Espada. Escudo. Cota de mallas.
 Dinero encima: 10D20 monedas de plata.

APÉNDICE DE PERSONAJES—PARTE II**Monje joven**

FUE: 10 DES: 10 CON: 10 TAM: 10
 INT: 12 APA: 12 POD: 10
 Habilidades de combate
 Palo: 30% Esquivar: 30%
 Otras habilidades:
 Lanzar: 25% Saltar: 25% Trepar: 40% Descubrir: 40%
 Ciencias: 30% Literatura: 40% Medicina: 30%
 Equipo:
 Hábitos de monje. Libro sagrado. Cruz

Monje viejo

FUE: 8 DES: 8 CON: 10 TAM: 10
 INT: 14 APA: 10 POD: 12
 Habilidades de combate
 Palo: 30% Esquivar: 30%
 Otras habilidades:
 Lanzar: 25% Saltar: 25% Trepar: 40% Descubrir: 30%
 Ciencias: 50% Literatura: 50% Medicina: 50%
 Equipo:
 Hábitos de monje. Libro sagrado. Cruz

Acadio (el molinero)

FUE: 14 DES: 10 CON: 14 TAM: 12
 INT: 12 APA: 10 POD: 10
 Habilidades de combate
 Martillo: 70% Esquivar: 30%
 Otras habilidades:
 Lanzar: 35% Saltar: 35% Trepar: 50% Descubrir: 50%
 Ciencias: 30% Literatura: 20% Medicina: 30% Carpintería: 50% Herrería: 50%
 Equipo: Hábitos de monje. Martillo

Daniel (ayudante del molinero)

FUE: 10 DES: 12 CON: 10 TAM: 10
 INT: 12 APA: 12 POD: 12
 Habilidades de combate

Martillo: 50% Esquivar: 40%

Otras habilidades:

Lanzar: 45% Saltar: 45% Tregar: 50% Descubrir: 50%

Ciencias: 35% Literatura: 20% Medicina: 35% Carpintería: 30% Herrería: 30%

Equipo: Hábitos de monje. Martillo

Lobo Feroz

FUE: 18 DES: 12 CON: 18 TAM: 18

INT: 6 APA: 4 POD: 6

Habilidades de combate

Garra: 50% (2D6) Mordisco: 30% (2D6 + Rabia POT 15)

Esquivar: 40%

Otras habilidades:

Lanzar: 40% Saltar: 60% Tregar: 40%

Poderes: Regenera 1 punto por turno. Su piel es muy dura y protege como una cota de cuero.

Rabia: Si contraen la enfermedad ésta tiene un periodo de incubación de 24 h. A partir de entonces se pierde 1 punto de CON cada vez que se falle la tirada (1 vez cada hora, 15 veces).

Gigantes

FUE: 18 DES: 8 CON: 18 TAM: 21

INT: 6 APA: 4 POD: 6

Habilidades de combate

Puñetazo: 50% Esquivar: 16%

Otras habilidades:

Lanzar: 40%

Enanos

FUE: 8 DES: 12 CON: 10 TAM: 6

INT: 12 APA: 8 POD: 10

Habilidades de combate

Pistola de agujas: 50% Mordisco: 30% (1D3) Esquivar: 40%

Otras habilidades:

Lanzar: 40% Saltar: 30% Tregar: 40%

Ciencias: 60% Construcción: 60%

Equipo: Herramientas. Pistola de agujas

Pistola: Daño: 1D3 + Droga POT 20. Es de aire comprimido con capacidad para 6 disparos. Se tarda un turno en recargar. La aguja tiene un somnífero de POT 20 que actúa al turno siguiente de combate.

Soldado Armadura

FUE: 18 DES: 10 CON: 18 TAM: 21

INT: 6 APA: 8 POD: ---

Habilidades de combate

Puñetazo-Maza: 50% (1D8+1D6)

Equipo: El brazo derecho acaba en una maza

Armadura: Como si llevara una coraza completa

Soldado Armadura Elite

FUE: 23 DES: 10 CON: 23 TAM: 21

INT: 6 APA: 8 POD: ---

Habilidades de combate

Puñetazo-Maza: 50% (1D8+2D6)

Equipo: El brazo derecho acaba en una maza

Armadura: Como si llevara una coraza completa

CONVERSIÓN A D20

Para convertir los PNJ se consideran las características con el mismo nombre del mismo valor. La SAB se coge igual al POD y se desprecian el APA y el TAM.

El nivel depende del nivel de la campaña (a decisión del master). En general los personajes menores tienen el nivel N, los medios N+1, los lugartenientes N+2 y los jefes N+3.

La clase del personaje se escoge como la adecuada. Por ejemplo los soldados son guerreros; los bandidos, marineros y beréberes son pícaros, etc. Para las habilidades se da el rango como:

Rango = Habilidad en %/10 + Nivel - 3

El ataque viene directamente del nivel según la clase de personaje más su bonificación por fuerza (o destreza).

El Nivel de Roger (clase guerrero o paladín) es el de los personajes más 1

Para los monstruos que aparecen se pueden coger del manual según convenga: Los soldados armadura pueden ser golems de metal y el Lobo Feroz un licántropo.

