

Módulo introductorio para Niveles 2-3

Dungeons & Dragons®

Aventura Oficial

El misterio de la Espada de Plata

por William W. Connors



Dungeons & Dragons

Aventura Oficial

El Misterio de la Espada de Plata

Por Williem W. Connors



Créditos

Diseño: William W. Connors
Editor: Dori "El Bárbaro" Watry
Product Manager: Bruce A. Heard
Portada: Jeff Easley
Mapas: Robin Raab
Ilustración de las fichas: Robin Raab
Ilustrador: Karl Waller
Tipografía: Gaye O'Keefe
Producción: Paul Hanchette
Animos: . . Timothy "¿Cómo es que no estoy
en los créditos?" Brown
Test de producto, traducción
y adaptación: Borrás Plana S.A.

© 1992 TSR, Inc. Todos los derechos reservados.
Impreso en España.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D y el logo TSR son
marcas registradas propiedad de TSR, Inc.

Random House y sus compañías filiales poseen
los derechos de distribución universal concedidos
por el Libro de Registro de Productos de Lengua
Inglesa de TSR, Inc. Distribuido en España por
Borrás Plana, S.A. San Agustín, 47 - 08301 - Mataró
(Barcelona) SPAIN.

Este módulo está protegido bajo los derechos de
copyright. Cualquier reproducción o uso no autori-
zado de este material están prohibidos sin una pre-
via autorización por escrito de TSR, Inc.

Contenido

Introducción	2
El Cubil del Dragón	3
El Pueblo de Torlynn	4
El Torreón de Barrik	5
Regreso a Torlynn	15
Nuevos Monstruos	16



Introducción

El Misterio de la Espada de Plata esta pensada para que la jueguen de cuatro a seis personajes, de niveles 2 o 3. Si hay más de seis jugadores, o si los personajes son de nivel superior, el Dungeon Master (DM) deberá retocar los encuentros para que sean más difíciles. Puede hacerlo aumentando la cantidad de monstruos; aumentando sus Datos de Vida, y/o el daño producido por su ataque; también puede bajar el TP del monstruo, lo cual hará más difícil poder impactarle en combate.

Ten en cuenta que debes leer en voz alta a los jugadores los textos que encuentres recuadrados. El texto que no está así marcado es información sólo para el DM; el Dungeon Master debe leerse esta información para sí mismo antes de revelarla en la aventura.

¿Qué necesito para jugar?

El Misterio de la Espada de Plata es la segunda en la serie de aventuras para el nuevo juego DUNGEONS & DRAGONS®. Es un aventura completa en sí misma –el DM no debe comprarse la primera aventura– y no deja cabos sueltos para ser resueltos en una tercera aventura.

Lo único que necesitas para jugar este módulo son el Reglamento del juego D&D®, unos cuantos amigos, papel, lápiz y ised de aventura!

Características de la aventura

En este módulo, un grupo de jóvenes aventureros recibe la misión de ayudar a un pequeño pueblo llamado Torlynn. Esta localidad ha caído misteriosamente bajo los influjos de una perversa maldición –el pueblo se ve inmerso en un terrible y crudo invierno sin fin–. El alcalde de Torlynn ha descubierto que la criatura responsable se esconde en unas ruinas cercanas, pero ha sido incapaz de poner remedio. Todo aquel que ha sido enviado a las ruinas no ha regresado.

Cuando los Personajes Jugadores (PJ) exploren las ruinas, epicentro de este invierno sin fin, encontrarán a un Hombre Rata llamado Keshute y a sus secuaces. Estas siniestras criaturas intentan echar del valle a las buenas gentes de Torlynn.

Si los PJ consiguen derrotar al Hombre Rata volverán como héroes al pueblo. Si fracasan, tan solo serán otro grupo de aventureros desaparecido.

Monstruos

A lo largo de la aventura, los personajes se tendrán que enfrentar a monstruos muy peligrosos. Cuando se produzcan estos encuentros, podrás encontrar una descripción detallada de sus características según el formato siguiente:

Nombre del Monstruo (Cantidad de monstruos): TP (Tipo de Protección); DV (Datos de Vida); pv (puntos de vida); MV (Movimiento); # AT (número de ataques); THAC0 (ver más adelante); Daño (Daño producido por cada ataque); TS como (Tiradas de Salvación utilizadas por el monstruo); ML (Moral); CM (Comportamiento); PE (Puntos de Experiencia por derrotar al monstruo); Tesoro (La cantidad de tesoro que posee el monstruo).

Una de las características, THAC0, puede resultar nueva para jugadores o DM principiantes. En inglés significa "To Hit Armor Class 0", es decir, la Tirada necesaria en un d20 para impactar a un personaje con un monstruo determinado, simplemente resta el TP del personaje al THAC0 del monstruo. Así, si el THAC0 de un monstruo es 19 y el TP del blanco es 3, el monstruo necesita un resultado de 16 o más para impactarlo.

Monstruos errantes

De vez en cuando, es posible que el DM quiera hacer aparecer un monstruo errante en el juego. La aventura no tiene una normativa estricta acerca de cuando deben producirse estos encuentros. Ten por norma utilizarlos si los jugadores ven demasiado lentos, o bien si el grupo es demasiado poderoso para la aventura. Los monstruos errantes pueden espalar a un grupo perezoso que malgasta su tiempo en cosas poco importantes para el desarrollo de la aventura.

Utiliza la tabla siguiente para generar encuentros con monstruos errantes.

Resultado en 1d8	Monstruo	Número de Monstruos
1- 3	Ratuno	1d4
4- 5	Ratas Gigantes	1d4
6	Murciélago Gigante	1d3
7	Ciempiés Gigante	1d6
8	Stirge	2d3

Podrás encontrar las características de los ratunos al final de la aventura. El resto de monstruos se describen en el Reglamento del juego DUNGEONS & DRAGONS®.

La aventura empieza mientras los personajes descansan en la posada de nombre El Cubil del Dragón. Los PJ pueden estar recuperándose después de haber completado una aventura anterior o bien simplemente de paso por la región. Cuando los jugadores estén preparados para empezar, lee el siguiente texto en voz alta.

Habéis pasado el día descansando en vuestras habitaciones del Cubil del Dragón, una confortable posada rodeada por un bosquecillo junto a un alegre río. El sonido del arroyo, el suave aire del verano, y la buena mesa servida por el propietario del local es un regalo para los sentidos.

Está anocheciendo. Un pequeño fuego en el hogar calienta la sala, mientras en el exterior el aire de la noche empieza a enfriarse. El dueño retira de la mesa los restos de la cena.

Os disponéis a iniciar una distendida charla con los otros parroquianos cuando oís ruido procedente del exterior.

El posadero hace pasar a un joven y le señala vuestro grupo. El viajero da la mano al posadero y sonríe. Timidamente se acerca hasta vuestra mesa.

"Mi nombre es Erik", dice, "tuve noticias de vuestra presencia aquí y he venido lo más rápidamente posible temiendo que ya hubierais partido en busca de nuevas aventuras. El alcalde de Torlynn me ha encomendado la misión de pedirlos que me acompañéis a mi pueblo".

El joven busca en uno de sus bolsillos y saca una caja alargada hecha de hueso.

La abre, rompiendo el sello de cera, y saca un pergamino cuidadosamente enrollado. Te hace entrega del papel (al personaje que supone que es el líder del grupo) y no puedes evitar notar su fina textura. Cuando desligas la cinta de seda puedes leer que se trata de una llamada de auxilio.

Lees lo siguiente en voz alta a tus camaradas:

"Yo, Gustovan, alcalde de Torlynn, hago esta llamada de auxilio. Mi pueblo ha caído bajo el influjo de una horrible maldición, las razones de la cual no llego a desentrañar. Otros aventureros han sido llamados para combatir nuestro mal pero todos han fracasado. No creo equivocarme si os digo que vuestro grupo es mi última esperanza.

Si accedéis a ayudarme, seréis recompensados. No somos ricos, ya que la maldición nos ha robado nuestra prosperidad, pero os daremos gustosamente lo que tenemos.

Firmado, Gustovan de Torlynn".

Cuando acabáis de leer la carta os fijáis en la cara implorante de Erik. Su voz denota una súplica cuando os pregunta, "¿Nos ayudaréis?".

Los personajes son libres de tomarse unos minutos para decidir entre ellos qué hacer. Si prefieren hacerlo en privado, pueden reunirse en una de sus habitaciones. Erik esperará una respuesta cuanto sea necesario. Mantendrá una actitud expectante, está seguro de que los jóvenes héroes accederán a ayudar a su pueblo y se mostrará terriblemente consternado si no lo hacen.

Si los jugadores acceden a ayudar a Erik y al pueblo de Torlynn, pasa a la siguiente sección de la aventura.

Si los jugadores no acceden a las súplicas de Erik, éste empezará a sollozar y a explicarles que su negativa significa la desaparición de Torlynn. ¡Y Todo lo que él más quiere en el mundo morirá! Si sus ruegos logran convencer al grupo para que cambie de opinión continúa en la siguiente sección de la aventura. Si no son suficientes para variar la opinión del grupo, se irá. La aventura se ha acabado.

El DM debería mantener una pequeña charla con los jugadores para aclarar el verdadero significado de la palabra héroe. Como aventureros de renombre, sus personajes tienen una reputación que conservar y un deber frente a casos como el que Erik ha descrito.



El pueblo de Torlynn

Una vez que los aventureros hayan acordado ayudar a Erik, lee el siguiente texto a los jugadores cuando decidan abandonar El Cubil del Dragón.

Erik os conduce hasta un bonito carruaje. Su diseño es sencillo pero parece bien construido y bastante cómodo. Se excusa de no poder ofrecer un transporte más elegante –en la forma en la cual unos héroes tan importantes deben estar acostumbrados– pero éste es el mejor que el pueblo puede afrontar.

El joven se muestra como un hábil conductor durante el camino hasta Torlynn. El camino es bueno, los caballos rápidos y el paisaje agradable. Aunque el viaje dura tres días, Erik hace las paradas correspondientes. En cada una de ellas, especialmente al anochecer, Erik os ruega que le expliquéis vuestras aventuras pasadas. Escucha con atención cada una de vuestras palabras y queda fuertemente impresionado de todos vosotros.

Al tercer día, al acercaros a Torlynn, no podéis evitar fijaros en que algo extraño sucede. El aire no es limpio, a pesar de que el sol brilla con fuerza en el cielo. Pronto observáis que las hojas de los árboles cambian de color conforme váis avanzando –como si estuviérais en otoño–. Parece como si Erik no diera preste demasiada atención a estos fenómenos, simplemente se pone un manto de lana sobre la espalda en un esfuerzo para protegerse del frío.

Llegáis a Torlynn. Se trata de un pueblo situado en un pequeño valle boscoso regado por un estrecho río. El agua está congelada y los árboles desprovistos de hojas. Las casas y tiendas están descuidadas. Muchas están vacías y abandonadas. Sólo pueden verse unos pocos habitantes y éstos parecen cansados y tristes –como si hubiesen estado trabajando inútilmente–.

Cuando el carruaje se detiene por fin frente a una gran casa en la calle mayor, una sucia nevada empieza a caer.

Erik guía a los personajes dentro de la casa, que pertenece al alcalde en persona. El joven conduce a los aventureros hasta una sala de reuniones. En la mesa hay té y café caliente esperando. Después del frío de la última parte del viaje beber algo caliente resulta reconfortante.

Erik explica a los héroes que pueden instalarse aquí, ya que la posada cerró hace unos meses. Si los personajes preguntan acerca del extraño clima, Erik responde que el alcalde se encargará de responder todas sus preguntas, se excusa y sale a por el equipaje.

Poco después de que salga Erik, entra un hombre robusto de pelo negro y gran mostacho, luce un monóculo de plata. Su expresión revela preocupación y nerviosismo.

“Amigos míos, soy el Alcalde Gustovan. Estoy encantado de que hayan venido. Veo por sus rostros que ya se han percatado de la terrible maldición que azota nuestro pueblo –el invierno eterno. Tradicionalmente hoy es el día más caluroso del año y en cambio han caído diez centímetros de nieve desde que llegaron.

Creo conocer la fuente de esta espantosa magia. En las afueras de Torlynn, a pocas millas de aquí, existe un torreón abandonado. Dicen que estuvo habitado por un mago loco. Hace tres primaveras, un par de tramperos informaron haber visto luz una noche en el torreón. Creyendo que podía tratarse de unos niños jugando en un lugar peligroso, se acercaron para investigar. Descubrieron horrorizados que el torreón estaba habitado por unas monstruosas criaturas parecidas a ratas. Jamás habían visto algo parecido. Vinieron corriendo a explicarme su historia.

Inmediatamente me puse en contacto con un grupo de aventureros, muy parecido al suyo, y les pedí que exploraran el torreón. No he vuelto a saber de ellos. Ese mismo verano, poco después de la desaparición de los aventureros, empezó el invierno. Estoy convencido de que ambos hechos están estrechamente relacionados.

Amigos, Torlynn ha soportado el azote del invierno durante dos años y no parece que vaya a acabar. No podemos cosechar grano ni encontrar comida en los bosques de los alrededores, nuestras provisiones se están agotando. Cada día que pasa otra familia abandona el pueblo. Torlynn pronto se convertirá en un pueblo fantasma.

¿Nos ayudarán? ¿Irán al torreón y romperán el sortilegio? Poco les puedo ofrecer como recompensa, pero las viejas leyendas dicen que el mago loco escondía un valioso tesoro. Si eso es cierto, ¡vuestro es!, pero liberad Torlynn del maleficio”.

Los jugadores deben decidir ayudar al pueblo. Si no lo hacen así, todo lo que puede hacer Gustovan es suplicarles. Al igual que en la situación anterior con Erik en la posada, el DM debe recordar a los jugadores indecisos qué significa ser un héroe. Si los PJ acceden a ayudar, sigue en el siguiente capítulo de la aventura. Si no, la aventura ha acabado.

Al llegar a este punto de la aventura, ha llegado el momento de explorar el dungeon propiamente dicho. Colócalos en situación leyendoles el texto siguiente.

El camino que conduce desde Torlynn hasta el torreón no es difícil. Aunque, extrañamente, una sucia nieve cae durante el tiempo que dura la caminata. Hay muchos caminos de caza y distintos senderos que seguir. En dos horas llegáis a las cercanías de un sombrío edificio de piedra en ruinas.

El torreón está construido de grandes bloques de piedra; tiene unas pocas aberturas para la defensa mediante arcos, no tiene ventanas y sólo una puerta. La construcción es sólida en conjunto, pero algunas partes amenazan con derrumbarse. La puerta cuelga abierta de sus goznes, invitandoos a que os acerquéis a su oscuro interior. Un escalofrío recorre vuestra espalda, quizás es debido al frío producido por el invierno mágico que reina en el lugar.

Dejando atrás vuestros resquemores dáis un paso y os adentráis en el misterioso torreón.



El DM debe desplegar ahora en la mesa el mapa del torreón. A partir de este momento, los jugadores pueden ver el mapa por el resto de la partida. Coge las fichas escogidas por los jugadores y coloca cada una en una casilla en el área marcada como "Entrada" en el mapa. El siguiente texto describe lo que ven los personajes al entrar en el torreón.

Entráis dejando atrás la puerta rota y echáis un vistazo. Parece que esta habitación era un recibidor lujosamente decorado. Ahora está arruinado por el paso del tiempo. De la pared cuelgan cuadros rasgados, en el suelo pueden verse trozos rotos de muebles y las esquinas están cubiertas de telarañas. El aire huele a musgo y a madera podrida. Un viento gélido sopla con fuerza en el exterior, produciendo un suave pero continuo silbido.

En esta habitación no hay nada que tenga importancia para los personajes. Simplemente es el lugar de inicio de la aventura.

Para que sirva de ayuda al DM, las descripciones para los jugadores de las diferentes habitaciones también están impresas en el interior de la portada. Al DM le será más fácil "seguir" al grupo mediante este pequeño mapa de referencia ya que es poco probable que los jugadores exploren el dungeon siguiendo el orden de la aventura. Después de leer el recuadro y mientras los jugadores discuten qué hacer, el DM puede buscar en el cuaderno de la aventura la página detallada en el mapa y leerse los datos que necesita. Cuando los jugadores hayan decidido qué hacer, el DM estará ya preparado para cualquier contingencia.

Habitación 1: Ropero

Hace mucho tiempo, los armarios y colgadores de la habitación estaban repletos de abrigo y capas. Ahora muchos de estos muebles están caídos en el suelo esparciendo en él su contenido. La superficie de piedra está cubierta por una gruesa capa de polvo, probablemente ropa podrida. En cada esquina hay un montón de desperdicios entre los que se adivinan trozos de cuero cubiertos de musgo, madera podrida y metal oxidado. Si se presta atención, en la habitación puede oírse un ruido, como si algo estuviera rascando, aunque es imposible determinar su posición exacta.

Si un personaje investiga los montones de las esquinas descubrirá que cada uno es la madriguera de una rata gigante. Si un PJ remueve de alguna manera uno de los montones, la rata gigante saldrá a defender su nido. Si el grupo investiga varios rincones a la vez, las inquilinas respectivas atacarán al unísono.

Ratas Gigantes (4): TP: 7; DV: 1/2; pv: 2 cada una; MV: 120' (40'); #AT: 1; THAC0: 19; Daño: 1d3; TS como: HC; ML: 8; CM: N; PE: 5; Tesoro: Ver texto.

Si el grupo ha luchado durante un asalto contra una o más ratas, saldrá otra y atacará (si aún queda alguna). Las ratas irán saliendo de una en una hasta que las cuatro hayan entrado en combate. Estas ratas gigantes en concreto no son portadoras de enfermedades, aunque así se mencione en el *Reglamento del juego DUNGEONS & DRAGONS®*. Por lo tanto, no es necesario que los jugadores comprueben si han resultado infectados por sus mordeduras.

Un registro posterior de los montones de escombros revelará que eran el escondite de 100 monedas de oro. También puede encontrarse un par de dagas oxidadas, aunque usables. Los personajes pueden decidir llevarlas como armamento complementario.

Habitación 2: Sala de estar

Antiguamente, esta zona era un confortable salón donde los visitantes del torreón podían conversar tranquilamente con el señor de la casa. En la sala hay dos sillas y un sofá tapizados en un bonito color castaño rojizo. También hay una mesita de madera, quizás usada en su día para servir refrescos. El tiempo ha respetado bastante esta habitación, ya que los muebles parecen estar en bastante buen estado. A pesar de todo, podéis sentir un fuerte olor en el ambiente –podría ser el rastro del lento arder de una cerilla al encenderse.

Un objeto destaca por encima del resto. Sobre la mesa reposa una calavera vieja y amarillenta. El cráneo tiene ahuecada su parte superior y en ella hay una pequeña vela –como una espectral linterna.

La calavera es el cráneo del mago loco que habitó el torreón hace tanto tiempo. Cuando enfermó, supo que pronto moriría. Enseñó a su aprendiz cómo realizar un arriesgado sortilegio sobre su cadáver para que su espíritu pudiera quedarse a vigilar la casa. Una vez realizado el sortilegio, el cuerpo del mago fué destruido, quedando de él sólo el cráneo. A pesar de todo, el espíritu del mago permaneció con vida y la calavera sirvió de recipiente del mismo. Durante las décadas que siguieron, el espíritu empezó a perder gradualmente interés en el mundo material y empezó a vagar. Ahora ya no le importa el torreón.

Si la calavera es dañada o destruida, el espíritu del mago es invocado. Una acción tan sencilla como sacar la vela de su interior provocaría el mismo efecto. La calavera explota en llamas infringiendo 2d4 puntos de daño a todos los que estén en la habitación (1d4 si se pasa una TS contra aliento de dragón).

Si un jugador enciende la vela, atraerá al espíritu del mago. Toma nota de que una vez encendida la vela no

puede ser apagada y que la calavera tampoco puede ser destruida. Cualquier otra fuente de luz (mágica o no mágica) se apagará.

Lentamente, de forma terrorífica, ante los personajes irá tomando forma la fantasmagórica imagen del mago. Se identifica como Barrik, el mago que levantó este torreón hace mucho tiempo, y dice “Habéis entrado en casa de Barrik, señor de lo desconocido y domador de las sombras. Siento la presencia del *mal* en mi hogar”.

Después de hablar, una llamarada surge de las cuencas de los ojos vacías de la calavera envolviendo a uno de los magos o elfos del grupo (determina como quieras, a dedo o al azar, a quien afecta; si nadie en el grupo es capaz de hacer magia la llamarada se extiende por toda la habitación y desaparece sin efecto alguno en los personajes).

El personaje afectado por la llamarada gime y cae al suelo, parece muerto. La luz de la calavera empieza a desvanecerse hasta que la habitación queda en la más completa oscuridad. Ahora, los personajes pueden encender una luz, sea mágica o no. Ten en cuenta que los sortilegios del tipo *Luz* que hubieran en la habitación no vuelven a encenderse, deben volver a lanzarse ya que han desaparecido.

Cuando los personajes examinan al compañero caído, comprueban que está vivo y parece en perfecto estado. Cualquier herida que tuviese antes del incidente está curada (es decir, está a tope de puntos de vida).

Además, aumenta en un punto su Inteligencia, si ésta tenía un valor inferior a 18. Si la Inteligencia del personaje era 18, el personaje escuchará la susurrante voz de Barrik comunicándole sus secretos arcanos más valiosos. Esta información se traslada en 1.000 puntos de experiencia para el personaje en cuestión a efectos del juego.

Poco después de que el espíritu se desvanezca, la calavera estalla y queda destruida. Escenificalo como si los jugadores hubiesen dañado la calavera.

Habitación 3: Estudio

Esta habitación es un pequeño estudio. Un gran escritorio de roble ocupa una de las esquinas, al lado de una gran silla de aspecto confortable. Una de las paredes está cubierta por una estantería repleta de libros de diferentes tamaños y formas. El centro de la habitación está cubierto por una alfombra granate, desgraciadamente estropeada por unas manchas de color negro. En un rincón hay una vieja armadura sin brillo, y en el suelo restos de armas y otras piezas de metal. Todo está cubierto por una fina capa de polvo; en él se dibuja el rastro de múltiples huellas que cruzan la habitación, revelando la presencia de habitantes no humanos en el torreón.

Sobre el escritorio hay un gran libro abierto. Las páginas están amarillentas por el paso del tiempo y el polvo. Un punto de color escarlata marca que el libro está abierto en un pasaje de alguna importancia.

Las manchas de la alfombra son de sangre. Marcan el fin de los roedores que han muerto a manos del guardián de la habitación. Los trozos de metal y armadura del suelo no tienen valor ni pueden ser utilizados. El libro del escritorio es el libro de magia de Barrik, está envuelto por un aura mágica que lo protege de los personajes que no tengan un Comportamiento Legal.

Si alguno de los personajes es de Comportamiento Neutral o Caótico, accionará las defensas mágicas de la habitación. La armadura del rincón chirriará y empezará a moverse lentamente. Se trata de una *Armadura Golem*, una criatura creada por el viejo Barrik para proteger su estudio. Aunque es algo lento y pesado, es muy fuerte y blande una peligrosa hacha; el golem puede resultar mortal en combate. Al igual que otros golems es inmune a los sortilegios de *sueño*, *hechizar*, y de *inmovilización*, así como a gases y venenos. Por otro lado, al contrario que otros golems *sí puede* ser dañado por armas no mágicas.

Armadura Golem (1): TP: 2; DV: 4+1; pv: 21; MV: 60' (20'); #AT: 1; THAC0: 16; Daño: 1d6; TS como: G 4; ML: 12; CM: N; PE: 125; Tesoro: Ninguno.

Si el grupo logra vencerla, la armadura se derrumbará estrepitosamente en el suelo, quedando inservible. Un sortilegio de *detectar magia* revelará que el metal sigue encantado. Si los personajes llevan los restos del golem a reparar, una vez limpio y arreglado (les costará unas 500 monedas de oro) será una excelente *coraza +1* que se ajustará a cualquier personaje humano. El hacha no es mágica, y está demasiado oxidada para tener algún valor. De todas formas puede utilizarse en combate, obteniendo 1d6 puntos de daño en cada impacto.

Si el grupo lo forman sólo personajes de Comportamiento Legal, no se accionan las protecciones mágicas. En lugar de ello, la habitación permanece en calma mientras los jugadores echan un vistazo. El golem no atacará si no es molestado (intentando cambiarlo de sitio, atarlo, o algo parecido). De todas formas, si el grupo trata de realizar algo que impediría al golem realizar su misión de defender la habitación como las acciones descritas más arriba) atacará. También luchará si alguien intenta dañar el libro de magia.

El libro de magia puede examinarse si el golem ha sido derrotado o si los personajes tienen todos un comportamiento Legal y no intentan dañarlo. Si lo examinan, magos y elfos comprobarán que incluye varios sortilegios de primer

nivel: *hechizar*, *detectar magia*, *misil mágico*, y *sueño*. Si se llevan el libro, puede utilizarse a modo de pergamino mágico (es decir, cada vez que se lance un sortilegio de los incluidos éste se borrará del libro). Si no lo utilizan de esta manera, los personajes pueden copiar los sortilegios a sus propios libros de magia tal y como se explica en el *Reglamento del juego DUNGEONS & DRAGONS®*.

La estantería no tiene libros de interés. Sus volúmenes contienen información mundana, no son en ningún modo mágicos. Los libros son muy viejos y su deteriorado estado hace pensar que tienen poco valor.

El escritorio no contiene nada de importancia. Los cajones están llenos de objetos para la escritura (un bote de tinta seca, una vieja pluma despuntada, un poco de cera de sellar, etc) y de papeles que se deshacen en las manos. Uno o dos ratones y unas pocas cucarachas se escurren en su interior.

Si los personajes levantan la alfombra, encontrarán una pequeña trampilla en el suelo. Está cerrada pero no contiene trampa alguna ya que Barrik creía que su armadura golem era suficiente para proteger sus tesoros. La trampilla oculta un pequeño compartimento que contiene tres *pociones de curación*, una bolsa con 1.000 monedas de plata y un collar de platino (no es mágico) con un valor de unas 250 monedas de oro.

Habitación 4: Biblioteca

Entráis en la biblioteca, está destrozada. Las paredes están llenas de libros colocados en estanterías. Los volúmenes son de diferente tamaño y factura, desde pliegos de cartas toscamente encuadernadas hasta libros bellamente forrados de fina piel. De todas formas, y sin excepción, los libros han sufrido con el paso del tiempo. Muchos están roídos por el musgo, otros se deshacen en polvo al tomarlos con la mano, incluso algunos muestran signos de un caprichoso vandalismo.

Si los jugadores registran la habitación, comprobarán que los libros no tienen ningún valor, están destrozados. Si buscan compartimientos secretos en la librería junto a la puerta verán (si superan su tirada correspondiente) que uno de los volúmenes es una pequeña caja fuerte con forma de libro.

Para abrir la caja fuerte se requiere un ladrón ya que está cerrada con llave. Es posible forzarla, pero se destruiría el contenido al mismo tiempo que la caja. Un ladrón tan sólo debe superar una tirada de *abrir cerraduras* para abrirla sin demasiados problemas.

Dentro de la caja fuerte hay una llave de cristal azul decorada con gusto. Si los personajes dañaron la caja para abrirla, la llave se ha roto y el interior está lleno de cristales de color

azul sin ningún valor. La llave no es mágica pero es muy valiosa ya que es la única forma de abrir la caja fuerte que se encuentra en las habitaciones de Barrik (Habitación 13).

Si los jugadores obtienen la llave deben decidir si la dejan en el interior de la caja fuerte. Si así lo hacen estará bien protegida, pase lo que le pase al personaje que la lleve consigo (nada que se salga de lo normal, evidentemente). Si por el contrario no llevan la llave en la caja (por ejemplo si alguien se la pone en el bolsillo) existe un 25 % de posibilidades de que se rompa cada vez que el portador sea impactado en combate. El DM es el encargado de hacer las tiradas correspondientes.

Vendida a un joyero, la llave tiene un valor de 100 monedas de oro.

Habitación 5: Comedor

La sala está dominada por la imponente presencia de una gran mesa de madera que ocupa el centro de la misma. Una fina grieta abierta en el techo hace que el gélido viento entre en la habitación, haciéndola fría y desolada. A menudo, la nieve sucia del techo se filtra a través de la grieta cayendo sobre la mesa y el suelo.

La mesa está puesta para dos personas, una a cada extremo de la misma. La vajilla está rajada, pero es antigua y en su momento de gran valor. Las copas y cubiertos no están limpios y por ello no brillan, pero están hechos de fina plata y son indudablemente muy valiosos.

A lo largo de una de las paredes hay una vitrina que guarda porcelanas, copas de cristal, etc. Todas fueron en su día piezas de extraordinaria belleza, pero ahora están rotas y resquebrajadas.

El hombre rata y sus secuaces utilizan de vez en cuando este comedor, pero no lo han hecho durante las últimas semanas. Los objetos que hay sobre la mesa tienen un valor total de 1750 monedas de oro y suponen una carga de 200 monedas.

Si el grupo coge el tesoro y lo coloca en sus bolsas, uno de ellos (determinalo al azar) coge una campanilla de plata está limpia y es de bella factura. Evidentemente es un objeto mágico. Cuando alguien la hace sonar, frente a él aparece un apetitoso manjar. El tipo de comida es exactamente del tipo que desea el consumidor, reflejando todas sus preferencias.

A partir de ese momento, cada vez que el personaje desee algo para comer deberá hacerla sonar vigorosamente. Cuando la última nota deja de sonar, frente a él aparecerá la comida. Los alimentos aparecen dentro de los recipientes usuales para su consumo (la sopa en un bol, el té en una taza, etc.), pero desaparecerán una vez se haya acabado la comida.

Si el personaje no se toma la comida antes de media hora, se desvanece. La campanilla puede hacerse sonar tantas veces como se quiera pero sólo producirá comida tres veces al día.

A lo largo de la aventura, si alguien hace sonar la campanilla se arriesga a atraer la atención de los ratunos que habitan el torreón. Cuando suene, lanza 1d6: si el resultado es un 6 aparecerán 1d4 de ratunos que atacarán a los personajes.

Ratunos (1-4): T: 7; DV: 1; pv: 4 cada uno; MV: 120' (40'); # AT: 1; THAC0: 19; Daño: 1d4; TS como: HC; ML: 9; CM: C; PE :10; Tesoro: 2d6 m.o.

Habitación 6: Torre

Esta es la base de una torre de planta cuadrada. Los pisos superiores han sido derruidos por el efecto del poderoso viento, y ahora sólo el cielo y el gélido aire son su techo. El suelo está lleno de piedras de varios tamaños, restos caídos de la propia construcción.

El techo está cubierto de finas estalactitas de hielo, nacidas de los siniestros vientos producidos por el invierno sobrenatural que azotan particularmente esta región. El aire que entra por la grieta produce un desalentador efecto haciendo que las estalactitas produzcan un sonido parecido al de las cuerdas de un arpa.

La torre derrumbada sirve de guarida a una peligrosa araña de procedencia ártica: una *viuda blanca*. Al contrario que la mayoría de arañas siente especial predilección por el frío que impera en la región. El hombre rata adquirió este extraño ejemplar a unos mercaderes cuando era más pequeña. La alimenta como a una mascota, utilizándola para guardar los prisioneros hasta que los necesita. El primer grupo de aventureros fué entregado a la viuda blanca después de haber sido hechos prisioneros por los ratunos; en la actualidad los prisioneros están encarcelados en la celda anexa al laboratorio del mago (habitaciones 16 y 15 respectivamente).

Viuda blanca (1): TP: 6; DV: 3; pv: 15; MV: 120' (40'); #AT: 1; THAC0: 17; Daño: 2d4 + criotoxina; TS como: HC; ML: 10; CM: N; PE: 65; Tesoro: Ver texto.

La viuda blanca no utiliza su telaraña para atrapar presas. En lugar de esto la construye donde sopla el viento (como en este lugar), el cual hace que la telaraña emita un sonido de efectos mágicos. Cualquiera que oiga el ulular del viento en la telaraña debe superar una TS contra sortilegios o quedará sumido en un estado letárgico. Los afectados mueven a la mitad y combaten con una penalización de -2 mientras sigan oyendo la tonada. Los hilos son bastante frágiles, cualquier

impacto la romperá liberando a los que hubieran caído en el sortilegio. El TP de la telaraña es 9.

La mordedura de la viuda blanca inyecta una extraña toxina: hace descender la temperatura del cuerpo del que recibe el impacto. Cuando un personaje es mordido debe superar una TS contra veneno para no quedar congelado inmediatamente. Los personajes afectados siguen con vida, aunque un examen físico no podrá determinarlo y pueden ser fácilmente tomados por muertos. La viuda blanca conserva así a sus presas, mientras no tiene hambre.

Si los personajes derrotan a la araña, encontrarán un total de 130 monedas de oro esparcidas en su guarida (perdidas por anteriores víctimas del gran arácnido). Se tardan unos 6 turnos en buscar y recoger las monedas. Existen posibilidades pues de que los ratunos descubran a los personajes. Lanza 1d6; con un resultado de 6, 1d4 de ratunos ataca a los personajes.

Ratunos (1-4): TP: 7; DV: 1; pv: 4 cada uno; MV: 120' (40'); #AT: 1; THAC0: 19; Daño: 1d4; TS como: HC; ML: 9; CM: C; PE: 10; Tesoro: 2d6 m.o.

Habitación 7: Cocina

La vieja cocina. Las paredes y el techo están cubiertos de hollín y el suelo de ceniza, la cual parece nieve negra. Dos grandes mesas, dados los cortes que presentan obviamente utilizadas para cortar y preparar comida, ocupan la mayor parte de la habitación. Un gran hogar de hierro acoge un pequeño fuego. Las llamas no consiguen calentar el lugar, pero sí hacerlo mucho menos inhóspito.

De pie, frente a una de las mesas, hay un par de horribles criaturas. Son del tamaño de un hombre adulto y visten unas bastas capas de piel de color blanco. Cuando entráis levantan la vista del animal que están troceando y lanzan un chillido de alarma. ¡Horrorizados comprobáis que tienen la cara parecida a una rata! Cogen sus cuchillos de cocina y cargan contra vosotros.

Se trata de *ratunos* –bestias corruptas secuaces del hombre rata que manda en la casa. Matarán a los aventureros para proteger a su señor, cueste lo que cueste.

Ratunos (1-4): TP: 7; DV: 1; pv: 4 cada uno; MV: 120' (40'); #AT: 1; THAC0: 19; Daño: 1d4; TS como: HC; ML: 9; CM: C; PE: 10; Tesoro: 2d6 m.o.

Si los personajes derrotan a los ratunos pueden registrar la cocina. Encontrarán diversos utensilios de cocina y cuchillería, pero nada tan mortal como los cuchillos de carnicero que

blandían los ratunos. De todas formas, el DM debe usar su buen juicio y ser razonable respondiendo a las preguntas de los jugadores, acerca de la búsqueda de objetos en especial (un molinillo de pimienta o un tenedor, por ejemplo). La cocina está bien provista de todo, aunque algunos objetos están estropeados por el tiempo o el mal uso de los ratunos. Nada de los que se pueda encontrar en la cocina tiene un valor superior a las 10 monedas de plata.

Habitación 8: Cripta

Esta oscura habitación es una cripta. Las paredes de piedra están recubiertas de escarcha y el ambiente aquí es incluso más frío que en el exterior. Cuatro féretros de pino descansan sobre unos listones de madera junto a una de las paredes. Están rotos. Al dar un vistazo y acostumbraros a la penumbra notáis como se os pone la piel de gallina: unas indescriptibles formas están saliendo de su lecho de muerte.

Las sombras son los cuerpos de los sirvientes de Barril convertidos en muertos vivientes. Permanecen fieles a su maestro e intentarán acabar con cualquier intruso que explore el torreón. Tres de ellos son sólo zombis y atacarán al ver al grupo. El cuarto es más peligroso, pues se trata de un necrófago.

Los ratunos conocen de la existencia de los muertos vivientes, por lo que se han mantenido alejados de la zona. Esta es la causa de que en la habitación haya tesoro por descubrir. Además, si los personajes derrotan a los monstruos y sobreviven, la zona puede resultar un lugar seguro para descansar y reponerse de las heridas.

Zombis (3): TP: 8; DV: 2; pv: 8 cada uno; MV: 90' (30'); #AT: 1; THAC0: 18; Daño: 1d8; TS como: G; ML: 12; CM: C; PE: 20; Tesoro: Ver texto.

Necrófago (1): TP: 6; DV: 2; pv: 10; MV: 90' (30'); #AT: 3; THAC0: 18; Daño: 1d3/1d3/1d3+paralización; TS como: G 2; ML: 9; CM: C; PE: 25; Tesoro: Ver texto.

Los personajes impactados por el necrófago deben superar una TS contra parálisis o no podrán moverse durante 2d4 turnos. Los elfos son inmunes a este tipo de ataque y no necesitan realizar Tirada de Salvación.

El grupo puede registrar la cripta si los zombis y el necrófago son derrotados. Un registro cuidadoso revelará que los ataúdes tienen doble fondo. Cada compartimento tiene una trampa descrita más adelante; de todas formas, un ladrón puede intentar desactivarlas. Si logra superar las tiradas, las trampas no surten efecto alguno. Sea cual sea el orden en el

que abren los ataúdes (de izquierda a derecha, viceversa, o al azar) revela el contenido en el orden listado a continuación.

El primer ataúd contiene un gas venenoso. Una nube surge de su interior al abrirlo. La nube llena toda la habitación, pero no afecta para nada a los personajes jugadores. A quienes sí afecta es a los muertos vivos que al inhalar el vapor vuelven a levantarse dispuestos a combatir. Los monstruos vuelven a estar a tope de puntos de vida. Una vez los PJ derroten a los monstruos una segunda vez no volverán a reanimarse. Dentro del ataúd hay un objeto mágico determinado al azar, o escogido especialmente por el DM.

El segundo ataúd está protegido por una aguja envenenada que se clavará en el que intente forzar el doble fondo. El personaje afectado empezará a sentirse soñoliento. Si no supera una TS contra veneno el personaje morirá en 1d6 asaltos, a menos que sea curado por un sortilegio curativo (incluso aquellos que normalmente no neutralizan un veneno). Si supera la TS, el personaje queda paralizado durante 2d4 turnos. En el interior del ataúd hay 100 monedas de plata y una daga del mismo metal (de 50 monedas de oro de valor).

El tercer ataúd incluye una trampa compuesta por dos redomas de líquido que explotan al entrar en contacto. Al abrir el compartimento secreto las pociones se derraman en un bol, produciendo una detonación. Esta explosión tiene los mismos efectos en la habitación que los que produciría un sortilegio de mago de tercer nivel *bola de fuego*. Todos los

presentes en la habitación reciben 3d6 puntos de daño, pero si superan una TS contra sortilegios sufren sólo la mitad de daño. La explosión destruye el tesoro dentro del doble fondo, pero si la trampa es descubierta y desactivada con anterioridad los personajes encontrarán un pergamino de *curar heridas leves*.

El cuarto ataúd está diseñado para que aquel que lo fuerce sea rociado con limo verde (la descripción del monstruo Limo verde puedes encontrarla en el *Reglamento del juego D&D*, pero sus características las tienes a continuación para una consulta más rápida). Dentro del recipiente hay una *espada + 1* y un *escudo + 1*.

Limo verde (1): TP: (impacto automático); DV: 2; pv: 6; MV: 3' (1'); #AT: 1; THAC0: especial; Daño: especial; TS como: G; ML: 12; CM: N; PE: 30; Tesoro: Ninguna.

Habitación 9: Antesala

Esta fría habitación está vacía. Una larga y estrecha grieta permite que el viento se filtre a su interior. El suelo, las paredes y el techo están recubiertos de escarcha. Cada vez que exhaláis vuestro aliento se eleva en forma de nube de humo.

No hay nada de especial en esta habitación.

Habitación 10: Despensa

Una gran estantería ocupa toda la habitación. Sus estantes están llenos de carne ahumada y otros tipos de comida en conserva, muchos de ellos muestran signos de musgo y podredumbre. A pesar de que el frío impide que la zona esté repleta de moscas, los ciempiés y las cucarachas reinan en las estanterías.

En el lado opuesto a los estantes hay dos toscos barriles. No tienen nombre ni marca que los identifique. Uno de ellos parece que deja filtrar un líquido claro desde su interior. Un pequeño armario lleno de potes, latas y canastos se apoya en una de las paredes, dando la impresión de estar a punto de derrumbarse.

Si los personajes no registran detenidamente la habitación pueden abandonarla sin peligro. A pesar de que la habitación está habitada por ciempiés gigantes, éstos no atacarán al grupo si no hurgan en la comida.

Si los personajes registran la habitación molestarán a los ciempiés gigantes que disfrutaban de la comida almacenada. Hay un ciempiés gigante por cada miembro del grupo, y surgirán todos a la vez.



Ciempíes gigante: TP: 9; DV: 1/2; pv: 2 cada uno; MV: 60'(20'); #AT: 1; THAC0: 19; Daño: Ninguno (veneno); TS como: HC; ML: 7; CM: N; PE: 6; Tesoro: Ninguno.

Si alguien es picado por un ciempíes gigante debe superar una TS contra veneno. Los que fallen están enfermos durante 10 días y sólo pueden mover la mitad de su capacidad de movimiento. Durante la aventura podrán realizar ataques pero con una penalización de -4 mientras dure el efecto de la toxina. Las picaduras adicionales pueden hacer que la enfermedad dure más, pero no incrementar sus efectos.

Si los personajes derrotan a los ciempíes encuentran comida preservada para una semana. A pesar de que la comida no es de una calidad excelente (después de todo está hecha por ratas), mantendrá vivos y saciados a los personajes.

Habitación 11: Bodega

Lo primero que salta a la vista al entrar en la habitación es una estantería decorada que descansa en una de las paredes. En su interior hay varias botellas de vino. El suelo está repleto de trozos de vidrio. Mientras echáis un vitazo veís a una docena de ratas escondiéndose en sus agujeros y protestando por vuestra intromisión.

No hay nada de valor. Muchas ratas por todas partes y el vino que queda en las botellas está estropeado, se avinagró hace muchos años.

Si los PJ optan por descansar en la bodega estarán razonablemente seguros. Es tan poco acogedora (llena de cristales y de ratas) que incluso pueden probar descansar para recuperar sortilegios y puntos de vida, con la esperanza de no ser molestados. De todas formas lanza 1d6 cada hora, si el resultado es un 6 el grupo será descubierto por 1d4 ratunos poco amistosos.

Ratunos (1-4): TP: 7; DV: 1; pv: 4 cada uno; MV: 120' (40'); #AT: 1; THAC0: 19; Daño: 1d4; TS como: HC; ML: 9; CM: C; PE: 10; Tesoro: 2d6 m.o.

Habitación 12: Sala de Baile

Esta salón fue en su día una elegante sala de baile. En la actualidad está llena de escombros y basura. Dos maravillosas lámparas cuelgan aún del techo, pero son los únicos signos de la perdida majestuosidad del lugar. El aire es casi irrespirable a causa del hedor producido por los trozos de carne en descomposición que hay entre la basura. A pesar del frío, los insectos se han adueñado del lugar y pululan satisfechos por la sala. El suelo es resbaladizo y las ratas se escurren entre los escombros.

La antigua sala de baile sirve ahora para dos propósitos. Primero es el vertedero al que va a parar todo lo que se desecha. Y segundo, es una defensa frente a merodeadores demasiado curiosos ya que (además del hedor, las moscas y las cucarachas) un cubo gelatinoso acecha entre las basuras.

Normalmente, el cubo gelatinoso se alimenta de los desechos acumulados en la habitación pero cuando hay posibilidades de comerse algo más sustancioso (como los aventureros) ataca con voracidad. Dado que se encuentra a sus anchas entre tanta basura sorprenderá al grupo con un resultado de 1-4 en 1d6.

Cubo gelatinoso (1): TP: 8; DV: 4; pv: 20; MV: 60' (20'); #AT: 1; THAC0: 16; Daño: 2d4 + parálisis; TS como: G 2; ML: 12; CM: N; PE: 125; Tesoro: Ver texto.

Los personajes impactados por el cubo deben superar una TS contra parálisis o no podrán mover en 2d4 turnos. Una vez paralizado, la víctima es incapaz de defenderse y el cubo puede seguir infringiendo daño automáticamente sin necesidad de impactar en combate.

El cubo es inmune a los ataques basados en el frío o en la electricidad, pero es vulnerable al fuego y a las armas convencionales.

Cuando el cubo es derrotado, el grupo puede registrar la habitación en busca de tesoro. Esto tomara algún tiempo y el ruido producido en el combate anterior puede atraer algún monstruo errante.

Cada asalto que el grupo esté registrando, lanza un dado de porcentaje por cada personaje y consulta la tabla siguiente:

Tirada

en

1d100

Resultado

1-5 El personaje encuentra un objeto mágico (lanza en las tablas que encontraras en el reglamento de DUNGEONS & DRAGONS®). Este resultado sólo puede darse una vez por personaje; ignora los resultados posteriores si indican otro objeto mágico.

6-25 El personaje encuentra 1d10 x 10 monedas de oro entre los escombros.

26-50 ¡Ratas gigantes! Con un resultado de 1 ó 2 en 1d6, las ratas sorprenden al aventurero (consulta sus características mas adelante).

51-00 Nada de especial.

Ratas gigantes (4): TP: 7; DV: 1/2; pv: 2 cada una; MV: 120' (40'); #AT: 1; THAC0: 19; Daño: 1d3; TS como: HC; ML: 8; CM: N; PE: 5; Tesoro: Ninguno.

Habitación 13: Habitaciones de Barrik

El suelo esta cubierto de huesos. Muchos de ellos pertenecian claramente a pequeños animales, pero algunos tienen toda la apariencia de humanos y semi-humanos. Cuando entráis unas cuantas ratas corren a buscar refugio.

Encima de los restos que cubren la habitación hay una gran cama, rota y de aspecto poco confortable. En el lecho hay unas cuantas mantas grasientas y andrajosas, totalmente inservibles incluso para hacer trapos. Un escritorio roto y una decrépita silla completan el triste mobiliario.

Estas son ahora las habitaciones del hombre rata. Los huesos pertenecen a sus victimas que le han servido de apetito-so manjar. El hombre rata esta ausente, pero su mascota acecha bajo la cama.

Escarabajo esputante (1): TP: 7; DV: 1; pv: 8; MV: 60' (20"); #AT: 1; THAC0: 19; Daño: 1d4 + saliva ácida; TS como: HC; ML: 9; CM: N; PE:13; Tesoro: Ninguno.

El escarabajo es de color gris y mide unos treinta centímetros. Sus ojos tienen un brillo amarillento en la oscuridad. Cuando el grupo entra en la habitación esta escondido debajo de la cama. Si un personaje mira debajo del lecho, el escarabajo escupe un chorro de saliva ácida en su cara. El ataque le produce 1d4 puntos de Daño y reduce permanentemente su Carisma en un punto.

El escarabajo seguirá defendiéndose de igual forma mientras el grupo esté en la habitación. Si nadie mira debajo de la cama, sólo hay 2 posibilidades sobre 6 de que el escarabajo salga y pueda atacarse normalmente. Si los personajes deciden atacarle cuando esta debajo de la cama, sólo podrán utilizar armas con punta (como espadas y lanzas) y tendrán una penalización de -4 al impacto. Si mueven la cama o la destruyen de algún modo podrán atacarlo normalmente.

Si los personajes registran el escritorio encontraran una pequeña caja fuerte. Un sortilegio de *detectar magia* revelara una potente aura proveniente de la caja. Barrik selló la caja fuerte con su magia. La única manera de abrir la caja es mediante la llave de cristal azul de la biblioteca (habitación 4).

Si los personajes tienen la llave, pueden abrir el cofre. Cuando metan la llave la caja brillara con fuerza fundiendola y la tapa cederá levemente.

Si los personajes no tienen la llave, no podrán abrir la caja. Cualquier intento de abrirla o forzarla sera en vano. La magia de Barrik es sencillamente demasiado poderosa.

Dentro de la caja fuerte hay tres objetos mágicos: una *daga +1*, una *varita de detectar magia*, y un *saco de holding*. Además hay un saquito de gemas (cinco, por un valor de 3d6 x 10

monedas de oro) y una cajita con 500 monedas de oro.

Habitación 14: Almacén

La habitación esta llena de cajas y cacharrós. Muchas de las cajas mas pequeñas han cedido ante el peso de otras mayores colocadas sobre ellas, formando una enorme pila de cajones rotos y trozos de madera. La madera podrida desprende un desagradable olor a podredumbre y moho. Muchas cajas parecen haber estado vacías antes de romperse, o quizás hayan perdido su contenido con el transcurso del tiempo.

Las cajas contenían los materiales que Barrik necesitaba para realizar sus experimentos. Con el tiempo los materiales se han ido pudriendo y han sido objeto de saqueo por parte de los ratunos. No queda nada de interés en la habitación.

Si los personajes buscan en las cajas, el DM debe describirles cuidadosamente el tipo de restos que van encontrando. Por ejemplo, puede decir "en la primera caja encontrais un montoncito de alas de mariposa". No es necesario dar mas explicaciones -y cuanto mas extraño sea el contenido mejor.

Habitación 15: Laboratorio

Esta cámara fue en su día un laboratorio dedicado a la investigación de extrañas y misteriosas materias. Dos largos bancos de trabajo aparecen cubiertos de tubos de ensayo, alambiques, quemadores y otros aparatos científicos. Muchos de ellos están pegados por el efecto del hielo a la superficie del banco y algunos carámbanos cuelgan del equipo de experimentación y de los bordes de la mesa. Una gruesa capa de brillante hielo cubre todo el suelo -haciendo difícil caminar sin resbalar.

En una esquina del laboratorio hay un gran trono sobre un pedestal. Tanto el trono como el pedestal están trabajados en un mismo bloque de hielo que irradia una poderosa aura de frío, afectando toda la habitación. Sobre el pedestal podéis ver la fina figura de una espada de plata.

Una figura delgada de apariencia humana pero con cara y piel de rata esta sentada en el trono. En su mano levanta un gran cetro hecho de hueso y en su cabeza lleva puesta una corona de factura similar. Cuando sus brillantes y pequeños ojos se encuentran con vuestra mirada sentis un fuerte sentimiento de repugnancia.

El hombre rata tiene una apariencia muy similar al de los ratunos que el grupo ha ido encontrando mientras exploraban el torreón. Su nombre es Keshute y es mucho mas duro de pelar.

El hombre rata no entrará en combate directamente sino que preferirá parlamentar con los aventureros.

Si los personajes cargan sin preámbulos contra el hombre rata, hará cuanto pueda para vencerles. Lo primero será emitir un agudo sonido con un silbato de plata que atraerá a 1d4 de ratunos en su ayuda. Aparecerá uno cada asalto, entrando por la puerta que conduce a la habitación 14.

Keshute el Hombre rata (1): TP: 5; DV: 3; pv: 18; MV: 120' (40'); #AT: 1; THAC0: 17; Daño: 1d4 (mordisco) ó 1d8 (cetro); TS como: G; ML: 8; CM: C; PE: 50; Tesoro: Ver texto.

Ratunos (1-4): TP: 7; DV: 1; pv: 4 cada uno; MV: 120' (40'); #AT: 1; THAC0: 19; Daño: 1d4; TS como: HC; ML: 9; CM: C; PE: 10; Tesoro: 2d6 m.o.

Si el grupo parlamenta con el hombre rata, la conversación revelará que su nombre es Keshute y que vino a estas tierras hace dos años. Trajo consigo a los suyos, los ratunos. Proviene de unas tierras muy lejanas (no especificará de dónde) y decidió adueñarse del torreón que había descubierto.

Poco después de haberse instalado fue descubierto por un par de cazadores que consiguieron escapar a sus ratunos. Parece ser que los tramperos enviaron una banda de aventureros para expulsarle de su casa. Sus ratunos vencieron a los mercenarios (si se le presiona dirá que están muertos, aunque ello no es cierto).

Uno de los aventureros portaba una espada que congelaba cuanto tocaba. Usando algunos de los objetos mágicos encontrados en el torreón, creó el trono de hielo y guardó la espada en su interior, consiguiendo por azar sumir en un duro y permanente invierno toda la región. Sus planes ahora son expulsar a los humanos de Torlynn y reclamar todo el valle como sólo suyo.

Su conversación es una táctica. Esta ganando tiempo para que sus servidores se reúnan en la habitación 14. Tan pronto haya acabado su historia, brinca y ataca. Al mismo tiempo irrumpirán cuatro ratunos en el laboratorio atacando a los personajes por detrás.

Keshute intenta combatir a mordiscos. Si un personaje humano pierde la mitad o más puntos de vida a causa de las heridas producidas por el licántropo se convertirá en hombre rata en 2d12 días, a no ser que un clérigo de alto nivel rompa la maldición. Los personajes semi-humanos que estén en el mismo caso, en lugar de convertirse en licántropo, morirán.

La corona que ostenta Keshute produce un *aura de protección* (otorgándole un TP de 5 en lugar de 7). En combate, el hombre rata puede utilizar su cetro para golpear en lugar de

intentar morder a los personajes. El cetro es mágico y produce 1d8 puntos de Daño en cada impacto provocando un poderoso shock a la víctima. Los personajes impactados por el cetro deben superar una TS contra parálisis o bien no podrán moverse durante el siguiente asalto.

Si Keshute es impactado con belladona debe superar una TS contra veneno o huirá aterrorizado (el ramillete de belladona debe ser lanzado, o debe golpearse al licántropo, siguiendo normalmente el reglamento de combate).

Si logran derrotar a Keshute, los héroes pueden quedarse con su cetro y su corona.

Cuando cae su jefe los ratunos optan por escapar. Además del cetro y la corona el licántropo lleva una bolsa con 10 monedas de platino.

Arrancar la espada del hielo será extraordinariamente difícil. Es imposible deshacer el hielo, dado que el aura de frío que afecta a la habitación impide que se licue. Además el hielo es duro como el acero y no puede romperse a golpes. De hecho, cualquier intento por parte de los jugadores acabará en fracaso. Sólo los elfos que reposan en la celda (habitación 16) pueden recuperar la espada.

Habitación 16: Celda

La celda está repleta de huesos humanos y de animales. De las paredes de piedra cuelgan cuatro grandes argollas de hierro, y de ellas unas frías cadenas. Las cadenas acaban en esposas, éstas aprisionan las piernas de cuatro elfos.

Los elfos quedaron congelados después de haber sido encadenados. Están recubiertos por una capa de unos diez centímetros de hielo. Desgraciadamente, parecen muertos. Dado que los elfos llevan armadura y ropa de viaje, podéis suponer lógicamente que se trata de los primeros aventureros enviados por el alcalde de Torlynn.

Se trata de los aventureros que precedieron a los personajes jugadores. Aunque parecen muertos, están aún con vida. Con ellos se encontrará cualquier PJ que hubiese sido congelado por la viuda blanca de la habitación 6, y que hubiese sido dado por muerto por el grupo. Basta una fuente de calor, mágica o no, para fundir el hielo devolviendo a la vida a los personajes. Se tarda una media hora en fundir cada uno de los bloques de hielo, durante la cual deberá mantenerse el calor de forma ininterrumpida.

Una vez hayan sido liberados, los elfos necesitarán de vuestra ayuda para moverse y comunicarse. Su líder, Elladin Cresta de Plata expresará su agradecimiento. Explica que fueron sorprendidos por los ratunos. Fueron encarcelados durante un tiempo, y tuvieron esperanzas de escapar. Pero fueron conducidos uno a uno a luchar con la viuda blanca,



congelado. Lentamente el *Golem de hielo*, pues de eso se trata, va tomando forma humanoide levantándose aullando de dolor y furia. Avanza pesadamente y ataca al grupo. Los elfos no están en condiciones de combatir, por lo que los personajes jugadores deberán apañárselas solos. Si uno de ellos intenta utilizar la espada de Elladin, ésta no hará otra cosa que resbalársele de los dedos continuamente por lo que no podrá usarla en combate.

Golem de hielo (1): TP: 3; DV: 3; pv: 15; MV: 60' (20');
#AT: 1; THAC0: 17; Daño: 1d8; TS como: G 3; ML: 12;
CM: N; PE: 50; Tesoro: Ninguno.

Cualquiera que sea impactado por el golem de hielo debe superar una TS contra parálisis o se vera afectado por su aura de frío. Si no supera la TS vera su Destreza reducida en 1 punto, a causa de los escalofríos que recorren su cuerpo. Cada vez que se falla la TS se pierde un punto de Destreza. El único modo de liberarse de los efectos del aura de frío es mediante un sortilegio de *Resistencia al frío*. Cada vez que se recibe el sortilegio se recupera 1 punto de Destreza –el tiempo no cura los escalofríos.

Si los personajes derrotan al golem de hielo habrán liberado al valle de la maldición. Durante los siguientes días el hielo que envuelve el torreón se derrite y las cosas empiezan a volver a la normalidad. Los personajes pueden esperar un recibimiento digno de héroes cuando retornen a Torlynn.

la cual los envenenó. No saben nada mas, ya que han permanecido en coma desde entonces.

Cuando Elladin se entera de la maldición y de la espada del bloque de hielo, pide que le lleven hasta el trono (esta demasiado débil para acercarse él solo). Se trata de su espada, explica, y ha pertenecido a su familia durante generaciones. Acudirá a su llamada, no importa la magia que haya utilizado Keshute. Es su espada y su herencia, no aceptará ninguna petición de los PJ acerca de que les sea entregada la misma. A pesar de mostrarse agradecido, el precio exigido por su vida es excesivo (según su criterio) y sólo a un bárbaro podría ocurrírsele semejante idea. Los demás elfos, evidentemente, estarán de acuerdo con él.

Cuando Elladin es llevado hasta el trono de hielo, extiende su mano hacia la espada y la reclama. después de un espectante silencio, el hielo empieza a resquebrajarse y de su interior surge un profundo lamento. De repente, la espada se libera del hielo y vuela hasta la mano de Elladin. En su estado, el elfo es incapaz de blandirla y cae al suelo con la espada empuñada.

Tan pronto como Elladin ha recuperado su espada el trono empieza moverse con apariencia líquida, aunque permanece

¡Felicidades! Los aventureros han sobrevivido al terror que habitaba el torreón de Barrik y pueden volver a Torlynn. Cosas maravillosas esperan a los PJ a su llegada.

Las Gentes de Torlynn

Cuando los personajes llegan a Torlynn son bienvenidos por las gentes enfervorizadas. Keshute ha sido derrotado y la maldición ha desaparecido. Vayan donde vayan, los habitantes quieren estrecharles la mano, invitarles a una copa, darles un regalo o (para personajes con un buen Carisma) simplemente besarlos.

En su momento el alcalde tiene la oportunidad de agradecerles la gesta personalmente.

“¡Amigos míos!” grita el alcalde al ver vuestro grupo. “Estoy encantado de volver a verles. Temí por sus vidas. No tengo palabras para expresarles como me alegro de haberme equivocado.

Pase lo que pase, son unos héroes y siempre tendrán en Torlynn un hogar, una cama caliente, buena comida, mejor bebida, y fieles amigos. Nunca podremos pagárselo”.

Gustovan es sincero en su invitación. El pueblo de Torlynn pronto volverá a ser el encantador pueblo que fue hace poco tiempo. Los personajes serán siempre bien recibidos y pueden utilizarlo como base de futuras aventuras.

Los Elfos

Los elfos, al igual que el pueblo de Torlynn, están encantados de que los héroes hayan conseguido acabar con keshute y de que los hayan liberado de sus malvadas garras. Obviamente, si los personajes hubieran fracasado, ellos habrían muerto.

Aunque los elfos no son tan extrovertidos en sus felicitaciones y agradecimiento como lo son las buenas gentes de Torlynn, su sentimiento de gratitud es muy profundo.

Saben reconocer cuando tienen una deuda de honor. Por ello, Elladin se encargara de que los personajes sean debidamente recompensados.

Cuando Elladin y los suyos están plenamente recuperados (después de una semana de reposo), envía a buscar a los personajes invitándoles a una fiesta en su honor.

Los manjares son verdaderamente fabulosos: un presente de los elfos a sus rescatadores. Elladin y sus compañeros tienen mucho mejor aspecto que en el torreón.

Al servirse el segundo plato, Elladin se levanta y hace el siguiente brindis.

“Amigos, nos habéis prestado un servicio que no tiene precio. El pueblo de Torlynn ha demostrado su agradecimiento con desfiles y celebraciones, nosotros somos gente más reposada. Ello no empaña nuestra admiración hacia vuestra gesta. ¡Bebamos esta noche a vuestra salud. Este es el inicio de una larga amistad!”.

Cuando acaba la cena, los elfos hacen entrega de un regalo a cada PJ. El DM es libre de escoger los objetos según la relación que haya tenido el personaje con los elfos.

Si fueron duros y se burlaron de su derrota, los elfos les entregaran un detalle. Si se mostraron nobles en la relación serán bastante generosos. Sea cual sea la decisión del DM debe hacer entrega de suficiente tesoro como para que todos los personajes suban de nivel al finalizar la aventura (si no han conseguido puntos suficientes durante el transcurso de la misma).

Después de la Aventura

El DM tiene ahora varias posibilidades para iniciar nuevas aventuras y muchos PNJ interesantes para futuras apariciones. Por ejemplo, el Alcalde Gustovan puede desarrollarse como patrón habitual de los personajes, los aprecia pero considera que a menudo pueden causar problemas. Incluso puede recomendarlos a otras gentes que tengan problemas.

Elladin y sus elfos son otra posible fuente de historias para el DM. Pueden ayudar a los PJ en un momento apurado, actuar como fuente de información, incluso poner a los aventureros en contacto con comunidades élficas en apuros. Los elfos se sentirán mas cercanos al grupo si uno de los PJ es elfo.



Nuevos Monstruos

ESCARABAJO ESPUTANTE

Tipo de protección:	7
Dados de Vida:	1
Movimiento:	60' (20')
Ataques:	1
Daño:	1d4 ó saliva ácida
Cantidad de monstruos:	1-4
Tirada de Salvación como:	Hombre Común
Moral:	9
Tipo de Tesoro:	Ninguno
Comportamiento:	Neutral
Puntos de Experiencia:	13

El escarabajo esputante mide cerca de 30 centímetros y es de color gris oscuro. Sus ojos brillan con un color amarillo pálido en la oscuridad. En combate, puede morder a sus víctimas o lanzar un chorro de saliva ácida a 10 pies de distancia. Cualquiera que sea alcanzado por la saliva de este escarabajo sufre 1d4 de Daño y pierde permanentemente 1 punto de Carisma.

ARMADURA GOLEM

Tipo de protección:	2
Dados de Vida:	4 + 1
Movimiento:	60' (20')
Ataques:	1
Daño:	1d6
Cantidad de monstruos:	1
Tirada de Salvación como:	Guerrero 4
Moral:	12
Tipo de Tesoro:	Ninguno
Comportamiento:	Neutral
Puntos de Experiencia:	125

Las armaduras golem son piezas de armadura metálica animadas por un mago y utilizadas como guardianes. Como otros golems son inmunes a los sortilegios de sueño, hechizar, y de inmovilización, así como a venenos y gases. Al contrario de otros golems pueden ser impactados por armas no mágicas.

GOLEM DE HIELO

Tipo de protección:	3
Dados de Vida:	3
Movimiento:	60' (20')
Ataques:	1
Daño:	1d8
Cantidad de monstruos:	1
Tirada de Salvación como:	Guerrero 3
Moral:	12
Tipo de Tesoro:	Ninguno
Comportamiento:	Neutral
Puntos de Experiencia:	50

Un golem de hielo es una estatua animada trabajada a partir de un bloque de hielo. Si un personaje es impactado por este

golem debe superar una Tirada de Salvación contra parálisis o perderá 1 punto de Destreza debido a los escalofríos que sentirá en su cuerpo.

Cada TS fallada implica la pérdida de otro punto de Destreza. La única forma de acabar con los efectos es recibiendo un sortilegio de Resistencia al frío. Cada vez que se recibe este sortilegio se recupera un punto de Destreza, el tiempo no cura los escalofríos.

RATUNO

Tipo de protección:	7
Dados de Vida:	1
Movimiento:	120' (40')
Ataques:	1
Daño:	1d4
Cantidad de monstruos:	1-4
Tirada de Salvación como:	Hombre Común
Moral:	9
Tipo de Tesoro:	S (C)
Comportamiento:	Caótico
Puntos de Experiencia:	10

Los ratunos son humanoides que tienen la piel y las facciones de una rata. Sus pequeños ojos negros les permiten tener infravisión hasta 60'. Los ratunos se defienden con cuchillos, dagas, garrotes y armas similares, o bien mordiendo y arañando.

ARAÑA, VIUDA BLANCA

Tipo de protección:	6
Dados de Vida:	3
Movimiento:	120' (40')
Ataques:	1
Daño:	1d4 + criotoxina
Cantidad de monstruos:	1
Tirada de Salvación como:	Guerrero 3
Moral:	10
Tipo de Tesoro:	B
Comportamiento:	Neutral
Puntos de Experiencia:	65

Se trata de una peligrosa araña de procedencia ártica. La viuda blanca no utiliza su telaraña para atrapar presas. En lugar de esto la construye donde sopla el viento, el cual hace que la telaraña emita un sonido de efectos mágicos. Cualquiera que oiga el ulular del viento en la telaraña debe superar una TS contra sortilegios o quedará sumido en un estado letárgico. Los afectados mueven a la mitad y combaten con una penalización de -2 mientras sigan oyendo la tonada. Los hilos son bastante frágiles, cualquier impacto lo romperá liberando a los que hubieran caído en el sortilegio. El TP de la telaraña es 9.

Cuando un personaje es mordido debe superar una TS contra veneno para no quedar congelado inmediatamente. Los personajes afectados siguen con vida, aunque un examen físico no podrá determinarlo y pueden ser fácilmente tomados por muertos. La viuda blanca conserva así a sus presas, mientras no tiene hambre.

Dungeons & Dragons®

Aventura Oficial

El Misterio de la Espada de Plata por William W. Connors

¡El Mal ha despertado!

Un manto de nieve cubre al pequeño pueblo de Torlynn, en el que tendría que ser uno de los días más calurosos del año. El clima invernal azota la zona semana tras semana obligando a los habitantes a abandonar el lugar. Sólo unos pocos indomables sobreviven en el pueblo y se niegan a abandonarlo, uno de ellos es Gustovan, el Alcalde.

Los planes del alcalde para salvar el pueblo han fracasado hasta el momento. Sólo le queda una última oportunidad: Gustovan busca la ayuda de un grupo de jóvenes aventureros. Si éstos consiguen descubrir la fuerza que acecha en las ruinas del Torreón de Barrik y destruir la causa del maleficio, las aguas tornarán a su cauce. Si no lo consiguen, no quedará nadie vivo en Torlynn para llorar su muerte.

El Misterio de la Espada de Plata es un módulo introductorio diseñado para jugarlo con el nuevo DUNGEONS & DRAGONS®. Un mapa especialmente creado para la aventura la hace muy fácil de dirigir (incluso poco después de haber abierto la caja). La aventura está diseñada para un grupo de entre cuatro y seis jugadores de segundo o tercer nivel.

El módulo incluye una aventura de 16 páginas, 16 nuevas fichas, y un fantástico póster a todo color que describe los peligros del Torreón de Barrik.



El logo DUNGEONS & DRAGONS y el logo TSR son marcas registradas propiedad de TSR, Inc.
© 1994 TSR, Inc.
Todos los derechos reservados.



8 412668 094840



REF. 9484

MADE IN CHINA

Habitación 2: Sala de estar **Página 6**

Antiguamente, esta zona era un confortable salón donde los visitantes del torreón podían conversar tranquilamente con el señor de la casa. En la sala hay dos sillas y un sofá tapizados en un bonito color castaño rojizo. También hay una mesita de madera, quizás usada en su día para servir refrescos. El tiempo ha respetado bastante esta habitación, ya que los muebles parecen estar en bastante buen estado. A pesar de todo, podéis sentir un fuerte olor en el ambiente —podría ser el rastro del lento arder de una cerilla al encenderse.

Un objeto destaca por encima del resto. Sobre la mesa reposa una calavera vieja y amarillenta. El cráneo tiene ahuecada su parte superior y en ella hay una pequeña vela —como una esperpéntica linterna.

Habitación 13:
Habitaciones de Barrik **Página 12**

El suelo está cubierto de huesos. Muchos de ellos pertenecían claramente a pequeños animales, pero algunos tienen toda la apariencia de humanos y semi-humanos. Cuando entráis unas cuantas ratas corren a buscar refugio.

Encima de los restos que cubren la habitación hay una gran cama, rota y de aspecto poco confortable. En el lecho hay unas cuantas mantas grasientas y andrajosas, totalmente inservibles incluso para hacer trapos. Un escritorio roto y una decrepita silla completan el triste mobiliario.

Habitación 14: Almacén **Página 12**

La habitación está llena de cajas y cacharros. Muchas de las cajas más pequeñas han cedido ante el peso de otras mayores colocadas sobre ellas, formando una enorme pila de cajones rotos y trozos de madera. La madera podrida desprende un desagradable olor a podredumbre y moho. Muchas cajas parecen haber estado vacías antes de romperse, o quizás hayan perdido su contenido con el transcurso del tiempo.

Habitación 15: Laboratorio **Página 12**

Esta cámara fue en su día un laboratorio dedicado a la investigación de extrañas y misteriosas materias. Dos largos bancos de trabajo aparecen cubiertos de tubos de ensayo, alambiques, quemadores y otros aparatos científicos. Muchos de ellos están pegados por el efecto del hielo a la superficie del banco y algunos carámbanos cuelgan del equipo de experimentación y de los bordes de la mesa. Una gruesa capa de brillante hielo cubre todo el suelo —haciendo difícil caminar sin resbalar.

En una esquina del laboratorio hay un gran trono sobre un pedestal. Tanto el trono como el pedestal están trabajados en un mismo bloque de hielo que irradia una poderosa aura de frío, afectando toda la habitación. Sobre el pedestal podéis ver la fina figura de una espada de plata.

Una figura delgada de apariencia humana pero con cara y piel de rata está sentada en el trono. En su mano levanta un gran cetro hecho de hueso y en su cabeza lleva puesta una corona de factura similar. Cuando sus brillantes y pequeños ojos se encuentran con vuestra mirada sentís un fuerte sentimiento de repugnancia.

Habitación 12: Sala de Baile **Página 11**

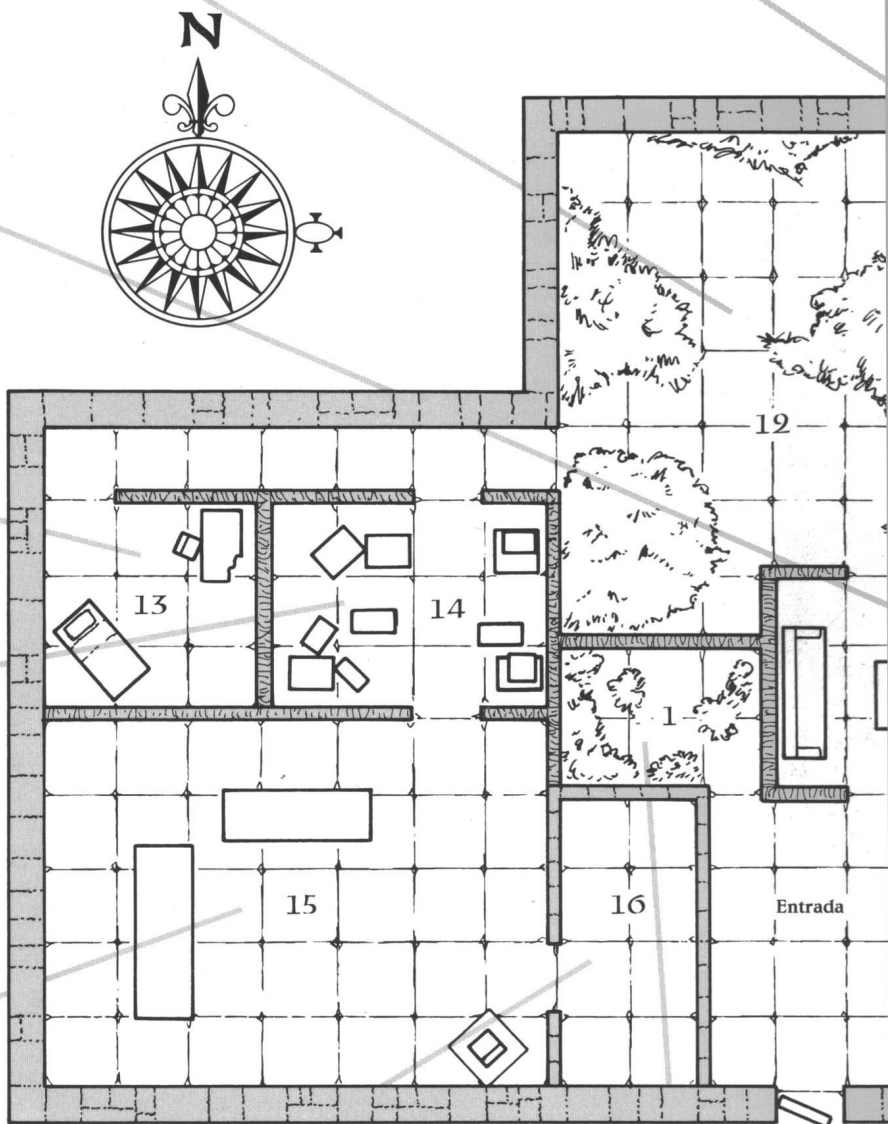
Esta salón fue en su día una elegante sala de baile. En la actualidad está llena de escombros y basura. Dos maravillosas lámparas cuelgan aún del techo, pero son los únicos signos de la perdida majestuosidad del lugar. El aire es casi irrespirable a causa del hedor producido por los trozos de carne en descomposición que hay entre la basura. A pesar del frío, los insectos se han adueñado del lugar y pululan satisfechos por la sala. El suelo es resbaladizo y las ratas se escurren entre los escombros.

Habitación 9: Antesala **Página 10**

Esta fría habitación está vacía. Una larga y estrecha grieta permite que el viento se filtre a su interior. El suelo, las paredes y el techo están recubiertos de escarcha. Cada vez que exhaláis vuestro aliento se eleva en forma de nube de humo.

Habitación 11:

Lo primero que la habitación es que descansa el interior hay vari está repleto de echáis un vitazo escondiéndose tando por vuestro



Habitación 16: Celda **Página 13**

La celda está repleta de huesos humanos y de animales. De las paredes de piedra cuelgan cuatro grandes argollas de hierro, y de ellas unas frías cadenas. Las cadenas acaban en esposas, éstas aprisionan las piernas de cuatro elfos.

Los elfos quedaron congelados después de haber sido encadenados. Están recubiertos por una capa de unos diez centímetros de hielo. Desgraciadamente, parecen muertos. Dado que los elfos llevan armadura y ropa de viaje, podéis suponer lógicamente que se trata de los primeros aventureros enviados por el alcalde de Torlynn.

Habitación 1: Ropero **Página 5**

Hace mucho tiempo, los armarios y colgadores de la habitación estaban repletos de abrigos y capas. Ahora muchos de estos muebles están caídos en el suelo esparcidos en él su contenido. La superficie de piedra está cubierta por una gruesa capa de polvo, probablemente ropa podrida. En cada esquina hay un montón de desperdicios entre los que se adivinan trozos de cuero cubiertos de musgo, madera podrida y metal oxidado. Si se presta atención, en la habitación puede oírse un ruido, como si algo estuviera rascando, aunque es imposible determinar su posición exacta.

vista al entrar en
intería decorada
paredes. En su
de vino. El suelo
vidrio. Mientras
docena de ratas
ujeros y protes-
ón.

Habitación 10: Despensa Página 10

Una gran estantería ocupa toda la habitación. Sus estantes están llenos de carne ahumada y otros tipos de comida en conserva, muchos de ellos muestran signos de musgo y podredumbre. A pesar de que el frío impide que la zona esté repleta de moscas, los ciempiés y las cucarachas reinan en las estanterías.

En el lado opuesto a los estantes hay dos toscos barriles. No tienen nombre ni marca que los identifique. Uno de ellos parece que deja filtrar un líquido claro desde su interior. Un pequeño armario lleno de potes, latas y canastos se apoya en una de las paredes, dando la impresión de estar a punto de derrumbarse.

Habitación 8: Cripta Página 9

Esta oscura habitación es una cripta. Las paredes de piedra están recubiertas de escarcha y el ambiente aquí es incluso más frío que en el exterior. Cuatro féretros de pino descansan sobre unos listones de madera junto a una de las paredes. Están rotos. Al dar un vistazo y acostumbraros a la penumbra notáis como se os pone la piel de gallina: unas indescriptibles formas están saliendo de su lecho de muerte.

Habitación 7: Cocina Página 9

La vieja cocina. Las paredes y el techo están cubiertos de hollín y el suelo de ceniza, la cual parece nieve negra. Dos grandes mesas, dados los cortes que presentan obviamente utilizadas para cortar y preparar comida, ocupan la mayor parte de la habitación. Un gran hogar de hierro acoge un pequeño fuego. Las llamas no consiguen calentar el lugar, pero sí hacerlo mucho menos inhóspito.

De pie, frente a una de las mesas, hay un par de horribles criaturas. Son del tamaño de un hombre adulto y visten unas bastas capas de piel de color blanco. Cuando entráis levantan la vista del animal que están troceando y lanzan un chillido de alarma. ¡Horrorizados comprobáis que tienen la cara parecida a una rata! Cogen sus cuchillos de cocina y cargan contra vosotros.

Habitación 3: Estudio Página 6

Esta habitación es un pequeño estudio. Un gran escritorio de roble ocupa una de las esquinas, al lado de una gran sillón de aspecto confortable. Una de las paredes está cubierta por una estantería repleta de libros de diferentes tamaños y formas. El centro de la habitación está cubierto por una alfombra granate, desgraciadamente estropeada por unas manchas de color negro. En un rincón hay una vieja armadura sin brillo, y en el suelo restos de armas y otras piezas de metal. Todo está cubierto por una fina capa de polvo; en él se dibuja el rastro de múltiples huellas que cruzan la habitación, revelando la presencia de habitantes no humanos en el torreón.

Sobre el escritorio hay un gran libro abierto. Las páginas están amarillentas por el paso del tiempo y el polvo. Un punto de color escarlata marca que el libro está abierto en un pasaje de alguna importancia.

Habitación 5: Comedor Página 8

La sala está dominada por la imponente presencia de una gran mesa de madera que ocupa el centro de la misma. Una fina grieta abierta en el techo hace que el gélido viento entre en la habitación, haciéndola fría y desolada. A menudo, la nieve sucia del techo se filtra a través de la grieta cayendo sobre la mesa y el suelo.

La mesa está puesta para dos personas, una a cada extremo de la misma. La vajilla está rajada, pero es antigua y en su momento de gran valor. Las copas y cubiertos no están limpios y por ello no brillan, pero están hechos de fina plata y son indudablemente muy valiosos.

A lo largo de una de las paredes hay una vitrina que guarda porcelanas, copas de cristal, etc. Todas fueron en su día piezas de extraordinaria belleza, pero ahora están rotas y resquebrajadas.

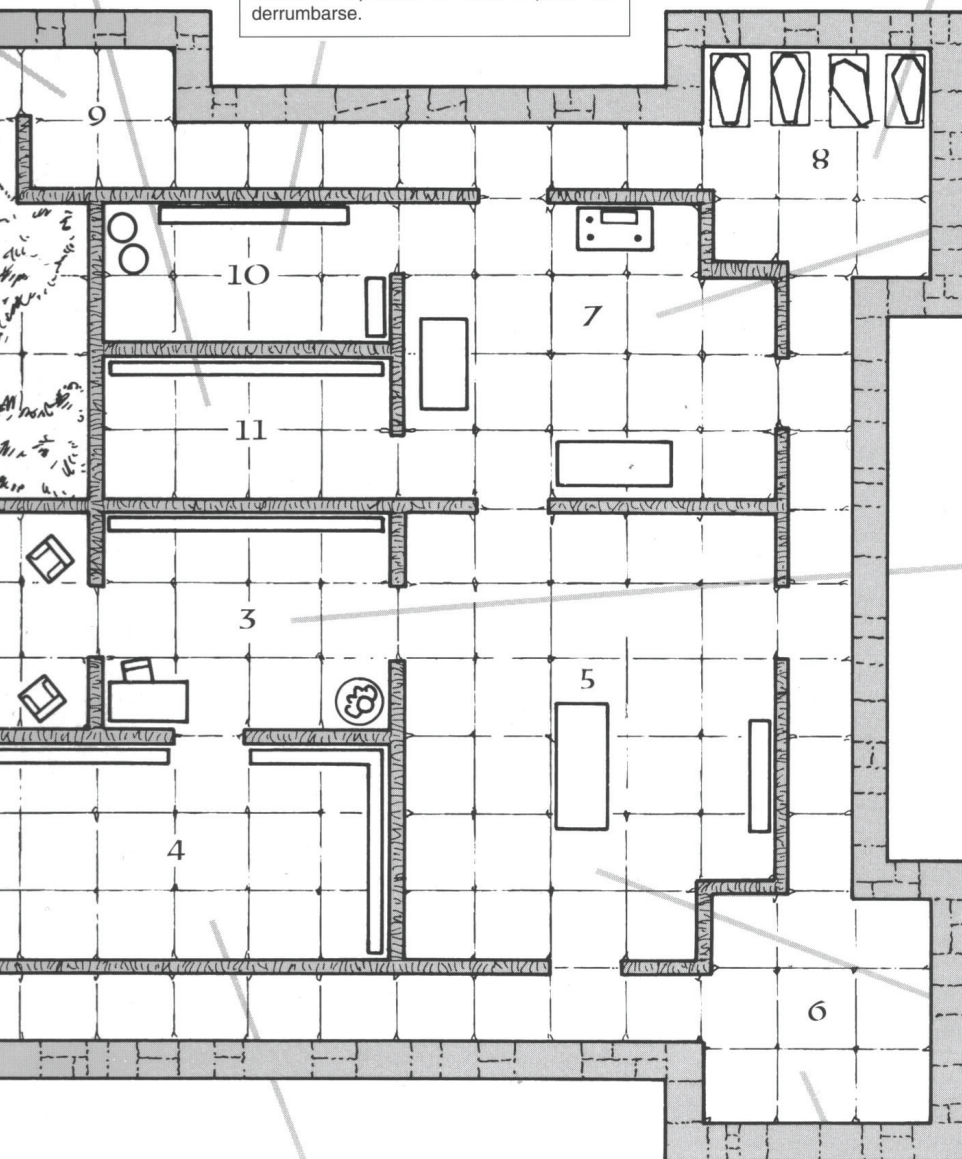
Habitación 4: Biblioteca Página 7

Entráis en la biblioteca, está destrozada. Las paredes están llenas de libros colocados en estanterías. Los volúmenes son de diferente tamaño y factura, desde pliegos de cartas toscamente encuadradas hasta libros bellamente forrados de fina piel. De todas formas, y sin excepción, los libros han sufrido con el paso del tiempo. Muchos están roídos por el musgo, otros se deshacen en polvo al tomarlos con la mano, incluso algunos muestran signos de un caprichoso vandalismo.

Habitación 6: Torre Página 8

Esta es la base de una torre de planta cuadrada. Los pisos superiores han sido derruidos por el efecto del poderoso viento, y ahora sólo el cielo y el gélido aire son su techo. El suelo está lleno de piedras de varios tamaños, restos caídos de la propia construcción.

El techo está cubierto de finas estalactitas de hielo, nacidas de los siniestros vientos producidos por el invierno sobrenatural que azotan particularmente esta región. El aire que entra por la grieta produce un desalentador efecto haciendo que las estalactitas produzcan un sonido parecido al de las cuerdas de un arpa.



Keshute



Keshute

© 1984 TSR, Inc.
Todos los derechos reservados.

Viuda Blanca



Viuda Blanca

© 1984 TSR, Inc.
Todos los derechos reservados.

Ciempies Gigante



Ciempies Gigante

© 1984 TSR, Inc.
Todos los derechos reservados.

Cubo Gelatinoso



Cubo Gelatinoso

© 1984 TSR, Inc.
Todos los derechos reservados.

Golem de Hielo



Golem de Hielo

© 1984 TSR, Inc.
Todos los derechos reservados.

Armadura Golem



Armadura Golem

© 1984 TSR, Inc.
Todos los derechos reservados.

Necrófago



Necrófago

© 1984 TSR, Inc.
Todos los derechos reservados.

Escarabajo Eputante



Escarabajo Eputante

© 1984 TSR, Inc.
Todos los derechos reservados.

Rata Gigante



Rata Gigante

© 1984 TSR, Inc.
Todos los derechos reservados.

Rata Gigante



Rata Gigante

© 1984 TSR, Inc.
Todos los derechos reservados.

Rata Gigante



Rata Gigante

© 1984 TSR, Inc.
Todos los derechos reservados.

Rata Gigante



Rata Gigante

© 1984 TSR, Inc.
Todos los derechos reservados.

Ratuno



Ratuno

© 1984 TSR, Inc.
Todos los derechos reservados.

Ratuno



Ratuno

© 1984 TSR, Inc.
Todos los derechos reservados.

Ratuno



Ratuno

© 1984 TSR, Inc.
Todos los derechos reservados.

Ratuno



Ratuno

© 1984 TSR, Inc.
Todos los derechos reservados.