

La torre dimensional

Escrito por Carlos Piedra.



Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE



La torre dimensional

Aventura para un grupo de aventureros de niveles 10 a 12.

1 INTRODUCCIÓN

Hace mucho, mucho tiempo, cuando los titanes recorrían el mundo asegurando sus riquezas, cual paladines celestiales. Cuando los planos estaban tan cerca que los dioses podían pasearse por la tierra y Penumbra era solo un recuerdo lejano. Era entonces cuando la magia recorría el mundo material haciendo de ella su hogar, permitiendo a los humanos usarla a su antojo, en pos del crecimiento, del saber y del bienestar.

Fue entonces cuando las escuelas de magia afloraban por doquier, pues todo humano, por joven, viejo, pobre o rico que fuera tenía alguna capacidad innata relacionada con la magia. La mayor de todas las escuelas, la más poderosa y la que más progreso le había dado a la humanidad, era la escuela de Legis, señor de la ciencia y el conocimiento. Sobre estas bases se fundó la mayor universidad mágica del mundo, con sedes en las ciudades más importantes del continente de Valion.

Sin duda el centro de poder de la escuela de Legis se encontraba en una gran torre al sur de Nindaros, lo que ahora se conoce como el valle de los templos (Vademecum de campaña página 17). En ella los tres grandes maestros de la orden educaban a los jóvenes más poderosos de todo el continente. Estos eran previamente seleccionados por los representantes de la orden, los cuales, observaban y elegían a los que mostraban mayor poder de entre sus iguales. A la edad de 16 años, estos chicos y chicas eran invitados a ir a la torre, lo cual era considerado un gran honor para la familia y pese al dolor de la separación, la noticia siempre se recibía con regocijo, pues

suponía un futuro brillante y emocionante. Cada dos años eran elegidos 16 candidatos a magos a los que llamaban novicios, de los cuales solo 8 pasarían al grado siguiente de iniciados. Durante otros dos años aprenderían el arte de la magia hasta que solo cuatro conseguirían llegar a la última fase de la educación, convirtiéndose así en acólitos. Por último, los cuatro terminarían su formación en la torre y tras otros dos años saldrían de allí como magos. Cada dos años la torre de magia nombraba a cuatro magos, que colaborarían con la escuela de Legis si lo deseaban, o por el contrario, tomarían su propio camino.

De los tres magos que dirigían la torre, uno de ellos era considerado el maestro supremo de la orden mágica. Los tres impartían las distintas disciplinas mágicas a la vez que experimentaban para poder conocer y dominar aun más la materia.

Los novicios que llegaban a la torre por primera vez, se sorprendían de la gran envergadura de la torre, pues aunque solo tenía cuatro pisos, cada uno de los cuales, se alzaba más de 10 metros. Lo que más sorprendía a los novicios, era que el piso superior de la torre giraba sobre si mismo, cambiando de encaramiento según la hora del día o la noche.

Una fría mañana de invierno, un viejo mago se dirigía a la torre para visitar al maestro supremo de la orden. A lo lejos, vislumbró la maravillosa arquitectura iluminada por los rayos de sol del amanecer, para un instante después, desaparecer sin dejar rastro. Tanto el edificio, como los tres maestros y los 28 estudiantes fueron borrados de la faz de la tierra. El viejo mago que contempló la desaparición, no dejó de hablar de la torre a todo aquel que se encontraba, pues quería que su recuerdo se mantuviera vivo todo el tiempo posible, guardando así la esperanza de que la torre apareciese de nuevo.



Los años transcurrieron y con ellos la magia fue debilitándose, como un lago que antaño fuera alimentado por un río que ahora está seco. En el mundo, como en el lago, solo quedaron charcas de magia que solo pueden ser aprovechadas por unos pocos. El viejo mago, en su lecho de muerte, pidió que le trajeran a los niños más jóvenes para contarles por última vez la historia de la torre. Un chico y una chica de 16 años fueron a escucharle y el mago, al verles les dijo lo siguiente: *"Hace mucho tiempo, cuando yo era tan joven como vosotros, fui invitado a estudiar a una gran torre que ahora ha desaparecido. Durante seis años viví en ella, aprendiendo sobre este y otros mundos. Sin embargo, lo que más recuerdo de aquello, era la torre en si misma, grandiosa, emocionante y espeluznante a la vez. Nosotros, los estudiantes, entre respeto y pavor, la llamábamos, La torre Dimensional"*

2 EL CLAN GOBLIN ENCUENTRA LA TORRE.

Han pasado mucha agua bajo el puente desde la desaparición de la torre. Nadie recuerda que existieran escuelas, ni torres donde se enseñara magia. Hace 30 días, un clan de goblins, excavando túneles en Cerrognoll, encontraron un material muchísimo más duro que la roca y que impedía continuar con la ampliación de la cueva. Al intentar rodear el obstáculo encontraron algo aun más misterioso, un material semejante a la madera pero de una resistencia mucho mayor. Al continuar cavando por la zona acabaron por descubrir una puerta de madera enorme y con símbolos a los lados **t o t a l m e n t e**



desconocidos para ellos, la puerta apestaba a magia por lo que decidieron abandonar la cavidad e irse a excavar a otra parte. Por desgracia los goblins son curiosos por naturaleza, y un grupo de pequeños seres verdes se dirigió a la puerta con la firme intención de abrirla y ver que había detrás. Los pequeños no eligieron la mejor opción, y al intentar abrir la puerta una deflagración llenó la estancia convirtiendo sus cuerpos en cenizas. A demás el aire se contaminó con veneno, por lo que el clan goblin se vio obligado a salir a la superficie para sobrevivir. La desgracia del clan no terminó ahí, ya en la superficie se topó con una aldea de humanos que al verles los tomó como una amenaza por lo que se armaron para una contienda. A demás enviaron un emisario a la Mansión Montrasgo solicitando ayuda al Conde Diadematus Lentulo, el cual se trasladó al lugar, pues no concebía que los goblins salieran en masa al aire libre.

Cuando llegó los aldeanos estaban preparados para el ataque, pero el conde les pidió que se mantuvieran en sus casas. Por muy odiosos que pudieran ser los trasgos, quería saber que podía haberles motivado para salir de la montaña, por lo que el mismo, acompañado por su guardia personal, se dirigió al lugar donde se habían asentado el clan para hablar con ellos.

Los goblins habían encontrado refugio en unas pequeñas cavernas, en la falda de la montaña, que apenas lograban resguardarles de las inclemencias del tiempo. Cuando vieron al conde y su guardia acercarse a ellos se



prepararon para defenderse, sin embargo, el conde se detuvo antes de llegar a ellos pidiéndoles hablar. Los goblins aceptaron y le contaron toda la historia al conde.

Tras aquella reunión el conde le pidió a los aldeanos de la zona que se mantuvieran en sus casas, y que continuaran con sus vidas hasta que encontrara una solución. El conde se enfrenta a una situación de tensión entre los goblins y las aldeas que probablemente acabe en un estallido sangriento. Mientras, dentro de una cueva goblin, con veneno por oxígeno se encuentra un mal que sin duda puede amenazar la vida de todos. Ante esta situación decide convocar a todos los grupos de aventureros de Valion, ofreciendo la considerable suma de 50.000 monedas de oro, a cambio de terminar con aquello que mora en la cueva de los goblins.

3 COMIENZA LA AVENTURA

El grupo de aventureros llegará a la mansión Montrasgo con la intención de realizar la misión y ganarse las 50.000 monedas de oro. En la mansión y en sus alrededores podrán equiparse de equipo, por supuesto, pagando religiosamente su precio o, en su defecto, robándolo y ateniéndose a las consecuencias (si las hubiera).

La noticia de la recompensa no solo ha atraído aventureros a Montrasgo, también han acudido a la llamada herreros, curtidores y alquimistas dispuestos a vender el material útil, que digo útil, totalmente imprescindible para llevar a cabo la misión. Por supuesto, cada tendero, mercader o comerciante, alaba su mercancía como si la hubieran recibido de las manos del mismísimo dios Valion. Ya en términos del juego, un buen equipo le será de mucha ayuda a los aventureros.

En Montrasgo, los aventureros podrán encontrar, por unas pocas monedas, un guía que les lleve hasta la caverna de los goblins,

aunque lo cierto es que pidiendo indicaciones se puede llegar fácilmente. Una vez en la zona, los aventureros podrán hacer las últimas compras de comida en las aldeas cercanas e incluso podrán ir a hablar con los goblins, para conseguir información sobre las cuevas. Los trasgoides, están en una situación precaria, siempre buscando la sombra de la montaña, aunque no desaprovecharán la oportunidad de conseguir unas monedas a cambio de dar la información. Una vez los aventureros paguen unas monedas, los goblins les contarán lo que saben. La puerta se encuentra en un túnel auxiliar que empezaron a construir al final de la caverna, en la sala principal. Se reconoce fácilmente ya que es la más pequeña de todas. Una vez dentro saben poco más. Se produjo una gigantesca llamarada y un vapor verde inundó la estancia, lo que les obligó a salir de allí.

Tras la conversación, desearán suerte a los aventureros, pero suspirarán, como si tuvieran pocas esperanzas de que conseguirán el éxito.

4 LAS CUEVAS

La entrada a las cuevas es una gruta oscura y húmeda que da paso a un túnel grande y profundo. Con el paso de los días el aire del túnel se ha purificado pero aun quedan reminiscencias visibles en el interior. Cuando los aventureros se encuentren dentro de la cueva podrán ver varias acumulaciones de gas verde suspendidas en el aire. Estas nubes de gas están totalmente inmóviles por lo que se las puede esquivar fácilmente, tan solo con estar algo atentos.

Como los goblins indicaron, el túnel se abre dando paso a una sala principal y al fondo se puede ver una pequeña excavación, que sin duda, es por donde los goblins llegaron a la puerta.



El agujero es estrecho y los aventureros solo podrán entrar de uno en uno, hasta que lleguen a la misma puerta, que debido a la ampliación del agujero, hay espacio para que puedan juntarse hasta tres aventureros. Una vez allí los podrán contemplar una gran puerta con símbolos en vetusto, la lengua de los antiguos. **Solo los magos, elfos, clérigos o druidas del grupo podrán leer lo siguiente.** "Legis Academiae. Timendi causa est nescire" Lo que se traduce por: "Escuela de Legis. La ignorancia causa el miedo". Una tirada de **saber historia** exitosa dará que pensar a los aventureros. ¿Es posible que estemos ante una antigua escuela de magia?

5 LA ENTRADA A LA TORRE

La puerta de entrada emana magia clarísimamente. No hace falta ningún hechizo de detectar magia para saberlo. **Un mago, elfo, clérigo o druida en el grupo lo detectará automáticamente.** La magia es muy poderosa por lo que un hechizo de disipar magia solo conseguirá su objetivo durante seis asaltos. Tiempo que tendrá que ser empleado para abrir la puerta sin la llave.

Si se intenta abrir la puerta sin realizar el disipar magia, se activará una trampa mágica de bola de fuego que estallará en el túnel donde se encuentran los aventureros, produciéndoles 7D6 de daño. Si aún así siguen vivos, de la misma puerta saldrá un vapor verde que inundará toda la cueva en menos de 7 minutos, produciendo 1D6 de daño por veneno cada asalto, salvo que se realice una tirada exitosa de salvación.

Si se lanza el disipar magia un

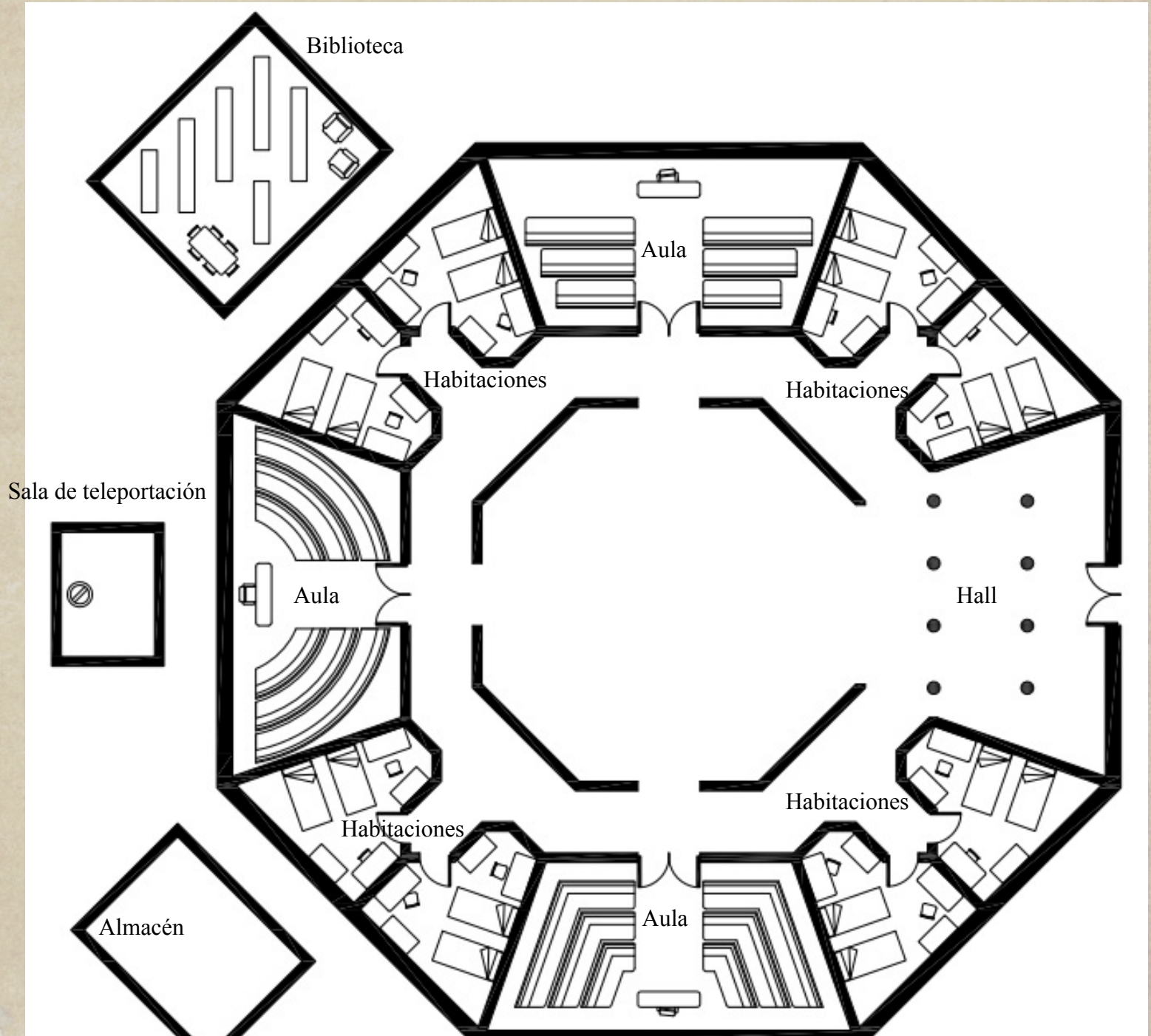
ladrón experto deberá de enfrentarse a una **cerradura muy complicada con un modificador de -20%.** Si el ladrón consiguiera abrir la cerradura los aventureros solo tendrán 5 asaltos para entrar por la puerta antes de que se vuelva a levantar el hechizo de protección de la torre. Pueden pasar por la puerta de dos en dos. En principio, un grupo entre 4 y 6 aventureros no debería de tener problemas para entrar pero sin duda es una situación que puede generar tensión en el grupo.

Lo que no saben los aventureros es que una vez dentro de la torre las puertas no se podrán abrir pues desde el interior no hay puertas. Una vez pasen los 6 asaltos las puertas se cerrarán por fuera y por dentro se levantará un muro impidiendo dar marcha a atrás a los aventureros. Estas puertas solo sirven para entrar, pero no para salir, bienvenidos a la torre dimensional.





6 LA TORRE - PLANTA DE LOS NOVICIOS





Primera aclaración. La torre dimensional recibe su nombre porque los magos y los aprendices se mueven por ella, a través de una dimensión distinta aunque sin salir del plano material. Entrar o salir de esa dimensión lo llamaremos a partir de ahora entrar en fase o salir de fase. Todos los elementos de los dos primeros pisos están en fase, salvo algunos que se especificarán. Los aventureros al entrar en la torre estarán fuera de fase por lo que verán una torre de magia casi totalmente vacía. Una vez que los aventureros entren en fase comenzarán a ver muchas más cosas.

Segunda aclaración. La torre está iluminada por un orbe solar que hay sobre la torre. Este orbe se puede ver desde el patio interior e ilumina el pasillo central. El resto de habitaciones y aulas estarán totalmente a oscuras, sin embargo, al abrir la puerta la luz del orbe solar. Recordemos que la torre está dentro de una montaña, este orbe solar ha permitido a varios hechizos mantenerse activos.

Tercera aclaración. Toda criatura o aventurero dentro de fase podrá ver a toda la criatura fuera de fase, pero no podrá interactuar con ella. Por lo tanto, no podrán hablar, no podrán tocarse y mucho menos luchar. En este caso la criatura se considerará que es invisible. Por otro lado hay criaturas que solo se activarán si se encuentran en la misma fase que los aventureros, por ejemplo el gólem de bronce de la planta de los novicios.

Hall de la entrada.

La primera sensación que los aventureros deben de notar, cuando estén dentro de la torre, es la falta de sonidos y el absoluto inmovilismo. La sensación de soledad y aislamiento es absoluta. Atención, la torre, incluso estando bajo tierra parece tener luz solar. Esta luz procede del patio que los aventureros tienen justo delante.

La entrada a la torre es una gran sala con ocho columnas en el centro, cuya finalidad es la de recepción. En las paredes se han colgado varias normas escritas en piedra en lengua común con los siguientes mensajes.

- Todos los novicios deberán de mantenerse en fase constantemente. La torre de magia no se responsabiliza de los sucesos acontecidos por los estudiantes fuera de fase.

- Todos los objetos de los estudiantes deben de estar en fase. La torre de magia no se responsabiliza de los robos producidos en la torre de objetos fuera de fase

- Todos los novicios que deseen salir de la torre deben de salir fuera de fase, está estrictamente prohibido salir de la torre en fase.

- Para vuestra seguridad y la de vuestros compañeros, está prohibido lanzar hechizos fuera de las aulas de estudio o del patio central durante los torneos de magos.

- Bajo ningún concepto se le permitirá a ningún novicio realizar hechizos fuera de la torre. Si algún novicio es visto lanzando hechizos fuera de la misma será expulsado de inmediato.

Patio central

Fuera de fase.

El patio central era, antaño, un césped cuidado, sin embargo ahora mismo está lleno de mala hierba y las enredaderas suben por las paredes. Desde el patio se puede ver una luz sobre la torre (aunque claramente dentro de la caverna) que ilumina por completo el patio y el pasillo central. No hay nada más de relevancia.

Dentro de fase.

En el centro del patio interior, los aventureros podrán ver claramente como una estatua broncea comienza a moverse nada más verla. Esta estatua es un gólem de bronce cuya misión es defender a los novicios de los intrusos, es capaz de identificar a cada uno de los novicios por su cara, así que al ver a los aventureros les atacará considerándolos enemigos. Persiguiéndoles si hace falta por toda la torre.

MONSTRUO	GÓLEM DE BRONCE
CA	0
D.G.	20
MOV	80
TS	GN10
MORAL	12
PX	4300
ALINIAMIENTO	Neutral
ATAQUES	1 Alabarda: 3D10 + 1D10 de fuego
ESPECIAL	Todo el que le ataque con arma cortante sufrirá 2D6 de daño. Inmune a hechizos de fuego.

Si los aventureros son listos saldrán de fase mientras vean al gólem. En ese momento el gólem dejará de atacarles. En este caso el gólem volverá al centro del patio para quedarse allí inmóvil.

Habitaciones de los novicios.

Dentro de fase. En estas habitaciones se pueden encontrar a los jóvenes novicios de la escuela totalmente congelados en el tiempo (dos estudiantes por habitación). Los estudiantes estarán en distintas actitudes,

estudiando, escribiendo sus conjuros, practicando la escritura en pergaminos, durmiendo, mirando por la ventana y los más rebeldes practicando el hechizo de proyectil mágico contra piedras o rocas. No hay grandes pertenencias en estas habitaciones salvo los objetos y las ropas que pueda tener un joven o una joven de 16 años, aunque, colgados de su cuello los aventureros podrán ver los anillos interfase. Estos anillos son necesarios para los aventureros, por lo que tendrán que despojarles de ellos para permitir a uno de sus compañeros entrar en fase. Cuando le quiten el anillo los jóvenes magos saldrán de fase y automáticamente sus cuerpos se convertirán en cenizas.

Fuera de fase. Las habitaciones estarán vacías.

Habitación de Morgan y Morgause.

Fuera de fase. Los aventureros deben de entrar en esta habitación fuera de fase, ya que hasta que no la encuentren no podrán entrar en fase. En ella encontrarán una cama con un esqueleto en actitud de reposo. En el cabecero de la cama está escrito el nombre de Morgan. Los aventureros sabrán que es una mujer pues lleva un vestido granate y aun conserva el largo pelo rojizo. Sobre ella, entre sus manos hay un cuaderno en muy mal estado. Al cogerlo el libro se deshará casi por completo, aunque, por suerte para los aventureros, podrán recuperar los siguientes trozos:

(En esta hoja se puede leer un párrafo completo)

No me siento cómoda viviendo siempre dentro de fase, tengo la sensación de estar aun más lejos de casa, creo que mantendré mis cosas en el plano material tal cual he vivido siempre...

(En esta hoja se ve parcialmente un párrafo)

*..ligaron a entrar en fase todas mis cosas...
Morgause se enfada conmigo...fuera de fase por
las noches... mi cama.*

(Una sola línea)

*El colgante de desfase lo puedo atar en la
muñeca por las noches y ponérmelo por la
mañana.*

Tras leer estos fragmentos los aventureros verán que en la muñeca izquierda del esqueleto hay atado un colgante con cuentas, parecido a un rosario, con una medalla dorada con el símbolo de Legis. Dentro de fase. Cuando uno de los aventureros se ponga el colgante alrededor del cuello desaparecerá a ojos de sus compañeros, sin embargo ante el aparecerán en la habitación otra cama, en cuyo cabecero está escrito el nombre de Morgause, dos escritorios, dos armarios, dos baúles y sobre todo una joven pelirroja que está lanzando un hechizo de proyectil mágico sobre los totalmente desprevenidos aventureros. Tras el susto inicial el aventurero se dará cuenta de que la joven maga está congelada en el tiempo y que además el hechizo no parece afectar a sus compañeros. También observará como en su cuello hay un colgante similar al de Morgan. Si se lo quita, Morgause saldrá de fase y se convertirá automáticamente en ceniza, hecho que verán los compañeros del aventurero con absoluto pavor. Atención, si un aventurero dentro de fase desea entra dentro del área de acción de un hechizo este le afectará, en este caso, si desea tocar el proyectil mágico, este le dañará.

El aventurero que haya entrado en fase podrá ver a sus compañeros pero por mucho que grite no podrán oírle. Si desea hablar con ellos, será tan fácil como quitarse el colgante, saliendo así de fase y pudiendo así interactuar con sus compañeros.

Colgantes interfase: El poder de los colgantes es llevar a la persona que se lo ponga a otra dimensión dentro del plano material. Esta dimensión puede observar la dimensión en la que nos movemos normalmente pero no puede interactuar con ella. Solo criaturas muy poderosas podrían interactuar entre las dos dimensiones. Estos colgantes fueron creados por los maestros de la orden para evitar que los ladrones curiosos pudieran robar nada a los magos y a los aprendices de magos.

Aulas

Fuera de fase. Totalmente vacías.

Dentro de fase. Los aventureros podrán ver un aula totalmente equipada para impartir clase y recibirla. Pizarra, mesa del profesor y bancos para los alumnos se reparten por toda la sala.

Tras la mesa del profesor se puede ver un resplandor oscilante de color verde. Cuando los aventureros lleguen tras la mesa podrán ver un fuego perpetuo de dicho color. Si un aventurero entra dentro del fuego se teleportará automáticamente a la biblioteca de novicios. Solo se puede pasar de uno en uno.





Biblioteca de novicios

Fuera de fase. Totalmente vacía.

Dentro de fase. Se entra por un fuego verde. Si un aventurero quiere volver por donde a venido será teleportado al aula del que procede.

En esta habitación están clasificados y documentados todos los hechizos y habilidades que debe de tener un joven novicio. En términos de juego en esta biblioteca se podrán encontrar todos los hechizos de mago de nivel 1.

Sin embargo, toda la biblioteca está protegida contra ladrones. Todo ser que no sea maestro o alumno en la torre de magia será repelido por una energía invisible, alejándole de la estantería donde se encuentran los libros. Este hechizo no causa daño en si mismo, pero el golpe que pueda recibir la víctima contra el suelo o una pared si podría dañarle algo. Este hechizo puede ser disipado, pero volverá a levantarse de nuevo en 6 asaltos, de la misma manera que se levantó el hechizo de la puerta de entrada.

Si los aventureros buscan compartimentos secretos en las estanterías con éxito (tirada de detectar puertas secretas) encontrarán uno al final de una de las estanterías. Este compartimento está protegido por el hechizo de Nefertiri:

Este conjuro crea una trampa de fuego que se puede poner en cualquier objeto que sea susceptible de ser cerrado, como una puerta, cofre, botella, etc. Una vez lanzado el conjuro sobre el objeto, el mismo se desencadenará cuando sea abierto por cualquier criatura que no conozca la palabra clave que permite manipular el objeto sin detonar la trampa. Cuando esto ocurre, provoca una explosión de 1,5 metros de diámetro alrededor del objeto, todas las criaturas dentro de esta área sufrirán 1d10 +10, las criaturas afectadas tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros para mitad de daño.

En la puerta está escrita esta palabra: PLEGOIR

Es un anagrama, para poder abrir la puerta hay que pronunciar fuerte y claro PELIGRO.

Dentro del compartimento hay los siguientes Pergaminos.

- Invisibilidad en grupo
- Rayo Eléctrico
- Curar heridas moderadas.

Por último en la biblioteca hay una puerta secreta, sin protección mágica, que lleva hasta otro fuego verde. En este caso teleportará a los aventureros a la sala de teleportación.

Sala de teleportación.

Fuera de fase. Totalmente vacía

Dentro de fase. Se accede desde la biblioteca por el fuego verde norte, si se cruza este fuego lleva a la biblioteca. En esta habitación hay un gran fuego verde en el centro, similar a los que ya han visto los aventureros pero del tamaño de varias personas. Si los aventureros entran no pasará nada salvo que pronuncien la palabra "Iniciato" que les llevará a la planta de los iniciados.

Al fondo de la sala hay dos puertas secretas. La puerta de la izquierda lleva a un fuego verde que teleporta a la sala de almacén de papiros. En la puerta de la izquierda hay otro fuego verde que teleporta al patio central, justo delante del gólem de bronce. No hay nada que indique donde puede llevar cada uno. Si un aventurero se teletransporta al patio central tendrá que hacer una **tirada de sorprendido**, si la falla recibirá un ataque del gólem, si la tirada es exitosa podrá hacer una acción antes de recibir el ataque, como por ejemplo quitarse el colgante y salir de fase.



Almacén de papiros

Fuera de fase. Totalmente vacía

Dentro de fase. Se accede por un fuego verde en el norte de la sala, si se atraviesa de nuevo lleva a la sala de teleportación. En esta sala se guardaban los papiros para grabar conjuros. En el centro de una sala hay un joven, mayor que los novicios, en actitud de observación de los papiros. El joven, a parte de llevar el colgante, porta una pequeña bolsa al cinto. Si los aventureros buscan en esa bolsa podrán encontrar un papel escrito en el que pone.

"Recuerda que para subir has de decir INICIATO"

Es la clave para subir al nivel superior, desde la sala de teleportación.

Ojo, si le quitan el colgante de interfase, el joven se convertirá en polvo al igual que todo lo que porta, dejando a los aventureros sin la clave para poder acceder a la planta superior y con ello condenándolos en la torre dimensional hasta su muerte.

LA TORRE - PLANTA DE LOS INICIADOS

Salón de los iniciados

Fuera de fase. Dos gólem de piedra.

Dentro de fase. Se accede a esta sala a través del fuego verde de teleportación. Este fuego verde lleva a la planta de los Novicios si se pronuncia la palabra "NOVICIAE" y a la planta de los Acólitos si se pronuncian las palabras "PLUS INICIATO". Esta información deberán de encontrarla los aventureros para poder utilizarla.

El salón es una amplia estancia que los iniciados usan como lugar de reunión y esparcimiento. En la puerta del salón hay dos gólem de piedra que protegen el acceso de extraños al nivel. Estos gólem entrarán en vida nada más que aparezcan los aventureros en ella. Si los aventureros deciden quitarse los amuletos interfase, se

encontrarán de nuevo con dos gólem de piedra. Ojo, estos son gólem que protegen la puerta fuera de fase, por lo que en total habrá 4 gólem protegiendo la estancia.

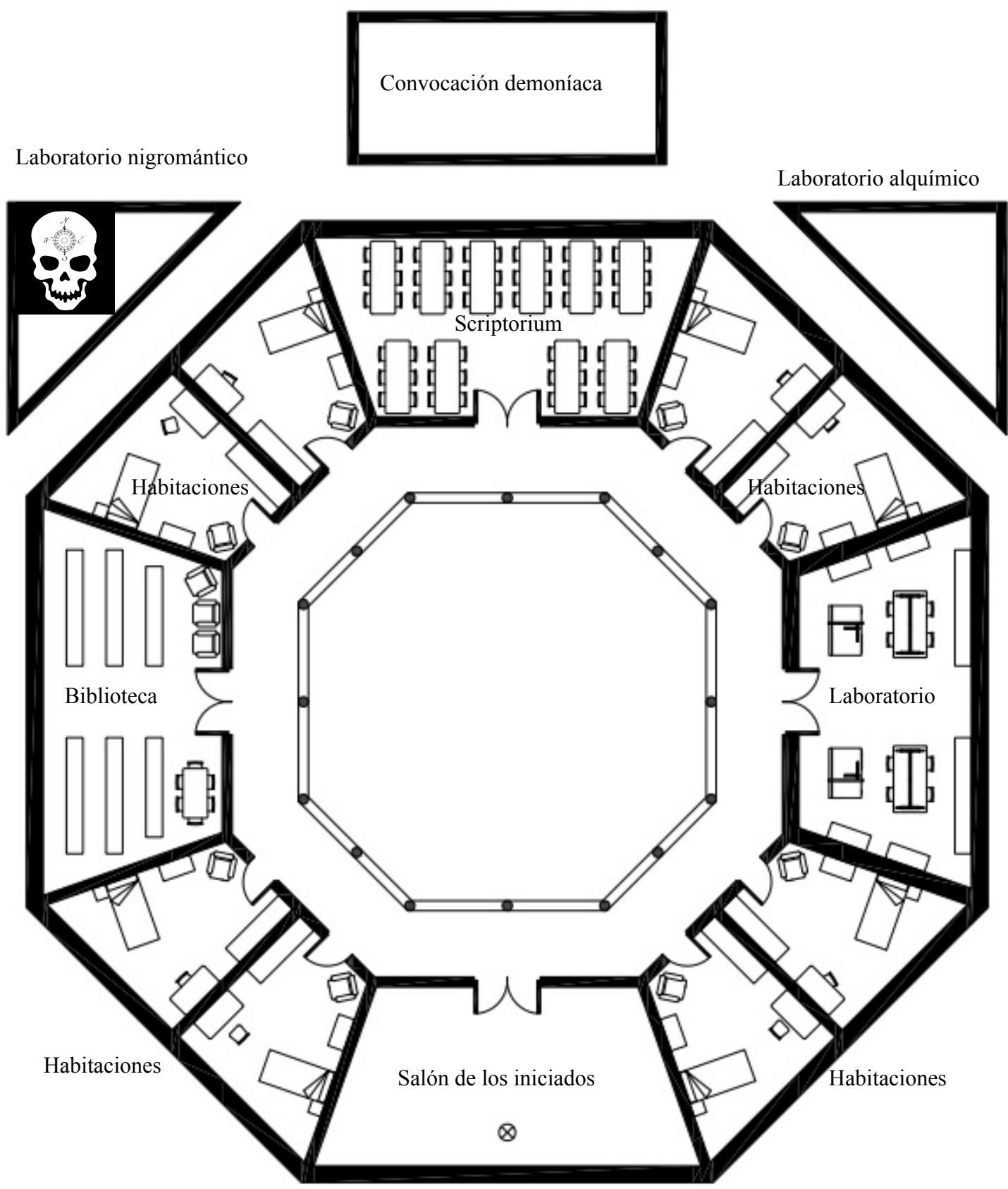
Gólem de piedra: Solo armas mágicas +2 o superior pueden dañar a los gólem de piedra. Además, son inmunes a todos los conjuros, excepto al de terremoto, que puede causarles 1d12 puntos de daño. Esta criatura puede lanzar rayos por sus ojos dos veces al día, con un daño de 2d12 puntos de daño, sin tirada de salvación.

MONSTRUO	GÓLEM DE PIEDRA
CA	5
D.G.	14
MOV	10
TS	G14
MORAL	12
PX	4300
ALINIAMIENTO	Neutral
ATAQUES	Puñetazo 4D10.
ESPECIAL	Solo puede ser dañado por armas mágicas +2 o superior, inmunidad a conjuros salvo terremoto que les causa 1D12 de puntos de daño. Lanzan rayos por los ojos 2 veces al día causando 2d12 pv sin salvación

Habitaciones de los iniciados

Fuera de fase. Habitaciones vacías.

Dentro de fase. Típicas habitaciones de estudiantes donde, duermen, comen, estudian y practican. En esta ocasión es muy habitual encontrar estudiantes, congelados en el tiempo, practicando hechizos de segundo nivel como flecha ácida de Nefertiri, esfera llameante o levitar. Recordamos que si algún aventurero se coloca en el rango de acción de uno de los hechizos este le afectará de igual manera, como si hubiera recibido el hechizo.





En uno de los cuartos encontrarán a un estudiante escribiendo en un diario. En la misma página que está escribiendo se leerá lo siguiente.

Ayer por la noche vi de nuevo al maestro Solrac encaminarse a la biblioteca y desaparecer. Por mucho que lo nieguen debe de haber en ella otro fuego verde, sin embargo por mucho que lo busco no soy capaz de encontrarlo.

Después me encontré con el gran maestro en sueños. Me volvió a decir que no debía de estar allí, sin embargo yo me dirigí a él para decirle lo que pensaba del maestro Solrac. El gran maestro no me contestó, simplemente me indicó el camino de vuelta. Creo que debería preocuparme.

El texto indica dos pistas. En la primera los aventureros deben de buscar en la biblioteca, en la segunda parece que alguien se está metiendo en el plano onírico.

Biblioteca de los iniciados

Fuera de fase. Totalmente vacío.

Dentro de fase. Al abrir la puerta de la biblioteca los aventureros verán una antigua biblioteca donde todos sus libros se han podrido. El olor a muerte y putrefacción hará que los aventureros vomiten salvo que consigan realizar una tirada exitosa de constitución. Si algún mago, clérigo, druida o elfo entran en la sala tendrán la sensación de que alguien ha conseguido darle vida a lo material, para después matarlo y por último dejar que se pudriera. Cualquier aventurero que se fije verá como las estanterías parecen hechas de hueso que al tocarlas se convertirá en polvo. Los libros, en vez de escritos en papiro formados de piel humana, y al tocarlos se deshacen en un líquido negro appestoso. Sin duda alguien se ha metido en algo muy raro.

Si los aventureros buscan, podrán encontrar una puerta secreta al fondo de la biblioteca. La puerta está bastante a la vista, debido a la corrupción del muro y de la propia

puerta. Tras la puerta hay un fuego verde, al que solo se puede acceder de uno en uno, que lleva al laboratorio nigromántico.

Laboratorio nigromántico

Fuera de fase. En esta habitación no hay nada, ni siquiera oxígeno para respirar.

Dentro de fase. Se accede al laboratorio desde el fuego verde que hay en la biblioteca. El laboratorio está protegido contra intrusos por un hechizo de nube aniquiladora. Todo ser vivo que entre en esta sala triangular, que no sea el maestro Solrac activará el conjuro. Es necesario un disipar magia exitoso, se considera que el hechizo ha sido lanzado por un hechicero de nivel 13.

Hechizo Nube Aniquiladora:

El lanzador creará una nube de color verdoso y aspecto amenazante que se extenderá cubriendo un área de 10 metros de radio envenenando el aire. Esta nube se crea justo delante del conjurador y va creciendo conforme se aleja de él a un ritmo de 3 metros por asalto hasta un máximo de 20 metros. La nube venenosa es más pesada que el aire y se desplazará por el suelo, introduciéndose en agujeros y descendiendo por ellos. La nube aniquilará a cualquier criatura con 4 DG o menos que no tenga éxito en una tirada de salvación contra veneno. Una criatura con 5 DG sufrirá 1 punto de daño por cada asalto que permanezca dentro de la nube. Aguantar la respiración dentro de la nube no funciona, aunque las criaturas inmunes al veneno y los muertos vivientes no se verán afectados por este conjuro.

En la sala, los aventureros podrán encontrar una espeluznante cámara mortuoria donde la degradación y la corrupción ha llegado a límites insospechados. Su visión hará que todos los aventureros vomiten, salvo que alguno de ellos sea un nigromante (el cual habrá encontrado casi un paraíso en la tierra) Tras recuperar la compostura, verán sobre una mesa el cuerpo sin vida (pero



incorrupto) de un estudiante. En este caso parece mayor que los que han visto hasta ahora. Tiene el pecho al descubierto y en el están marcados, con un cuchillo, distintos signos demoníacos. Cualquier mago, elfo, clérigo o druida reconocerá ante el un ritual de convocación demoníaca. Por último los aventureros podrán ver en el cuello del joven una placa pequeña con un par de palabras grabadas "PLUS INICIATO" (Estas son las palabras para subir al siguiente nivel)

Laboratorio de creación de objetos

Fuera de fase. Absolutamente nada.

Dentro de fase. La puerta está cerrada. En ella hay una palabra escrita "CHULA CON DESPASA" Es un nuevo anagrama como el que había en la biblioteca de novicios. La solución correcta es "LUCHA CON ESPADAS".

Cuando los aventureros digan esto, o cualquier otra combinación del anagrama las puertas se abrirán. Sin embargo, si no han dicho la contraseña correcta se activará una trampa mágica.

La trampa consiste en un hechizo de levitación que dejará suspendidos a los intrusos a un metro sobre el suelo y girando sobre si mismos. La víctima no se podrá desplazar hacia ningún sitio, aunque podrá mover las articulaciones normalmente, permitiendo incluso defenderse. Una vez estén suspendidos en el aire aparecerán tantas espadas mágicas como aventureros haya suspendidos en el aire. Estas espadas, se dirigirán flotando hasta las víctimas de la trampa y les atacarán. Las espadas tienen las siguientes características.

MONSTRUO	ESPADA AUTOMATA
CA	0
D.G.	10
MOV	30
TS	GN10
MORAL	12
PX	2000
ALINIAMIENTO	Neutral
ATAQUES	Espada larga. 1D8

Durante el combate los aventureros sufrirán una penalización de 4 a la armadura y de 2 al ataque.

El hechizo puede ser eliminado con un disipar magia, pero solo momentáneamente. Pasado un minuto el hechizo se volverá a lanzar (La energía mágica de la torre es muy poderosa)

Si los aventureros dicen la contraseña correcta podrán entrar en la habitación sin problemas. La habitación contiene todo el instrumental necesario para realizar encantamientos menores sobre objetos. En el centro de la sala habrá un joven mago realizando experimentos, entre probetas y metales (también parado en el tiempo).

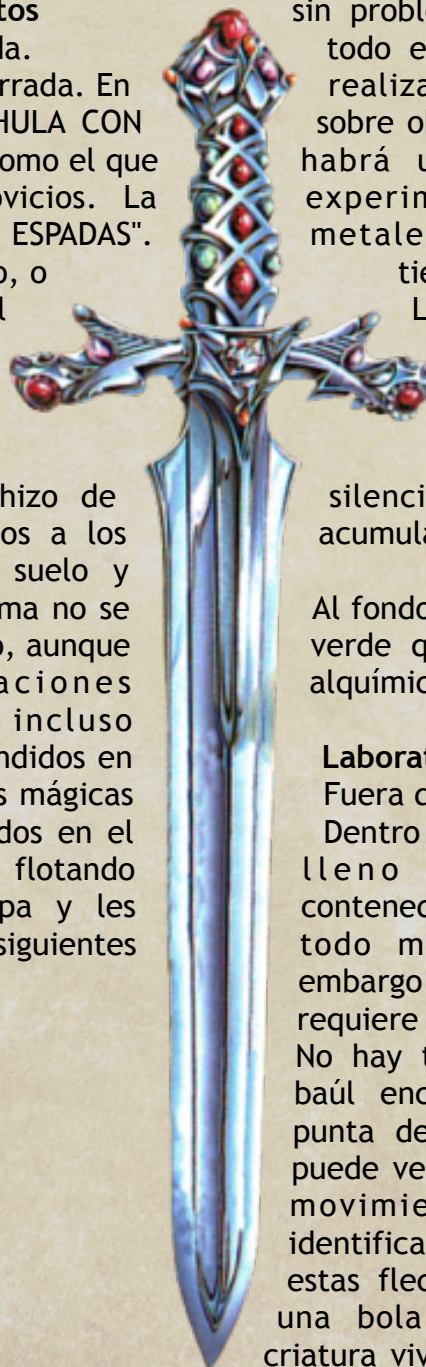
Lo más interesante de la sala es que contiene varios objetos mágicos de poder intermedio. Espada larga +3; Hacha de batalla +3; Botas de silencio (una vez al día); Anillo acumulador de hechizos (3).

Al fondo de la habitación hay un fuego verde que lleva hasta el laboratorio alquímico.

Laboratorio alquímico

Fuera de fase. Vacío

Dentro de fase. Este es un laboratorio lleno de probetas y vasijas contenedoras de diversos líquidos. Es todo material para trabajar. Sin embargo al fondo hay un baúl que requiere una tirada de abrir cerraduras. No hay trampa. Si consiguen abrir el baúl encontrarán 5 flechas con una punta de cristal, en cuyo interior se puede ver una líquido azul y blanco en movimiento. Con un hechizo de identificar, se sabrá con certeza que estas flechas, al impactar, estallan en una bola hielo, congelando a toda criatura viviente que se encuentre en un





radio de 7 metros. En términos de juego, se comportará igual que una bola de fuego, haciendo un daño de 5D6, pero haciendo daño por frío. A demás toda criatura afectada deberá pasar una tirada de salvación contra petrificación o parálisis o quedarán congeladas. (Las flechas se consideran un objeto único)

Scriptorium

Dentro de fase. Se podrá ver lo que hay fuera de fase.

Fuera de fase. Sorprendentemente, todo lo que hay en esta habitación está fuera de fase. Si los aventureros entran dentro de fase podrán ver sin ser vistos, pero no podrán ni interactuar ni atacar a lo que encuentren. Para empezar la puerta está cerrada y requiere una tirada de abrir cerraduras para abrirla. Forzar la puerta es imposible.

Una vez se abra la puerta los aventureros contemplarán un escenario dantesco. La sala se ha convertido en una caverna negra y roja, con apariencia muscular, incluso con vida propia. En ella 5 seres demoniacos estaban reposando y ahora miran a la puerta, si los aventureros están dentro de fase serán invisibles para estos seres. En un rincón de la cueva, maniatadas hay cuatro jovencitas, de unos 16 años, tumbadas en el suelo, parece que lleven un par de días allí.

Si los aventureros están dentro de fase, uno de los seres se dirigirá al vacío en estos términos.

"Que pasa hechicerito ¿nos traes mas carne para sacrificar? ¿A que estás jugando?"

Si los aventureros quieren atacar recuérdales que tienen que salir de fase.

Al fondo de la habitación hay un fuego verde que lleva a la sala de convocación sdemoníaca.

MONSTRUO	DEMONIOS DE LA TORRE
CA	5
D.G.	5
MOV	20

TS	GN5
MORAL	10
PX	500
ALINIAMIENTO	Caótico
ATAQUES	Garras: 1D8 + 1D6 de fuego
ESPECIAL	Inmunes a la magia

Si los aventureros consiguen vencer a los demonios (leer primero la descripción del laboratorio de convocación demoníaca) podrán liberar a las cuatro jóvenes, las cuales les contarán la siguiente historia, entre sollozos y agradecimientos.

"Nosotras vivimos en un pueblo cercano a Robleda, nunca habíamos oído hablar de demonios, ni de hechizos, ni de nada parecido. Un día, un terrible incendio asoló nuestro poblado, la gente gritaba y corría intentando salvar a sus familias y los objetos más necesarios. Nosotras habíamos conseguido salir del pueblo y esperábamos en una arboleda cercana a que nuestros padres volvieran, sin embargo, en un abrir y cerrar de ojos, nos vimos trasladadas a otro lugar. Era desierto de tierra sin una gota de agua, entonces apareció él, montando un enorme corcel nos dijo que le siguiéramos si queríamos sobrevivir, su nombre era Solrac. Nos llevó a un edificio hecho del mismo material que la tierra, custodiado por enormes seres marrones, que seguían sus ordenes sin cuestionarlas.

Allí nos dieron agua, pero nos encerraron en una celda oscura con otro grupo de personas, que por lo visto también habían sido trasladadas allí como nosotras. Hoy Solrac nos ha dicho que le acompañáramos, atravesamos un portal que nos trajo a esta torre y una vez aquí nos entregó a estos demonios. Muchas gracias por habernos salvado. ¿Podéis llevarnos a casa?"

Laboratorio convocación demoníaca

Siempre fuera de fase. Cuando los aventureros entren en esta sala verán como delante de ellos hay un enorme portal que



lleva claramente a un plano demoníaco, que sin duda, es por donde han entrado los seres que vieron en la anterior sala. El portal no está vigilado y se puede cerrar con un hechizo de Cerrar Portal. Si los aventureros atacaran a los demonios sin haber cerrado el portal, por el irían entrando refuerzos indefinidamente. Cerrar el Portal tiene una recompensa de 2000 px.

LA TORRE - PLANTA DE LOS ACÓLITOS

Planta totalmente destruida. En esta planta no hay nada dentro de fase, aunque los aventureros podrán seguir dentro de fase si desean seguir no visibles.

Sala de los acólitos

Para acceder a esta sala se debe de venir de la planta de los iniciados y decir la contraseña "PLUS INICIATO" Posiblemente los aventureros se esperen aquí un par de golems que les ataquen, sin embargo solo se encontrarán una sala en un estado lamentable, llena de escombros y agujeros en las paredes, suciedad y putrefacción. Sin duda aquí no se ha mantenido nada dentro de fase. Desde aquí se puede acceder a la planta de los maestros, sin embargo, para acceder se necesita entrar en el fuego verde con un COLGANTE DE MAESTRO.

Habitaciones de los acólitos.

En estas habitaciones antaño vivieron los acólitos, los alumnos de más alto rango de la torre. Ahora solo hay muebles podridos y totalmente inservibles.

Gran biblioteca.

Antaño gran biblioteca. Ahora tan solo es el reflejo de una gran batalla. Entre los restos de madera podrida y polvo de pergamino se puede encontrar los restos de cuatro personas, tres mujeres y un hombre. Si los aventureros se fijan diferenciarán entre las ropas de una de las mujeres con el de los demás, sin duda era una de las maestras y los otros tres serían los Acólitos (el cuarto acólito lo encontraron los aventureros en la

planta anterior en la sala de nigromántica) La Maestra porta un COLGANTE DE MAESTRO por el que no ha pasado el tiempo. Los aventureros no pueden saberlo a ciencia cierta, pero podrán intuir que es necesario para subir al piso superior. Además el COLGANTE DE MAESTRO tiene el poder de realizar una vez al día el hechizo de **Esfera invulnerable de Karkemish**

Sala de creación de objetos poderosos

La sala ha sido arrasada por completo y no parece que haya nada que les pueda servir a los aventureros, sin embargo, si se empeñan en buscar podrán encontrar de entre los restos un objeto poderoso.

A demás al fondo de la habitación hay un fuego verde que lleva a la sala de experimentación temporal.

Bastón de los magos.

Este bastón otorga +4 en combate, si bien únicamente puede ser usado por un mago. Además, concede al portador una bonificación de +2 en todas sus tiradas de salvación y le otorga poderes de acuerdo a lo que se expone a continuación:

Los siguientes hechizos sólo pueden ser usados una vez al día y no gastan cargas:

- Agrandar
- Detectar magia
- Luz
- Protección contra el mal/bien

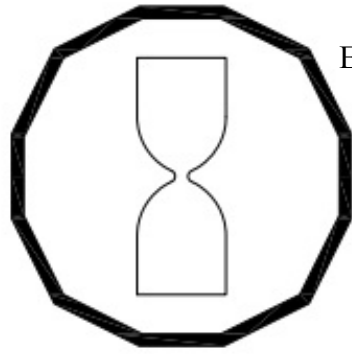
Los siguientes conjuros gastan una carga por uso:

- Bola de fuego
- Disipar magia
- Invisibilidad
- Muro de fuego
- Rayo eléctrico
- Tormenta de hielo
- Telaraña

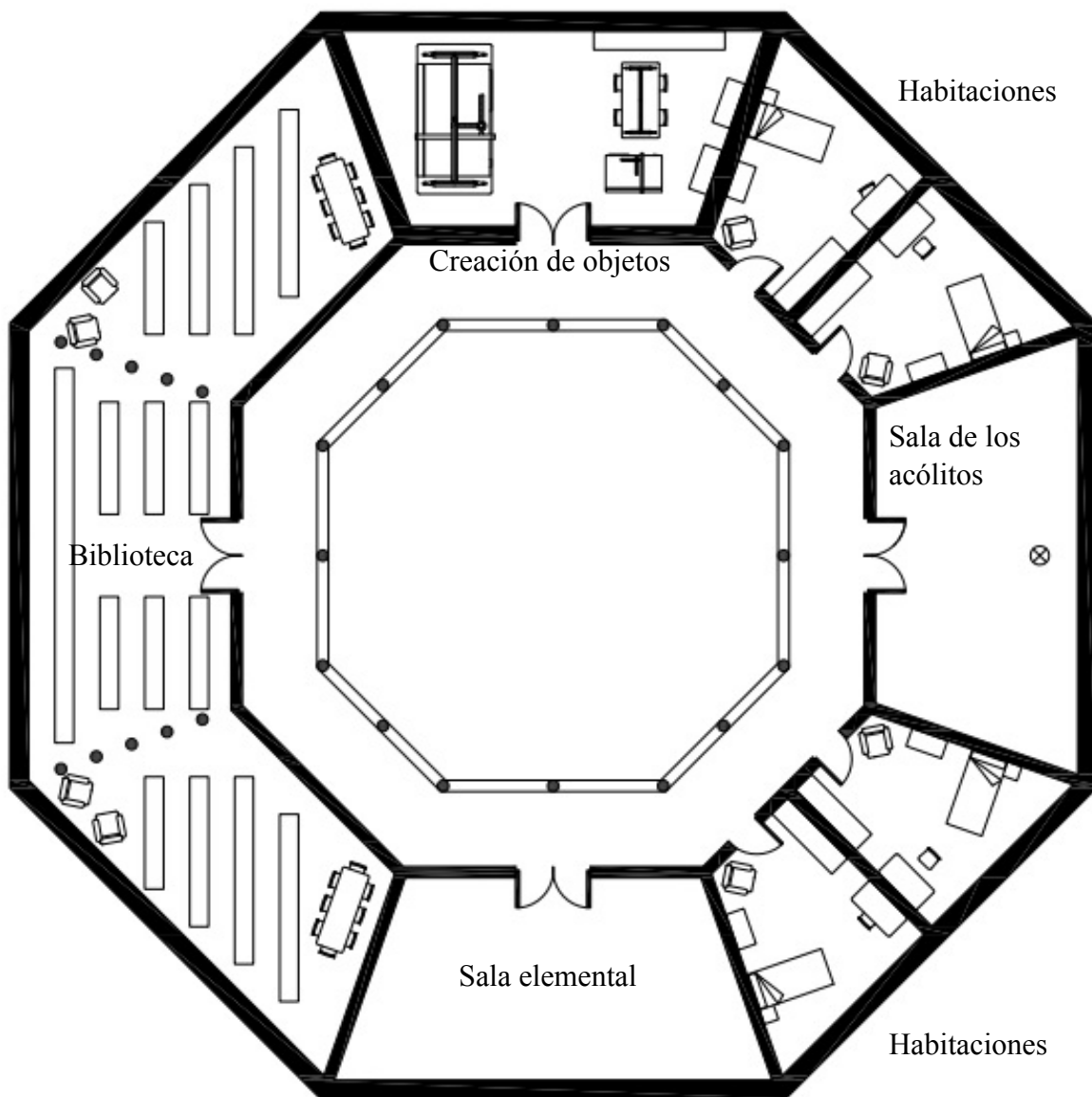
Estos poderes gastan dos cargas por uso:

- Invocar elemental
- Teleportar

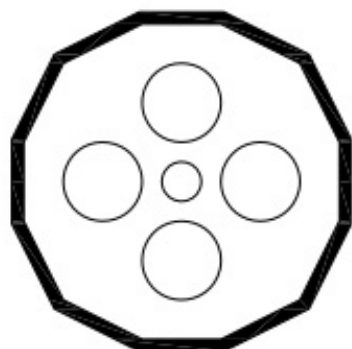
El bastón tiene 50 cargas.



Experimentación temporal



Plano elemental de tierra





Sala experimentación temporal

Se accede a esta sala a través del fuego verde que lleva a la sala de creación de objetos poderosos. En esta sala hay una gran bola de energía traslúcida, dentro de la cual se pueden ver imágenes de la torre congeladas en el tiempo. Cualquier mago, elfo, druida o clérigo sabrá que esa fuente de energía es lo que está produciendo la detección en el tiempo de los pisos inferiores. Este hechizo se está manteniendo activo por un hechicero y es imposible de detener para los aventureros. Cualquier intento de disipar magia será inútil. Este hechizo tan solo podrá ser detenido por el maestro supremo.

Sala elemental

En esta sala están dibujados los cuatro elementos, tierra, agua, aire y fuego. Esta sala servía para poder aprender el control de elementales. Un elemental era convocado y este aparecía dentro del círculo, del que no podía salir. Desde ahí se enseñaba a los acólitos a controlar elementales. Ahora, siempre fuera de fase, hay un fuego verde entre los cuatro círculos, que lleva al plano elemental de tierra. Si las cuatro jóvenes capturadas por los demonios están con los aventureros, les confirmarán que ellas entraron por allí.

El plano elemental de tierra.

En este plano los colgantes interfase no funcionan. En este lugar Solrac ha construido su hogar. Ante los aventureros se abre una gran sala donde se pueden contemplar cuatro grandes elementales de tierra. Tras ellos, se ven varias celdas donde hay varias personas encerradas. Los cuatro elementales están siendo controlados por Solrac, que está en la misma sala, pero invisible.

Ante los aventureros se encontrarán cuatro grandes elementales de tierra que les atacarán un asalto después. Si los aventureros consiguen realizar una tirada de

sorprendidos, podrán atacar a los elementales nada más aparecer en el plano.

MONSTRUO	ELEMENTALES DE TIERRA
CA	0
D.G.	12
MOV	20
TS	GN10
MORAL	10
PX	1200
ALINIAMIENTO	Neutral
ATAQUES	Puñetazo 2D4+1D8
ESPECIAL	Inmunes a armas normales

Si los aventureros consiguen abatir a los cuatro elementales, Solrac comenzará a hablar aun invisible.

"Malditos ¿Quienes os creéis que sois para venir a mi hogar y eliminarme? No sois nadie, no sois nada, morid ahora"

MONSTRUO	SOLRAC
CA	0
D.G.	10(36)
MOV	20
TS	MN10
MORAL	12
PX	5000
ALINIAMIENTO	Caótico
ATAQUES	Hechizos
ESPECIAL	Lanza conjuros

Solrac es un temible mago de nivel 11 con los siguientes hechizos aprendidos (recuerda que comienza el combate invisible)

N1:4. Hechizar persona (2), Proyectil mágico(2)

N2:3. Flecha de ácido de Nefertiri, Imagen reflejada

N3:3. Bola de fuego, Disipar Magia, Volar.

N4:3. Confusión, Invisibilidad mejorada, Muro de hielo.

N5:2. Cono de Frío, Teleportar.

N6:1. Conjuro de muerte.

Objetos. Cetro de control elemental. Este objeto le permite al hechicero, una vez al día convocar y controlar cuatro elementales



de tierra; Túnica mágica que le proporciona armadura 0.

Especial. Sangre demoníaca. Solrac hizo un pacto con un príncipe demoníaco para poder convertir su sangre en sangre de demonio, convirtiéndole así en inmortal, a parte de proporcionarle el poder de aura demoníaca e inmunidad al fuego.

Aura demoníaca. Proporciona protección contra el bien en un área de 2 metros a su alrededor. En términos de juego toda criatura legal tendrá un -2 a atacarle y a su vez Solrac tendrá un bonus de +2 a todas las tiradas de salvación contra hechiceros legales.

Vencer a Solrac proporciona 5000 px.

Si los aventureros consiguen vencer al hechicero podrán sacar de las celdas a todas las personas que allí se encuentran. Sin embargo el plano de la tierra no tiene nada con lo que puedan subsistir y no saben donde pueden encontrar un portal que les lleve de nuevo al plano material. Si los aventureros conocen el hechizo Crear Portal, podrían salir de aquí y volver al plano material, sin embargo no habrían resuelto el misterio de la torre. Para ello, deben de volver por el fuego verde a la sala de convocación elemental.

LA TORRE - PLANTA DE LOS MAESTROS

Planta totalmente destruida. En esta planta no hay nada dentro de fase, aunque los aventureros podrán seguir dentro de fase si desean seguir no visibles.

Sala de astronomía - Observatorio

En esta sala aparecerán los aventureros. Ante ellos estará el gran telescopio de la sala de astronomía. Antaño, punto de salida para viajar al plano cosmológico, ahora totalmente oxidado. A través de la puerta los aventureros pueden ver la gran bola de energía que flota sobre el patio. Esta es la gran fuente de la que se alimentan todos los hechizos de la torre.

Habitaciones de los maestros

Estas salas, hace tiempo que dejaron de considerarse habitaciones. Todos los muebles están podridos. Si los aventureros realizan una tirada exitosa de encontrar puertas secretas, encontrarán una puerta con un cofre (sin trampas) Ese cofre es muy difícil de abrir, -20% de probabilidades. Dentro hay un COLGANTE DE MAESTRO.

Biblioteca de hechizos superiores

De nuevo totalmente destruida. El moho y el paso del tiempo han acabado con todos los libros.

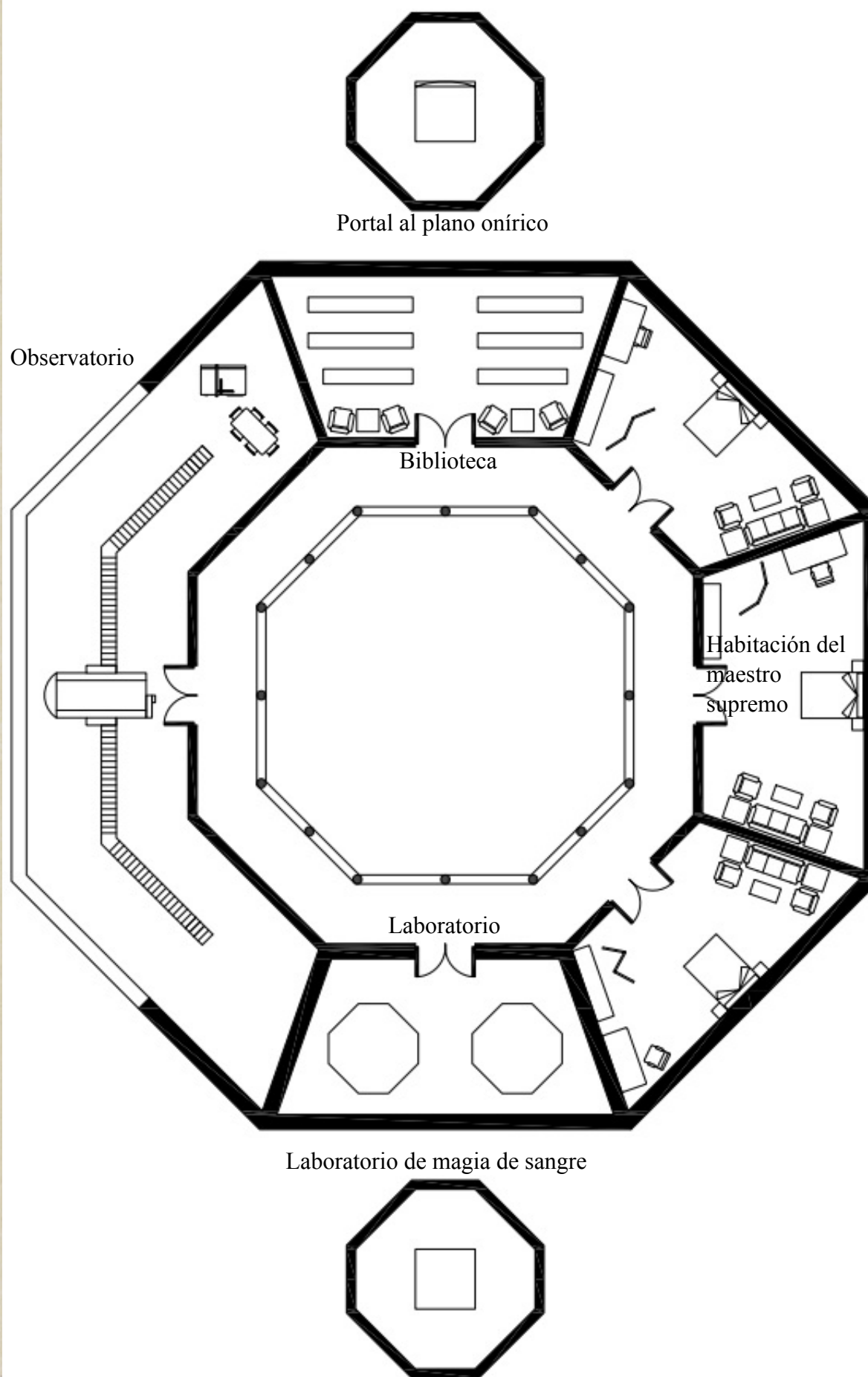
Laboratorio de magia de los maestros


Este antiguo y poderoso laboratorio ha sido también destruido. Al fondo se ve lo que antes era una entrada secreta, ahora arrancada, y tras ella un fuego verde.

Para los aventureros curiosos, entre los escombros podrán encontrar un viejo arco que no parecerá tener nada en especial, sin embargo es un arco mágico +2 de velocidad, lo que permite disparar dos flechas por turno.

Laboratorio de magia de sangre

Se accede a través del fuego verde del Laboratorio de magia de los maestros. En esta sala es donde Solrac experimentó con sangre de demonios, y tras hacer un pacto con ellos, obtuvo la sangre necesaria para conseguir sus fin, la inmortalidad y el poder demoníaco. Entre los distintos frascos hay uno cerrado que contiene la suficiente dosis para convertir a un humano en un ser parecido a Solrac. Un trago añadirá FUE +4 y DES +4, además cambiará el alineamiento del personaje a caótico. Un segundo trago cambia el color de la piel a rojo, da aura demoníaca e inmunidad al fuego. Por último un tercer trago da la inmortalidad y convierte al personaje en un ser absolutamente malvado. Una mezcla entre humano y demonio.





Nota del autor. Si un paladín caótico tomara esta poción, se convertiría en un ser absolutamente temible, que daría para otra aventura.

Habitación del gran maestro

En esta habitación se encuentra el cuerpo del gran maestro tendido en la cama. Ahora tan solo es un fósil que al tocarlo se convierte en polvo. Sin embargo, porta el COLGANTE DE GRAN MAESTRO que permite lanzar una vez al día el conjuro de inmunidad de Nébula.

Tras la cama se encuentra un fuego verde que lleva a la sala del plano onírico.

Sala del plano onírico - Plano onírico

En esta sala hay un enorme portal abierto que lleva directamente a plano onírico. En este plano, todas las cosas parecen intangibles, sin embargo cuando te acercas a ellas te das cuenta de que puedes tocarlas. Si los aventureros se adentran en el plano, andarán por un camino que les conducirá a una gran explanada gris, circunvalada por árboles etéreos y cubierta por un cielo azul grisáceo. En el centro de la explanada los aventureros podrán ver perfectamente la torre dimensional.

Al acercarse a la torre verán la puerta abierta, pudiendo entrar sin oposición. Una vez dentro podrán ver el Hall principal con sus columnas y varios jóvenes entreteniéndose en el patio jugando con el gran gólem de bronce. Todos los seres parecen etéreos, hasta que se acercan a los aventureros a preguntarles que desean. Son amables, y cariñosos, parecen ser realmente felices. Si los aventureros se fijan un poco, uno de esos seres es la joven Morgause, y tras ella está su hermana Morgan, a las cuales encontraron en el piso inferior de la torre.

Tras ser rodeados por los curiosos jóvenes se aparece ante ellos un hombre mayor, acompañado por otro hombre más maduro.

"Hola extranjeros soy el maestro supremo de la torre dimensional, estos jóvenes que os han recibido son los alumnos de la

escuela y este que está a mi derecha es mi gran amigo Solrac, maestro de la escuela"

Lo más probable es que los aventureros acusen a Solrac de haber hecho terribles cosas y se enfrascarán en un acalorado debate de disputas. Esta discusión no llevará a nada a Solrac que dará continuamente largas, sin embargo, tras unos minutos de discusión el maestro supremo empezará a recordar. *"¿Cuánto tiempo llevamos aquí? ¿Por qué estábamos en este lugar? ¿Recuerdo que los chicos tenían que aprender magia?"*

Y en ese momento Solrac reirá, se agitará y gritará *"Parece que al fin recuerdas viejo estúpido. Hace ya muchas décadas que moriste, tu y tus alumnos estáis muertos y condenados a permanecer aquí eternamente, gracias por tu conversación, he aprendido mucho"*

En ese momento, la imagen de Solrac desaparecerá y se convertirá en un enorme gigante de las nubes.

Ladrón de almas.

Los ladrones de almas son criaturas del plano onírico, capaces de convertirse en cualquier criatura, siempre que se mantengan dentro del plano onírico. Estas criaturas tendrán su forma y fuerza, pero nunca ganarán sus habilidades especiales, como por el ejemplo el vuelo de un dragón o los hechizos de un demonio. Sin embargo, este ladrón de almas a aprendido magia y a todos los efectos, para este combate se le considerará un Gigante de las nubes mago de nivel 9.(ver características al fonal)

Hechizos

N1:3. Proyectil mágico(3)

N2:3. Flecha de ácido de Nefertiri(2), Imagen reflejada

N3:3. Bola de fuego, Disipar Magia (2)

N4:2. Confusión, Miedo.

N5:1. Cono de Frío.

¿Qué está pasando?

Este no es Solrac, es un ladrón de almas que habita en el plano onírico desde hace miles de años. Conoció al maestro supremo de la torre cuando este entró por primera vez en el plano onírico. Tras charlar con el le convenció de que el poder de la magia en aquel plano podría superar todas sus expectativas y que debía de invitar a todos sus alumnos incluidos los maestros a participar en la experiencia. El maestro supremo así lo hizo y llamó a todos los alumnos y maestros a conocer aquel plano. La intención del ladrón de almas era atrapar los espíritus de los magos en ese plano y poder absorber de ellos todo su esencia. Sin embargo para ello necesitaba ayuda, y entonces conoció a Solrac.

Solrac buscaba la inmortalidad y había encontrado el camino a través de la sangre demoníaca. Solrac y el ladrón de almas hicieron un trato para conseguir lo que ambos querían. El ladrón de almas embaucaría al maestro supremo, para que realizara un hechizo que parara el tiempo en el plano material, con la excusa de tener así todo el tiempo del mundo para aprender el conocimiento del plano, por otro lado, Solrac, eliminaría a todos los magos que quedaran en la torre para que no pudieran deshacer el hechizo desde el plano material. Una vez hecho esto, y usando la esfera de energía mágica como catalizador, mantendría todos los planos abiertos eternamente. Por último, Solrac tenía que hacer su pago a los demonios que le habían proporcionado los secretos de la inmortalidad, que consistía en hombres y mujeres jóvenes del plano material para usarlos como esclavos en el inframundo. Cuando el maestro supremo lanzó el hechizo, además de parar el tiempo dentro de la torre, esta se desplazó en el espacio, ocultándola del resto del mundo, hasta ahora.

Solo el maestro supremo puede deshacer el hechizo temporal que cierre todos las

puertas a los planos y para que la gran fuente de energía mágica no vuelva a servir como catalizador del mal. Para que esto ocurra, debe de salir del plano onírico usando uno de los cuerpos de los aventureros, volver al plano material y deshacer el hechizo temporal. Eso deshacerá todos los planos, y agotará por completo la fuente de energía mágica, aunque también acabará con la existencia del maestro supremos pues no podrá volver al plano onírico. Todos los cuerpos congelados en el tiempo se convertirán en polvo y los hechizos desaparecerán, incluido el de la puerta principal, permitiendo a los aventureros regresar a casa. **Atención, el portal al plano material también se cerrará, si las personas que estaban allí encerradas por Solrac no han pasado, se quedarán en el plano elemental de la tierra hasta su muerte.**

Si los aventureros consiguen destruir al ladrón de almas, a Solrac, liberar a todos los secuestrados de Solrac y acabar con la fuente de energía mágica habrán terminado con éxito la aventura.





EPÍLOGO

Los aventureros que sigan vivos podrán escoltar a los secuestrados hasta Montrasgo donde serán atendidos. Allí recibirán la recompensa que el conde les había prometido.

Los goblins podrán volver a las cuevas, incluida la torre que ahora, es un simple hueco dentro de la montaña.


Los habitantes de la aldea de la montaña pueden volver tranquilos a sus quehaceres una vez que los goblins han regresado a las grutas.

Las jóvenes almas de los estudiantes de la torre dimensional, podrán continuar viviendo en el plano onírico. Es pronto para decirlo, pero seguramente no olvidarán nunca a los aventureros que les devolvieron a la realidad, aunque esta sea solo un sueño.

TABLAS

Resumen de monstruos.

MONSTRUO	CA	D.G.	MOV	TS	MOR	PX	ALIN.	ATAQUES	ESPECIAL
GÓLEM DE BRONCE	0	20	80	GN10	12	4300	Neutral	1 Alabarda: 3D10 + 1D10 de fuego	Todo el que le ataque con arma cortante sufrirá 2D6 de daño. Inmune a hechizos de fuego.
GÓLEM DE PIEDRA	5	14	10	G14	12	4300	Neutral	Puñetazo 4D10.	Solo puede ser dañado por armas mágicas +2 o superior, inmunidad a conjuros salvo terremoto que les causa 1D12 de puntos de daño. Lanza rayos por los ojos 2 veces al día causando 2d12 pv sin salvación
ESPADA AUTOMATA	0	10	30	GN10	12	2000	Neutral	Espada larga. 1D8	-
DEMONIOS DE LA TORRE	5	5	20	GN5	10	500	Caótico	Garras: 1D8 + 1D6 de fuego	Inmunes a la magia
ELEMENTALES DE TIERRA	0	12	20	GN10	10	1200	Neutral	Puñetazo 2D4+1D8	Inmunes a armas normales
SOLRAC	0	10(36)	20	MN10	12	5000	Caótico	Hechizos	Lanza conjuros
Ladrón de almas convertido en gigante de las nubes mago de nivel 9	4	11+2	40	G11	9	5000	Neutral	Arma: 5D6	Lanza conjuros;



Créditos

Esta aventura es el fruto de la colaboración de varias personas que listo a continuación.

- Carlos Piedra: Texto y Maquetación
- Jorge Arévalo: mapas

Gracias a todos los lectores de jubiladosdearkham.com por seguir ahí, esto está escrito para que paséis un buen rato con vuestr@s amig@s.

Todas las imágenes usadas en esta aventura son propiedad de sus autores y se han utilizado sin su consentimiento. Si algún autor desea que no use sus imágenes las retirare de inmediato.



El texto de “La torre dimensional” por Carlos Piedra se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 España. Basada en la obra Aventuras en la Marca del Este. <http://www.lamarcadeleste.com>