



El taller del Padre Noche



os malignos siervos de Nix también tienen derecho a recibir regalos de su oscura diosa, por eso existe el Padre Noche y su caterva de horribles sirvientes astados. Durante el año, este horrible ser se dedica a asaltar, robar y saquear a las gentes civilizadas para obtener fondos y material con el que recompensar a los más entregados sirvientes oscuros en una velada especial conocida como la Noche de las Tinieblas. Es por eso que todo el mundo sabe que cuando los fríos se acercan, su oscura caverna-taller en el norte debe estar llena de riquezas y tesoros, pero ningún grupo de aventureros había descubierto su localización para invadirla y volver con riquezas y fama... Hasta ahora.

Los aventureros han conseguido un mapa, seguramente por medios poco honrados, y se encaminan al helado norte en busca de los tesoros que encierra el taller del Padre Noche. Tras muchas penurias, alcanzan un punto muy septentrional del interior de las Primeras Tierras, donde la nieve es constante y, al fin, entre ella ven emerger las chimeneas secretas del taller, justo la mañana de la Noche de las Tinieblas.

El taller

El Padre Noche ha sabido ocultar bien su base: es un complejo completamente subterráneo del que solo sobresalen numerosas chimeneas, un campanario aparentemente en ruinas que no tiene entrada exterior salvo por la parte superior (#17) y una entrada (#3) con forma de fauces. Si los aventureros buscan bien por la zona podrán descubrir el túnel oculto que conecta con las cuadras, pero solo se abre desde dentro (#14).

El contraste de temperatura del interior del taller con el exterior es brutal: de la nieve inmisericorde se pasa al interior de un taller increíblemente cálido por el funcionamiento de la maquinaria, los hornos y las chimeneas. Los personajes, que probablemente habrán traído ropa de invierno, tendrán que quitársela al acceder.

Los trabajos este año van muy retrasados, por eso Aifa, la capataz elfa, **no querrá dedicar a todos sus efectivos a detener a los desarrapados** que, de alguna forma, han conseguido colarse en el taller, a no ser que demuestren ser una amenaza realmente seria. En su lugar irá enviando progresivamente partidas de busca y captura cada vez mayores. Las máquinas deben seguir funcionando.

Numerosas zonas del taller están **conectadas con cintas transportadoras**. A no ser que se indique lo contrario, los espacios que atraviesan

muros entre habitaciones son bajos y estrechos, por lo que para pasar hace falta hacerlo tumbado sobre la cinta. La velocidad de las cintas hace que los personajes que se muevan a favor sobre ellas lo hagan un 50% más rápido, mientras que reduce a la mitad la velocidad de los que van a contra dirección.

Las **campanas negras** del campanario (#17) suenan puntualmente cada treinta minutos y resuenan por todo el taller para marcar los turnos de trabajo. Este sonido es aborrecible para todos los que no sean adoradores de los poderes oscuros de Nix, como probablemente será el caso de los aventureros. Todo aquel que la escuche y no sea siervo de Nix deberá pasar una salvación de Voluntad o comenzar a cantar himnos oscuros de la Noche de las Tinieblas durante 1d6 minutos.

Todas las puertas están cerradas con llave y, a no ser que se indique otra cosa, abrirlas será una prueba Normal (15) y habrá unas cuantas copias de las llaves circulando entre los grambos para cuando necesiten usarla. Aifa la elfa y el Padre Noche tienen una llave maestra.

Primer nivel

1 - Alrededores del taller

Los exteriores del taller están llenos de **chimeneas** por las que sería imposible descender, **el campanario**, **la entrada** en forma de fauces y **una cabaña de guardia** (#2). Diez muñecos de nieve animados hacen guardia en los alrededores.

2 - Cabaña de los guardeses

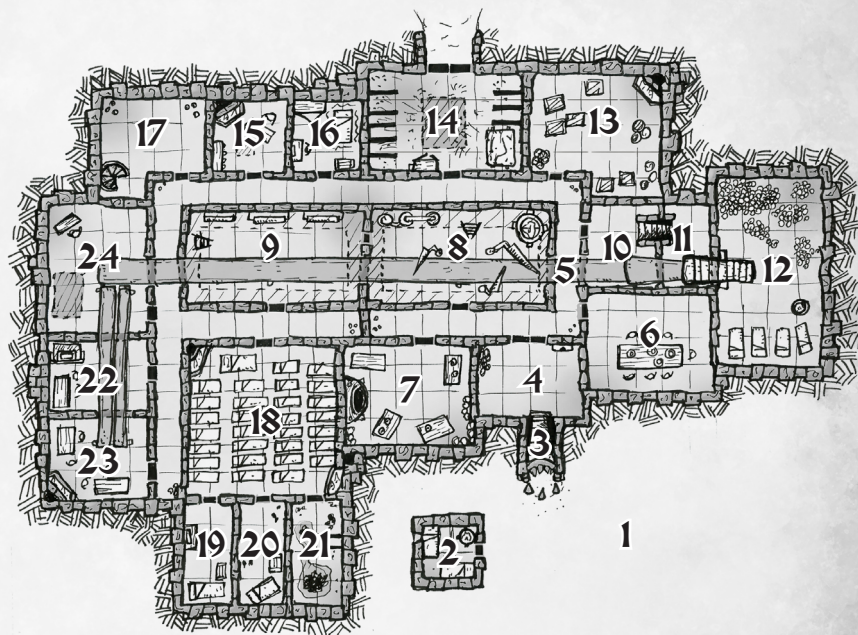
Una diminuta cabaña en la que hay **dos grambos** (véase PERSONAJES RELEVANTES Y ENEMIGOS). Ante el menor alboroto, tirarán de **una cuerda** para hacer sonar un sistema de alerta que conecta con los dormitorios de los empleados (#18) y así dar la alarma. En el interior solo hay **dos camas pequeñas** y **un brasero de hierro**.

3 - Las fauces del taller

Las puertas que dan al taller tienen, literalmente, la forma de las fauces con colmillos de piedra de un gran animal. Conducen a **unas escaleras** que descienden al recibidor (#4).

4 - Recibidor

Unas grandes puertas de hierro dan acceso al taller, forzarlas es una prueba de dificultad 25. Sobre ellas hay **un retrato del Padre Noche** a



cuerpo completo, mirando severo a los que pasan bajo las puertas. Junto a estas hay **una máquina** con un hueco en la parte superior: si se introduce un dedo u otra parte del cuerpo, emergerá una aguja que sacará algo de sangre del donante y abrirá las puertas. Funcionará con cualquier tipo de sangre, pero Aifa, la elfa, sabrá exactamente de quién es gracias a su registro mágico. En la esquina izquierda hay **un montón de pequeños abrigos** de apariencia barata.

5 - Pasillo principal

Un pasillo que rodea las naves principales y da acceso a la mayor parte del taller. Los encuentros aleatorios **son el doble de probables en él**.

6 - Sala de invitados

Una amplia sala con una **mesa de comedor** sobre la que hay un banquete recién preparado, completamente envenenado. Sentados a la mesa hay **siete esqueletos**. El Padre Noche ordena que la mesa esté siempre preparada para agasajar a sus cuñados.

7 - Obrador

Numerosas **mesas de madera** cubren la sala, donde trabajan **media docena de grambs** con sombreros de chef y **un ogro pinche**, preparando toda clase de dulces. Las paredes están llenas de **sacos y cajas con ingredientes**. El **horno**, en la pared izquierda, se llama Yoddur y es el cocinero

jefe. En caso de amenaza, el horno puede insuflar vida a **un enjambre de galletas de jengibre**.

8 - Nave de montaje

Una veintena de **grambos** se afanan en **varios bancos de trabajo** y las **cintas transportadoras** para fabricar todo tipo de regalos a partir de materiales preciosos. En la esquina noreste hay **un gran crisol lleno de metal fundido**. Las paredes están **llenas de máquinas** a vapor. La nave además tiene **una pasarela elevada** que la rodea y permite pasar a la nave de ensamblaje (#9). Sus puertas nunca están cerradas con llave. En esta sala, como en #9, las cintas están **llenas de máquinas** que cortan y aplastan por lo que para mantenerse en las cintas transportadoras es necesaria una tirada de Destreza (CD 15) o sufrir 2d8 puntos de daño si se falla, no obstante, siempre se puede saltar antes. **Un retrato del Padre Noche** preside el lugar. Normalmente **el Viejo del Látigo** estará aquí el 50% del tiempo (si sale un 1 en 1d2), de lo contrario estará en #9; **Aifa** estará aquí con un resultado de 1 en 1d4, con un 2 estará en #9 y con 3-4 estará en #15.

9 - Nave de empaquetado

Similar a #8, pero aquí no hay crisol y la **veintena de grambos** se dedican a empaquetar los regalos con papel de envolver del mal, por lo que estarán equipados con empaquetadoras de mano. En las paredes también hay **empaquetadoras automáticas** que tratarán de empujar a los intrusos: si no superan una salvación de Reflejos (CD 15) se verán completamente inmovilizados por el papel de regalos con patrón de calaveritas. Su pasarela elevada conecta con #8. **El Viejo del Látigo** estará aquí si sale un 2 en 1d2, de lo contrario estará en #8; **Aifa** estará aquí con un resultado de 2 en 1d4, con un 1 estará en #8 y con 3-4 estará en #15.

10 - Sala de ascenso

La **cinta transportadora** comienza en esta sala. **Unas escaleras** descienden hasta #11, en el nivel inferior. Esta sala está **notablemente más fría y oscura**.

11 - Sala de ascenso 2

Una **corta cinta transportadora** llega desde #12, pero la compuerta que da acceso es imposible de abrir por este lado. **El tesoro** que sale de esa portezuela cae en **una noria** que lo deja caer en la cinta transportadora de #10 en el piso superior. **Unas enormes puertas de hierro** —dificultad 25 para forzarlas— dan acceso a la sala #12; **Aifa** la elfa y el Padre Noche tienen copias de la llave.

12 - Sala del tesoro

En esta sala hay acumuladas **25.000 pn** en monedas, oro, joyas y gemas, para un total de 200kg de peso. **Siete ancianos grambos** hacen recuento y seleccionan las piezas que colocan en **la cinta transportadora** que comienza aquí, y activan **el mecanismo** que abre momentáneamente la compuerta que deja salir el tesoro. Los ocho tienen amuletos de Bola de fuego de un solo uso y están dispuestos a usarlos, y pueden **usar una campanilla** para dar la alarma. Además hay **cuatro pequeñas literas** y **un caldero** con comida.

13 - Almacén

Un almacén lleno de **suministros comunes** en sacos y cajas. La carne proviene de las salas **#28-30**. Medio escondidos hay **tres grambos** y **un ogro** fumando y jugando a las cartas junto a **la chimenea**: están muy alerta para evitar que les pillen.

14 - Cuadras

Aquí están **ocho de los dieciséis renos terribles** del Padre Noche. Hay **un armario** con arneses y herramientas para alimentar a los renos, como una buena horca. Además hay un espacio para el trineo del Padre Noche, que no está ahora mismo, pero al lado, tapado con una sábana, hay **un viejo trineo** que podría cargar hasta 600kg si consiguieran atar a las bestias a él (véase LOS TRINEOS DEL PADRE NOCHE). El **montacargas (#31)** llega hasta aquí, pero solo puede controlarse desde el subterráneo.

15 - Dirección

Este es el despacho de Aifa la elfa. Cuenta con **su propia chimenea**, **una estantería con libros** —sobre todo de cuentas— y **un escritorio**. Rebuscando entre los cajones es posible encontrar 1d10x100 pn, un mapa de toda la fábrica, un abrecartas +1 —como una daga— y el libro de conjuros de Ustaril (**#29**). **Una trampa oculta** en el centro de la sala va a parar a un pozo sin fondo, el botón para abrirla está bajo el escritorio.

16 - Dormitorio de Aifa

Tiene **una mullida cama con viseles**, **un armario** solo con ropa verde, **un tocador** y **un cofre cubierto de muérdago** que es en realidad su mímico mascota, Monty.

17 - El campanario

Unas largas **escaleras de caracol** bajan hasta el pasillo inferior (**#26**) y también suben a lo largo de la torre hasta la cima, donde cuelgan **dos**

grandes campanas negras. Las campanas tañen automáticamente gracias a **un mecanismo de relojería** en el interior de la torre.

18 - Dormitorios

Una sala abigarrada, **llena de literas** de cuatro pisos —120 camas en total— que forman pasillos; cuatro son de los ogros y son especialmente grandes. Siempre habrá **1d20 grampos** aquí, descansando: si el resultado es 10 o menos, estarán dormidos, si es más, los que sobrepasen 10 estarán despiertos y haciendo sus cosas. **Un retrato del Padre Noche** preside el lugar y **dos chimeneas** lo mantienen caliente.

19 - Habitación de Kuril

Hay **una pequeña cama**, **un santuario** dedicado al Padre Noche iluminado con pequeñas velitas y en el que hay una estatuilla de oro que representa al padre —100 pn— y **un cofre**: dentro hay ropas, una bolsa con 200 pn y tres diamantes —por valor de 80 pn cada uno— y una rata enferma que tiene como mascota: su mordisco debilita a su víctima si no pasa una salvación de Fortaleza con CD 15.

20 - Habitación del viejo del látigo

Hay **una cama deshecha**, **varias botellas de licor rotas por el suelo**, **una colección de látigos** colgada en la pared y ordenados por número de colas y **un cofre** vacío, pero con trampa: la tapa tiene pegamento extrafuerte, ya que el Viejo del Látigo está convencido de que le roban.

21 - Letrina

Increíblemente sucia.

22 - Orfebres

Cuatro grampos artesanos trabajan aquí haciendo piezas especialmente delicadas. Hay **un pequeño horno**, **una mesa de trabajo** llena de herramientas y **más herramientas y cajoneras** en las paredes. Una **cinta transportadora doble** recorre la sala desde **#23** hasta **#24**, yendo en ambas direcciones. Se pueden recoger metales preciosos por valor de 600 pn y las herramientas de artesano valen 200 pn en total.

23 - Ebanistas

Similar a **#22**. Aquí los grampos trabajan maderas nobles, pero sus materiales y herramientas valen 300 y 100 pn respectivamente. No tiene horno, pero tiene **una chimenea**.

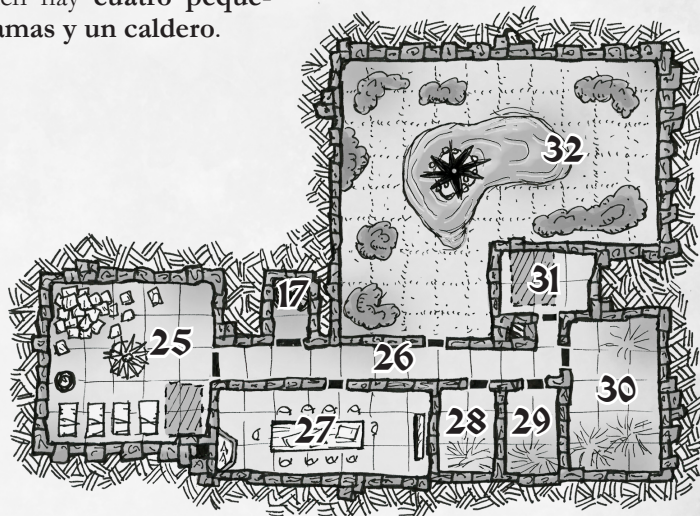
24 - Control de calidad

En esta sala confluyen **cintas transportadoras** que vienen y van de #9 y #22, y se dirigen a #25. Aquí **diez grambs** observan la calidad y empaquetado de los regalos, devolviendo aquellos que ven defectuosos y terminando de empaquetar los adecuados antes de mandarlos a #25: los regalos se colocan en una plataforma que se puede hacer descender desde la sala inferior, donde son recogidos.

Segundo nivel

25 - Sala de regalos

Aquí se acumulan **los regalos** creados por el Padre Noche y sus secuaces: cajas cubiertas de papel de colores y llenas de monedas, horribles juguetes, estatuillas de Nix, grabados que representan horribles crímenes, armas enojadas, etc. En total hay 25.000 pn de valor, pero pesan 300 kg en total y son voluminosos. En un pedestal en el centro hay **un abeto hecho de oro, plata y joyas**, que valdría 2000 pn por sí mismo y sería mucho más transportable. Se puede acceder con el montacargas desde #24 o por la gran puerta desde #26, que está casi siempre cerrada: Aifa la elfa y el Padre Noche tienen copias de la llave y no la abrirán hasta que llegue la hora de cargar los regalos en el montacargas (#31); la dificultad para forzarla es 25. Guardando los tesoros hay **ocho grambs ancianos** como en #12: todos ellos equipados con un amuleto de bola de fuego de un solo uso y, además, pueden dar la alarma con una campanilla. Ellos son los encargados de activar **el mecanismo** que baja la plataforma desde #24 y colocar los regalos. También hay **cuatro pequeñas camas** y un caldero.



26 - Pasillo inferior

Las paredes están **decoradas con cabezas** de renos, osos polares, focas y guerreros bárbaros, trofeos del Padre Noche.

27 - Sala de juntas

En el centro hay **una larga y robusta mesa** con grandes sillas. En el extremo occidental hay **una gran pizarra** y en el oriental, **una gran chimenea**. Sobre la mesa hay **planos de distintos lugares y proyectos de juguetes**, y **trece cálices** con vino envenenado —muerte instantánea si no se pasa una salvación de Fortaleza con CD 25; si se pasa, solo se sufren 2d8 de daño—, cada cáliz vale 40 pn. Hay un **grambo limpiando**.

28 - Celda 1

En el interior hay **cuatro personas** encerradas, bárbaros del norte capturados que utilizan para extraer componentes, carne o incluso para entregarlos como regalo tras envolverlos. Solo el Viejo del látigo, Aifa y el Padre Noche tienen llave para abrir la puerta y forzarla tiene un CD de 15.

29 - Celda 2

Similar a #28, pero **una de las personas es un elfo** llamado Ustaril que asegura que puede ayudar a los PJ si recuperan su libro de conjuros de las manos de Aifa.

30 - Celda mayor

Aquí se hacían **diez personas**, entre ellas tres niños.

31 - Montacargas

Una pequeña sala con **una plataforma** que sube hasta #14, **el mecanismo** que le permite subir y bajar y **dos carretillas**. En una de las carretillas hay **un grambo durmiendo** a escondidas.

32 - Jardines

Un jardín subterráneo iluminado por **una esfera brillante** en el techo que emite tanta luz como el día. En él los grambs recolectan componentes y hierbas. En el centro hay **un pequeño estanque** y una isla en el centro en la que crece un **árbol negro y retorcido** con adornos de oro en sus ramas, pero capaz de moverse por sí mismo. Siempre habrá **2d6 grambs** trabajando o llevando a cabo siniestras ceremonias: habrá una posibilidad entre seis de que **estén sacrificando a una persona** al árbol.

Encuentros aleatorios

Cada 30 minutos —cuando suenen las campanas— o, si los personajes hacen mucho ruido, tira 1d6: con un resultado de 1 a 4, tienen un encuentro aleatorio, tira 1d20 en la siguiente tabla o solo 1d10 si los personajes hacen mucho ruido. Si los personajes hacen mucho ruido Y han pasado 30 minutos, haz dos tiradas. Marca los resultados que hayas obtenido y, si uno vuelve a salir, ignóralo y coge el siguiente:

| TABLA DE ENCUENTROS ALEATORIOS | |
|--------------------------------|---|
| 1d20 | Encuentro |
| 1 | Un grambo corriendo al cuarto de baño. |
| 2 | Un grambo con una linterna, investigando. |
| 3 | 1d6 grambs de camino a su turno. |
| 4 | 2d6 grambs, de camino a su turno. |
| 5 | Kuril y 1d8 grambs. |
| 6 | El Viejo del Látigo. |
| 7 | El Viejo del Látigo con los 1d8 grambs que más le gusta azotar. |
| 8 | Ogro paseando. |
| 9 | 2d6 grambs llevando prisioneros a los pisos inferiores. |
| 10 | Dos ogros echando un pulso amistoso en el suelo. |
| 11 | 1d6 grambs transportando 2d100 pn de tesoro. |
| 12 | 1d6 grambs transportando 1d1.000 pn de tesoro. |
| 13 | 1d6 grambs transportando material víveres. |
| 14 | 2d6 grambs transportando material o víveres. |
| 15 | El Viejo del Látigo, azotando a 1d4 grambs. |
| 16 | El Viejo del Látigo, azotando a 1d8 grambs. |
| 17 | Aifa sola, de inspección. |
| 18 | Aifa y 2d6 grambs. |
| 19 | 1d2 ogros transportando material pesado. |
| 20 | Un reno terrible ha escapado de las cuadras. |

Llega el Padre Noche

Cuando los personajes lleguen al taller, el Padre Noche estará fuera, ocupándose de sus negocios en otros lugares de Eírendor, pero terminará por volver. Cuando las campanas tañan **cinco veces**, un horrible tintineo y unas terribles carcajadas llenarán el taller y todo el mundo sabrá que el Padre Noche está cerca. Cuando tañan **seis veces**, el tintineo y las risas sonarán mucho más cerca, pues el Padre Noche estará entrando en las cuadras (#14). Desde ahí empezará a inspeccionar todas las salas del taller empezando por la cocina (#7) en el orden contrario a las agujas del reloj para terminar en el segundo nivel todo a un ritmo de una sala cada diez minutos. Tras esto se quedará trabajando en la sala de juntas (#27).

Personajes relevantes y enemigos

El Padre Noche

El retorcido dueño del taller: tiene apariencia humana, pero solo ligeramente, más bien parece una enorme bolsa de cuero a la que han llenado hasta los topes de grasa. Es terriblemente grande y obeso, su piel es oscura y reseca, su larga barba blanca está llena de manchas de sangre reseca, tiene largas garras metálicas, su rostro está terriblemente deformado y de su boca surgen colmillos. Aun así, siempre viste un lujoso abrigo de pieles, lleva anillos con brillantes y una mitra enjoyada que lo identifica como obispo oscuro de Nix.

El trabajo de oficina lo aburre muchísimo y está bastante estresado por lo cerca que está la Noche de las Tinieblas, por lo que si descubre que hay intrusos en el taller, lo verá inmediatamente como una gran forma de liberar estrés y montará una cacería junto con un buen número de sus secuaces. Si encuentra a los personajes demasiado pronto, incluso estará dispuesto a darles algo de ventaja para hacerlo todo más interesante. “Corred, bonitos, corred”. Y se reirá todo el tiempo.

Nivel 6. [*Grande*], [*Humano*], [*Humanoide*], [*Maligno*], [*Monstruosidad*].

Clase de Armadura 16.

Puntos de Golpe 101(12d10+36).

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR | FOR | REF | VOL |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-----|-----|-----|
| 19(+4) | 11(+0) | 16(+3) | 12(+1) | 14(+2) | 15(+2) | +3 | +2 | +2 |

Movimiento 16m. **Iniciativa** +0.

Inmune a las claves [*Encantado*] y [*Envenenado*].

Inmune al daño veneno[V].

Magia divina. Puede lanzar conjuros de hasta rango 4 utilizando su Sabiduría (ataque +8, salvación CD 16, poder 25). Conoce los siguientes conjuros:

- [*A Voluntad*]: Fuego sagrado, Remendar
- [*Rango 1*]: Infligir heridas, Purificar comida y agua
- [*Rango 2*]: Inmovilizar persona
- [*Rango 3*]: Faro de esperanza, Palabra sanadora de masas
- [*Rango 4*]: Libertad de movimiento

Resurrección. Tras morir, vuelve a la vida en 1d6 días con todos sus PG. Solo el conjuro Deseo puede impedir esto.

Visión en la oscuridad 12m.

ACCIONES

Multiataque. Garras (2).

Arrojar carbón. Lanza ascuas en llamas contra un objetivo. +8, 6m, 9(3d6) fuego [F].

Garras. +8, 2m, 9(3d6) cortante[C].

Secuestrar. +8, 2m. Si este ataque tiene éxito contra un oponente, el Padre Noche lo introduce en su saco de contención. Cada asalto puede hacer una tirada de Inteligencia con CD 20 para tratar de salir.

ACCIONES LEGENDARIAS

Chimenea de gusano. El Padre Noche puede introducirse en una chimenea que esté a menos de 2m para aparecer en cualquier otro lugar del edificio donde esté la chimenea o desaparecer y aparecer en una chimenea que esté en un radio de 50m.

El **saco de contención** del Padre Noche tiene una capacidad casi infinita, pero solo él puede recuperar de forma fiable cualquier cosa que se haya puesto dentro. Siempre que el saco no esté vigilado, tratará de arrastrarse de vuelta al Padre Noche por sí mismo. Al intentar sacar algo de él, tira 1d20:

- **1-10.** Un puñado de carbón.
- **11-12.** Un prisionero que lleva años ahí dentro. «¡No sé vivir fuera del saco!».
- **13-17.** Encuentro aleatorio de nivel 1d4. «¿Quién guarda monstruos en su maldito saco?!».
- **18-20.** Tesoro abandonado de nivel 1d6.

Hífa

Una elfa sangrienta y jefa de operaciones del taller. Lleva un vestido completamente verde, tacones del mismo color, se recoge el pelo en un moño y lleva quevedos y una carpeta en el brazo. Su actitud es siempre completamente seria y profesional. A menudo se queja por lo poco eficiente que es el taller y lo mal que trabajan sus empleados, pero al menos la paga es buena. Es difícil sacarla de sus casillas, pero cuando se enfada, hay que temerla aún más. Sus armas favoritas son dos espadas cortas que lleva ocultas en el vestido.

Nivel 3. *[Feérico]*, *[Elfo]*, *[Medio]*, *[Maligno]*.

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 31(6d8+3).

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR | FOR | REF | VOL |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-----|-----|-----|
| 12(+1) | 14(+2) | 12(+1) | 15(+2) | 10(+0) | 12(+1) | +2 | +2 | +1 |

Movimiento 12m. Iniciativa +2.

Inmune a la clave *[Encantado]*.

Inmune al daño veneno[V].

Magia arcana. Puede lanzar conjuros arcanos de hasta rango 2 utilizando su Inteligencia (ataque +5, CD 13, poder 18). Conoce los siguientes conjuros:

- *[A Voluntad]*: Contacto electrizante, Rayo de fuego, Mano espectral
- *[Rango 1]*: Armadura de mago, Detectar magia
- *[Rango 2]*: Detectar pensamientos

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Multiataque. Espadas cortas (2).

Espadas cortas. +5, 2m, 1d6+1 cortante[C].

El Viejo del Látigo

Un horrible viejo con un látigo que el Padre Noche mantiene en el taller para atormentar a sus empleados y aumentar la productividad: no cobra más que en comida, alcohol y alojamiento. Como su nombre indica, es un horrible viejo de barba larga y ropas sucias que siempre lleva consigo un látigo que usa para golpear a cualquiera que se ponga en su camino. Es completamente odioso, rencoroso y siempre está de mal humor. Adora su trabajo.

Mecánicamente es un matón (página 142 del libro **Tesoros & Monstruos**) con un látigo con esquilas metálicas en lugar de maza (+5, 3m, 5(1d6+2) cortante [C]).

Monty, el mímico

Ver página 104 del libro **Tesoros & Monstruos**.

Yoddur, el jefe de cocina

Yoddur es un enorme horno animado que dirige las operaciones de repostería en el obrador del Padre Noche. Es bastante simpático si llegas a conocerlo, pero no admitirá sucios intrusos en su pristino obrador.

Nivel 3. [*Constructo*], [*Grande*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 19.

Puntos de Golpe 34(6d8+6).

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR | FOR | REF | VOL |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-----|-----|-----|
| 14(+2) | 14(+2) | 22(+6) | 15(+2) | 13(+1) | 11(+0) | +2 | +2 | +1 |

Movimiento 0m. **Iniciativa** +3.

Hecho de piedra. Los ataques cuerpo a cuerpo en los que el resultado natural del dado sea 5 o menos hacen que el arma empleada se rompa.

Visión en la oscuridad 12m.

ACCIONES

Liberar enjambre de galletas de jengibre, animándolas a partir de las que hay en mesas y cajas. Solo podrá hacerlo una vez.

Deflagración. +2, 5m, 12 (3d6+1) fuego[F].

Grambos, los empleados

Los grambos son pequeños humanoides cubiertos de pelo, con rostros horripilantes, bocas llenas de colmillos afilados, cuernos y patas de cabra y rabos acabados en punta. Además llevan chalequitos verdes. Sirven fielmente al Padre Noche trabajando en su taller, como devotos de Nix. Aunque no son grandes combatientes, muchos no dudarán en dar su vida rodeados de un fervor fanático.

Nivel 1. [*Humanoide*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 11.

Puntos de Golpe 13(2d8+1).

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR | FOR | REF | VOL |
|--------|--------|--------|-------|-------|-------|-----|-----|-----|
| 12(+1) | 16(+3) | 12(+1) | 8(-1) | 9(-1) | 9(-1) | +1 | +3 | -1 |

Movimiento 14m. **Iniciativa** +3.

Visión en la oscuridad 12m.

ACCIONES

Herramientas de trabajo. +1, 2m, 3 (1d4+1) perforante[P] + 2(1d4) cortante [P].

Uno de cada cinco grambos tiene a su disposición una herramienta especial:

ACCIONES

Empaquetadora automática. 2m, inmoviliza al objetivo cubriéndolo de celofán y papel con patrones de murciélagos.

Pistola de adornos. 12m, 6 (2d4+1) cortante [C].

Taladro a vapor. 2m, 8 (2d6+1) perforante [P].

En la sala de embalaje (#9) será 1 de cada 3 el que tenga una empaquetadora automática. Solo los grambos saben cómo reponer estas armas y se romperán en cuanto se obtenga un crítico o una pifia con ellas.

Kuril es el capataz de los grambos —siempre tendrá 17 puntos de golpe y llevará un arma especial—, especialmente grande y fiero, solo piensa en defender a sus compañeros. Estos también estarían bastante afectados y enfadados si le pasara algo. Él y el Viejo del Látego se llevan especialmente mal. Los ogros del taller son ogros comunes, pero van vestidos completamente de verde.

Muñecos dentados

Los **muñecos dentados** son constructos de ataque fabricados por los grambo como regalo, pero, de ser necesario, ellos mismos les darán cuerda y los harán atacar a los personajes. Como su nombre indica son muñecos de cuerda capaces de andar por sí mismos y con afiladas mandíbulas de hierro que usan para despedazar a sus presas.

Nivel 1. [*Constructo*], [*Pequeño*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 9(2d6).

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR | FOR | REF | VOL |
|-------|-------|--------|-------|-------|--------|-----|-----|-----|
| 8(-1) | 8(-1) | 10(+0) | 8(-1) | 9(-1) | 11(+0) | +0 | -1 | +0 |

Movimiento 10m. **Iniciativa** -1.

Visión en la oscuridad 12m.

ACCIONES

Morder. +3, 2m, 3 (1d6) perforante[P].

Enjambres de galletas de jengibre

Los **enjambres de galletas de jengibre** son un horrible enjambre que cocinan los grambo creando galletas con forma de araña que pueden tomar vida en caso de que sus amos sean atacados.

Nivel 3. [*Constructo*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 12.

Puntos de Golpe 24(5d8).

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR | FOR | REF | VOL |
|-------|--------|--------|-------|-------|-------|-----|-----|-----|
| 3(-4) | 13(+1) | 10(+0) | 7(-2) | 7(-2) | 1(-5) | +0 | +1 | -2 |

Movimiento 10m. **Iniciativa** +0.

Enjambre. Pueden ocupar el mismo espacio que otra criatura y viceversa, y puede moverse a través de cualquier abertura lo bastante grande para un insecto pequeño. No puede recuperar puntos de golpe ni ganar puntos de golpe temporales.

Escalada. Puede escalar por superficies difíciles, incluido bocabajo en techos, sin necesidad de hacer tiradas.

Inmunes a las claves [*Encantado*], [*Paralizado*], [*Petrificado*], [*Apresado*], [*Asustado*], [*Derribado*], [*Aturdido*].

Resisten el daño contundente[G], perforante[P] y cortante[C].

Visión ciega 6m.

ACCIONES

Morder. +5, 0m, 10(4d4) perforante[P] (o la mitad de daño si tiene menos de la mitad de sus PG).

El árbol negro y retorcido

El horrible árbol que ocupa el centro del jardín de los grampos, con sus ramas retorcidas cubiertas de adornos valiosos (300 pn en total), pero que es capaz de defenderse por sí mismo.

Trátalo con las mismas estadísticas que un árbol despertado, pero, si golpea a un personaje, este deberá pasar una salvación de Voluntad con CD 10 o dedicar su próximo asalto a entregar todo su dinero o dos piezas de equipo a un enemigo, probablemente, simplemente arrojándolas a sus pies.

Si arde, sus vapores venenosos llenarán el jardín en unos diez minutos y cualquiera que siga dentro deberá pasar una tirada de salvación de Fortaleza (CD 15) para evitar caer inconsciente y morir asfixiado. Los grampos saben que esto es lo que ocurre si quemas el árbol.

Astaril

Es un erudito alto elfo que estaba investigando las tierras septentrionales cuando fue emboscado y apresado por hombres del Padre Noche, que llevan años sometiéndolo a horrible tortura. Solo lo mantienen vivo porque Aifa está bastante segura de que hay secretos que aún le oculta. Tiene aspecto demacrado y todas las marcas de la tortura son muy evidentes en su cuerpo. Si fuese liberado —especialmente si tiene su libro de conjuros— insistirá abandonar este lugar por todos los medios y tratará de irse por su cuenta si los personajes se entretienen en otros menesteres —como reunir tesoro— incluso si tiene que usar la fuerza para ello.

Usa las estadísticas de mago, pero solo podrá usar sus conjuros una vez tenga su libro.

Los trineos del Padre Noche

Los trineos del Padre Noche son vehículos mágicos de gran poder. Para funcionar necesitan tres cosas:

- Ocho animales de tiro,
- Cinco litros de sangre humana,
- Pensamientos felices relacionados con caos y destrucción.

Después de llenar el depósito de sangre, el conductor deberá hacer andar a los animales y entonces pensar en cosas como orfanatos ardiendo, guerras especialmente sangrientas o ciudades siendo arrasadas para que el trineo empiece a volar.

Con cinco litros de sangre humana, puede volar durante una hora a gran velocidad o transportar a sus ocupantes a un lugar muy lejano una sola vez. Si se hace esto último, todo y todos los que no estén firmemente atados al trineo saldrán volando en el espacio entre mundos que atraviesa el trineo, a no ser que pasen una salvación de Fortaleza (CD 10).

El trineo es muy ruidoso —sus cascabeles negros resuenan con fuerza— y todas las criaturas oscuras de los alrededores querrán recuperarlo para la causa de Nix y ganarse el favor del Padre Noche.

Además, los animales de tiro normales tendrán bastante miedo al trineo y será difícil convencerlos de que se acerquen lo suficiente para poder enjaezarlos.