

La Torre de los Sueños

Gentileza del Club de Rol Mishella

elric@dragonet.es

Siempre quise idear un relato en el que los jugadores se viesen limitados a su inteligencia o a su lógica, desprendiéndose de sus objetos mágicos, poderes, etc. y esto lo he conseguido en este relato.

La vieja torre ha estado allí, incluso antes de que se creara el pueblo. En la torre jamás se encontró algo y todas las personas que allí han entrado han tenido la impresión de que algo o alguien los estaba observando.

Todos los años los campesinos celebran una fiesta alrededor de la torre, durante la cual bailan, cantan y comen en abundancia. Tal fiesta es un acto pagano, pero todos los aldeanos lo niegan afirmando que es una tradición. Todos los años un extranjero acude a tocar para ellos dulces melodías. (Es un hombre cualquiera que acude aquí por una tradición, no es nada más que eso).

En realidad, la torre es un regío. En el reino mundano, la torre y las tierras limítrofes están en mal estado. Una gran hilera de zarzas impide el paso a la torre. En el reino mágico(3), la torre permanece ilesa y es preciosa, la tierra está intacta y un enorme campo de flores rodea la torre. Sin embargo, fuera del montículo donde se halla situada la torre, todo es oscuridad. Es como si el montículo fuera el centro de un orbe del cual no se puede salir. Y así es, una vez entras dentro del regío mágico tan solo puedes salir por la torre. La torre es pequeña tiene 3 plantas y no posee ventanas, la única entrada es una doble puerta de entrada.

Una vez entren en la torre seguirán un largo corredor, en línea recta, que hace que la lógica falle. El corredor no tiene ninguna decoración y se limita a cuatro oscuras paredes. Tras una buena caminata llegan a una gran cámara oscura donde hay un impresionante tablero de ajedrez cuyas figuras son de tamaño humano y las expresiones de sus caras son demasiado tétricas.

En estos instantes en que los PJ. Están observando la sala aparece una maga refugiada en una túnica negra. Les pregunta quienes son y a que han venido. Tras conocer sus intenciones, les

ofrece participar en su juego. Si ganan, se les proporcionará el sueño que deseen y si pierden formaran parte del tablero de ajedrez. Si observan el tablero verán que faltan algunas fichas.

Tantas como Pj. hay en la aventura. Si desean participar deberán atenerse a una regla, no podrán utilizar en ningún momento su magia ni sus objetos mágicos. Y les pide que dejen sus objetos mágicos, para que no se vean tentados a usarlos. Está claro que no deben utilizar ninguna clase de magia, ya que de hacerlo serian declarados perdedores. Si alguno de los personajes hace algún conjuro mientras permanece en el juego oirá una voz y una salida se abrirá para él (Pasar al final del texto), pero el conjuro salé como lo haría normalmente y hay que sumarle el bono de la torre. El aura de la torre es mágico +4.

Utilizando un tablero de ajedrez se puede representar los movimientos de los jugadores, cada vez que superen una prueba realizaran un movimiento.(opcional, yo no lo hice). Describe el camino seguido de forma que parezca que no es constante. O sea, que nunca sigue un orden. A veces subes, otras bajas, ibas a izquierda cuando vas a derecha, pasas varias veces por el mismo sitio, y tal y cual.

Las pruebas, deben ser ocho, no importa el orden:

1. Se realiza el descenso por una cuesta muy inclinada, cuyos bordes están tallados de forma que podrían cortar o desmembrar partes humanas. Al final de la cuesta hay un agujero recubierto por unas raíces rellenas de pinchos. Si alguien cae dentro sufre daño de +15 y armadura protege a la mitad. Hay un pequeño altar donde se puede ver una pequeña daga (oxidada). Una enorme losa de mármol cubre la entrada y los pinchos empezarán a crecer si alguien coge la daga y en 15 minutos llenaran por completo la sala. La única forma de salir es si alguien sitúa la daga en el pequeño agujero situado en el techo. Percepción: 9+. El mayor problema será subir por la rampa, ya que esta se mueve más que el puesto de feria. Tiradas de trepar 6+/9+/9+ y el daño por fallar es +10/+15/+18 y la armadura cubre la mitad y debe hacer una tirada para mantenerse en el nivel inferior. Si fallas la primera caes en las raíces y sufres el daño pertinente. Y así sucesivamente.
2. Siguen avanzando por una especie de laberinto, los Pj se separan y uno de ellos se encuentra con una mochila situada en una pared. 10 metros más adelante esta el cadáver de un hombre, si se le examina verá como tiene una marca azul en la palma de la mano. Si abre la mochila y mete la mano será automáticamente mordido por una araña. Tirada de vitalidad: 9+ o morir. De todas formas pierde dos niveles de fatiga a largo plazo y deberá tirar vitalidad 12+ o perder un nivel de vida. Dentro de la mochila no hay nada.
3. Siguiendo con los personajes perdidos dos de ellos se encontraran en un foso de arena donde deberán enfrentarse a un tigre dientes de sable.

Tigre dientes de Sable. Tamaño: 0. Astucia: +2. Percepción: +4. Presencia y Comunicación: n/p. Fuerza: +3. Vitalidad: +4. Destreza: +2. Rapidez: +1. Rasgos de personalidad: Feroz +3, Valiente +3. Defensa: 12+(6+). Fatiga: +4. Aguante: 13+(7+). Ataques: Mordisco: 1ºG: +7. Atq:+7. Dño: +9. Salto con derribo: (+1 a todo y tam 9+ o caer).Niv. vida: Sano/0/-1/-3/-5/Inc

4. Ya con todos los PJ reunidos estos llegan a una habitación en donde hay dos palancas. Al activar cualquiera de las palancas se cierra la puerta. Una pone una etiqueta que dice: Alfil - Reina. Si se activa baja el techo y tienen 3 asaltos para hallar el panel secreto que está situado en el suelo, en el centro de la sala. Percepción: 12+. En la otra palanca pone Alfil - Peón. Si se activa se abre el panel pero a un Pj. al azar le cae una descarga de energía (Daño:15+ y la armadura cubre la mitad ) y el techo comienza a bajar.
5. Los PJ siguen unas escaleras en forma de caracol que acaban en un charco de agua en donde se puede ver alguna que otra aleta. Hay una puerta cerrada, y en el fondo del charco de agua salada se puede ver una llave. Percepción: 12+. Bajar supone dos tiradas de nadar de 12+/12+. Los tiburones no hacen nada, a menos que el personaje este sangrando. Si alguien intenta forzar la puerta la dificultad es 13+.
6. Llegan a una habitación oscura en donde encima de una mesa hay ocho pociones. Cada una de ellas lleva una etiqueta que se refiere a las ocho características. Tan sólo deben beber una de las pociones. Y pasar una tirada de la característica pertinente: de -¥ a 8 pierde un pto. De 9 a 14 se queda como esta. De 15+ sube la característica un punto. Si pifia gana un punto de decrepitud y pierde dos puntos en esa característica.
7. Uno de los PJ es atraído por una voz susurrante. Vitalidad: 10+. El Pj. ve algo que le resulta familiar. Es la sombra de alguien importante para el que está muerto. La voz le atormenta echándole la culpa de su muerte y afirmando que se halla en esta situación por su culpa, y le exige que le ayude. Si acepta a ayudarlo ganará un bono de +2 a hablar con muertos y hasta que salga de la torre el fantasma estará con él. El resto de los PJ se asustarán ya que verán sus rasgos excesivamente agresivos. Si el personaje rechaza el trato el fantasma le maldice y adquiere el defecto de fantasía. Ya que vera al fantasma continuamente por todas partes. Esto le afectará a cualquier rasgo de personalidad que posea que esté relacionado con este hecho. Ej. Valiente.
8. Los PJ llegan a una habitación en donde hay un montón de estatuas. Se ven dos salidas. Por una hay un gran número de estatuas y por la otra hay menos. Si deciden salir por la que hay más no encontraran más dificultad que la del camino, ya el suelo cobra vida y se puede ver como una especie de golem sale a por ellos. Si salen por la otra se deberán enfrentar a un grupo de estatuas, tantas como Pjs por 1.5.

Golem del suelo. Tamaño: +1. Inteligencia, Presencia, Comunicación y Rapidez: n/p. Fuerza: +5. Vitalidad: +5. Destreza y Percepción: 0. Rasgos de personalidad: Obediente +6. Defensa +13(+7). Aguante: +22(+16). Niv .de vida: Sano/0/-1/-3/-5/Inc Ataque: Golpe. 1ºG: n/p. Atq: +9. Dño: +16. Estatuas. Tamaño: 0. Inteligencia: 0. Percepción: +1. Presencia, Comunicación y Rapidez: n/p. Fuerza: +3. Vitalidad: +4. Destreza: 0. Rasgos de personalidad: Obediente +6. Defensa: +11(+5). Aguante: +20(+14). Niv.de vida: Sano/0/-1/-3/-5/Inc Ataque: Presa. 1ºG: n/p. Atq: +8. Dño: especial. Vitalidad 9+, Fuerza 12+ para liberarse. Vitalidad 12+/15+/18+... En el momento que se falle la tirada de vitalidad queda inconsciente.

9. En un extremo del pasillo se puede vislumbrar un tapiz, con una fuente apropiada de luz se puede ver como un mago realiza conjuros en un montículo de forma que se abre un agujero dentro del cual está situada la torre. En el momento en que uno de los personajes examina esto y llega a la zona de la torre una mano surge del cuadro y se ve atraído hacia dentro del cuadro. El personaje debe tirar vitalidad 13+ o quedará inconsciente y dejará de jugar hasta que se vea liberado.
10. Una trampilla se abre en el suelo, Rapidez 11+ o caer. Si caes Vitalidad 13+ o Inconsciente. Sino deberá enfrentarse a 4 estatuas como las de 8.
11. Al pasar por esta parte del pasillo uno de los Pjs. se encontrará cansado. Tirada de vitalidad 12+ o se irá retrasando y se quedará tumbado en una parte del pasillo donde se quedará dormido.

En el momento que los PJ superen ocho pruebas habrán llegado al final del camino. Este no es otro que el laboratorio mago. Los PJ llegarán y al entrar observaran como un mago esta gritando a la maga que les atendió a la entrada. Al verlos echará a correr y saldrá por una puerta situada en la parte de atrás. La maga comienza a recitar un conjuro y desaparecerá de la vista de todos. Los PJ tienen libertad para hacer lo que quieran pero cuando más tiempo dejen al mago será peor para ellos. En el laboratorio no verán nada más allá de lo normal e incluso es algo pequeño y no es gran cosa. Cuando se decidan a salir tras el mago llegarán a un corredor y aquí las tiradas de velocidad decidirán como llegaran al final del corredor. El máster debe hacer en este punto especial hincapié en la forma de salir del mago de forma que los PJ se den cuenta de la importancia de su huida en lugar de dedicarse a otras cosas. En este momento puede ocurrir algún encuentro que pueda hacer llegar al mago antes.

Al final del corredor hay una puerta que se comunica con la cámara del principio. En donde el tablero ha cambiado bastante. Ahora los PJ deben decidir qué hacer ya que el mago se halla aquí junto a la maga. El mago posee un libro enorme y una daga en la mano. El mago se ríe de los personajes diciendo si de verdad pensaron que les proporcionaría el deseo. Si fuera así no habría necesitado de ellos. Si alguien decide acercarse el mago se hace un corte en el brazo y pronuncia un conjuro por el que la víctima debe hacer un chequeo de vitalidad de 11+ o se convertirá en piedra. (Por cada cinco puntos en perdo suma uno a la tirada). La maga responde haciendo un conjuro de Rego Mentem +35 para dominar a un personaje compañero de forma que ataque a los demás. Si no hubiera ningún compañero al mago más fuerte (+Vitalidad). Los personajes pueden hacer magia sin problemas y utilizar sus objetos mágicos. Si el mago muere la torre y todo lo que hay dentro de ella desaparecerá. Y los personajes que hubiesen desaparecido vuelven a la normalidad... (A discreción del máster pueden verse afectados por los conjuros recibidos, pto de crepúsculo...)

Así que los personajes deberán salir de la torre lo más rápidamente posible. De nuevo tiradas de correr. Una vez fuera la torre implotará, explotara hacia dentro. Y los personajes serán lanzados al reino mundano de la torre. La torre sigue estando ahí, pero no se distingue nada extraño alrededor suya. Es la hora de repartir los puntos de experiencia.