

# LA TORRE DEL RELOJ

Una aventura de Halloween para Magissa.

La aventura comienza al atardecer y debe terminar antes del amanecer. Es otoño y las noches son largas, pero es necesario tener en cuenta que el factor tiempo es importante. Hay tiempo para descansos breves pero la noche puede durar entre 8 y 10 horas. Cualquier piso ya inspeccionado sirve para descansar. Transmite esta sensación durante a los jugadores, sobre todo a partir de que entren en la torre.

## INTRODUCCIÓN

*Empieza a anochecer. Está nublado, aun que los rayos del sol, ya bajos en el horizonte, aún son capaces de dar mucha luz. Estáis terminando de jugar cerca de la entrada de la aldea antes de ir a vuestras casas, cuando veis a un adulto. Hacía años que no veáis uno cerca de la aldea. Va vestido con harapos y se ayuda de un bastón para caminar. Para protegerse de la lluvia que amenaza en caer en cualquier momento, lleva una capucha que le tapa la cara.*

*Por su forma de andar, parece un anciano. Está agotado y se desploma justo delante de vosotros. Justo antes de perder el conocimiento pronuncia unas pocas palabras.*

*- Ayuda... Al este, siempre al este... Esta noche...*

*Amanda, una sanadora elfa, le examina la cara con cuidado. Tiene cortes y arañazos en todas partes. Quizás sea algo que debáis investigar. ¿Cómo ha llegado allí? ¿Cómo se ha hecho esas heridas? ¿De dónde viene?*

*Parece que el anciano señala algo con su brazo izquierdo, al este. Como si fuera un último gesto antes de caer al suelo. En esa dirección hay una torre que parece abandonada desde hace generaciones. Amanda cree que podría ayudar al anciano a que se recupere. O al menos, lo mantendrá con vida.*

## CAPITULO I: ¿UN HUERTO O UN CARRO?

El camino más rápido parece ser el camino que va hacia el sur pero rápidamente gira hacia el oeste. Otra opción sería ir por el norte, que aun que da un rodeo parece que es el más seguro y más claro. Ambos caminos convergen en un punto.

### HUERTO DE CALABAZAS

El camino del sur comienza poco después de atravesar el huerto de calabazas, que está en las afueras de la villa, justo en la dirección desde donde ha venido el anciano.

Si alguien pasa cerca del espantapájaros el suelo empezará a temblar levemente y surgirá una calabaza siniestra, con ánimo de combatir.

### Calabaza siniestra

Fuerza	1+1	Mele: Golpetazo (1 p.daño.)
Agilidad	1	A distancia: No
Mente	0+1	Magia: Dardo de fuego
Cuerpo	1	Heridas: 1, Infatigable
Encanto	0	
Defensa	1	
Movimiento	4	

**Sin mente:** La magia capaz de invocar a la calabaza le da la capacidad de lanzar 1 hechizo, pero no tiene mente. Inmune frente a los ataques de Mente.  
**Dardo de fuego:** Una vez por asalto podrá tirar un dardo de fuego. Se lanza de forma inmediata y hace 2 p.daño. Magia contra Defensa.

Cuando muera surgirán del suelo otras 2. Luego saldrán 3 más y finalmente otras 4. Serán un total de 10. Se puede dar mayor dinamismo si las nuevas calabazas aparecen justo antes de que mueran las anteriores, pero esto también provocará que el combate sea más complicado para los jugadores. Si han pasado 5 turnos o más desde que salga la primera calabaza hasta que muera la décima, el espantapájaros (pag. 172) cobrará vida. Un halo de luz verde le iluminará durante un par de segundos y se lanzará al combate.

## EL CARRO

Al salir por la parte norte de la villa, justo al lado opuesto de donde vino el anciano, veis un carro. Tras el carro veis un par de chicos tumbados en el suelo. Si os aproximais, os dais cuenta de que están muertos. Al examinar cualquiera de los cuerpos calculais que no pueden tener más de 16 años humanos. Están muy fríos y más pálidos que los elfos. Probablemente lleven muertos bastante tiempo. Con una tirada **normal** de PERCIBIR (MENTE) veis un par de incisiones en el cuello y al abrirles la boca, veis un par de colmillos más largos de lo normal. Súbitamente los chicos tendidos en el suelo abriran los ojos simultaneamente y atacaran automáticamente a quien les esté examinando. A continuación empieza el combate.

### Vampiro joven neonato

Fuerza	2+1	Mele: Garras (2 p.daño.), Mordisco (4 p.daño.)
Agilidad	3	A distancia: No
Mente	3+1	Magia: Encantar (pag. 73)
Cuerpo	3	Heridas: 5
Encanto	2	Energía 12/20
Defensa	3	
Movimiento	6. Volando 8	

**Chupasangre:** Si logra hacer una presa (pag. 66) a su enemigo, le encantarà tomar un sorbito. El mordisco, además de hacer daño, provoca desventaja en todas sus acciones. Sucesivos mordiscos acumulan desventaja (y daño, claro).

**Cuerpo gaseoso:** El vampiro puede convertirse en niebla. Le cuesta 4 puntos de Energía. Necesita al menos 2 horas para recuperar el poder. No se le puede dañar en esta forma.

**Forma de murciélago:** Se puede convertir en murciélago e irse volando. Requiere una acción y 4 puntos de energía. Si es golpeado antes de su turno, no podrá transformarse. Necesita al menos 2 horas tras regresar a su forma normal para recuperar el poder.

**Volar:** Puede volar, pero gasta 1 punto de Energía por turno.

Sea cual sea la ruta elegida, el camino continua sin mayor problema. Aun que oscurecido por la noche, atraviesan un verde bosque de coníferas con algunas rocas esporádicas no demasiado grandes. Sin duda de día sería un estupendo paseo.



## CAPITULO II: EL ERMITAÑO Y LA ADIVINA

Al poco de pasar el cruce de caminos, se empieza a oír el murmullo de un río. Los aventureros saben de qué río se trata. Suelen pescar allí. Más adelante está el puente de piedra que lo cruzá. En este punto habrá empezado a llover y los relámpagos son ya algo habitual. Dejan ver al fondo el perfil de las montañas cercanas y de frente la parte alta de la torre. Entre destellos, un viejo muy bajito aparecerá sobre el puente, cortando el paso a los viajeros. Una larga barba cana decora su arrugada cara. Y tan larga es que es probable que se la termine pisando con sus sandalias. Les dirá a los viajeros:

- Por este puente nadie puede pasar hoy sin tres acertijos acertar

Tira en la siguiente tabla 3 veces, o elige directamente.

### 1d12

1	Un caballo blanco entró en el Mar Negro. ¿Cómo salió?	Mojado.
2	¿Sabes de alguna letrita, que si la vuelta le das, enseguida se convierte de consonante en vocal?	La 'n'.
3	Una pareja de recién casados, quieren contraer matrimonio pero la iglesia está cerrada ¿Cómo se casan?	Ya están casados.
4	Tarta, pero no es la comida; Mu, pero no el sonido de la vaca; Do, pero no la nota musical ¿Qué es?	Tartamudo.
5	¿De qué color es el caballo blanco de Santiago?	Blanco.
6	Si un pastor tiene 15 ovejas y se le mueren todas menos nueve, ¿cuántas le quedan?	Nueve.
7	En un coche iban dos madres y dos hijas, pero en el coche solo había tres pasajeras. ¿Puedes decir cómo es posible?	Son abuela, madre e hija.
8	Corren más que los minutos pero... nunca llegan los primeros!!! ¿qué son?	Segundos.
9	Se estrella un avión y mueren todos, justo en la frontera entre España y Portugal ¿A que Hospital tienen que llevar a los supervivientes?	A ninguno, ya están muertos.
10	Un león muerto de hambre, ¿de qué se alimenta?	Está muerto.
11	Algunos meses tienen 31 días, otros solo 30. ¿Cuántos tienen 28 días?	Todos.
12	Tiene 4 letras, empieza por C y termina por O y esta en la parte trasera.	Codo.

Están puestas las soluciones solamente por si acaso. Se tratan de acertijos de niños, muchos conocidos por todos, pero siempre podemos tener un mal día.

Cualquier otra solución creativa para dejar atrás al ermitaño será válida. Incluido el combate (estadísticas de Bandido esbirro, pag. 169), tirarle al río (tirada de ATLETISMO (AGILIDAD) **normal** o FUERZA a la misma dificultad, convencerle (tirada de INTERACCIÓN (ENCANTO) **muy difícil**) o intimidarle (tirada de INTERACCIÓN (ENCANTO) **fácil**). Pedírselo "porfa plis" 3 veces seguidas es éxito inmediato. Esto son solo ejemplos. Por lo general estará poco predispuesto al combate. Y puede que al mínimo riesgo huya. En todo caso, mientras esté en medio del puente, no tendrán espacio suficiente para pasar sin más.

Una vez pasado el río, a unos cientos de metros, el paisaje cambia drásticamente. De repente el suelo se convierte primero en paja seca y poco después es arena. Los árboles dejan ver ramas totalmente desnudas que se cierran unas con otras. Los troncos están huecos y en ellos se ven muchos huecos donde habitan los búhos, dejando ver sus ojos.

A lo lejos se ve una hoguera encendida. Sus llamas (que con toda seguridad estará tapada por algún tipo de techo) dejan ver una pequeña cabaña de madera pegada al camino. Cuando se acerquen, podrán ver a una mujer cubierta con una capa con capucha y una túnica de colores violáceos y negro. Se presenta como la Dama de la noche y se ofrece a leer las cartas por unas pocas perras gordas. Se trata de una mujer de aspecto agradable, pelo largo y moreno y unos bonitos ojos azules. Si aceptan, la adivina sacará varias cartas (usa una baraja francesa como ayuda) y dará importancia a 1d4 de ellas. Las reglas para interpretar las cartas son las siguientes.

- Según su valor: Cada carta (excepto la Q) señala un piso de la torre, donde podrán encontrar un tesoro.
- Del 2 al 10 corresponde a sendos pisos. El As será el primer piso, la J el piso 11º y la K corresponde al último piso. Si usas el Joker, interpreta el resultado como algo divertido, pero no habrá nada.
- Según su palo, el tesoro será de un tipo u otro.
- Corazones: Caja de alquimia. Contiene 1 poción de sanación (cura 1 herida), unas pocas vendas, 1 poción de color verde que podría ser veneno -tirada de CONOCIMIENTO (MENTE) **normal**- y un frasco que Amanda podría identificar como un somnífero.
- Diamantes: Bolsa de monedas. Contiene en total unas cuantas perras gordas, no más de 10 reales de plata y quizá 1 o 2 doblones. Además contiene un extraño colgante. Se trata de dos círculos concéntricos. El del centro tienen un reloj y gira sobre un eje que ocupa todo el diámetro del círculo exterior. Parece un objeto mágico, pero se necesita un largo tiempo de estudio para averiguar su poder.

- **Tréboles:** Un fardo de diversas hierbas medicinales. También hay otra serie de plantas o vegetales, que bien podrían ser para elaborar pociones, venenos o ambas.
- **Picas:** Un arcón con un bastón (+1 a MAGIA), 20 flechas que parecen encantadas (congelan a los enemigos, tirada de CONOCIMIENTO (MENTE) **fácil** para conocer ésto), unos guantes de cuero y una espada (+3 p. daño)
- **La Q (de cualquier palo):** La adivina entrará en éxtasis. Sus ojos se quedarán en blanco, su pelo se agitará como si un viento furioso lo azotase y su cuerpo se moverá de forma incontrolable, como un gran espasmo. - *Donde los antiguos caballeros dejan descansar los corceles, un la solución a un gran enigma se os revelará. Y el cáliz del carpintero aparecerá*

A continuación tienen la torre ante ellos. Al lado de la puerta encontrarán un pebetero con antorchas apagadas en él. La cara oeste (izquierda) y norte (arriba) está completamente cubierta de arbustos de espino. Es infranqueable salvo que quieran desangrarse. Podrían quemarlo, pero quizá acaben con la torre antes de entrar. Los establos se encuentran en la cara este (derecha), a pocos pasos de la entrada.

Más allá encontrarán la entrada al sótano. Podrán romperla (tirada de FUERZA **muy difícil**) o forzar la cerradura (tirada de DESMONTAR (AGILIDAD) **difícil**). Si logran acceder (y llevan luz con ellos) podrán ver una estancia totalmente diáfana. En ambas paredes laterales podrán ver un par de robustos pilares de carga. En la pared frontal verán una puerta con forma de arco tapiada. Telarañas por doquier y cajas rotas, pero a parte de eso no encontrarán más.

Tengo pensado usar este sótano como el comienzo de otra aventura. Quizá una gran campaña. Si lo véis adecuado, podéis poner un combate contra arañas peludas (pag. 168).

## LOS ESTABLOS

La siguiente escena solo tendrá lugar si la adivina ha hecho la profecía correspondiente (la Q en la lectura de cartas). Se trata de un establo bastante grande, donde podrían caber al menos 10 caballos, 5 por cada lado.

Cuando los aventureros lleguen más o menos al centro del establo, se sucederán 3 escenas. Los protagonistas de estas breves historias aparecerán ante los aventureros como apariciones traslúcidas que les ignoran totalmente, como si no estuvieran o no pudieran verles. No hay interacción posible.

- **Escena 1:** Un caballero (o quizás un rey), de porte imponente y buena armadura va caminando por un prado. Lo hace de forma graciosa, como si montase a caballo. Detrás le sigue quien sin duda es su criado o escudero. Va golpeando dos mitades de un coco, como si fueran los cascos del caballo de su señor. Hablan de algo llamado el Santo Grial.
- **Escena 2:** Los mismos estrafalarios personajes están ahora sentados, discutiendo sobre la mejor forma de usar a las golondrinas para transportar cocos.

- **Escena 3:** Ahora son dos los caballeros con sendos escuderos tocando los cocos. Atraviesan un bosque hasta toparse con unos caballeros que no hacen otra cosa que decir "ni" y a veces "mi".

Tras estas escenas que parecen sacadas de alguna película de humor, aparecerá un lindo, adorable y achuchable conejito blanco, que no dudará en lanzarse contra los aventureros. Comienza el combate contra el conejito blanco asesino (pag. 170). Al derrotarlo, aparecerá una gran copa de metal brillante e incrustaciones de rubies. La pueden coger sin problemas.

## CAPITULO III: LA TORRE Y EL CONDE

La puerta de la torre se abrirá sin esfuerzo. Lo primero que verán es un recibidor con una puerta justo enfrente y unas escaleras hacia la derecha. Los escalones permiten en paso a ponis y caballos. En el suelo se pueden ver unos pocos huesos apilados.

**Tesoro de la adivina (TA):** Si la adivina ha establecido que los aventureros encontrarán algún tipo de tesoro en el piso donde se encuentran, lo localizarán con una tirada de PERCIBIR (MENTE) de dificultad **muy fácil**

### PRIMER PISO: BODEGA

Se ven una serie de barricas por toda la estancia. Unas apiladas horizontalmente, con cuñas para que no rueden y otras puestas de forma vertical. También hay un par de estanterías llenas de botellas y unas pocas cajas en el suelo. Algunas abiertas, otras cerradas y otras rotas por completo. Aquí se encuentra el TA.

Nada más el último aventurero pase la puerta, un fantasma emergerá tras ellos. Se trata del fantasma de un humano, de porte regio y bigote corto perfectamente cuidado, pero con ganas de jugar. Quien cierre la comitiva deberá hacer una tirada de PERCEPCIÓN (MENTE) **normal**. Si la falla sentirá un que un escalofrío le recorre la espalda y que una brisa gélida le llega al oído.

- ¡Buuu!

A continuación se disculpará por su (quizá) inoportuna broma. Si el aventurero supera la tirada, le verá sin problemas y podrá presentarse como es debido, siempre que los recién llegados no se muestren hostiles, pues odia la violencia y al mínimo gesto de desenvainar las armas, desaparecerá tal cual ha venido.

De él podrán sacar la siguiente información.

- Se llama Alfredo Fernández y es el mayordomo del Conde Chocla.
- El hijo del Conde, Vlad ha ido a buscar ayuda y es evidente que la ha encontrado.



- La torre es conocida como la Torre del reloj y aparece y desaparece cada año, con todo y todos los que estén dentro.
- Este año ha caído una maldición y será permanente si no se rompe antes de que aparezca el primer rayo de sol.

## SEGUNDO PISO: DORMITORIO DE SERVICIO

Al empezar a subir algún aventurero creará que los huesos del rellano se han unido en un esqueleto de baja estatura y ha hecho un pequeño baile, pero al mirar de nuevo cederá a la lógica y pensará que solo ha sido su imaginación, pues los huesos están de nuevo en su sitio. En el rellano de la segunda planta habrá huesos de dos esqueletos, con sus correspondientes calaveras. Esto es algo recurrente en todos los pisos. Hay tantos esqueletos como el número del piso correspondiente.

Antes de cruzar la puerta oírán un continuo murmullo donde varias personas están hablando con cierto orden. Se oyen palabras como Judea, opresores o revolución. Nada a lo que los aventureros puedan darle sentido. Si cruzan la puerta de este piso, verán al menos una docena de camas y varias ventanas con cortinajes. Las ventanas están tapiadas y por tanto no pasa la poca luz que pueda dar la luna a través de las nubes de tormenta. Cada una de las camas tiene una sencilla mesilla de madera. Sin duda es el dormitorio del servicio. Nada más oír la puerta, los espectros que están en la habitación correrán a esconderse de una forma totalmente patética e inútil. Debajo de las camas, tras las cortinas o tapandose de mala forma. Se les ve perfectamente, pero no hay interacción posible. Igual que en la escena de los establos. El TA está en alguna de las mesillas más alejadas

## TERCER PISO: LABORATORIO DE ALQUIMIA

La estancia es sencilla. Una gran mesa en el centro, llena de todo tipo de cachivaches de alquimia. Probetas, tubos, botes de cristal, hierbas completamente secas... Las paredes están llenas de estanterías donde reposan tomos totalmente enmohecidos, rajados y ajados, más botes, más frascos, más componentes en diversos estados de descomposición. Aquí encontrarán el TA. En un lateral, encima de una mesa más pequeñas hay un par de recipientes comunicados por tubos y montados en una estructura metálica. En esos recipientes hay un extraño líquido muy espeso de un color rojizo muy oscuro. Con una tirada exitosa de PERCIBIR (MENTE) **normal** encontrarán unas notas con una serie de fórmulas y cálculos con el título "Estudio sobre la maldición de la sangre y sus consecuencias"

## CUARTO PISO: ARMERÍA

El TA está sin más pegado a la pared de la derecha, en el suelo. Las paredes están llenas de armeros donde reposan aún algún que otro arco, ballestas, espadas y cualquier otro tipo armas y armaduras. Pero su estado es deprorable. La madera está astillada y agujereada, el metal está mellado, oxidado y abollado. Solo llama la atención un pequeño cofre de oro macizo, que destaca totalmente entre todo el desorden. Si lo abren encontrarán un zafiro con forma de lágrima.

## QUINTO PISO: COCINA

Se trata de una cocina perfectamente equipada. Fuegos y hogares en el centro, con hueco en la parte baja para poner el carbón. Alacenas ya vacías donde se guardaba la comida. Si algo quedaba, se ha convertido en polvo. Al compararlo con otras estancias de la torre, todo parece estar con cierto orden. Ollas y cazuelas perfectamente almacenadas. Cuchillos y otros cubiertos, aun que oxidados, en sus cajones. El TA está en una de las alacenas de la pared. Unos sacos donde antes hubo sal, azúcar o quizá harina reposan en el suelo. Si se tocan aparecerán 1d4+2 Ratas malignas enfermas (pag. 180).

## SEXTO PISO: SALÓN PRINCIPAL

Sin duda aquí se celebraban los bailes y los banquetes. Dos largas mesas están dispuestas para una gran cena. Platos, copas y cubiertos (más de los que se necesitan para un filete de cerdo) están perfectamente colocados. El mantel, aun que ajado, se nota que es de calidad. En la cabecera está el trono del Conde. Tras el se encuentra el TA. Las paredes están llenas de marcos donde seguramente hubiera espejos. Nuevamente aparecerá Alfredo. Esta vez no tratará de asustar a nadie. Si nota hostilidad, buscará el diálogo conciliador, pues no tiene intención alguna de hacer daño a los aventureros. Si no pudo dar las pistas iniciales, este será su momento. Ofrecerá una pista adicional diciendo:

*- Hay algo más que debo añadir. Buscad el colgante y completadlo.*

Y de esta forma, desaparecerá de nuevo. Con una probabilidad de 1 entre 6, aparecen de las sillas 6 esqueletos (pag. 172).

## SÉPTIMO PISO: TEATRO

Una serie de butacas dispuestas en filas. Un escenario y las banbalinas. Otro espectro de apariencia amable les está esperando en el escenario. Se presentará como Barnes, les invita a tomar asiento y ver el espectáculo. Si lo necesitas, usa las estadísticas (sin habilidades o hechizos) de un fantasma tembloroso y ululante (pag. 173) pero ten en cuenta que cuando sufra la mitad de sus heridas, se irá. Ver una función no solo contará como 1 hora de descanso sino que otorga ventaja para el siguiente turno de combate. Evidentemente la representación solo llega si Barnes no es atacado. Tras las bambalinas hay todo tipo de disfraces y el TA.

## OCTAVO PISO: AUDIENCIAS Y DESPACHO

Se trata de una habitación dividida en dos por un muro bajo. Esto se puede ver sin problemas por que no hay puerta. O eso parece. En su lugar hay una barrera mágica. Intentar atravesarla supone chocarse contra ella e iluminar 5 símbolos de colores: llama naranja, rayo amarillo, gota azul, hoja verde y corazón rojo. Se requiere adivinar una secuencia de colores, que se irán iluminando de uno en uno (como el Simon). Por cada error, la secuencia se reinicia. Dos sonidos diferentes anuncian el error o acierto. La secuencia que se propone: LLAMA - HOJA - GOTA - LLAMA - CORAZÓN. Pero es solo un ejemplo, se permite cualquier secuencia siempre que sea la misma durante toda la escena.



En una parte de la habitación hay una silla y una mesa de despacho, con tintero seco, unos pocos pergaminos, plumas rotas y el lacre. Con una tirada de PERCEPCIÓN (MENTE) **normal** los aventureros podrán encontrar un colgante de buena manufactura con huecos para tres gemas en forma de lágrima o gota. Al otro lado, un trono y una silla que si bien es elegante, es mucho más sencilla. El TA está en la zona del despacho.

### NOVENO PISO: DORMITORIO DE LA DAMA

Una cama con dosel se encuentra en la parte central de la habitación, pegada a la pared del fondo. Un gran arcón a los pies de la cama, lleno de preciosos zapatos de mujer. A la derecha un gran armario, lleno de vestidos preciosos de infinitad de coloridas telas caras. A la izquierda, tras un biombo, una bañera chapada en oro con un bello grifo con forma de cabeza de cisne. Encima del biombo, unas enaguas. Si los aventureros se atreven a pasar tras el biombo, aparecerá el espectro guardian (pag. 172) de una dama con un aspecto impecable y bellísimo, siempre que se pase por alto la extrema palidez de su ¿piel?. Tras ser descubierta, da un alarido tremendo que hiela la sangre. El TA está tras el biombo.

### DÉCIMO PISO: BIBLIOTECA

Las escaleras terminan aquí. Apparentemente este es el último piso. La torre parecía más grande desde fuera. La habitación está completamente llena de estanterías abarrotadas de libros. En el centro hay una bonita y elegante butaca de lectura, con una bien trabajada mesa donde dejar libros. A los pies está el TA. Delante de la butaca empieza una escalera de caracol que sube. Con una tirada **muy difícil** de PERCEPCIÓN (MENTE) encontraran un libro descolocado, encima del resto en posición horizontal. Se trata de un diario. Tiene un par de particularidades. La primera que todas las entradas son del 31 de octubre, pero todas ellas cuentan días completamente diferentes. De todas formas en general parece que la torre parece tener mucha vida los días que aparece en Dyss, marcando un gran contraste con su estado actual. La otra particularidad es que, en la última entrada, el Conde marca una urgencia. Habla de que algo no va bien y que debe poner a salvo el cogante y el hechizo. Tras eso, dos grupos consecutivos de 1d4+1 zombis (pag. 185) acatarán, derribando sendas estanterías.

### UNDÉCIMO PISO: HABITACIÓN PRINCIPAL

Al subir por las escaleras de caracol, los aventureros llegan a la que claramente es la habitación del Conde. Una cama adosada gobierna la habitación. Otra más pequeña se encuentra justo enfrente. Sin duda debe de ser la del hijo del Conde. En la mesilla se puede notar al pasar la mano un pequeño relieve. Con una tirada **normal** de DESMONTAR (AGILIDAD) aparece un pequeño cajón secreto. En el se encuentra un pergamino rasgado con algo que parece un hechizo. Parece un dialecto arcaico de la lengua de los aventureros. Con una tirada **fácil** de CONOCIMIENTO (MENTE) sabrán lo que pone. Sin embargo está incompleto. Hay varios armarios en toda la habitación. Dentro de uno de ellos está el TA.

Un pequeño susurro de pisadas empieza a hacerse cada vez más evidente hasta transformarse en un gran estruendo. Por las escaleras aparece un esqueleto (pag. 172), luego 2, otros 3... Parece que sean todos los esqueletos de los rellanos. Queda ya poco para el amanecer y ha llegado su hora de despertar.

Huir por la escalera de caracol parece buena idea. Da a una trampilla que se abre sin problemas, pero también los esqueletos podrán hacerlo. Para cerrar de forma firme hay que superar una tirada **fácil** de MONTAR (AGILIDAD), pero los fallos sucesivos elevarán la dificultad hasta **muy difícil** debido a la presión. Si no consiguen cerrar la trampilla, los esqueletos pasarán, pero solo de uno en uno.

### DUODÉCIMO PISO: OBSERVATORIO

El último piso es la parte superior de la torre. Hay almenas en todo el perímetro. Sobre una docena de ellas hay imponentes gárgolas de piedra. En el centro hay un gran objeto hecho de varios cilindros, introducidos unos dentro de otros de forma concéntrica. Este extraño objeto se sujeta sobre unas varas metálicas. Al fondo, mirando hacia el horizonte se encuentra un individuo con una pose altanera. Las tiradas de SIGILO (AGILIDAD) fallan automáticamente. Sabe que los aventureros están ahí. Se trata de un vampiro joven (pag. 184) con toda su energía. Va vestido con una levita negra larga de cuero y pantalones también negros. Tiene adornos en rojo, como el cuello o los puños. Su pelo es negro y largo. Al darse la vuelta para hablar, muestra una cara de facciones finas y estilizadas. Usa una camisa blanca.

En un breve discurso les explicará que el tiene la culpa de la maldición. Que se ha condenado a si mismo, a la torre y sus habitantes y que lo peor es que ha condenado a su hijo Vlad, pero ya nada puede hacer. El amanecer está a punto de llegar y la torre desaparecerá para siempre. Y con ella todo lo que hay dentro. Luchará a muerte. Lleva consigo un rubí que sin duda encaja en el colgante.

## CAPITULO IV: EPÍLOGO

Al morir el vampiro, las gárgolas despertarán y se ofreceran a llevar a los aventureros hasta Narán. Allí irán a hablar con el anciano. Este, con sus ultimas fuerzas les dice que deben romper la maldición y les da un trozo de pergamino. Es el trozo del hechizo que faltaba. Quien lea el hechizo con el colgante correctamente montado al cuello, romperá la maldición y la torre se quedará para siempre. Vlad poco a poco rejuvenecerá y ofrecerá su ayuda y lealtad a las buenas gentes de Narán. Contar con un vampiro niño como aliado siempre es bueno

## CRÉDITOS

---

Escrita por: Antonio "Temujin" Lence.

Maquetación: Antonio "Temujin" Lence.

Acertijos de <http://www.jaimito.es/refranes/adivinanzas.htm>

Feedback: [antonio.lence@gmail.com](mailto:antonio.lence@gmail.com) - asunto: Torre del reloj -

Versión 1