

La torre de las ratas. Una aventura para aventureros de nivel principiante

Sipnosis

Una grave plaga que se ha propagado por el mundo ha diezariado la población, su expansión ha sido rápido y brutal, dejando pueblos y secciones de las ciudades más importantes vacías ante el gran número de bajas. Ha pasado dos años desde su último conato, pero sin un remedio, es cuestión de tiempo que vuelva a cebarse con la población.

Con la plaga todavía amenazando a las ciudades, no son pocos los que buscan un remedio para ella. Una de las personalidades más importantes en el campo de la medicina y que se sabe, que ha profundizado en los secretos de la enfermedad, vive en un pequeño pueblo apartado llamado Oaksville. El susodicho investigador, el mago Igneel, era el consejero del conde Gaul, un noble provinciano solo poseedor de un montón de aldeas en una zona plagada de pantanos y marismas.

Aunque no se ha tenido noticias de el mago desde hace ya tres años. El grupo de personajes está buscando sus apuntes en un intento de detener de una vez por todas la plaga, sea con intenciones benévolas (eliminar la plaga en sí) como más pragmáticas (sacar un beneficio del monopolio de la cura)

La llegada del grupo a las marismas cercanas a Oaksville no puede ser más triste. Los campos exiguos que rodean al pequeño pueblo están arrasados. Aunque es tiempo de cosecha, apenas hay alguna sección que no haya sido devorada por algún tipo de plaga. En su camino han tenido que tener cuidado para no pisar alguna de las ratas que se mueven por la zona con tranquilidad. Esa tranquilidad que proporciona el número y la falta de miedo de no tener apenas enemigos naturales. Los agricultores famélicos con mirada vidriosa obvian a las ratas, aunque algunos muestran heridas de mordiscos, quizás en otro tiempo luchaban por proteger su cosecha, pero ahora simplemente salvan lo que pueden.

Al entrar en el pueblo, el panorama no es mucho mejor, los pocos artesanos hacen lo que pueden con sus exiguas existencias, mientras que las mujeres tratan de calmar a sus niños que lloran por la falta de comida, sino es que esos mismos niños no se encuentran exhaustos apoyados en las paredes de las casas. Algunos de ellos se muestran esperanzados por si hay algo de bondad en sus corazones o al menos el suficiente amor por el dinero para que puedan ayudarles en sus cuitas.

Pronto les rodearan y les pedirán que vayan a hablar con el jefe del pueblo. La pequeña casa que les indican los pueblerinos es oscura y tiene un olor a cerrado y a anciano, en ella una niña con un vestido sucio cuida al hombre anciano postrado en un pequeño sillón hecho de mimbre. Los pueblerinos hablan respetuosamente de él como "el anciano". Es normal que en estos pueblos, quien vive más (y por lo tanto tiene más experiencia) se convierta en el jefe de facto de él. La conversación con el anciano que sirve como guía del pequeño pueblo es plúmbea. Necesitan ayuda, los campos apenas han dejado cosecha y los hombres del actual conde no aflojan con los impuestos... Al fin al cabo, tanto las lluvias como el tiempo han hecho que en otras zonas si crezcan bien los cultivos. Muchos de los jóvenes se han marchado de las tierras de sus ancestros, pero no todos tienen la fuerza de abandonar a la tierra que les vio nacer.

Fue hace 3 años cuando la enfermedad que azotó la capital (en realidad, una pequeña ciudad cercana, pero para los pueblerinos es como si fuese lo mismo) se hizo más virulenta. Y el conde de entonces se hospedo en las tierras del hechicero que tenía como consejero. Por aquel entonces había una fuerte sequía y un grupo nutrido de jóvenes fueron a pedir comida al noble, o al menos algo de dinero para poder comprarla en los pueblos de alrededor o en la ciudad, ya que los habitantes de la torre se nutrían de la escueta cosecha. Pero el conde les hecho a los perros.

El anciano sonríe torvamente cuando les comenta que no debería haberlo hecho, ya que no tenían apenas guardias para protegerse de la furia de los jóvenes. Incluso se vieron los pequeños fuegos junto a los gritos de furia y dolor que provenían de la torre traídos por el viento.

Entonces algo malo paso, ya que de repente todos los gritos cesaron y una luz de color azulado brillo por toda la torre, tras lo cual todo quedo en silencio. Los aldeanos hubiesen ido a investigar pero uno de los jóvenes, Gabe, volvió hablando de espectros y una auténtica infestación de ratas. Por lo que lo dejaron estar, a pesar de las luces extrañas y lamentos que llegaban de vez en cuando con el viento.

Pero hará un año y medio, las ratas empezaron a salir de la isla nadando hasta llegar a tierra, centrándose en destruir las cosechas y mostrando una inteligencia inusual, que las hacía escapar de casi todas las trampas y ahuyentar a los gatos gracias a su nutrido número. Si sigue está situación mucho tiempo tendrán que marcharse para no morir de hambre, quizás para volver con el tiempo, pero si esta plaga de ratas sigue sin control, sin duda convertirá está tierra en un lugar muerto. Por lo que ofrece una recompensa no excesivamente grande, no porque no quiera librarse de la paga, sino porque no tienen más que ofrecer. Para llevarles a la torre necesitarán una barca, por lo que la niña llamará a uno de los barqueros, con tan buena suerte que el barquero no es ni más ni menos que Gabe, el joven que escapo de la matanza se reafirmará en la historia que ha comentado el anciano, además de ofrecerse a dejarles en la isla, eso si, en una pequeña playa alejada de la torre, ya que es el único punto de acceso, ya que la isla se eleva sobre el lago y tiene paredes escarpadas rodeándola..

Si se pregunta por la zona, habrá todo tipo de rumores, desde que el mago era una especie de hechicero oscuro que provocó la maldición (algo que en cierto modo todo el mundo acepta), hasta que hay criaturas de los cuentos viviendo en las cercanías de la

torre, algo que los niños explicarán gráficamente indicando que Jenny de los dientes verdes se lleva a los niños que están solos en el lago, también se habla de que hay una doncella que se asoma desde lo alto de la torre, que aclararán que debe de ser el fantasma de la hija del conde, que tuvo que morir en la revuelta y por supuesto, también se habla del tesoro que debe aguardar en la torre. Lo que es lógico, ya que nadie saco las riquezas que fueron allí almacenadas.

La pequeña isla se encuentra en un lago interior que daría una estampa idílica, sino fuese por la ominosa torre. Desgraciadamente la presencia del mal en el lugar ha provocado que algunas criaturas se dediquen a merodear convirtiéndola en su guarida. Para mejor comprensión, la isla está dividida en zonas.

Pequeña cala: Donde los personajes iniciarán su aventura. Nos encontramos con una pequeña playa que a pesar de no ser la más cercana con la torre, es lo más cerca que les llevará Gabe, temeroso por lo que habite en el lugar, además de la dificultad de llegar por otro lado de la isla. En ella se pueden ver rastros de pasos dejados en la arena. Gabe al hacérselo notar comenta que es imposible que algún aldeano haya visitado la torre y que tengan cuidado, ya que desde que ocurrió aquello, cosas extrañas rondan por el lugar. Gabe se marchará con el bote, indicando que estará atento para recogerles ya que faena por la zona.

Si se fijan en las huellas aunque parece humanas, los dedos que la han formado están palmeados.

Bosque: Está es la única zona arbolada de la isla, antes esta zona estaba cuidada por los sirvientes del mago, pero ahora está llena de ramas rotas y hojarasca. Si se aguza el oído se pueden escuchar los lamentos provenientes de la torre, como si una mujer estuviese lamentándose.

Cabaña: En la linde del bosque hay una pequeña cabaña que debería estar en desuso, pero que al intentar abrirla muestra que evidentemente hay alguien viviendo allí, aunque en condiciones infrahumanas. Con cabezas de pescado colgadas de una soga para que se sequen y sirvan de cebo para otros animales y huesos de conejo arrinconados en un rincón. Si se examina con cuidado se podrá encontrar un antiguo libro, quizás un diario ajado por las condiciones en las que ha sido guardado, sus hojas han sido arrancadas, excepto las últimas, donde pone una y otra vez "no te olvides de la traición". Si buscan bien por la cabaña encontrarán las ropas ceremoniales de un mago, bastante maltratadas por el tiempo.

Puente de madera: Aunque se habla de una isla en realidad, son dos una más grande y otra más pequeña, que están conectadas con un puente de madera, que a pesar de no haber sido reparado, no está en muy mal estado. Lastima, que una criatura feérica alimentada por la magia destilada de la torre haya hecho de la zona su lugar de caza preferido y unas presas tan cerca de su guarida son sin duda algo muy tentador. Por lo que quien pase por el puente puede ser arrastrado a las aguas por tan pernicioso criatura para vérselas en un combate subacuático con una Jenni de los dientes verdes (qué será tratada como monstruo mediano) que les dejará ir a la primera herida que reciba dispuesta a tomar venganza en algún otro momento de la aventura. Bajo del puente se encuentra una pequeña gruta donde se pueden ver los rastros de las anteriores comidas de la criatura y algunos objetos de valor (Nota del master: la mayoría de sus víctimas han sido campesinos o niños, por lo que no hay demasiado botín en su interior)

Círculo de piedras: En otro tiempo fue un lugar mágico para la población anterior de la zona, cuando estos fueron expulsados, los aldeanos no se atrevieron a derribarlas. Mucho tiempo después el mago pudo dilucidar su potencial mágico y utilizarlo para sus proyectos. Con la desaparición de este, vuelve a estar una vez más en desuso. Pero su influencia esta activada y por eso extrañas criaturas como Jenni, han aparecido por el lugar. Ahora hay unos caperuzas rojas (la mitad de personajes redondeando hacia arriba) rondando la zona, atraídos por su potencial mágico, pero que ahora se encuentran insatisfechos (y necesitados) de sangre para sus caperuzas lo que sin duda les alegrará ver a unos personajes tan dispuestos a acercarse a sus dominios. Para ello, han dejado unos cristales en el centro del círculo, que reflejados por la luz del sol, sin duda atraerán a personajes incautos y avariciosos. Estos cristales de colores son bonitos y por lo tanto se pueden vender por unas monedas (aunque no valen la pena en comparación a lo que les harán las criaturas

En esta sección empieza la empalizada, desgraciadamente hay un pequeño foso (cubierto de agua cenagosa) y no parece que la empalizada este suficientemente firme para subir por ella, es más quien lo intente puede acabar si tiene mala suerte aplastado por ella. Por esta zona se puede ver al ermitaño, al cual las criaturas mágicas dejan en paz. El hombre esta bastante loco y solo parece murmurar algo entre dientes que es imposible de dilucidar. Está recogiendo algunos pequeños champiñones que crecen por la zona, si le ofrecen algo de comer y le preguntan por como entrar en la torre, se acercará a la empalizada que rodea la torre. Señalando una zona donde la empalizada está caída, dejando suficiente espacio para entrar. Entrar por los resbaladizos troncos que forman está entrada será complicado y podría hacer que cayesen al agua (prueba de dificultad 14) Eso si, sino han acabado con Jenny está intentará terminar lo que empezó en el puente, arrastrando a las profundidades a quien caiga de los troncos.

Zona de cienaga: Esta zona está, en apariencia, firme, aunque esconde pequeñas pozas de agua, en ellas vive una rusalka, que sobrevive de la caza de pescados en el lago, pero no le importará ahogar a algún varón (curiosamente trata deferentemente a las damas) en alguna de las camufladas arenas movedizas para divertirse de su dolor, aunque se la puede engañar con algún objeto bonito o brillante, permitiendo el paso (aunque volverá a pedir peaje a la vuelta) o entretenerla con una adivinanza, lo cual hará que les siga curiosa, es más les protegerá en tanto sigan dándole pistas (dificultad creciente a partir de 10 en percepción). En apariencia hermosa, su gesto se distorsiona cuando ve el sufrimiento de su víctima. Utiliza su físico y hermosa voz para atraer a sus víctimas.

Puerta principal de la empalizada: Está atravesando la zona de cienaga, tiene la apariencia de haber sido reventada desde dentro, hay varios carros amontonados, con grano podrido y objetos de uso cotidiano ajados por los elementos, aunque no se ven objetos de

valor. Caídos por el suelo se pueden ver varios cuerpos, sin duda habían sido hombres que habían intentado escapar de la torre con objetos de valor, poco antes de morir sin aparentes signos de violencia.

Interior de la empalizada: Esta sección, no muestra un paisaje más halagüeño, se ve que ha habido un combate bastante sanguinolento, hay esqueletos que aún mantienen partes de su armadura oxidada, pero hay muchos más que debían de ser pueblerinos con sus arcos de labranza, que superaron a los soldados por puro número, ahora todos yacen como hermanos en el patio. El cual está plagado por las ratas que observan atentamente a los recién llegados, haciendo una especie de sendero hasta la torre. Si se busca con atención podrán encontrar una sección de la empalizada que tiene una pequeña puerta, al otro lado está llena de maleza que la camuflaba, al parecer se abrió y se dejó una cuña para que no se cerrará.

La torre en si tiene 5 pisos, entre ellos está un desván y un sótano. Al igual que el anterior

Sótano: Bajando por unas escaleras combadas por la humedad, se llega a un gran recinto llena de pequeñas jaulas, algunas de ellas mantienen en su interior esqueletos de ratas. La mayoría parece haber sido abiertas adrede, con sus cerrojos retorcidos. Entre las sombras se encuentra la figura fantasmagórica de un enano que observa con tristeza las jaulas abiertas que en tono neutro les contará que en realidad los aldeanos entraron a la torre a sangre y fuego para robar al noble y que al matar a su única hija, hizo que su espectro encantase la torre y las tierras de alrededor. Les contará que es ella quien obliga a las ratas a torturar a los aldeanos. Si se acercan demasiado, la figura se disolverá en las sombras dejando una llave a su paso. En realidad, está criatura es un demonio que sirvió al mago como ayudante en sus experimentos prohibidos con prisioneros que le cedía el noble al mago.

Primera planta: Además de la entrada a la torre, se encuentra la zona de los criados, donde hay un montón de cadáveres todavía vestidos con harapos, en este caso parecen haber sido asesinados mientras estaban desarmados. En esta planta hay una pequeña cocina, junto con su alacena y un dormitorio comunal para descansar los criados, alejado por una puerta de la escalera que sube a plantas más altas. En cada habitación, los espectros se levantan mostrando los horrores que ocurrieron aquella noche mecánicamente. Escenas de matanza de los indefensos criados y la violación y tortura de las criadas removerán la conciencia de los personajes (Tirada de horror dificultad 10)

Segunda planta: Se encuentra la sala de estar, donde una gran chimenea gobernaba la habitación cuyos muebles, antes lujosos, ahora se caen a pedazos. En esta sala, situado en el centro de la habitación todavía vestido con los harapos que en su tiempo fueron ropas lujosas, perdió la vida el conde junto a su más fiel guardaespaldas y junto a ellos, cuatro cadáveres de campesinos dispuestos a asesinar a todos los de la torre. En esta habitación hay un pequeño cofre oculto debajo de una de las losas. En él hay una trampa, en la cual cayo el otro guardaespaldas al traicionar a su señor y señalar donde estaba el tesoro. Es un gas tóxico muy potente que afectara al personaje que la accione (tirada de fortaleza dificultad 13, para no caer inconscientes, luego se recibe 1d8 puntos de vida cada turno siguiente que se siga respirando, sino eres un autómatas) y después de dos turnos al resto de jugadores sino se sube o baja. Si consiguen abrirlo encontrarán un pequeño cofrecito donde debían reposar dos botellas, pero solo queda una de ellas con un color blanquecino, aunque al olerlo te hace sentir más acelerado, si los personajes lo beben, se sentirán eufóricos, pero nada más. A su vez se encuentra una bolsa con monedas de plata, 1 por cada personaje.

Tercera planta: Se encuentran los dormitorios de invitados y del mismo mago. En las habitaciones de invitados se puede ver el jaleo que se montó en busca de objetos de valor., en los que se ha formado una gran pira donde lanzaron lo que no iban a llevarse consigo. En esta sala hay varios no-muertos que avanzan sin rumbo fijo entre las pequeñas habitaciones dispuestos a enfrentarse a los intrusos. Las habitaciones debían de ser lujosas, pero ahora están dañadas, todo lo que era de valor fue arrancado. En una de las salas se puede encontrar una carta de amor de la hija del conde dirigida a un tal Gabe.

Cuarta planta: Se encuentra el laboratorio, donde solo pueden acceder si han buscado la llave en el sótano, donde está la sombra que se desvanece. En ella se encuentra el cadáver corroído de una mujer y de ella aparece el espíritu de la hija del noble que clama por que se le de descanso en el cementerio de la pequeña población, si consiguen una prueba de empatía (dificultad 14) comprenderán que la criatura miente, sino terminarán la búsqueda... Si, pero la plaga de ratas terminará con una horrible matanza en el pueblo provocada por la ira del espectro.

Sino se le hace caso, la criatura grita y decenas de ratas aparecerán de los rincones buscando cazar a los personajes. Si las eliminan, podrán localizar una carta de amor muy mal escrita de un tal Gabe, con un plan para escapar la noche de la matanza, hablando de como dejará entrar a los campesinos a través de una puerta secreta. A su vez entre los alambiques y mesas de estudio podrán encontrar notas del hechicero hablando de los avances de su investigación contra la plaga y como ha convenido de nuevo al conde por nuevos fondos, o al menos sujetos de pruebas para seguir con sus investigaciones, que están a punto de terminar. También habla de que su sirvo es cada vez es más revoltoso, aunque le ha ayudado mucho en la investigación teme que esté intentando algo en su contra.

Quinta planta: Hay una puerta secreta en la cuarta planta que lleva a la superior donde se podrán ver los sujetos humanos que sufrieron la investigación del mago, pero a su vez en un cajón se encuentra el resultado final. Aquí aparecerá el demonio otra vez en forma de sombra clamando por la maldad del hechicero y de que esas notas están manchadas de sangre por lo que deberían ser destruidas, si le hacen caso se reirá de ellos y se marchará al infierno satisfecho por destrozar algo que podría proporcionar mucho bien. Sino les atacará, si lo derrotan aparecerá el mago clamando por sus notas (una vez marchado el demonio desaparece el hechizo de amnesia que le mantenía ido), se excusará por los muertos clamando, de los miles que puede salvar por el sacrificio de bandidos y maleantes de la peor calaña. Si han roto las notas o no acceden a dárselas se marchará de la torre, no antes de provocar que caiga sobre la cabeza de los personajes. Si se las dan, les señala un punto en la isla donde ha dejado parte de lo que saqueo de los carros

de la entrada. En esta planta solo se puede acceder si se libran del espíritu de la hija del conde, Margarita, que les abrirá la puerta en su último momento en la tierra, de otro modo sería imposible, tanto localizarla como abrirla. Solo les dejará ir si Gabe va a la torre para dar su vida en un último beso de amor (acabando con la vida de este) o si la han enterrado en el pueblo (aunque entonces los no-muertos de la torre se levantan dispuestos a enfrentarse a los "héroes". Pon tantos muertos como personajes por 4)

Página del libro donde se encuentran las estadísticas de las criaturas:

Fantasma: 233

Nisse (rusalka): (algo inferior en sus tiradas)

Demonio diminuto 227

Enjambre animal: 218

Cadáver reanimado 222

Monstruo mediano:244