

# TANNÒCH DESCANSO-DE-REYES

Una localización para una aventura por Michael Prescott

## El Pacto de Tannòch

En el centro de un lago cubierto de niebla se encuentra Tannòch Descanso-de Reyes. Un antiguo acuerdo ha hecho que sea el lugar elegido para el descanso final para los monarcas y reyes hechiceros del último milenio:

A cambio de retirar sus hechicerías del mundo, las almas de aquellos aquí enterrados son liberadas del juicio final por todas sus maldades, permaneciendo bajo el piadoso cuidado de una orden de monjas.

Pero Tannòch ha quedado en silencio, y ninguno de los que aquí acudieron desde la pasada primavera ha regresado.

De hecho, la Orden ha desaparecido, devorada por tres ogros que llegaron hasta este lugar en pleno invierno.

## Molluck el Refulgente

Gris verdoso, corpulento y de piel resbaladiza. Se arrastra a 2m por la tierra, pero en el agua es ágil y rápido como una foca. Se aferra a las piedras, arrancando ostras y engullendo peces.

La pequeña isla ha hecho que Molluck se vuelva como loco, y seguro que disfrutará de la oportunidad de volcar barcos o estrangular a los nadadores.

## Abasha la Horrenda

La ambición de Abasha de toda la vida es trepar más alto que todo lo que pueda ver. Con uñas de hierro, escala por la torre como si fuese una araña, y pasa sus largos días en la parte superior de las ruinas, escudriñando de soslayo a través de la llovizna.

Es capaz de lanzar piedras con precisión hasta el doble de la distancia que ocupa la isla, y desde su torre puede espiarlo todo, menos la parte inferior de la escalera y voladizo de la parte este. Abasha dará la bienvenida a los navegantes más ruidosos con determinación.

Exigirá tributo de éstos aterrados allanadores, y al menos un sabroso cerebro de un cráneo recién abierto.

## Stanus Comedor de Cenizas

Una vez el aprendiz favorito de un difunto hechicero, Halad al Bim, Stanus está furioso por la elección de su amo de ser enterrado en este lugar con su diadema en lugar de entregársela. Ha venido hasta aquí a reclamarla, viendo un ojo y su alma para obtener el tamaño de un gigante y sus monstruosos aliados. Hasta el momento no la ha encontrado, y su frustrada ansiedad crece cada vez más.

Stanus pasa sus días irrumpiendo en los nichos, furioso, y disfrutando de sus povillos - un hábito que comenzó mientras cuidaba el hogar de al Bim- Hasta ahora se ha comido las cenizas de catorce reyes, nueve reinas, y dieciséis brujos.

## Nivel inferior

Una vez albergó la cocina y la bodega, los ogros han dejado el lugar irreconocible, pero todavía se conserva enorme estufa de hierro negro. Aquí se refugian los ogros, hacinados cuando el clima arrecia. Unas escaleras de caracol conducen hasta el Mausoleo.

## Mausoleo y Sacristía

Cientos de nichos de granito se alinean en las paredes. Stanus ha roto o excavado en treinta de ellos.

Cada uno contiene una urna funeraria grabada con runas de permanencia. Un 10% contienen un poco de joyería, no mágica.

Otro 10% expulsará espectros, aterrados de que el juicio por sus actos al fin haya llegado.

## Caverna Inundada

Una grieta de 2m conduce a una cueva llena de agua. Demasiado profunda como para hacer pie, 6m más arriba en la oscuridad de la gruta superior, una fisura conduce al interior de la mole de Tannoch.

Sus vengativos espíritus le provocan, llevándolo aún más lejos en su obsesión.

Si se lesiona y sangra, o si se corta, los espíritus que ha consumido dentro se manifestarán como (d6):

1. retorcidos gusanos, buscando alimento y oscuridad
2. Una brillante abominación, 60cm de largo, busca el calor
3. Aterrorizadas ratas sin pelo, buscando seguridad
4. Pequeño déspota desnudo, d3x30cm de altura
5. Un demonio, un ex tirano que exige obediencia
6. Un Espectro, antiguo hechicero, en busca de

## Parapeto en Ruinas

En ruinas mucho antes de que llegaran los ogros, este es lugar favorito de Abasha. Un trio de sabios pinzones parlantes, a veces se posan aquí cuando Abasha está en otro lugar.

Son ferozmente leales a Marta y mentirán astutamente para ayudarla.

## Niveles Superiores Desplomados

El tercer y cuarto pisos de la torre se han derrumbado, y las paredes están manchadas por el hollín de un gran incendio. Abundan los asideros.

## Escombros del Segundo Piso

Los restos de las dos plantas superiores se asientan aquí entre un gran montón de escombros que van de pared a pared. Los ogros han despejado un camino hasta la puerta exterior (bloqueada cuando todos están dentro), y hacia las escaleras de la planta baja.

Los restos podridos y triturados de una docena de monjas se encuentran bajo las piedras, junto con un montón de muebles quemados y un poco de plata.

## El Roble Nudoso de Cicolluis

Plantado aquí por el dios Cicolluis para defender el pacto, su madera gime con la tarea de mantener a raya a los demonios que de otro modo vendría a reclamar a aquellos aquí enterrados.

Una vez cada siete años, responde a una pregunta que se le formule, con el pleno saber de los dioses.

## El Talismán de los reyes de tierra

El usuario puede desplazarse a través de la piedra como si fuera agua. Produce una poderosa sensación de asfixia.

## La Daga del Sumo Sacerdote

Una daga de plata con incrustación de granates; otorga a su portador un rasgo de su víctima: Premia la crueldad y se burla de la moderación.

## El Tomo Ocre de Zunlet el Marchito

Consultarlo revela el nombre de un traidor, pero a cambio inflige una deformidad a su lector.

## Anillos de peltre de Enoc VI

A voluntad, los dedos de su portador duplican su longitud y adquieren la fuerza de un gigante.

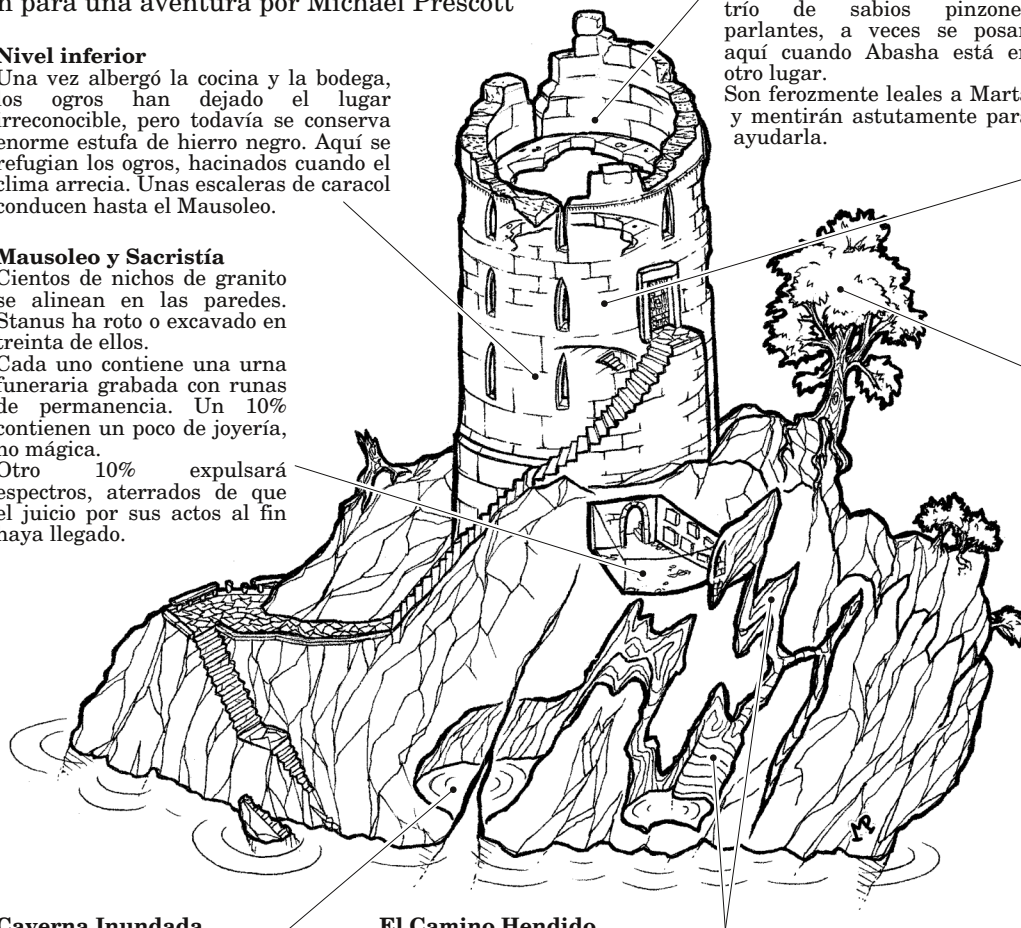
## Diadema de los Señores Vigilantes

Una vez / día, su objetivo debe obedecer órdenes simples y habladas de su usuario.

Marta lleva consigo todos los artefactos mágicos (listados arriba), y sabe utilizarlos todos a excepción de la diadema.

Como la última de su orden, si muere, el pacto se romperá. D4+1 demonios de los huesos aparecerán, uniéndose desde la niebla en el rellano de la puerta.

No perderán la oportunidad de ascender a Tannòch para quemar el roble, y luego reclamar las almas de los que están enterrados. Ignorarán a cualquiera, pero castigarán cruelmente cualquier tipo de oposición.



## El Camino Hendido

Una red de erosionadas cavernas naturales de roca pizarrosa. Son empinadas, oscura y traicioneras, con 1m de ancho en sus chimeneas más estrechas.

En la caverna superior, un espacio de ladrillos en ruinas conduce hasta la sacristía. Un gnomo disecado yace sepultado, bajo un montón de ladrillos caídos, aún aferrado a su zapapico.

esclavos.

## Marta, sacristana de Tannòch

Única superviviente de su Orden, Marta es una vieja monja de recio carácter, encargada de supervisar todos los artefactos de Tannòch. Escapó de la muerte mediante el uso del Talismán, y durante meses ha buscado la manera de ahuyentar a los ogros. Pálida y demacrada, tan sólo su voluntad de hierro la mantiene con vida. Celosa y dominante, esperará a los Pj para defender Tannoch como una cuestión de deber. Si no lo hacen, ellos también serán considerados invasores a expulsar.