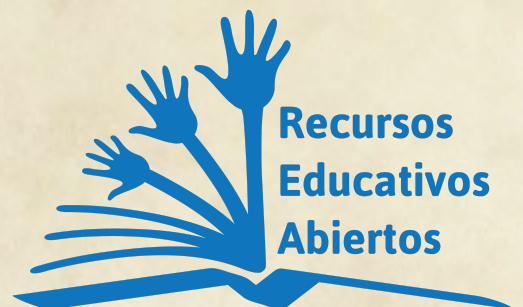




LOS NOMBRES DE SHAKESPEARE

UNA AVENTURA DE JUAN ALBERTO SALVATIERRA

D&D HOME BREW



ÍNDICE

1 Introducción

1.1

- 1.1.1 Personajes
- 1.1.2 Relaciones personales
- 1.1.3 Personajes asociados
- 1.1.4 Sistema de juego y edición
- 1.1.5 Licencias poéticas
- 1.1.6 Licencias no poéticas

2 Acto I

2.1 Desapariciones

- 2.1.1 El gancho
- 2.1.2 Incidente en la calle
- 2.1.3 La casa de William Shakespeare

2.2 En las cloacas

- 2.2.1 1. Entrada al alcantarillado
- 2.2.2 Túnel sur-norte
- 2.2.3 2. Antiguo almacén de obras
- 2.2.4 3. Despensa
- 2.2.5 4. Camerinos extraños
- 2.2.6 Túnel oeste-este

2.3 La Cofradía de los Seis Dedos

- 2.3.1 5. Recepción
- 2.3.2 6, 7 y 8. Dormitorios
- 2.3.3 9. Salón social de la cofradía

3 Acto II

3.1 Los reales jardines

- 3.1.1 No podéis pasar
- 3.1.2 Sorteando la guardia
- 3.1.3 Un gorrión que trina
- 3.1.4 Una casa de visitas
- 3.1.5 No es un fantasma, pero...
- 3.1.6 Metajuego

4 Acto III

4.1 El bosque animado

- 4.1.1 Sur del bosque de epping
- 4.1.2 Centro del bosque de epping
- 4.1.3 Este del bosque de Epping
- 4.1.4 Oeste del bosque de epping
- 4.1.5 Norte del bosque de epping
- 4.1.6 La apertura del portal
- 4.1.7 Metajuego

5 Epílogo

5.1 El teatro *Blackfriars*

- 5.1.1 Camerinos
- 5.1.2 Escenario
- 5.1.3 Taller
- 5.1.4 Saludos al público
- 5.1.5 Metajuego

5.2 ¿Qué ocurre después?

INTRODUCCIÓN

Lo primero que he de hacer es mencionar las obras de ficción en que me inspiro para escribir esta breve aventura. Por un lado, la que más claramente puede observarse su influencia, el cómic de Neil Gaiman titulado, como la obra de Shakespeare, *Sueño de una noche de verano*.

Por otro lado, una aventura de rol escrita por Ricard Ibáñez para el juego de rol *Aquelarre* que se desarrolla en un corral de comedias. Léase esto como un pequeño homenaje.

PERSONAJES

Los cuatro PJs de la aventura serán personajes históricos, de quienes conocemos algo de sus vidas. Fueron intérpretes en la compañía comandada por William Shakespeare, primero *Lord Chamberlain's Men* y después *The King's Men*. Estos son:

- **Alexander Cooke.** Este intérprete se especializó en la interpretación de personajes femeninos, tanto en *Lord Chamberlain's Men* como en *The King's Men*, mientras su apariencia y voz atiplada se lo permitieron. [Personajes asociados: Lady Macbeth, Tamora (de la obra *Tito Andrónico*), Regania (de la obra *El rey Lear*)]
- **William Kempe.** Uno de los grandes intérpretes shakesperianos. Representaba Kempe los personajes clownescos de la obra de Shakespeare. Destacó por su interpretación de tan mítico personaje como Falstaff. [Personajes asociados: Falstaff, Nick Bottom (de la obra *Sueño de una noche de verano*), Trínculo (de la obra *La tempestad*)]
- **Thomas Pope.** Fue Pope, además de intérprete, un gran acróbata y esgrimista. Para él se reservaban roles de valientes guerreros o espadachines, como Mercucio. [Personajes asociados: Mercucio (de la obra *Romeo y Julieta*), Laertes (de la obra *Hamlet*), Claudio (de la obra *Mucho ruido y pocas nueces*)]
- **Teophilus Bird.** Al igual que Cooke, Bird fue en su juventud un boy player especializado en personajes femeninos. [Personajes asociados: Julieta, Cordelia (de la obra *El rey Lear*), Desdémona (de la obra *Othello*)]

RELACIONES PERSONALES

Las compañías teatrales renacentistas y barrocas estaban fuertemente jerarquizadas -¿un reflejo de su tiempo?- así, aunque todos compañeros, sus relaciones personales y profesionales se definían en gran medida por el lugar que ocupaba cada uno en el organigrama empresarial de la compañía y los personajes que interpretaba. De los intérpretes seleccionados como personajes para la aventura, William Kempe es, sin duda, el de mayor autoridad, pues además de actor era empresario junto a Shakespeare y Richard Burbage.

Le seguiría Thomas Pope, quien solía representar los papeles del amigo del protagonista o antagonista heroico. Por último, Cooke y Bird, como antiguos boy players, son intérpretes de gran responsabilidad artística, pues encarnaban a importantísimos personajes femeninos, pero, sin embargo, su consideración personal dentro de la compañía no estaba a la altura de la que alcanzaban los intérpretes de personajes masculinos protagónicos.

PERSONAJES ASOCIADOS

Cuando Shakespeare escribía un personaje, no lo hacía de forma abstracta, sino pensando en qué intérprete lo iba a encarnar.

Los estudiantes deben tener en cuenta, a la hora de confeccionar la hoja de personaje y asignar los atributos, cuáles fueron los personajes que interpretaron.

En este sentido, aunque estén construyendo al intérprete William Kemp, lo harán como si estuviesen creando al personaje de Falstaff o Nick Bottom o Trínculo, demostrando así su conocimiento de la obra shakespeariana.

SISTEMA DE JUEGO Y EDICIÓN

Esta aventura emplea las normas básicas del juego de rol *Hitos* de la editorial española **Nosolorol** en su adaptación para el aula *Hitoschool*, a ellas me remito para aclaraciones de reglas y sistema de juego.

La presentación y maquetación ha sido realizada utilizando la herramienta en línea, completamente gratuita, *The Hombrewery*.

LICENCIAS POÉTICAS

Me tomo algunas pequeñas licencias para adecuar la historia a mis intereses narrativos, siendo la más importante a destacar que la obra *Sueño de una noche de verano* probablemente se estrenase en un recinto privado con motivo de una celebración nupcial y no en el teatro de *Blackfriars* como aquí planteo.

LICENCIAS NO POÉTICAS

Esta aventura ha sido realizada como una tarea para el curso *El juego de rol en el aula de secundaria*, impartido por **Ignacio Sánchez Aranda** en el CEP de Málaga. Así, todo el material aquí presentado no tiene otra finalidad que la de servir de herramienta pedagógica en el aula. Trátese como un **Recurso Educativo Abierto sin fin comercial alguno**. Todos los textos son **Copyleft**, mientras que **las imágenes son propiedad comercial e intelectual de sus autores**.



ACTO I



La compañía *The Lord Chamberlain's Men* se prepara para un nuevo estreno. Falta apenas un día para que sobre las tablas se expresen los personajes de *Sueño de una noche de verano*. Pese a la profesionalidad y experiencia que atesoran todos sus integrantes, entre la compañía se respira el nerviosismo propio de las horas previas a un gran estreno porque, además, ha sido confirmada la presencia de la mismísima reina Isabel y, por si fuera poco, se trata de la primera comedia que estrenarán bajo la librea y protección del *Lord Chamberlain*.

Los ensayos han sido largos y fatigosos, pues se alternaban con las representaciones en el teatro de *Blackfriars* de la obra *Ricardo II*. No ha habido descanso alguno, pero ya se percibe en el ambiente esa atmósfera de agitación, de fatiga y entusiasmo con la que culminan los ensayos de una obra teatral.

DESAPARICIONES

Los PJs se encuentran en los camerinos del teatro de *Blackfriars*, aguardando el inicio del que será el ensayo general de la obra, el último ensayo, el definitivo ensayo antes de que unas 1.500 personas atesten el patio y las gradas. Los carpinteros repasan el firme de las tablas del escenario. Se engalanan los balcones. Se zurcen y remiendan calzas cien veces usadas en tantas representaciones. Hay quienes sostienen entre sus manos el texto de la obra y repasan mentalmente o en voz alta ese pasaje especialmente difícil, pues difícil es el *blank verse* de Shakespeare. Este será el momento para que los jugadores tomen el control y la palabra de sus PJs, para que realicen las primeras interacciones entre ellos. Podrían realizarse algunas acciones relacionadas con el calentamiento de un intérprete para familiarizar a los jugadores con el sistema de juego. Aquí van algunas propuestas:

- Otro intérprete de la compañía pide a uno de los PJs practicar esgrima. Con espadas y floretes romos, con un peto de protección, los PJs podrían reproducir un combate.
- Uno de los PJs está repasando el texto cuando, de repente, se le olvida una de las frases. Esa frase maldita siempre se le olvida... Podría realizar una tirada de **DC 6 INT** para recordarla sin acudir al texto.
- Los carpinteros necesitan ayuda para asegurar el asiento en el que la reina verá la comedia. Podría ser necesaria una tirada **DC 6 FUE** para alzarlo.
- En los camerinos se cuchichea mucho. Podría ser necesaria una tirada **DC 8 PER** para enterarse de alguno de los últimos cotilleos de la compañía, como el precario estado de salud de *Lord Chamberlain* y la incertidumbre que genera eso en Shakespeare y Burbage.

EL GANCHO

Toda vez que los PJs se han familiarizado con el ambiente y han tenido la oportunidad de lanzar algún dado, es el momento de iniciar la aventura.

Mientras realizáis vuestros personales rituales de preparación y calentamiento, y extrañados por la tardanza de Shakespeare y Richard Burbage, que encarnará el personaje de Oberón, se os acerca Gascoyne, el siempre inquieto, estridente y calvorota ayudante de producción de *Blackfriars*. Preocupado, como vosotros, por la extraña tardanza de los habitualmente puntuales William y Richard, os pide que os acerquéis a la casa del autor. Gascoyne os pide discreción, no desea añadir más nerviosismo y tensión a las ya de por sí caóticas, tensas y nerviosas horas previas al estreno de una pieza.

Si los PJs se niegan alegando que no es tarea para unos intérpretes de su categoría hacer de simples mensajeros, Gascoyne les responde que los meritorios y otros jóvenes *boy actors* ya tienen encomendadas tareas menores, pero necesarias, y que sospecha que tiene que haber una importante razón para que Shakespeare y Burbage se ausenten de un ensayo tan importante como es el ensayo general. De ser así, Gascoyne no quiere que sea un simple meritorio, un simple mensajero el que encuentre la respuesta a la ausencia del autor y del primer intérprete de la compañía. Gascoyne -también personaje histórico- está en disposición, para compensar las molestias, de hacer entrega a los PJs de algunas monedas.

OTROS MIEMBROS DE LA COMPAÑÍA

Si fuera necesario porque así lo requiriera la interacción de los PJs, aquí está la relación de algunos nombres más de la compañía de Shakespeare:

- [John Fletcher](#), dramaturgo que colaboraría con Shakespeare en alguna pieza.
- [Robert Johnson](#), compositor musical de un gran número de obras estrenadas por Shakespeare y su compañía*.
- [Edward Knight](#), apuntador y hombre para todo de la compañía.

INCIDENTE EN LA CALLE

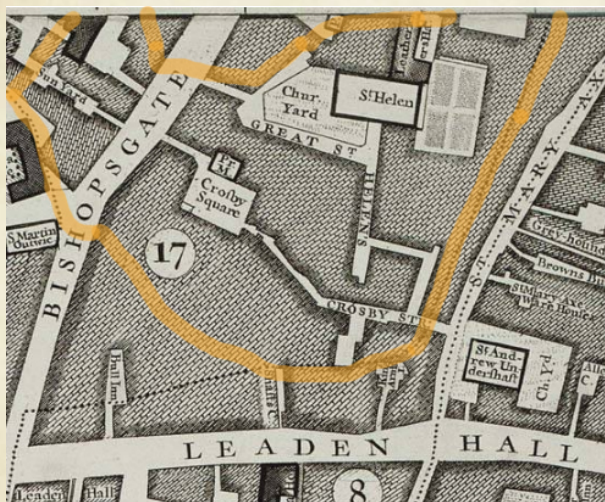
Los PJs abandonan el teatro de *Blackfriars* en dirección a la casa del autor. Desconocemos la localización exacta de su residencia en los años londinenses, pero creemos que se encontraba cerca de la iglesia de Santa Elena.

Cuando los PJs caminen hacia la casa:

Es una fría tarde de primavera bajo el cielo encapotado de Londres. Camináis por la margen norte del río, y callejeáis por una zona de viviendas adosadas que conocéis de sobra. Los puestos ambulantes comienzan a cerrar. La guardia urbana reprende a unos pequeños harapientos que correteaban entre la multitud y os miran de reojo. Uno de los críos se escapa de

las manos de un guardia y corretea entre vosotros. Uno de los guardias grita: "¡Agárrenlo!"

Si los PJs intentan agarrar al pequeño, alguno de ellos deberá superar una tirada **DC 7 REF**. Tanto si lo detienen como si no, los guardias se les acercan. Si han detenido al pequeño, se lo agradecen. Si no lo han detenido, ya por inacción o incapacidad, se lo recriminan. En ambos casos, mira a los PJs con atención y les pregunta si son intérpretes de la compañía de *Lord Chamberlain*. Esta es una **pregunta trampa**. Si la respuesta es positiva, el DM preguntará a los PJs qué vestimenta llevan. Esta es la primera prueba para conseguir un **punto de aprendizaje**.



[Manzana](#) (Google Maps) en la que se encontraría la casa

PUNTO DE APRENDIZAJE

Al ser preguntados por su vestimenta, la respuesta ha de ser que llevan la librea de *Lord Chamberlain*. Según ley promulgada en 1572, los actores debían vestir la librea del noble que los patrocinaba y del que serían empleados. Aunque no fue una ley demasiado observada ya en la década de 1590, aún podría suponer algún disgusto. Si alguno de los PJs responde correctamente, se le otorgará un **PUNTO DE APRENDIZAJE**.

En el caso de que no lleven la librea de *Lord Chamberlain*, los PJs pueden realizar una tirada **DC 8 VOL** para evitar la multa por la infracción.

LA CASA DE WILLIAM SHAKESPEARE

Teniendo en cuenta que Shakespeare en 1596 aún no había alcanzado el renombre y éxito que más tarde se le conocería, esta vivienda no sería, ni mucho menos, un palacete.

Cuando los PJs lleguen a la casa de Shakespeare y golpeen la puerta:

Al golpear la puerta comprobáis que esta está abierta. Si bien la zona no es problemática, no es en absoluto habitual dejar el camino expedito a posibles criminales. No es necesario que deis más que unos pocos pasos en el interior para daros

cuenta de los evidentes destrozos: un par de sillas tiradas en el suelo, una jarra hecha pedazos... La casa está en silencio.

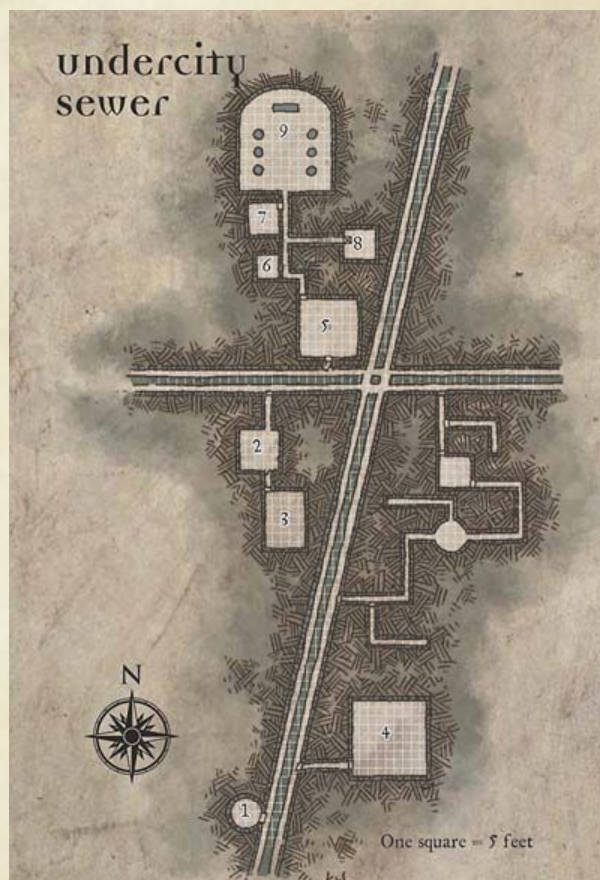
Los PJs pueden investigar con tranquilidad la casa de Shakespeare. Es evidente que ha habido un forcejeo en el lugar. Si los PJs superan una tirada **DC 7 INT** podrían reconstruir, como si de investigadores forenses se tratasen, la escena del crimen. El PJ con la tirada más alta, siempre que haya superado la dificultad, podrá también descubrir el curso y la dirección que habría tomado ese forcejeo o disputa. Todo indica que quienes hayan forcejeado ahí desaparecieron por **el pozo** que se encuentra en el pequeño patio posterior de la casa.

En el pozo han dejado colgada una escala. Para deslizarse por ella sin percances, será necesario superar una tirada de **DC 5 FUE** o de **DC 5 REF**. Cuando hayan llegado al final de la escala, deberán superar una tirada de **DC 5 INT** para descubrir una pequeña puerta secreta. Si algún PJ no supera la tirada recibirá **1 punto de daño**.

EN LAS CLOACAS

Los PJs descienden hasta una pequeña habitación (marcada con el número 1 en el mapa) cuya puerta los conecta directamente con las cloacas de la ciudad de Londres que, en este tiempo, se reducía a desaguar en ese gran vertedero al aire libre que era el Támesis. No sería hasta el siglo XIX que se desarrollaría el alcantarillado londinense.

Si los PJs no llevan ningún medio de iluminación, la orientación y el caminar sin caídas les resultará más complicado.



1. ENTRADA AL ALCANTARILLADO

Accedéis a una pequeña habitación de paredes empapadas. Una puerta de madera desvencijada y comida por la humedad del lugar es la única aparente salida. En el suelo, un pañuelo con las iniciales W.S. bordadas. Una pequeña rata se escabulle por entre las rendijas de la puerta.

TÚNEL SUR-NORTE

Parece que habéis penetrado en un antiguo túnel empleado ahora para desaguar. Algo huele a podrido. Sin duda se trata de aguas fecales. Hay un estrecho sendero a ambos lados del marrón cauce.

El único camino posible, si los PJs se orientan bien, es hacia el norte, pues hacia el sur se encontrarían con el río Támesis. Si los PJs decidieran ir hacia el sur, tras haber caminado unos diez minutos se les puede permitir una tirada de **DC 5 INT** para ubicarse. Si ningún PJ la superara, transcurridos otros diez minutos se encontrarían con unos barrotes infranqueables tras los que puede apreciarse el rumor de la corriente del Támesis.

2. ANTIGUO ALMACÉN DE OBRAS

Tiradas por el suelo, amontonadas sin orden ni concierto, hay algunas herramientas empleadas, probablemente, en la construcción de estas estancias.

Cuando están inspeccionando esta habitación, los PJs son asaltados por **ocho enormes ratas negras** que han hecho de este lugar su casa. Las herramientas son inservibles.

RATA ENORME

Armadura 6
Puntos de vida 1
Velocidad 20 ft.
Ataque 1d6+1
Daño 1 (bocado)

Acciones

Bocado asqueroso. Si un PJ es mordido por una rata debe superar una tirada de **DC 4 FUE** o sufrir 1 punto de daño. Este efecto solo puede sufrirse una vez al día.

3. DESPENSA

Continuación de la estancia anterior, aquí se encuentran más objetos relacionados con la construcción.

Si los PJs deciden rebuscar y superan una tirada de **DC 6 INT** podrán encontrar algunas herramientas que aún pueden usarse, tales como cinceles y martillos.

4. CAMERINOS EXTRAÑOS

En las paredes de esta amplia habitación hay colgados de perchas muy diversas vestimentas. Como si el guardaropa de una compañía teatral, podéis ver trajes de vagabundos, pero también de nobles, de caballeros y de damas... Si bien no son de gran calidad -vuestro sastre, Thomas Tuckfield, es sin duda más habilidoso-, son bastante convincentes.

Estos trajes los usan los integrantes de la cofradía de ladrones antes de hacer alguna incursión que requiera de cierto subterfugio. Si los PJs cambian su indumentaria por alguna de las aquí colgadas, obtendrían una **bonificación en la tirada de VOL** para vencer a los **ladrones que montan guardia en 5**.

TÚNEL OESTE-ESTE

Otro gran túnel en sentido oeste-este crea una intersección donde confluyen ambos cauces marrones. No se divisa final ni hacia el este, ni hacia el oeste.

Si los PJs deciden ir hacia el este, cuando hayan cubierto unas decenas de metros realizarán una tirada de **DC 5 PER** para percatarse de que un par de **ladrones** se acerca. Es un pequeño grupo que regresa de su batida vespertina. Si ningún PJ supera la tirada de **PER**, estos son sorprendidos y son atacados sin posibilidad de réplica. Si algún PJ supera la tirada de **PER**, quizá decidan realizar una emboscada (**DC 7 INT**), ya sea para atacarlos o para seguirlos en silencio.

Si los PJs son vencidos, serán llevados ante Sir Alan Seis Dedos para rendir cuentas. Si, por el contrario, los PJs resultan vencedores, podrán interrogar a los ladrones y conocer de la existencia de la Cofradía de los Seis Dedos y su ubicación en **5**.

Si los PJs deciden seguir en silencio a los ladrones, tendrán que superar una tirada de **DC 4 REF** para no hacer ningún ruido en su persecución.

LADRÓN SEIS DEDOS

Armadura 9
Puntos de vida 4
Velocidad 30 ft.
Ataque 1d6+4
Daño 2 (daga)

| FUE | INT | PER | REF | VOL |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 4 | 3 | 4 | 6 | 3 |

Acciones

Trabajo en equipo. Un ladrón puede gastar su acción de combate para ayudar a un compañero adyacente otorgándole +1 a su tirada de ataque.

LA COFRADÍA DE LOS SEIS DEDOS

En esta parte del primitivo alcantarillado londinense tiene su sede la organización Cofradía de los Seis Dedos, cuya principal actividad es el latrocinio y el mercadeo de información. Pese a los aires de grandeza que se dan sus miembros, no pasan de ser una organización muy menor que no alcanza, ni por asomo, las altas esferas de poder de la City. El azar ha hecho que caiga en sus manos una información relevante para los PJs. Y en este mundo todo tiene un precio...

En las dependencias de la cofradía siempre hay **no menos de ocho ladrones** además de su líder, **Sir Alan Seis Dedos**.



5. RECEPCIÓN

Siempre habrá aquí dos ladrones haciendo guardia, sus nombres son **Rozan** y **Guile**. Si bien son unos ágiles y capaces ladrones, no son demasiado listos. Nunca se adentrarán en los túneles abandonando su puesto de vigilancia. Si oyen algo extraño, darán la voz de alarma.

Es imposible que los PJs pasen desapercibidos delante de Rozan y Guile. Solo tienen dos opciones: la lucha o la persuasión. Para convencer a los dos ladrones de que los dejen pasar, los PJs deberán superar una tirada de **DC 9 VOL**, que podría reducirse a **DC 8 VOL** si a sus argumentos los PJs añaden algunas monedas. Si además de las monedas los PJs visten algunas de las ropas encontradas en **4** y se hacen pasar por nuevos ladrones de la Cofradía, la dificultad sería **DC 7 VOL**.

Si estallase una pelea, Rozan y Guile comenzarían a gritar, alertando a los ladrones que se encuentran en **6** y **7**, quienes llegarían en dos asaltos tras comenzado el combate.

Si los PJs hubiesen sido capturados por la patrulla de ladrones que vuelve, pasarían directamente a **9**.

Tras cruzar el umbral y descorrer una tupida cortina negra, os encontraréis en una amplia estancia limpia y, lo notáis con solo asomaros, que huele bien. La estancia está decorada espartanamente, pero con cierto criterio. Hay largas velas encendidas que arden junto a cuencos de incienso. En una amplia mesa, sentados de cara a la entrada, hay dos hombres que parecen aburridos y que, en cuanto os ven, se ponen en pie rápidamente para interrogaros. "¿Quiénes sois y qué queréis?"

6, 7 Y 8. DORMITORIOS

Las pequeñas habitaciones en **6** y **7** son los dormitorios comunes de la Cofradía. En **8** se encuentra el dormitorio privado de Sir Alan. Las puertas que dan a los dormitorios comunes no están cerradas, mientras que la puerta al dormitorio privado del líder de los Seis Dedos sí lo está con una llave que siempre lleva encima. Forzar la cerradura requeriría una tirada de **DC 11 REF** o **DC 13 FUE** para echarla abajo. En **6** y **7** siempre habrá **cuatro ladrones** descansando, dos en cada dormitorio.

Si lograsen entrar en **8**, los PJs hallarían algunos objetos valiosos como joyas y finas telas y una libreta en la que Sir Alan hace sus anotaciones privadas. Para descifrar lo que estas dicen es necesario superar una tirada de **DC 8 INT**. De conseguir la libreta y superar la tirada, los PJs descubrirían el nombre en clave de **Gorrión**, el trabajador al servicio del **Conde de Pembroke**.

9. SALÓN SOCIAL DE LA COFRADÍA

Este es el lugar de reunión y vida cotidiana de la Cofradía. Aquí se encuentran **Sir Alan Seis Dedos** (figura de la izquierda) y sus dos lugartenientes, **Charlie** y **Georgie**.

Esta amplia estancia de altos techos sostenidos con columnas cariátides y atlantes, bien iluminada con antorchas y de excelente olor está dominada por una gran y aristocrática silla. En ella se encuentra la figura de un apuesto hombre de largos cabellos negros que rasga un gran laúd al que arranca

alegres sonidos. Sentados en el centro de la sala en dos amplios butacones se encuentran dos enormes hombres de aspecto temible jugando a las cartas. Cuando el hombre sentado en el trono se percata de vuestra presencia deja de tocar el laúd y os mira con un gesto de curiosidad. Los hombrerones, más lentos de reflejos, se ponen en pie y se lanzan hacia vosotros sin dilación. Sin embargo, el que parece ser el líder los detiene. "¡Alto! Escuchemos primero a quienes se han tomado, sin duda, muchas molestias para llegar hasta aquí. Si no nos convencen, siempre habrá tiempo de que os sirvan de entrenamiento". Entonces, se pone en pie, os mira y os habla. "Espero por vuestro bien que seáis convincentes en vuestros argumentos... Mi nombre es Sir Alan Seis Dedos y mis camaradas tienen a bien llamarme el líder de la Cofradía de los Seis Dedos. ¿En qué puedo ayudaros?"

Sir Alan sabe quiénes son los PJs -no olvidemos que se trata de famosos actores isabelinos-, pero hace como si no los hubiese visto jamás. Sabe de la desaparición de Shakespeare y Burbage, pues sus secuestradores hulleron por los mismos túneles que los PJs han visitado. Sabe, y esto es lo más importante, cuál es el lugar al que probablemente los hayan llevado: **a la residencia del Conde de Pembroke**. Bajo la capa con la que se cubrían los secuestradores y con la que pretendían ocultar su identidad, uno de los ladrones de la cofradía reconoció el emblema de la casa de Pembroke. Esta información, tan valiosa para los PJs, tiene un precio: **100 libras**. Esta es una cantidad considerable que de seguro los PJs no llevan encima, pues hablamos de que cien libras cubriría las necesidades de una persona burguesa durante todo un año. Los PJs podrían regatear algo esa cifra, pero Sir Alan es un negociador duro. Si superasen una tirada de **DC 12 VOL** conseguirían bajar esa cifra a 80 monedas de oro.

Si los PJs acceden, Sir Alan les da una hora para conseguir el dinero y obliga a los PJs a dejarse acompañar por Charlie y Georgie, para asegurarse de que no acudirán a las autoridades. Cuando Sir Alan tiene el dinero en su poder les hace partícipes a los PJs de cuanto sabe y les facilita, incluso, un contacto, **Gorrión**, criado al servicio del Conde de Pembroke, quien los esperará junto a la residencia condal. Para arreglar ese encuentro los PJs deberán esperar al menos una hora mientras Sir Alan realiza las gestiones y lanza una paloma mensajera.

Si los PJs rehúsan las condiciones de Sir Alan, el desenlace no es otro que el combate. Si derrotan a Sir Alan este les contará todo lo que sabe mientras suplica por su vida.

¿DÓNDE CONSEGUIR 100 LIBRAS?

La riqueza de los PJs no alcanza, ni mucho menos, a cubrir la demanda de Sir Alan. Las probables fuentes de financiación para los PJs serían acudir a algún prestamista que se aprovecharía de la urgencia de los PJs para exigir unos intereses desorbitados o la propia compañía de teatro de *Lord Chamberlain's Men*.

CHARLIE Y GEORGIE

Armadura 7
Puntos de vida 6
Velocidad 30 ft.
Ataque 1d6+6
Daño 2 (florete)

| FUE | INT | PER | REF | VOL |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 6 | 3 | 5 | 4 | 2 |

Acciones

Pareja de baile. Si están uno al lado del otro su clase de armadura se incrementa en 1.

SIR ALAN SEIS DEDOS

Armadura 8
Puntos de vida 2
Velocidad 30 ft.
Ataque 1d6+2
Daño 1 (ballesta ligera)

| FUE | INT | PER | REF | VOL |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 5 | 4 | 3 | 6 |

Acciones

Recarga. Sir Alan procura no luchar cuerpo a cuerpo y se mantiene a distancia disparando con su ballesta ligera. Tras un disparo, Sir Alan debe gastar una acción para recargar su arma con un virote.

PUNTO DE APRENDIZAJE

¿Qué relación puede haber entre el Conde de Pembroke y Shakespeare? Los estudiantes, si han preparado bien la sesión, quizá recuerden que los *Sonetos* de Shakespeare están dedicados a una enigmática persona que se esconde tras las siglas W. H. Todas las conjeturas apuntan a que se trata de William Herbert, Conde de Pembroke. Si alguno de los estudiantes manifiesta esta hipótesis habrá logrado **1 PUNTO DE APRENDIZAJE**.

ACTO II

Tras la información obtenida de Sir Alan Seis Dedos, los PJs parten en dirección a la residencia londinense del Conde de Pembroke, donde se encontrarán con Gorrión, el criado confidente de la cofradía de ladrones. El Conde de Pembroke reside, como la alta nobleza inglesa, en Whitehall, la zona más privilegiada y exclusiva de la ciudad, palacio de la monarquía. Está [Whitehall](#) (enlace a Google Maps) enmarcado entre el Támesis y los jardines reales. Los PJs tendrán que superar algunos obstáculos para alcanzar su objetivo...

LOS REALES JARDINES

Hoy fagocitados por la gran metrópoli que es Londres, Whitehall en 1596 estaba rodeado de bosques y jardines por los que paseaba y se perdía la nobleza y la enriquecida burguesía de la City. Estos bosques y jardines estaban vigilados por la Guardia Real, quien mantenía alejados a los ciudadanos demasiado curiosos y los maleantes que se ocultaban entre arbustos y matorrales para realizar algún hurto.

NO PODÉIS PASAR

Hasta el pestilente Támesis os parece de un agradable olor después de haber estado en esas inmundas cloacas. Os dirigís a la residencia del Conde de Pembroke, situada en Whitehall, con la esperanza de hallar a vuestros queridos Shakespeare y Burbage. Desde el barrio de Santa Helena hasta Whitehall tenéis una caminata de una hora. El cuadro que podéis apreciar aquí es bien diferente que el del barrio que dejáis atrás. A medida que os acercáis a Whitehall disminuye el flujo de gente, pero esta es, como puede apreciarse por su vestimenta, gente principal. Ya solo os queda atravesar el bosque amaestrado cercano a Whitehall. Cuando os disponéis a cruzarlo sois interceptados por una patrulla de la Guardia Real que custodia los caminos interiores del bosque.

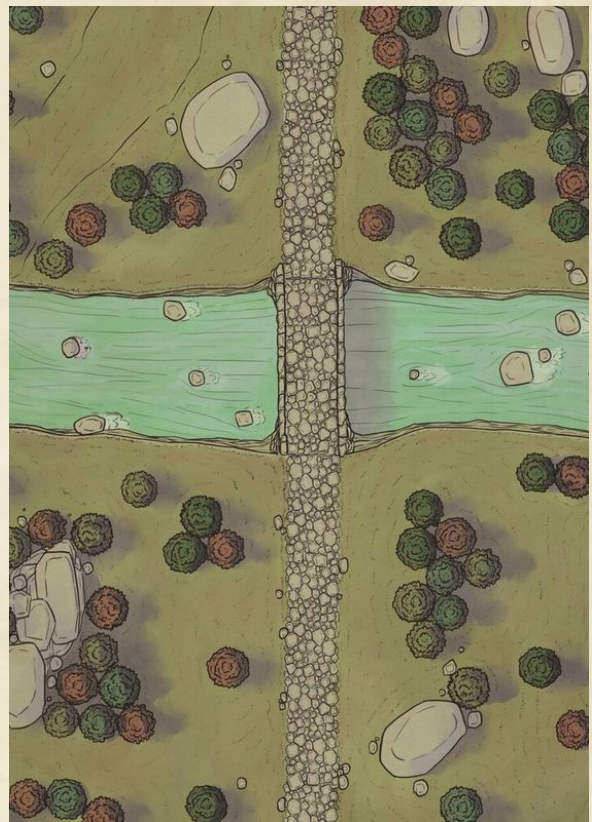
Este grupo de **cuatro Guardias** no está de buen humor y no serán nada diplomáticos con los PJs. No permitirán el más mínimo regateo, no atenderán a razones. Serán expeditivos en su advertencia: prohibido el tránsito hasta el día de mañana, no puede pasearse por el parque desde el atardecer hasta el amanecer.

SORTEANDO LA GUARDIA

Sortear la vigilancia de la Guardia no será tarea sencilla, pues las patrullas vigilan constantemente los caminos que llevan a las residencias principales de Whitehall.

Si los PJs quieren atravesar dicha vigilancia sin ser detectados tendrán que prever bien sus movimientos y ser sigilosos. En primer lugar, para comprender el itinerario de la guardia los PJs deberán realizar una tirada de **DC 8 INT**. Si la superan, habrán evitado un encuentro con una patrulla. Si no la superan, tendrán un 50% de posibilidades de ser sorprendidos al cruzar el bosque por una pareja de la Guardia Real que atacará primero y preguntará después.

Atravesada una parte del bosque eludiendo las patrullas itinerantes, se encontrarán con **dos guardias** apostados junto a un puente ornamental que cruza un arroyuelo. Para pasar desapercibidos deberán superar una tirada de **DC 8 REF** y no hacer ruido mientras cruzan. Fallar esta tirada significaría provocar un combate que podría acabar con sus huesos en la Torre de Londres.



GUARDIA REAL

Armadura 10
Puntos de vida 4
Velocidad 20 ft.
Ataque 1d6+4
Daño 2 (alabarda)

| FUE | INT | PER | REF | VOL |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 4 | 3 | 2 | 6 | 5 |

Acciones

Hasta la muerte. La Guardia Real nunca se rinde. Cuando alcanzan 0 puntos de vida, antes de caer, pueden realizar un último golpe si gritan fuerte: "¡Dios salve a la Reina!".

UN GORRIÓN QUE TRINA

Superado el peligro de las patrullas de la Guardia Real, los PJs deben superar un último escollo: las verjas de la residencia del Conde de Pembroke. Mientras los PJs inspeccionan el lugar, escuchan el trino de un gorrión. Si superarn una sencilla tirada de **DC 5 PER** podrán identificar de dónde viene exactamente y que, escuchado con atención, no parece el trino de un pájaro común. Se trata, claro, del enlace de la Cofradía de Ladrones. Mediante el trino, el gorrión les indica cuál es el lugar indicado para sortear el último obstáculo. Pese a todo no es tan fácil, pues deberán superar una tirada de **DC 7 FUE** para trepar y descender sin percances.

Ya del otro lado los PJs se encuentran cara a cara con **Gorrión**, quien resulta ser un *enano de corte* al servicio del Conde de Pembroke.

Tras superar la verja os encontráis con Gorrión, un enano de corte con la librea del Conde de Pembroke. Antes de que podáis abrir la boca para realizar una pregunta, os hace señas para que lo sigáis. Gorrión os lleva hasta una pequeña casucha en la que hay algunas gallinas y corderos, sin duda la viva despensa del Conde. Gorrión os habla: "Sir Alan me advirtió que vendrías, pero, sinceramente, no esperaba que pudierais llegar hasta aquí. ¿Qué necesitáis saber?"

Gorrión no puede asegurar haber visto ni a Shakespeare ni a Burbage, pero puede, sin embargo, afirmar que no se hallan en la residencia del Conde. Si es cierto que han sido hombres de Pembroke quienes se han llevado al autor y al primer actor de *Lord Chamberlain's Men*, estos deben estar en la pequeña casita separada del complejo principal y a la que ningún sirviente puede acercarse so pena de muerte. Gorrión cree que es lugar reservado para las citas amorosas del Conde, pero tampoco puede asegurarlo.

UNA CASA DE VISITAS

Puestos sobre la pista, los PJs se acercarán a la mencionada casa. Si los PJs no se toman su tiempo para observar y se acercan a la casa como si el paso estuviese franco, se encontrarán con una desagradable y gran sorpresa: los **6 perros de caza** del Conde de Pembroke descansan en los alrededores de esta casa.

Siguiendo las indicaciones de Gorrión y a apenas unos cientos de metros de la residencia principal, veis una pequeña edificación, una pequeña casa de piedra de estilo rústico. Observáis luz en el interior y de la irregular chimenea se eleva una delgada columna de humo.

Si los PJs no indican expresamente que antes de acercarse prestan especial al entorno que rodea la construcción, los perros del Conde atacarán inmediatamente y alertarán al **Guardia Real** que se encuentra en su interior y se uniría a la refriega dos asaltos después de iniciado el combate.

Para percatarse de los perros de caza los PJs tendrán que superar una tirada de **DC 9 PER**. Dependerá de los PJs cómo sortean el peligro...



Algunas posibilidades para sortear la vigilancia de los perros de caza del Conde:

- Un señuelo. Alguno de los PJs podría hacer de liebre para alejar a los perros. Si esta fuera la estrategia a seguir: el PJ liebre debe superar una tirada de **DC 6 FUE** para trepar a un árbol y evitar que los perros lo devoren; los PJs que se acercan a la casa deben superar una tirada de **DC 6 REF** para no llamar la atención de los cancerberos.

- Alimentar a los perros. Si esta fuera la estrategia a seguir de los PJs, en primer lugar deberían encontrar qué echarles de comer como para dejarlos saciados: no menos que un zorro o una pequeña oveja. Deberían superar varias tiradas: **DC 7 INT** para hallar algún lugar donde poder encontrar el cebo; **DC 7 FUE** para cazarla.
- Intentar calmar a los animales. Si algún PJ cree que puede calmar unos perros de presa... Quizá algún PJ es asiduo a los espectáculos de perros salvajes y osos que tienen lugar *southbank*... Sea como fuere, esta tirada sería muy difícil y podría acabar con el personaje que lo intente: **DC 12 VOL**.

PERRO DE CAZA

Armadura 7
Puntos de vida 2
Velocidad 20 ft.
Ataque 1d6+3
Daño 1 (bocado) _

Acciones

Incisivos. Cuando un perro de caza muerde a una víctima ya no la suelta. Un perro de caza que haya clavado sus dientes no permite a su víctima moverse y le hace daño automático cada dos asaltos.

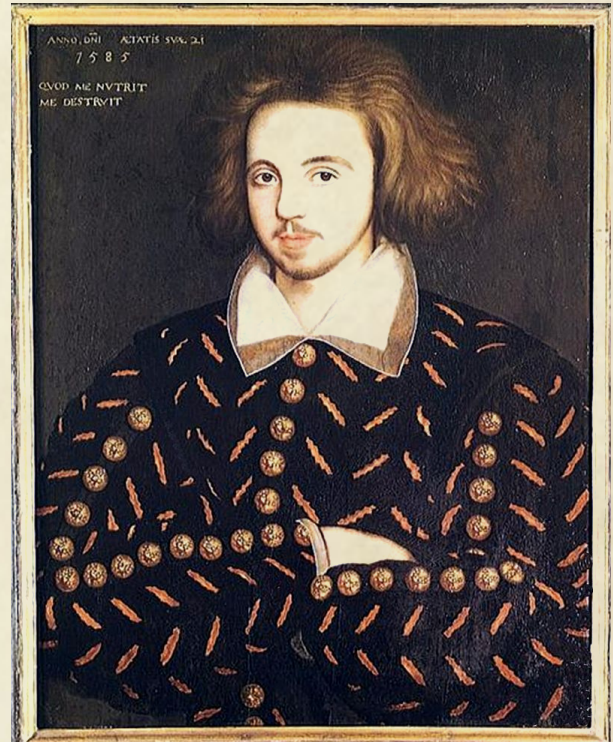
NO ES UN FANTASMA, PERO...

Cuando los PJs entran al interior de la casa:

Esta pequeña edificación tiene una extraña decoración, pues, por un lado sus paredes están repletas de trofeos de caza y, por otro lado, pilas y pilas de libros se amontonan en cualquier rincón. El ambiente más amplio es el lugar del hogar y del comedor. El ambiente más pequeño, separado con apenas unas cortinas, es el de un sencillo dormitorio. Sentado frente a la mesa una no menos extraña figura: un hombre tan alto que la casa a su alrededor parece de una escala inferior. En la mesa, entre libros, botellas de vino abiertas, llenas, a medio acabar y vacías.

Esa apariencia corresponde a **Christopher Marlowe**, recluido en esta casa desde que en 1593 y en connivencia con el jefe de espionaje de la reina Isabel, Francis Walsingham, se fingiera su muerte en una taberna. Marlowe ha entregado a Shakespeare y Burbage a **Puck**, lugarteniente de **Oberón**, rey de las Hadas y monarca de la Inglaterra Mágica, enfadado porque el autor de Stratford Upon Avon no ha mantenido su promesa de limitarse a firmar las obras que él le escribía. No revelará voluntariamente ninguna de la información anterior. Para sonsacársela los PJs podrán hacerlo de dos formas: persuadiéndolo u obligándole por la fuerza.

Si los PJs consiguen convencer o derrotar a Marlowe, este les indicará dónde realizó la entrega de Shakespeare y Burbage: en el **bosque de Epping**. Si es preguntado por los motivos de Puck, Marlowe afirma desconocerlos, cosa que es cierta. Si es preguntado por el lugar exacto dentro del bosque de Epping, Marlowe afirma que no lo recuerda porque estaba borracho, cosa que es, también, cierta.



CHRISTOPHER MARLOWE

Armadura 5
Puntos de vida 8
Velocidad 30 ft.
Ataque 1d6+8
Daño 2 (puños)

| FUE | INT | PER | REF | VOL |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 8 | 6 | 2 | 2 | 2 |

Acciones

Fuerza de gigante. Las manazas de Marlowe son tan grandes que un puñetazo suyo es poderoso como un mayal.

PUNTO DE APRENDIZAJE

La teoría de que Marlowe no murió, sino que continuó escribiendo las obras que después firmaría Shakespeare se conoce como la [Teoría Marlowiana](#). Si alguno de los estudiantes manifiesta esta hipótesis para intentar convencer a Christopher Marlowe, habrá logrado **1 PUNTO DE APRENDIZAJE**.

PUNTO DE APRENDIZAJE

Cuentan que Marlowe era sumamente vanidoso. Si alguno de los estudiantes para convencer a Marlowe alaba alguna de sus obras y las cita, habrá logrado **1 PUNTO DE APRENDIZAJE**.

En el caso de que Gorrión se viese envuelto en alguna situación provocada por los PJs, aquí están sus estadísticas:

GORRIÓN

Armadura 9
Puntos de vida 2
Velocidad 20 ft.
Ataque 1d6+2
Daño 1 (puños)

| FUE | INT | PER | REF | VOL |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2 | 6 | 2 | 4 | 6 |

Acciones

Bufón de corte. Gorrión realizará cualquier tirada relacionada con VOL con una bonificación de +2. Cualquier intento de influir sobre él obtendrá una penalización de -2.

METAJUEGO

Puesto que originalmente se trata de una actividad para estudiantes de escritura dramática, considero que algunos pocos puntos de aprendizaje deben asignarse a cuestiones metanarrativas. Los estudiantes dejarán aparcados sus PJs momentáneamente para dilucidar aspectos estructurales y compositivos de la aventura.

PUNTO DE APRENDIZAJE

En aventuras de rol como esta suele existir un importante apartado denominado *gancho* para que los personajes se involucren. Los estudiantes conocen ese término, aplicado a las estructuras narrativas cinematográficas, como [incidente incitador](#) (en el enlace, la explicación del maestro [Robert McKee](#)). Si algún estudiante identifica el *incidente incitador* de la aventura y propone otros *incidentes* que podrían haber lanzado a los PJs, habrá obtenido **1 PUNTO DE APRENDIZAJE**.



Acto III



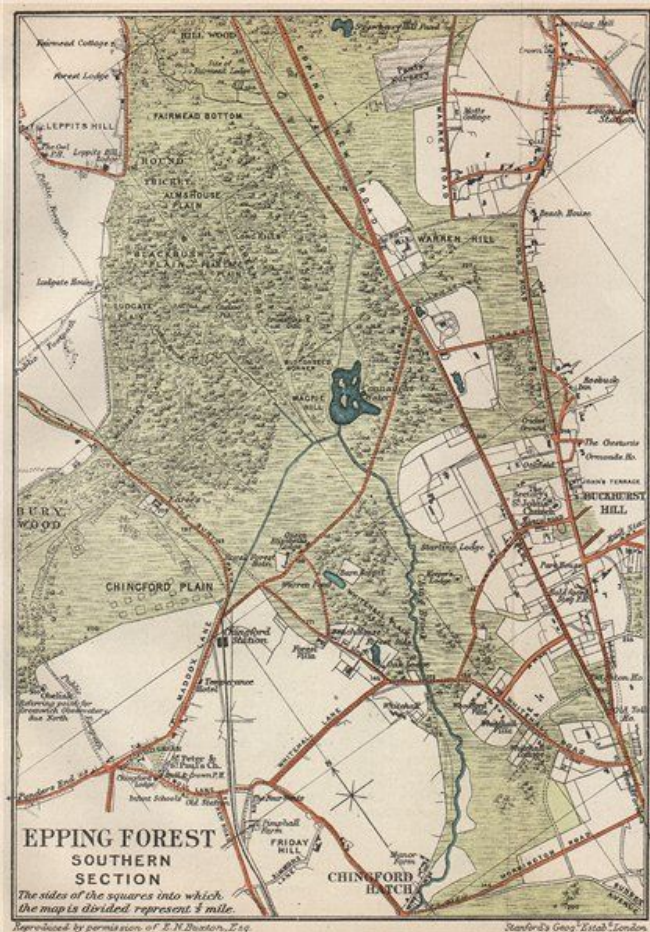
os personajes se ven envueltos en una aventura cada vez más compleja y fantástica, pues todo apunta a que ha sido Puck, que parece que de verdad existe, quien ha secuestrado a Shakespeare y Burbage con algún oscuro propósito aún no revelado.

En este tercer acto los PJs se encontrarán con criaturas mágicas en el no menos mágico, evocador y también peligroso bosque de [Epping](#) (enlace a Google Maps).

EL BOSQUE ANIMADO

El bosque de Epping, en la época isabelina, era la gran masa forestal más cercana a la City. Por él transcurrían importantes senderos hacia el norte del condado. Hoy es un enorme parque metropolitano.

El trayecto desde Whitehall, donde finaliza el Acto II, hasta la entrada del bosque es largo, pues caminando se tardan unas **4 horas en llegar**. Si los PJs quieren acortar ese tiempo, cosa que deberían, tendrían que recurrir al alquiler de algún carruaje (convenciendo al cochero con una tirada de **DC 10 VOL** para que los lleve de noche hasta allí) o montar ellos mismos unos caballos también alquilados.



Los PJs son libres de explorar el bosque como deseen, siendo la más probable primera exploración la zona sur. Divido la extensión del bosque de Epping en **cinco zonas explorables**: sur, centro, norte, este, oeste.

SUR DEL BOSQUE DE EPPING

Cuando los PJs vean por primera vez el bosque de Epping:

El sendero que seguís continúa como un túnel por un tupido bosque de invierno. Fantásticas historias para asustar a los niños se cuentan del bosque, pero ahora pensáis que quizá no sean cuentos, sino verdaderas historias. Dispuestos a encontrar a Shakespeare y Burbage, haciendo acopio de arrojo, os internáis por el oscuro sendero.

El primer peligro los aguarda transitados apenas unos centenares de metros. Una **pandilla de bandidos** exige peaje nocturno a quien desee cruzar el bosque. Los PJs pueden prever la emboscada de los bandidos si superan una tirada de **DC 8 PER**. Si no la superan, tres bandidos y su líder, Ferdinand Rose, se colocan delante de los PJs, mientras que otros cuatro bandidos se colocan detrás. Estos bandidos no desean luchar, pero lo harán si los PJs no acceden a sus demandas: una moneda de oro o algún objeto de valor semejante. Si los PJs acceden a pagar el peaje y superan una tirada de **DC 7 VOL**, Ferdinand Rose podría ayudarles con indicaciones y pistas sobre el bosque. Ferdinand sabe lo siguiente:

- Vieron la noche pasada a un grupo de jinetes con mucha prisa dirigiéndose hacia el norte. Estos jinetes ocultaban su identidad. El bandido no lo sabe, pero eran los hombres contratados por Marlowe.
- Al este del bosque, de noche, han oído extrañas melodías aflautadas. El bandido no lo sabe, pero se refiere a las melodías interpretadas por los **Sátiros Rebeldes**.
- Creen que al oeste del bosque hay una manada de caballos salvajes. El bandido no lo sabe, pero se refiere al galopar de las **Centáurides**.



BANDIDO DE EPPING

Armadura 10
Puntos de vida 3
Velocidad 30 ft.
Ataque 1d6+3
Daño 2 (maza)

| FUE | INT | PER | REF | VOL |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 3 | 3 | 5 | 7 | 2 |

Acciones

Cobardes. Un ladrón saldrá huyendo si cae algún compañero adyacente.

FERDINAND ROSE

Armadura 5
Puntos de vida 3
Velocidad 30 ft.
Ataque 1d6+3
Daño 1 (ballesta ligera)

| FUE | INT | PER | REF | VOL |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 3 | 7 | 5 | 2 | 3 |

Acciones

Cobardes. Un ladrón saldrá huyendo si cae algún compañero adyacente.

CENTRO DEL BOSQUE DE EPPING

Cuando los PJs alcancen la intersección de los senderos principales del bosque:

Alcanzáis una intersección con múltiples caminos. Como si una rosa de los vientos fuese, los caminos se dirigen hacia todos los puntos cardinales.

Aquí los PJs se enfrentan a un peligro intangible pero muy real: la desorientación. Independientemente de qué camino tomen, los PJs volverán a este mismo lugar transcurridos unos minutos.

Después de unos minutos, y tras caminar por senderos que se cruzan y entrecruzan, tenéis la certeza absoluta de que habéis vuelto a la misma intersección en forma de rosa de los vientos.

Los senderos de esta parte del bosque son laberínticos. Los PJs, para poder seguir la dirección que desean, deberán superar una tirada de **DC 8 INT**. Los PJs deberán superar esa misma tirada por cada nuevo tránsito en una dirección que no hayan tomado.

ESTE DEL BOSQUE DE EPPING

En esta parte del bosque de Epping se encuentra un grupo de sátiros exiliados de la Inglaterra Mágica por desavenencias con el gobierno de Oberón. Desde aquí planean su regreso para provocar una revolución que acabe con la monarquía de Oberón y Titania. Entre ellos se encuentra **Richard Burbage**, quien consiguió escapar de sus secuestradores y fue acogido por los sátiros. El intérprete puede narrar los acontecimientos hasta dónde el sabe: el rapto en casa de Shakespeare por unos hombres encapuchados, el encuentro con Marlowe y la excursión nocturna hacia Epping, donde logró escapar. No sabe nada más. Richard Burbage está tan feliz entre los sátiros que los PJs tendrán que convencerlo para que regrese con ellos (**DC 8 VOL**).

Los sátiros, comandados por **Faustine**, tienen como principales opositores a las centáurides leales a Titania. Faustine no sabe que esta ha enviado a un cuerpo de élite de centáurides para vigilarlos de cerca.

Faustine desconoce los motivos que han llevado a Puck a raptar a Burbage y Shakespeare. En general, los sátiros se mostrarán conciliadores, pero reservados, y estarán dispuestos a negociar con los PJs.

Los PJs necesitan un mechón de pelo de sátiro para proceder a la apertura del portal que conecta con la Inglaterra Mágica. Faustine solo aceptará si los PJs **acceden a entregarle a Puck** cuando lo hayan capturado. Para asegurarse del cumplimiento del contrato, Faustine solicitará a cada PJ un mechón de su propio cabello o un objeto de valor sentimental.

La primera vez que los PJs lleguen al campamento de los sátiros:

Oís el sonido de agua que fluye, que cae. Es un sonido armonioso y rítmico, propio del agua de una fuente. Mezclándose con las notas sonoras del agua, notas musicales de una flauta dulce os embriagan los sentidos. Al acercaros contempláis una explanada bañada por la luz de la luna con una fuente circular medio destruida con unas enormes estatuas que parecen protegerlas. Al borde de la fuente contempláis quién está interpretando esa melodía. Un extraño ser, mitad cabra, mitad hombre, toca la flauta. A su lado, escuchando, un grupo de unos diez seres de iguales características y un hombre al que reconocéis inmediatamente, pues se trata de Richard Burbage.

Los sátiros no utilizarán a Richard Burbage como moneda de cambio y atacarán si los PJs amenazan con llevárselo sin el consentimiento del gran intérprete shakesperiano, pues ya lo consideran como de su propio grupo.

SÁTIRO

Armadura 7
Puntos de vida 4
Velocidad 40 ft.
Ataque 1d6+4
Daño 1 (puñetazo)

| FUE | INT | PER | REF | VOL |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 4 | 3 | 5 | 3 | 5 |

Acciones

Salto de cabra. Un sátiro puede saltar por encima de cualquier persona de estatura media y golpearlo con sus patas.

RICHARD BURBAGE

Armadura 8
Puntos de vida 1
Velocidad 20 ft.
Ataque 1d6+1
Daño 1 (puñetazo)

| FUE | INT | PER | REF | VOL |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 4 | 5 | 2 | 8 |

Acciones

Torpe. Richard Burbage no puede correr.

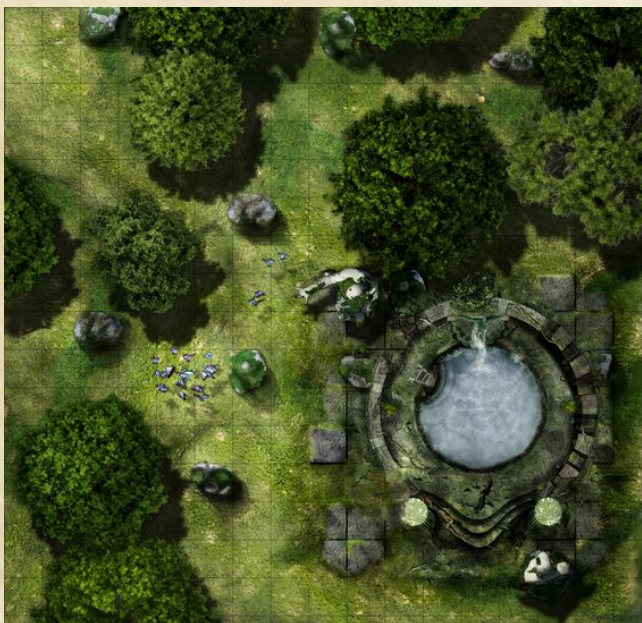
FAUSTINE

Armadura 6
Puntos de vida 4
Velocidad 40 ft.
Ataque 1d6+4
Daño 2 (espada corta)

| FUE | INT | PER | REF | VOL |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 4 | 6 | 3 | 2 | 5 |

Acciones

Desafinar. Faustine puede desafinar con su flauta provocando en quienes lo oyen un punto de daño. (Tratar como un ataque normal por cada PJ).



OESTE DEL BOSQUE DE EPPING

En esta zona del bosque es donde se encuentra el comando de **cinco centáurides** enviado por Titania para la vigilancia de los sátiros. Las centáurides están lideradas por **Quirona**, generala de las tropas de la reina de la Inglaterra Mágica. Si bien su misión es solo de observación y vigilancia, no tendrían inconveniente en usar a los PJs como peones contra los sátiros.

La primera vez que los PJs visiten el campamento de las centáurides:

Camináis por el sendero del bosque en dirección oeste cuando, de repente, parece que la tierra tiembla, parece que un terremoto hace temblar el suelo que pisáis. Comprendéis que no se trata de un terremoto cuando veis aparecer al galope a unas extrañas figuras que son mitad yeguas, mitad mujeres. Su silueta es imponente. La que parece que ejerce de líder se coloca delante vuestra. "En el nombre de la reina de las hadas, ¿quiénes sois y qué hacéis aquí?"

Quirona no sabe nada sobre el paradero de Shakespeare, no sabe nada de esa historia, pero sí sabe la forma de abrir el portal que comunica con el mundo de las hadas. Ella porta un mechón de cabello de sátiro, pero no lo compartirá con los PJs y les dirá, falsamente, que solo servirá un mechón de pelo de sátiro si es arrancado por la fuerza. Los PJs podrían dudar de las palabras de Quirona si superan una tirada de **DC 9 INT**. Si los PJs montan caballos, Quirona los amenazará si no los dejan en libertad inmediatamente. Si los PJs no liberaran a sus caballos, las centáurides se enfadarían mucho...

CENTÁURIDE

Armadura 7
Puntos de vida 8
Velocidad 50 ft.
Ataque 1d6+8
Daño 2 (lanza)

| FUE | INT | PER | REF | VOL |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 8 | 2 | 3 | 2 | 5 |

Acciones

Galope. Una centáuride puede galopar y arrollar a un rival. Si el rival no supera una tirada de **DC 6 REF**, sufrirá 3 puntos de daño por el atropello. Solo una vez por combate.

QUIRONA

Armadura 7
Puntos de vida 6
Velocidad 50 ft.
Ataque 1d6+6
Daño 2 (lanza)

| FUE | INT | PER | REF | VOL |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 4 | 5 | 3 | 2 | 6 |

Acciones

Galope. Una centáuride puede galopar y arrollar a un rival. Si el rival no supera una tirada de **DC 6 REF**, sufrirá 3 puntos de daño por el atropello. Solo una vez por combate.



NORTE DEL BOSQUE DE EPPING

La primera vez que los personajes alcancen este lugar:

Tras la espesa arboleda que amenaza el sendero por el que camináis os sorprende un amplio espacio despejado dominado en su centro por unas antiguas ruinas. A primera vista os resulta imposible dilucidar para qué pudo servir esa edificación en mitad del bosque. Si os habéis acostumbrados a los infinitos sonidos del bosque, desconcierta el absoluto silencio que reina en el lugar.

Aquí los PJs encontrarán el lugar donde se comunica el mundo real con el mundo de las hadas. En estas escondidas ruinas se realiza el ritual de invocación del portal. Los PJs pueden conocer el medio de abrir el portal de diversas maneras:

- Faustine, el sátiro.
- Quirona, la centáuride.
- Inspeccionando concienzudamente el lugar en busca de pistas.

Si los PJs han llegado a este lugar sin cruzarse con los sátiros ni con las centáurides, podrían llegar a comprender el ritual, a falta de los ingredientes para completarlo. En primer lugar, deberían superar una tirada de **DC 8 INT** para encontrar una **inscripción jeroglífica**. Después, claro, tendrían que descifrarlo. El jeroglífico muestra de izquierda a derecha las siguientes imágenes: un sátiro, una sacerdotisa, un cuchillo, un círculo, una llama, una puerta, un alto elfo.



LA APERTURA DEL PORTAL

Independientemente de cómo hayan conseguido los ingredientes necesarios para conjurar el portal, cuando lo hacen sucede lo siguiente:

Depositáis el mechón de pelo de sátiro en el centro de un círculo y le prendéis fuego. Habéis completado el ritual. El fuego es mucho mayor de lo que la lógica dictaría y os parece que las llamas adoptan figuras, os parece ver rostros que se asoman, que os escrutan. De repente la llama crepita y provoca una explosión de colores en todas direcciones. Las llamas adoptan la forma de un portentoso arco. Por él cruza -tenéis que frotaros los ojos para creerlo- un séquito de imponentes elfos. El último en cruzar el portal lleva ceñida en su frente una diadema de las piedras más preciosas que hayáis visto jamás. Guarda silencio esperando que seáis vosotros los que pronunciéis las primeras palabras.

Evidentemente, aunque los personajes pensaban que invocaban a Puck, quien ha aparecido es nada más y nada menos que el mismísimo **Oberón** (la figura de la izquierda). Oberón está, a partes iguales, intrigado y molesto por la invocación de los PJs. Oberón ignora cuánto saben los PJs. El gran monarca elfo en persona encargó a Shakespeare la escritura de una obra en la que aparecieran él mismo y Titania como un regalo de aniversario para la reina de las hadas. Oberón ignora los motivos que han podido llevar a Puck a desobedecer sus órdenes, a poner en riesgo una representación teatral encargada por él mismo. El rey de la Inglaterra Mágica les encomienda a los PJs la tarea de capturar y entregarle a Puck, pues él no quiere que sus hombres se alejen más allá del bosque de Epping. Para tal fin, Oberón les entrega una **piedra del alma**, un poderoso artilugio para capturar a Puck, y la palabra mágica para activarla, *Tenn`oio*, palabra élfica que significa *hasta siempre*.

Oberón cree que **Puck, y con él Shakespeare, estará en el teatro Blackfriars**, pues días antes de desaparecer, furioso con el dramaturgo de *Hamlet* por cómo lo había caracterizado en *Sueño de una noche de verano*, insinuaba que "le enseñaría a ese Shakespeare a escribir y a actuar". Puck quiere cambiar la representación de *Sueño de una noche de verano*.



PATREDÓN | NEUTRAL PARTY

ELFO

Armadura 8
Puntos de vida 6
Velocidad 30 ft.
Ataque 1d6+6
Daño 2 (flecha)

| FUE | INT | PER | REF | VOL |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 6 | 3 | 3 | 4 | 4 |

Acciones

Precisión. Los elfos son letales con el arco. Sus flechas hacen dos puntos de daño.

OBERÓN

Armadura 7
Puntos de vida 6
Velocidad 30 ft.
Ataque 1d6+6
Daño 2 (espada)

| FUE | INT | PER | REF | VOL |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 4 | 5 | 3 | 2 | 6 |

Acciones

Aura mágica. Es tal la imponente figura de Oberón que para golpearlo es necesario, en primer lugar, superar una tirada de **DC 8 VOL** para osar levantar el arma en su contra.

METAJUEGO

También en la finalización de este acto se interrumpirá brevemente la aventura para comprobar los conocimientos de los estudiantes sobre estructura narrativa.

PUNTO DE APRENDIZAJE

En la estructura narrativa del [viaje del héroe](#), el don es aquello que ha buscado el protagonista con tanto ahínco, es el Santo Grial, lo que pondrá fin al conflicto. Si los estudiantes identifican la **pedra del alma** que Oberón entrega a sus PJs dentro de la estructura del viaje del héroe, habrán obtenido **1 PUNTO DE APRENDIZAJE**.

PUNTO DE APRENDIZAJE

Cuando Oberón guarda silencio para que sean los PJs quienes hablen en primer lugar, los estudiantes se están jugando un punto de aprendizaje. Si se dirigen a Oberón por su nombre habrán obtenido **1 PUNTO DE APRENDIZAJE**.



EPÍLOGO

Se acerca la conclusión. Los PJs deshacen el camino para volver al mismo lugar en el que comenzó su aventura. El díscolo Puck está dispuesto a arrebatarse la obra de *Sueño de una noche de verano* a Shakespeare y su compañía. Los PJs tendrán que encontrar a Puck y Shakespeare en las tablas del teatro de *Blackfriars*.

EL TEATRO *BLACKFRIARS*

Cuando los PJs regresen a Londres y se acerquen al teatro *Blackfriars*:

Se percibe en las calles aledañas el bullicio de gente que aguarda el momento del inicio de la representación teatral. Aprovechan para beber, comer y hablar a gritos. En las puertas del teatro pueden verse criados con libreas de poderosos señores aguardando para que nadie ose molestar a sus señoras y señores. Si no fuera porque sabéis que un diablillo llamado Puck ha raptado a Shakespeare esto parecería el ambiente de una representación como otra cualquiera.

Tres son las **zonas explorables** por los PJs en el teatro *Blackfriars*: camerinos, escenario y taller. Evidentemente, los PJs pueden explorar otras áreas del teatro, pero en ellas no encontrarán ningún encuentro relacionado con la aventura.

Cuando los PJs ingresen por primera vez en el teatro tras su regreso del bosque de Epping:

Preparados para lo peor, entráis por la puerta para artistas del teatro *Blackfriars*. No se oye nada. Cuando os marchasteis del teatro en busca de Shakespeare y Burbage el teatro vibraba de actividad y ahora lo cubre una atmósfera de extraña quietud. Frente a vosotros está el largo pasillo que se adentra en las entrañas del teatro.

Aquí los PJs serán libres de explorar el teatro en el orden que deseen. Si el primer lugar que exploran es el **taller**, se encontrarán con **Puck**. En ese caso, siempre que lo derrotasen, claro, la aventura continuaría en **Saludos al público**.

CAMERINOS

La puerta que da acceso a los camerinos está cerrada, cosa nada habitual. Los PJs necesitarían superar una tirada de **DC 8 REF** para abrirla sin llave y con sigilo o **DC 9 FUE** para abrirla por la fuerza alertando a posibles enemigos. Independientemente de la manera en que sorteen el obstáculo:

Al abrir la puerta de los grandes camerinos del *Blackfriars* os encontráis con vuestros compañeros y con el equipo técnico del teatro. Todos se encuentran atados y amordazados. En el centro de la habitación se alza la figura de un ser de apariencia similar a Oberón y su guardia, pero con rasgos oscuros.

Dependiendo de la manera en que penetren a la habitación, el **elfo oscuro** habrá tenido tiempo para prepararse o no. Si los PJs golpean la puerta con violencia, el elfo oscuro se esconde para sorprender a los PJs. Si los PJs, por el contrario, abren con sigilo la puerta, serán estos quienes sorprendan al elfo.

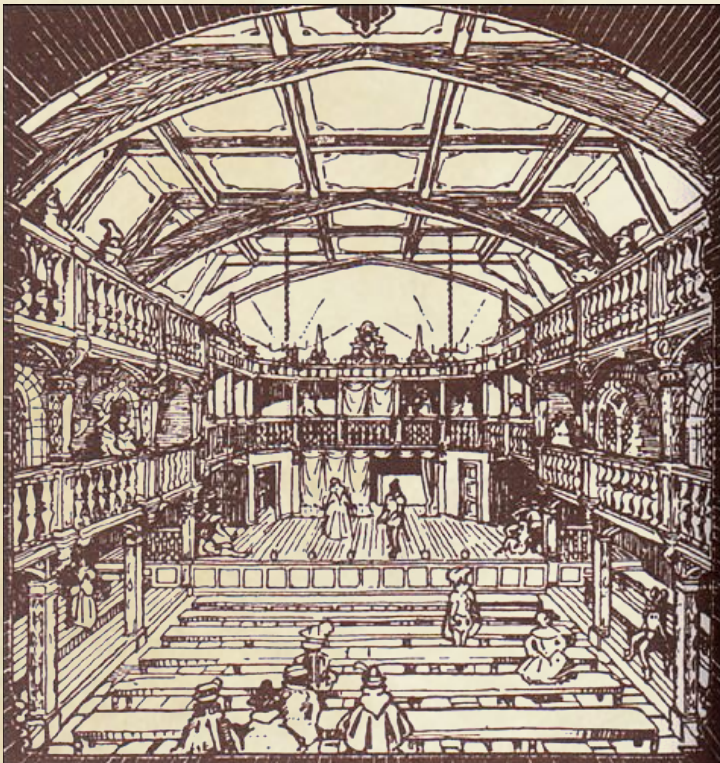
ELFO OSCURO

Armadura 8
Puntos de vida 6
Velocidad 30 ft.
Ataque 1d6+6
Daño 2 (espada larga)

| FUE | INT | PER | REF | VOL |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 6 | 3 | 3 | 4 | 4 |

Acciones

Veneno. Los elfos oscuros son expertos manipuladores de veneno con el que impregnan las hojas de sus espadas. El primer golpe de un elfo hace doble daño. Solo una vez por día.



Si los PJs derrotan al elfo oscuro y liberan a sus compañeros, estos les cuenta cómo un demonio -así se refieren a Puck- y sus secuaces los encerraron aquí. No saben dónde puede estar Shakespeare, pero escucharon al demonio decirle a algunas de sus criaturas que se pusieran a ensayar. Se refieren al grupo de **tres elfos oscuros** que en el **escenario** ensayan la nueva versión de *Sueño de una noche de verano*. Están asustados y abandonarán los camerinos hasta que no se les asegure que no queda ninguno de esos demonios sueltos.

ESCENARIO

Si los PJs prestan atención y superan una tirada de **DC 6 PER** podrán escuchar algunos susurros que vienen del escenario. Suena como si alguien estuviese repasando en voz baja un texto. Aquí hay **tres elfos oscuros** (imagen de la derecha) repasando el texto que aún no se saben bien.

Cuando los PJs ingresen en el escenario o en el patio de butacas:

El escenario y el patio de butacas están impecablemente limpios para el estreno de esta noche. Los carpinteros terminaron de colocar el asiento de la reina y los bancos de la platea parecen firmes. En el escenario están ensayando, pero no es nadie de vuestra compañía, sino un grupo de seres cuya apariencia es similar a la de Oberón y su guardia, pero con rasgos oscuros [si los PJs ya han visto al elfo oscuro en camerinos, puede sustituirse por: "un grupo de cinco elfos oscuros"]. Estos dejan caer los textos que sostenían en sus manos y agarran sus espadas.

Estos elfos oscuros son implacables y lucharán hasta el final.

TALLER

En el taller se encuentran los utensilios y herramientas de reparación del teatro. Es también el lugar de lavado y reparación del vestuario teatral.

Aquí es donde se encuentran **Puck** y **Shakespeare**. Puck, quien se considera a sí mismo el más poderoso guerrero de la Inglaterra Mágica, un guerrero más capaz, incluso, que Oberón, perdió la razón cuando Shakespeare leyó ante la corte mágica *Sueño de una noche de verano* provocando su personaje la risa de todos, incluidos Titania y Oberón. El plan de Puck es, primero, darle una lección a Shakespeare y, después, regresar a la Inglaterra Mágica para desafiar a duelo a Oberón por haberse burlado de él en público olvidando que es un general y no un duende bufón.

Shakespeare, por su parte, cansado del que en principio le pareció un estupendo trato -el de ganar dinero si callaba y ponía su nombre a las obras de un oculto Marlowe-, decidió escribir él mismo una obra, pero no se le ocurría nada que mereciese la pena. Un día, mientras cruzaba el bosque de Epping, Shakespeare tropezó con la comitiva de Oberón y este, al saber que ese hombrecillo era autor de teatro, le encargó *Sueño de una noche de verano*.

Os dirigís hacia una zona del teatro que, como intérpretes, no soléis visitar a menudo. La puerta que da acceso al taller está abierta y se filtra la luz que proviene de dentro. Al acercaros



os parece oír la voz de vuestro querido Shakespeare. Está diciendo en voz alta unos versos que pertenecen a *Sueño de una noche de verano*. Cuando Shakespeare lee un pasaje que pertenece al personaje de Puck oís un grito aterrador.

Puck apenas puede contenerse... Hace que Shakespeare lea la obra para indicarle qué partes son las que tiene que cambiar.

Cuando los PJs abran la puerta:

En el interior del taller, entre tablas, sentado en el suelo y sosteniendo papel y pluma sobre una tosca madera entre sus piernas está Shakespeare. Su rostro presenta señales de haber sido abofeteado repetidamente. De pie frente a él se yergue una aterradora figura. Lleva el torso desnudo, pero sus brazos están protegidos por brazas con largas protuberancias afiladas como cuchillos. Su mano empuña una larga y oscura espada. No os cabe duda de que se trata de Puck.



Puck se lanza hacia los PJs en cuanto los ve. Lo hace presa de una gran furia. A menos que los PJs saquen **pedra del alma** y se la muestren, Puck luchará hasta el final. Si los PJs enseñan la piedra, Puck no suplicará ni negociará, simplemente maldecirá y jurará venganza.

PUCK

Armadura 7
Puntos de vida 8
Velocidad 30 ft.
Ataque 1d6+8
Daño 2 (espada larga)

| FUE | INT | PER | REF | VOL |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 8 | 2 | 2 | 2 | 6 |

Acciones

Ataque remolino. Con un único ataque Puck puede golpear a todos los enemigos que tenga adyacente. Solo una vez por día.

Shakespeare, una vez liberado, abrazará efusivamente a los PJs, preguntará por **Richard Burbage** y finalizará diciendo:

¡Dejémonos de menudencias! ¡Hoy es día de estreno! ¡Vamos a presentar a los espectadores la obra más fantástica que hayan visto jamás!

SALUDOS AL PÚBLICO

Shakespeare logra convencer a todo el equipo para que no se suspenda la función. Los intérpretes están soberbios y el público ríe como no lo ha hecho antes con ninguna comedia de Shakespeare..., bueno, o de Marlowe... Tras finalizar la función:

Tras la última intervención de la pieza, la que dice: "Si nosotros, vanas sombras, os hemos ofendido, pensad solo esto y está arreglado: que os habéis quedado aquí durmiendo mientras han aparecido estas visiones", el público prorrumpe en estruendosos aplausos. Si los aplausos pudieran medirse, pensáis, este sería el más grande que habéis recibido jamás. Detrás del escenario os recibe Shakespeare eufórico, como si no hubiese sido raptado por un elfo loco, y tras besaros a todos, visiblemente emocionado dice: "Bien está lo que bien acaba... ¡Eh, qué buen título para una obra!"

PUNTO DE APRENDIZAJE

Si los estudiantes han interpretado a sus personajes respetando el **personaje asociado** en el que se inspiraron habrán conseguido **1 PUNTO DE APRENDIZAJE**.

¿QUÉ OCURRE DESPUÉS?

Con el final de la aventura no termina la historia... Quedan asuntos pendientes que resolver y que podrían continuarse. ¿A quién entregarán los PJs la piedra en la que está recluido Puck? ¿Se lo entregarán a Faustine el sátiro o a Oberón? ¿Harán pública la noticia de que Christopher Marlowe sigue vivo?

METAJUEGO

Tras la conclusión los estudiantes se alejarán de sus personajes para analizar algunas cuestiones de estructura del relato.

PUNTO DE APRENDIZAJE

Conseguirán **1 PUNTO DE APRENDIZAJE** los estudiantes que sepan explicar la razón de por qué el último acto o el epílogo son más breves que el primer y el segundo acto narrativos.

PUNTO DE APRENDIZAJE

Como cualquier narración, una aventura de rol como esta se estructura en actos narrativos. Si los PJs identifican los actos narrativos y sus principales características y puntos de giro, habrán conseguido **1 PUNTO DE APRENDIZAJE**.

