

La Llama de Farale

ΟΟΟΤ ΧΛΟΠΙΘΝΩΠΟΟΤΛΚΜΖΠΥ

M Ó D U L O

Changeling: El Ensueño

soro) y un punto que no se encuentre a cualquier distancia (Tesoro 5 Viaje/ Parpadeo). Sin embargo, entrar no es salir, y por eso necesitan de la habilidad de Axin.

Los Redcaps ofrecen protección frente al mago, ya que Obadol ha caído un poco en desgracia, y su reino (así como su guardia) no es lo que era. El Mago, a cambio, le ayudará a buscar un feudo más próspero con el que poder hacerse con algo de poder. ¿Porqué no utiliza Obadol la Llama? Porque no sabe cómo. Simplemente.

El malvado Duque ha esperado pacientemente el momento, y ahora, justo el día de la celebración, en el que todo el mundo estará atento a la fiesta, será el momento propicio, causando además un gran golpe de efecto...

Introducción para el Director de Juego

Deshtar y Aral han decidido dar un festejo por el 25 aniversario de su casamiento, invitando a Nobles y Plebeyos de todos los feudos (obviamente, éste va a ser el pie de entrada de los PJ). Los Sidhe podrán llevar a sus vasallos si así lo desean, y por una noche todos podrán disfrutar de la hospitalidad del castillo del Conde.

Sin embargo, una sombra de amenaza se aproxima sobre el feudo de la feliz pareja.

Hace mucho tiempo, antes de que la Condesa Aral se desposara con Deshtar, estuvo pretendida por Obadol, un Duque perteneciente a la Casa Eiluned. Sin embargo, la hermosa dama lo rechazó, creando un profundo odio dentro del corazón de Obadol hacia ella y su casa. A pesar del tiempo pasado este rencor perdura, y ahora Obadol ha ideado un plan para acabar de un sólo golpe con Aral y su reino. Contratando a un grupo de mercenarios Redcap y los servicios de Axin, un diestro ladrón Pooka Oscuro, el Duque pretende robar la Llama de Farale del castillo feudal y así llevar la desgracia al reino.

Pero ésta no es la peor parte de su plan. Una vez con la Llama en sus manos, Obadol la venderá a un Mago Huérfano, con la única intención de hacerla desaparecer de la faz del Ensueño. Así, piensa él, no habrá manera de que la pareja realce de nuevo su reino, condenándolo para siempre. El Mago Hermético, llamado Lozanus, ve el Tesoro como una mina

de quintaesencia, y de ahí su interés por tan raro artefacto.

El plan es simple. Gracias a un Tesoro de la familia del Duque, Axin puede infiltrarse inmediatamente en las habitaciones privadas de Deshtar, donde se encuentra ubicada la llama, y robarla. El Tesoro en cuestión puede abrir un portal de conexión entre el espejo familiar (el Te-



Escena 1. La Fiesta

El camino hacia el Ensueño Lejano, así como a la ubicación del castillo, queda bien indicado en un pequeño mapa que va adjunto a la invitación. El feudo es un lugar idílicamente feérico. Inmensos prados, caudalosos ríos, cascadas, animales... El castillo está formando por torresones delgados como agujas y almenas de ladrillos del mármol más hermoso.

La entrada a la fiesta está "custodiada" por dos guardias Sidhe y por dos Grifos Quiméricos. Los guardias pedirán amablemente las invitaciones a los visitantes. Dentro, hay una amplia representación de todas las linajes y casas del mundo feérico. Los PJ podrán confraternizar con sus congéneres alegremente, mientras que la fiesta será amenizada por juegos y espectáculos de todas las clases.

Sin embargo, durante la noche, en el momento en el que algún personaje haya quedado "aparte" de la fiesta por cualquier causa (robar, espiar, engatusar a una dama...), oirá un sospechoso aleteo cerca de unos arbustos... Si se acerca, verá cómo Axin termina de degollar a uno de los guardias. El desgraciado Sidhe sorprendió al Pooka cuando se disponía a abandonar el palacio con la Llama en su poder. Dos alas de colibrí permiten al Pooka sobrepasar las murallas de palacio y reunirse con Obadol en una torre propiedad del Duque a varios días de viaje, donde éste ha concertado una cita con Lozanus.

Goblins y Leprechauns

(Número: MUCHOS)

Físicos: 2/2/2; **Sociales** 1/1/1; **Mentales** 2/1/1

Talentos: Alerta 3, Pelea 1; **Técnicas:** Armas C.C. 1; **Conocimientos:** Ninguno aplicable para la Aventura

Artes: No tienen; **Reinos:** No tienen; **Glamour:** 1; **Fuerza de Voluntad:** 2; **Banalidad:** 2

Salud: 0/-3/muerto

Aspecto: Si hemos visto la fantástica película "Dentro del Laberinto", ya nos podemos imaginar el aspecto de estos Goblins. Si no la hemos visto, podemos decir que las mascotas de los Redcaps son unos personajillos a primera vista simpáticos por su corta estatura, sus ojos saltones, sus armaduras oxidadas y su risa chillonas. Pero después veremos que son molestos, malintencionados y malvados cuando empiecen a pincharnos con sus armas puntiagudas y sus piedras afiladas.

Seguramente, el PJ avisará a la guardia, o saltará sobre Axin. De una manera o de otra, Axin escapará (gracias a sus alas esquivará cualquier ataque, incluso los de proyectiles), pero no todo está perdido. En la lucha contra el guardia, Axin perdió un gorro negro que llevaba puesto.

Escena 2. La Persecución

El Conde está desolado. La Llama ha sido robada, y sin ella su reino se marchitará en pocos días. Obviamente, la fiesta se cancela, y pedirá una rápida audiencia con el testigo del robo. Ya que es el único capaz de reconocer al ladrón, acompañará a Abrax, el capitán de la guardia, en la búsqueda de la Llama de Farale. Abrax tiene un mastín Quimérico llamado "Talon"

que podrá seguir el rastro del Pooka gracias a su olfato y al gorro extraviado. El tiempo apremia, ya que el glamour restante que queda en el feudo apenas puede hacer que éste exista durante más de cinco días...

Inmediatamente, Abrax, el PJ y todos los que quieran acompañarles se pondrán en camino. El Conde ha prometido una cuantiosa recompensa para aquellos que traigan de nuevo la reliquia a su lugar correcto, cosa que animará a los PJ más reticentes a que se metan de lleno en la aventura. Mas no todo va a ser un camino de rosas...

Durante el camino, y una vez hayan salido del feudo de Deshtar, Axin aprovechará alguna noche para atacar por sorpresa si ve que el grupo perseguidor le viene pisando los talones cerca su punto de destino. Los PJ van a caballo, y aunque él tiene la capacidad de volar, no lo hace con la suficiente rapidez como para dejar atrás a los enviados del Conde, por lo que decide acabar con ellos y quitarse el problema de encima.

Atacará desde el aire, lanzando flechas con punta de hierro (¡wak!), por lo que más les vale a los jugadores andarse con ojo si no quieren que sus personajes terminen mal. Un rápido contraataque, o una estrategia bien planificada, podrán hacer que Axin se pierda de nuevo entre la maleza

Redcaps

(Número: a discreción del DJ)

Físicos: 6/3/5, **Sociales:** 3/2/2, **Mentales:** 4/3/3

Talentos: Alerta 5, Esquivar 4, Pelea 4; **Técnicas:** Armas C.C. 6, Armas de Fuego 3, Sigilo 4

Artes: Primal 4; **Reinos:** Hada 4; **Glamour:** 5; **Fuerza de Voluntad:** 6; **Banalidad:** 3

Aspecto: Si hay un Redcap verdaderamente malcarado, es el mercenario. No tienen escrúpulos y se venden al mejor postor. Estos no son las excepción. Apestan, TODOS van armados con armas de hierro, y no dudarán en utilizarlas contra quien diga Obadol. Para terminar de arreglar el asunto, sus alter-egos humanos son culturistas, por lo que su fuerza es temible. Se recomienda el uso de todo tipo de hachas, mazas y dagas.

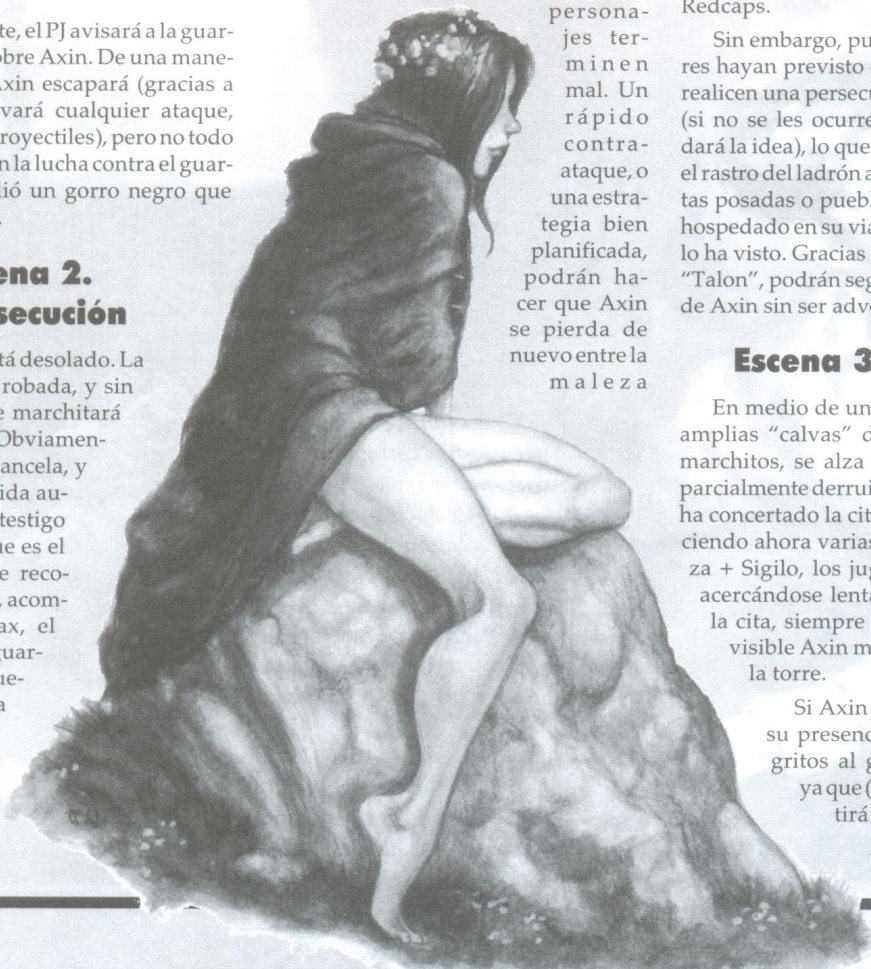
(sin oportunidad de ser capturado) y huya hacia la torre de Obadol, ya que no queda muy lejos, y pedir ayuda a los Redcaps.

Sin embargo, puede que los jugadores hayan previsto el ataque de Axin y realicen una persecución más cautelosa (si no se les ocurre a ninguno, Abrax dará la idea), lo que les permitirá seguir el rastro del ladrón a través de las distintas posadas o pueblos por donde se ha hospedado en su viaje, o de la gente que lo ha visto. Gracias a esto, y al olfato de "Talon", podrán seguir de cerca la pista de Axin sin ser advertidos.

Escena 3. La Cita

En medio de un enorme bosque de amplias "calvas" de hierba y árboles marchitos, se alza la una negra torre parcialmente derruida en la que Obadol ha concertado la cita con Lozanus. Haciendo ahora varias tiradas de Destreza + Sigilo, los jugadores deberán ir acercándose lentamente al lugar de la cita, siempre siguiendo al ahora visible Axin mientras aletea hacia la torre.

Si Axin se ha percatado de su presencia, pedirá ayuda a gritos al grupo de Redcaps, ya que (obviamente) se sentirá en peligro con los personajes de los jugadores detrás.



Obadol, Duque de Eiluned

Obadol nunca entrará en combate contra los PJ, ya que teme por su integridad. Es un Hada Gruño-na, de pelo largo y blanco. En el mundo feérico viste una túnica, una camisa y una enorme capa roja. Su cabeza está adornada por una pequeña corona. Normalmente esconde su personalidad tras una voz calmada, unos gestos orgullosos y una actitud arrogante, pero cuando se enfada es el típico "malo" que se echa la capa por encima del rostro antes de salir huyendo a caballo. En momentos de histerismo, amenaza a todo el que tenga delante con el dedo, con una voz estridente y chillona.

Si no es así, Abrax aconsejará dejar los caballos a la entrada del bosque y así poder ir más sigilosamente hacia el destino del ladrón (ya que presiente que queda próximo el final de la persecución).

Efectivamente, los PJ, al poco rato de seguirle el rastro al ladrón (que ahora camina), podrán divisar en una pequeña ladera cómo se alza la negra torre de Obadol. Allí, junto a un grupo de Redcaps y varios Goblins y Leprechauns, el malvado Conde espera la llegada de Axin con la Llama. Junto a él, fumando un cigarrillo, está Lozanus, un humano joven, de porte robusto pero faz simpática. Viste de una manera normal, casi dejada, pero guarda un carisma que provoca cierta confraternidad nada más verlo. Espera con ambas manos metidas en los bolsillos y una extraña sonrisa en sus labios, como si supiera lo que va a acontecer y tuviera preparado un as en la manga si ve que su bienestar es puesto en peligro.

Finalmente, Obadol casi saltará al ver aparecer en el horizonte a Axin portando la Llama en sus brazos. Le hará señas frenéticamente con sus manos para que se acerque hasta él. Todos menos Lozanus, que siempre se mantendrá atrás, apartado, se arremolinarán alrededor de la Llama, quedando embelesados por su luminiscencia. El Mago permanecerá impassible mientras se enciende otro cigarrillo, siempre sonriendo.

El grupo perseguidor puede atacar cuando quiera. El número de Redcaps queda a total discreción del Narrador, pero recomendamos que siempre vaya equilibrado con el de personajes jugadores. Los primeros en atacar serán los Redcaps. Después, los Goblins y Leprechauns (mascotas de los Redcaps) atacarán mordiendo, pinchando y apedreando. Si son vencidos, Obadol se llevará las manos a la cara, completamente desesperado.

—¡Malditos seáis! ¡Pagaréis cara vuestra ofensa! ¡Viviré para ver vuestra caída y la desaparición del maldito feudo de Aral! ¡Lozanus, acaba con ellos!

Sin embargo, Lozanus ha desaparecido. Ha preferido poner pies en polvorosa antes de terminar como los Redcaps. Con las prisas ha dejado la Llama en el suelo, lo que permitirá que uno de los PJ se apodere de ella rápidamente. Obadol, desesperado, no sabrá lo que hacer hasta que, amenazando con el puño, huya. ¿Cómo? Gracias a su capa. La capa de Obadol es en verda d

una Quimera que de repente cobra vida, envolviendo a su dueño y protegiéndolo de cualquier daño, a la vez que lo alza por los aires, permitiéndole volar...

Antes de desaparecer en el cielo, Obadol lanza una última amenaza.

—¡Me vengareeeeeEEEEEE!

La Llama, sin embargo, ha sido recuperada.

El viaje de vuelta es más tranquilo, y una vez en el feudo de Deshtar y Aral, los PJ y el capitán de la guardia serán recibidos como verdaderos héroes. Lo prometido es deuda: el rey dará un Tesoro a elección de cada personaje (de un grado no mayor de tres) y un visado vitalicio con el que pueden hospedarse de por vida en su feudo, así como eterna gratitud y amistad por su parte y por la de su pueblo. Mayores recompensas, así como el reparto de puntos de experiencia, queda a discreción del Director de Juego.

por Daniel Meléndez

ilustración de Alberto Foche

