

Carnaval en Kralorela

por Pablo Lagartos <pablo@kobo.es>

¿Os imagináis a un grupo de changelings desequilibrados que tiene un club de rol y son fanáticos de Rune Quest? Imaginaros sus sueños y los de los niños que juegan con ellos. Todo ello en esta partida de Changeling de rol dentro de rol.

Carnaval en Kralorela no es un módulo para directores de juego novatos: un chispazo fortuito enciende la acción y el resto de la historia transcurre en diversas tramas que pueden, o no, coincidir. Hay muchos Pnjs que desarrollan sus actividades de modo independiente a las acciones de los jugadores, algunos de ellos sólo coinciden ocasionalmente y otros cuando el narrador desee.

Contenido

- Primera Parte
 - 26 de Febrero. Noche
 - Carlitos
 - El tipo de la Gabardina 1
 - Grey 1
 - 27 de Febrero
 - El Matrimonio Bolger
 - El tipo de la Gabardina 2
- Segunda Parte
 - 28 de Febrero
 - Buscar a Mike Pichi
 - Investigar a Don Gabriel costo
 - Visitar antigüedades Bolger
 - Ir al Centro Social
- Tercera Parte
- Final
- Recompensas
- Actores invitados
- Nota del autor

Se debe leer todo el módulo con atención antes de jugarlo y, por supuesto, el narrador es libre de alterarlo a su gusto. Sólo recuerda que la vida de la estirpe está regida por el Dán y que tú, en su representación, debes crear la sensación de que el destino y las casualidades forjan las leyendas donde viven los Changeling.

Primera parte

26 de Febrero. Noche

La historia comienza en la calle de una gran ciudad, anochece y una lluvia alegre, fina y pertinaz, se derrama sobre los escasos transeúntes que caminan presurosos, cambiando sus rostros grises en colores brillantes mientras una tonadilla musical repiquetea al ritmo de la lluvia; nuestros amigos disfrutan de unos momentos de felicidad viendo las pinceladas de Glamour que desprende la llegada del fin de semana.

En un callejón lateral el llanto de un niño llega hasta los personajes, cuando lo ven advierten apenas diez años, de rodillas bajo la lluvia y llorando a moco tendido, sobre el asfalto restos de una quimera que se disuelve como pintura que chorrea hasta la alcantarilla. (Unas tiradas de Percepción+Alerta de Dif. 8, detectan a un tipo en la esquina al otro lado de la calle, lleva gabardina y una gorra y se vuelve justo antes de desaparecer.)

Un coche aparece enfocando con las largas a los personajes, recortando la silueta del niño y con claras intenciones de atropellar al chaval, ya sea gracias a un cantrip o a base de piernas (Destreza+Atletismo, Dif. 7. Se necesitan dos éxitos para apartar al niño y tres para apartarse uno mismo. El resto es suficiente que saque dos éxitos en Destreza + Esquivar Dif. 5. Un éxito resulta de un golpe leve, Daño como una caída de 3m, si atropella como una caída de 9m) es de suponer que lo salvarán e intentarán hablar con él, tienen un minuto.

Pueden intentar averiguar por varios métodos que ha sucedido o intentar seguir al tipo de la gabardina, o tal vez han provocado un accidente... (El conductor se llama Mike y conduce bastante borracho un Saab 900 Turbo rojo a toda velocidad).

El crío se llama Carlitos, tiene una imaginación desbordante y se ha escapado de casa junto a Pudo (su amigo invisible), estaba perdido en el callejón cuando el señor gris atravesó a Pudo y lo dejó como un helado que metes en el microondas... se ha muerto.

Un minuto, ese es el tiempo que pasa antes de que aparezcan tres changeligs a los que los personajes no han visto en la vida, les acompaña una gigantesca quimera con cuatro brazos, dos patas, una cola que se divide en dos apenas sale de la espalda, una enorme boca

central y dos apéndices sensoriales con tres órganos independientes cada uno (Un Devorador de RQ) va atado con una cadena plateada que porta un troll. Lo preceden dos Redcaps con cara de malas pulgas que comienzan a volcar unos contenedores de basura buscando algo, el troll se acerca a lo PJs, se presenta como Durell y les pregunta sobre una cría pooka llamada Greyde que vive en este feudo.

Durell intentará conseguir información, con buenos modos primero y recurriendo a la intimidación después -recuerda el bichito- Lo único que dice es que les ha robado una Barcia en forma de libro.

Los personajes tal vez descubran una rata temblando en la esquina de un portal (Es Grey que ha lanzado sobre el grupo de Durell un cantrip de Ojos Velados), gracias a una tirada de Percepción+Sagacidad de Dif.6-necesaria por su forma de rata- y tres éxitos descubrirán el semblante feérico de nuestra amiga). Greyde es una pooka-rata luminosa a la que los PJs conocen vagamente, tiene muchos amigos entre los mortales de la ciudad y sólo se deja ver por el feudo en las fiestas (Con una tirada de Contactos Dif.7 el PJ sabe donde localizar a Grey y dependiendo de los éxitos lo que el narrador considere).

El desarrollo de la escena depende de lo hagan los jugadores, aunque se ve interrumpida por los gritos de una vecina gritando "nosequé" de gamberros y posteriormente por la policía si no se largan de allí. El poli es el Inspector López (ver Actores invitados) que además tiene la descripción de Carlitos ¿Secuestro? ¿Alteración del orden público?

¿Y ahora qué? Por una parte tienen que pensar que hacer con Carlitos, que se habrá quedado dormido, demasiadas emociones.

Quién era el tipo de la gabardina ¿Un Hombre de Otoño? ¿Donde está Grey? Intentará aprovechar cualquier ocasión, en cuanto desaparezcan los chicos de Durell o si hay bofetadas, para largarse. Pueden retenerla y entonces contará a regañadientes su historia o tendrán que buscarla durante el 27 de Febrero (Diez éxitos de Dif. 7 con Manipulación + Callejeo, aunque cada 100\$ reducen 1 la dificultad, los "fracasos" son posibilidades de encontrarse con Durell y su pandilla).

Carlitos

Aunque ya tiene nueve años su Banalidad es de 1, además es un experto en el universo de RQ, aunque los PJs no tienen porque saberlo, de momento... Vive en Shaming, una pequeña ciudad a 20Km y se escapó de casa hace dos días (con Persuasión o Intimidación y apelando a la Empatía se puede deducir que sufre abusos deshonestos por parte de su padre) Viste con ropa

de marca y su desaparición no ha trascendido en los periódicos. Lo busca discretamente la policía a instancias de su padre don Gabriel Costo, un potentado, dueño de una fábrica de calzado, por lo que se baraja la posibilidad de un secuestro. Si los PJs pasean por la ciudad con él, el Inspector López no tardará en caer sobre ellos.

Lo pueden entregar a la policía pero sus conciencias no descansarán ya que lo enviarán directamente a su casa, o acercarse a Shaming a averiguar algo... esconderlo es una opción, o encantarlo en el feudo. Recuerda que un Boggan sentirá la Llamada del Necesitado. Esperemos que no lo dejen sólo

El tipo de la Gabardina 1

En principio no es posible localizarle por mucho que lo intenten, aunque otros changelings han tenido la desgracia de cruzarse con él (Se puede obtener una descripción bastante precisa). Es algo más que un Hombre de Otoño, tiene Banalidad 10! Esta desquiciado, no ve nada ni a nadie y encamina sus pasos hacia el palacio del duque de la ciudad, donde se celebrará el Carnaval. Si lo buscan, al único que encontrarán es a Mike, el tipo del deportivo rojo, por lo barrios más cutres de la ciudad comprando ¿Droga? (Continuara...)

Grey 1

Si los PJs veían a Grey pero no se lo dijeron a Durell tienen posibilidades de que ella cuente lo que pasa, sino se encontrarán con una pooka obstinada y cabezota. *"Los Hijos de la Diosa Roja era un club de rol en el Centro Social de Shaming donde jugábamos jóvenes burgueses y changeling. Un shide oscuro llamado Uisedel se convirtió en mecenas del grupo y trajo a algunos extraños jugadores, al poco convirtió el club en el sitio ideal para saquear, empezando a levantar un feudo propio. Conseguí de modo, bueno... eso, para el club de rol un original manuscrito de RQ, ¡de Greg Stafford! ¿Entendéis?, pero es una jugosa barcia que Uisedel desea para si ¡y la destrozará para extraer su glamour!"* El manuscrito ya no lo tiene ella, lo dejó en un feudo, el de los auténticos señores de Shaming, el matrimonio Bolger. (Continuara...)

27 de Febrero

Esperemos que haya algún Shide en el grupo, o al menos algún changeling respetable, por que a través de él (¿Esta en su casa por la mañana?) el duque del feudo les encarga un trabajito. En cuanto lo localice le invita al palacio (¿al mediodía?) y le hace un encargo urgente (Consulta la página 82 del manual de Changeling):

"Como sabrás, mañana por la noche se celebra el Carnaval y debido a un pequeño problema técnico nos hemos quedado sin el burgués que teníamos previsto, así que

necesitamos uno antes de que anochezca. Consultado el dán por Eslail habéis sido designados como Examinadores, y será vuestra obligación encontrarlo, encantarlo hasta el palacio y presentarlo a la Estirpe. ¿Deseáis Juramentar el encargo?"

Justo antes de terminar la Entrevista, el duque les dice volviéndose hacia ellos con una extraña sonrisa en el rostro: *"Por cierto, Examinadores, Eslail reclama vuestra presencia en sus aposentos"*. (Con un par de éxitos en una tirada de Int.+Gremayre de Dif.6, el PJ estará seguro de que nadie de la estirpe ha sido designado nunca con el Título de Examinador).

Eslail es un eshu que viste con ropajes medievales rojos, tiene una enorme capacidad de Adivinación y es uno de los consejeros más valorados del duque (cuando no esta viajando). Realiza Presagios sobre los acontecimientos del feudo y ha encontrado entre los pliegues del dán a los personajes con el extraño título de Examinadores buscando a un burgués: *"la niebla del ensueño se pliega sobre vuestros velos transformándolos en armaduras, sólo una atenta mirada descubre vueltas y vueltas en el camino que lleva hacia Carnaval, pero antes de llegar hay que desviarse para cumplir vuestra obligación. Pero Carnaval esta en peligro, un troll se acerca a cumplir su destino..."* Pide a los PJs que les permita realizar un cantrip de adivinación sobre ellos para aclarar lo que sucede, si aceptan, ahí va: baraja un extraño tarot y hace sacar cartas a los PJ, luego retira algunas y se las muestra, con una pregunta: ¿Qué tienen en común? Son :

- un troll asociado al desvanecimiento.
- un burgués asociado al color rojo.
- un lagarto asociado al glamour.

(Evidentemente el troll es el Sr. Gris, el burgués es Mike y es el elegido como Rey del Carnaval y el lagarto es el amigo invisible de Carlitos, todos están relacionados y todos son de Shaming).

Un voluntario para Carnaval: Si realizan el Juramento de realización de la tarea, se incrementará su Fza. de Voluntad en uno, hasta que termine Carnaval, si las cosas no funcionan como debieran, bueno, ya veremos...

Tienen hasta el anoecer del día 28 para encontrar al burgués que encantar para Carnaval, pero la tradición dice que debe aceptar (mediante argucias, emborrachándolo...), que lo ideal es uno alejado de la banalidad y, sobre todo, que portará una señal del dán. Deberán imbuir glamour en un objeto que el elegido deberá aceptar.

Todo lo que intenten para que un burgués cualquiera de su ciudad "acepte" convertirse en rey del Carnaval fracasará estrepitosamente, puedes recurrir a las casualidades más chuscas

y absurdas, un paro cardiaco, encuentros con los chicos de Durell o al tipo de la gabardina que anula sus cantrips, lo que sea, que sufran un poco...

Más cosas: el Inspector López sigue buscando a Carlitos, éste ha creado un nuevo amigo invisible Pudo II, un enorme Lagarto con malas pulgas y se vuelven a cruzar con Mike, el tipo del deportivo rojo. Mike aparece con su coche cuando los PJs caminan por la calle, se les queda mirando. Su coche es rojo, lleva un polo Lacoste y un traje de Rey de Oros para la fiesta de disfraces que se celebrará en casa del Sr. Costo el 28 por la noche, los jugadores saben, en ese momento, que él es el elegido por el dán para ser el rey del Carnaval.

Pueden intentar perseguir al cochazo de Mike, pero si van a capturarlo aparecen Durell y sus amigos Cacerolo y Cogodrullo. Si los PJs van con Grey las tortas son inevitables. Si pasean solos, Durell y sus amigos (recuerda su mascota) intentaran "convencer" a los jugadores que les ayuden a encontrarla prometiendo lo que sea. Por cierto, son de Shaming, saben cosas sobre Carlitos y su padre y si han visto al chico con ellos intentarán chantajearles, o intercambiar información. En el callejón les han visto llevarse a Carlitos y han tenido un día para atar cabos. Ellos mantendrán la boca cerrada a cambio de que les entreguen a Grey.

El Matrimonio Bolger

Sólo con la información de Grey sobre la barcia, los PJs tienen un conocimiento muy somero de este matrimonio boggan. Si tienen un Título elevado o utilizan sus Contactos en el feudo sabrán que, aunque plebeyos, son los legítimos señores del feudo de Shaming. Se dice de ellos que están un poco desquiciados y no tienen relación con la sociedad changeling. Eran famosos por acumular, en sus buenos tiempos, barcias valiosas y fabricar maravillosos objetos.

El Tipo de la Gabardina 2

Hace un año un barba gris troll tuvo una muerte quimérica de mano del duque del feudo donde están los jugadores, su glamour nunca fue restaurado y su alta banalidad le sumergió en la niebla. El mortal (Roberto Balkins) encontró trabajo en la ciudad de Shaming como técnico municipal de cultura en el Centro Social, donde está el club de rol. Ha empezado a tener pesadillas con recuerdos y el calor de la venganza hace que encamine sus pasos hacia el palacio del duque. Si los PJs no lo impiden entrará en el palacio-feudo la noche de Carnaval, va armado con un .38 y esta dispuesto a lo que sea.

Durante este día 27 los jugadores tendrán, pues, que encontrar al rey del Carnaval. Además pueden averiguar cosas sobre Mike (la matrícula del coche?), el Hombre de la Gabardina (con el que se pueden encontrar si el Narrador así lo desea -yo lo hice aparecer en

medio de la pelea contra Durell, todos sin glamour durante un rato-) y hacer algo con Grey y Carlitos (el Inspector López sigue investigando).

En fin, todo parece indicar que deben encaminar sus pasos hacia Shaming, y exceptuando un control policial en la carretera buscando a Carlitos y que no tienen tiempo por que la fecha de entregar al "Rey del Carnaval" se acerca, supongo que hacia allí irán.

Segunda parte

Shaming es una pequeña ciudad que vive gracias a su fábrica de calzado, tiene un barrio central poblado por orientales, que en su mayoría trabajan en la fábrica. Pueden hacer varias cosas en la ciudad:

- Buscar a Mike Pichi
- Investigar a don Gabriel Costo.
- Visitar Antigüedades Bolger.
- Ir al Centro Social.

Las dos últimas opciones dependen, claro, de que se hayan enterado a través de Grey.

28 de Febrero.

Presupongo que es el día 28 cuando los jugadores llegan a Shaming, por cierto ¿Van con Carlitos?. Tienen que recordar que su misión es encontrar al Rey del Carnaval y que (¿alguien se ha molestado en averiguarlo?) anochece a las 18:46h y a esa hora tienen que estar de vuelta en el feudo con el Rey.

Por cierto, el Inspector López llega a Shaming a la hora de comer un poco mosqueado de que el Sr. Costo organice una fiesta estando su hijo desaparecido. Y Grey vuelve a la ciudad seguida por Durell y sus muchachos. Esto, claro está, si Grey no va con los jugadores, en cuyo caso, lo mismo te da, que te da lo mismo.

Buscar a Mike Pichi

El destinado a ser rey del carnaval pasa toda la mañana del día 28 en su casa con la hijastra de Don Gabriel (Vanessa una estupenda veinteañera rubia oxigenada), ha pasado mala noche con unos sueños muy raros en los que aparece como rey de unos extraños seres que ríen y cantan en una especie de orgía de colores. La dirección de su apartamento no aparece en la guía pero es probable que los jugadores la tengan a través de la matrícula de su coche o que decidan encontrarlo pateando las calles (Callejeo Dif.7 ó Contactos). Necesitarán un total de 6 éxitos para localizarle, luego sólo hay que convencerle para que acepte el regalo con glamour de los jugadores.

Vive en un apartamento de lujo, con portero uniformado, que posee un ascensor directo con seguridad electrónica y para reventarlo es necesario tener al menos 3 en Seguridad y conseguir 3 éxitos con Dif.7 en Astucia+Seguridad. Mike, no obstante, a la hora de comer bajará al garaje a por su coche y se dirigirá a casa de Don Gabriel Costo. Mike está nervioso, va armado con un .32 e intentará huir a casa del Sr. Costo, utilizando de escudo a Vanessa si es necesario

Investigar a Don Gabriel Costo

Es facilísimo encontrar su mansión en la ciudad de Shaming. Su casa es enorme y está protegida con guardias y perros. El 28 da una fiesta-comida en la casa a la que hay que ir disfrazado y tener invitación. Se puede entrar con alguna artimaña inteligente (gracias a su hijastra o a Mike, vestidos como camareros o algún Cantrip tipo Confusión u Ojos Velados) y una vez dentro curiosear por la casa.

Gabriel Costo está casado en segundas nupcias con Mary Ellen Ostiz, una madurita acaudalada, madre de Vanessa y cocainómana habitual, aunque estupenda señora por otra parte. Esta muy preocupada por la desaparición de Carlitos, su hijastro, e intentó suspender la fiesta. No sabe nada de las andanzas de su marido. En la casa hay mucha gente importante y bastantes críos felices que vislumbran parte del semblante feérico de los personajes. El servicio es oriental y saben TODO lo que pasa en la casa pero están muy asustados y obtener su ayuda es complicado. Una buena ocasión para demostrar lo bien que los jugadores interpretan a sus personajes. La fiesta se interrumpe a las seis de la tarde y se reanuda con un baile de máscaras a las once de la noche, sin niños.

El despacho del Sr. Costo tiene sorpresa, una habitación secreta con una cama y vídeo, más un montón de pelis con sus devaneos grabados. Cuando los payasos actúan en el jardín es el mejor momento para intentar alguna acción.

Por cierto, el Inspector López y Federico vigilan la casa, discretamente, desde su coche. Si el Inspector les ve entrar, él entrará a continuación. Si los ve rondando por la casa se acercará a hablar con ellos.

Si no han localizado a Mike, pero controlan la casa, lo verán llegar a la fiesta con Vanessa... puede ser un buen momento para "encantarle".

Visitar Antigüedades Bolger

El Hogar de los Bolger linda con el barrio oriental de la ciudad, en la zona vieja. Si van con Grey no tendrán problemas para encontrarlo, sino deberán recurrir a tiradas de Percepción+Sagacidad de Dif.6 y obtener al menos 3 éxitos para descubrir el velo de glamour que lo oculta. También pueden mirar en la guía telefónica.

Antigüedades Bolger es el hogar de Don Goyo y Tita Maya, esta situado en un antiguo caserón con dos plantas y sótano:

- En el piso superior viven los Bolger, no hay nada de interés, pero esta decorado como si de repente entraras en el siglo XVIII.
- En la planta calle se encuentra su tienda de antigüedades llena de trastos, es mucho más grande de lo que parece por fuera y si no se va con alguno de los dueños es fácil perderse. Hay muchas armas antiguas (incluso alguna quimérica) y objetos interesantes, multitud de libros y alguna barcia por allí perdida.
- El sótano: Aquí se encuentra el alma del feudo, su hoguera, en forma de chimenea rodeada de cojines. Prácticamente agotada (un punto de Glamour para los soñadores) no es utilizada más que por los escasos amigos de los Bolger: Grey de vez en cuando y hace un año pasaba por allí GradeÍl.

Los Bolger son un viejo matrimonio boggan sumido en la Confusión. Don Goyo esta en el Primer Umbral y esta totalmente paranoico, escucha continuamente unos susurros amenazantes, pero es un tipo bonachón y buen anfitrión. Tita Maya esta bastante peor, esta en una fase terminal del Segundo Umbral (Síndrome de Don Quijote), a punto de pasar al Tercero. (Ver Actores invitados).

No hay que ser muy listos para darse cuenta de como están los Bolger, hay que adoptar una actitud caballeresca y hablar como una persona de tiempos pretéritos para entrar por el ojito derecho a Tita Maya. (No estarían de más unas tiradas de Etiqueta). Don Goyo interrumpirá la conversación cada dos por tres por que cree oír voces amenazantes ("*claro, claro, no hay que fiarse de un vástago sediento*") y entre todo esto los PJs descubrirán una foto del matrimonio Bolger con un tipo alto con gorra (Es una foto de Roberto Balkins hace tres o cuatro años y lo reconocerán si se han preocupado de averiguar el aspecto del Hombre de la gabardina). Don Goyo sabe muchas cosas, aunque no recuerda todo con exactitud, pero será reacio a entregar la barcia de Grey si no va con ellos. Un sutil interrogatorio con Persuasión+Astucia (con la Dif. pendiente de su comportamiento con los Bolger) revelará la historia de Roberto Balkins/GradeÍl "el rojo".

Por cierto durante la conversación, interrumpida constantemente por las paranoias de Don Goyo ("*si, si ya se que no vendrán ellos, pero los caballeros negros se acercan*") aparecerá Grey, si no les acompaña, diciendo que la persigue Durrell y efectivamente llega manifestando todo su poder buscando la barcia y con un montón de amigos que atacan el feudo provocando la histeria de Tita Maya que entra al tercer Umbral cayendo redonda en estado comatoso.

Las bofetadas son inevitables y la mejor posibilidad de escapar es a través del portal del sótano que lleva a una zona del Ensueño cercano, conocido como Kralorela (Ver Tercera Parte) y que Don Goyo Puede abrir sin problemas, aunque él no lo cruza porque no quiere dejar sola a su mujer. Atacan el Hogar de los Bolger: Durrell y su mascota, Cacerolo y Cogodrullo y 6 quimeras Broo.

Ir al Centro Social

Aquí hay dos opciones interesantes, averiguar cosas sobre Roberto Balkins y visitar Los hijos de la Diosa Roja, el club de rol de Shaming.

- El técnico municipal encargado del Centro ha desaparecido hace dos días, su despacho se mantiene cerrado (Seguridad Dif. 5) y el caos se cierne sobre las actividades programadas: Hay un festival de Danza-Jazz y todo el Centro esta lleno de jovencitos y jovencitas. En el despacho lo más interesante es una copia de la foto de Roberto con el matrimonio Bolger, una caja de balas del calibre.38 y un plano de la ciudad de los PJs con una zona señalada en rojo: el feudo del Señor de los PJs. Se puede interrogar a los empleados del Centro, que manifestarán lo extraño que estuvo el Sr.Balkins antes de desaparecer "depresión, ya sabe".
- El club de rol "Los hijos de la Diosa Roja" se encuentra en los sótanos de Centro, abre por las tardes y por las mañanas permanece cerrado (Seguridad Dif.5). Varias mesas de juego y posters y dibujos por las paredes, estanterías con todo el material de RQ (bueno vale, casi todo) y otros juegos medievales, figuritas y material vario (¿mazos de cartas?). Si van con Carlitos alucinará y demostrará sus amplios conocimientos del juego. Al registrar los locales (varias salas grandes con paneles creando nuevos espacios) y gracias a tiradas de Percepción+Sagacidad con Dif. 6 descubrirán otra puerta cerrada, oculta tras un velo de glamour, que lleva a las habitaciones secretas de Uisedel, el jefe de Durrell.

Un estrecho pasadizo acondicionado con glamour como un dungeon típico desemboca en una caverna-alcantarilla donde son atacados por un grupo de quimeras guerreras con forma de hombres-bestia (son Broo de RQ), mientras un shide vestido de Mandarín con un ciempiés en el quimono (¿?) abre un portal y escapa tras la llegada de los jugadores. Tras la batalla llega el reconocimiento de la zona y lo que descubren representa una grave ofensa para todo Changeling. Hay tres chavales encerrados en habitaciones con la mirada enloquecida, babeando y con una sobredosis de glamour, escribiendo y pintando... están ejecutando Rapsodia sobre ellos.

Pase lo que pase, el tipo que se dedica a ejecutar oscuros modos de epifanía sobre burgueses, merece un castigo... pero perseguirlo a través del portal puede ser difícil. Para abrirlo con un sólo éxito tienen que nombrar los Sietes Puentes Inmortales de Godunya, según reza la leyenda inscrita en un enorme tori rojo y pasar una tirada de Dif.6 con Arte de Viaje 3 (Portal de paso) y Reino de Hada 5 (Portador de Glamour). Si no conocen los nombres de los puentes necesitarán 10 éxitos.

En el club de rol no es muy difícil (5) encontrarlos, ya que son del universo de RQ, y sólo necesitan 3 éxitos de Inteligencia+Investigación. Para los curiosos Los Siete Puentes Inmortales de Godunya (cuyos nombres Carlitos conoce y Grey puede buscar sin problemas) son:

- El Puente de Una Dirección.
- El Puente del Cielo y del Infierno.
- El Puente del Sendero Arcoiris.
- El Puente de la Luz y de la No-Luz
- El Puente del Hígado, la Bilis y la Miel.
- El Puente de los Exarcas y Otros Inmortales.
- El Puente de la Bella Música, el Sexo Transformativo y los Pensamientos de Jade.

Si consiguen atravesar el Portal entran en Kralorela, que está descrita en la Tercera Parte del módulo. Si no lo consiguen, todavía pueden entrar por el Portal de Antigüedades Bolger.

Tercera parte

Tanto si los PJs entran a Kralorela (la parte del Ensueño cercano que coincide con Shaming) por el portal de Antigüedades Bolger o por el del Centro Social aparecen en medio de un bosquecillo de mimos rodeados por arrozales encharcados. Todos llevan sus vestidos quiméricos con un toque oriental y las armaduras que posean parecen una amalgama de distintos materiales que cubren determinadas zonas de su cuerpo.

Lo que tienen que hacer sería localizar a Uisedel y hacerle pagar por sus crímenes pero no tienen muchas pistas para localizarle: Llevaba un ciempiés en su quimono y hablando con unos campesinos, que aparecen a los cinco minutos de encontrarse allí, descubren que están cerca de una ciudad llamada Sha Ming. (Por cierto, una de las peculiaridades de esta parte del Ensueño consiste en que para entenderse con sus honorables moladores se debe hablar con acento oriental).

A partir de aquí, el Director de Juego deberá improvisar una partidilla de Espada y Brujería que termine en la ciudad de Sha Ming, buscar allí una escuela de Artes Marciales de practicantes del estilo del Ciempiés de propiedad de Hui Sheidel enfrentarse a él y volver por el Portal que hay allí al mundo real (Después de volver a nombrar Los Siete Puentes Inmortales de Godunya, ¿Se acuerdan?), donde sólo habrán pasado unos minutos. Procura que sea divertida y sin muchas complicaciones. He aquí algunos consejos de uso y disfrute de esta parte del Ensueño:

- Todo el daño recibido en Kralorela es Daño Quimérico. Armas, caídas, veneno, magia... aunque si se "muere" se recibe un Nivel de Daño Real. "Los muertos" aparecen, sangrando, en el mundo real. Sus cuerpos mortales, sin recuerdos, aparecen al azar en algún lugar de Shaming y a partir de ahí hay que consultar la Tabla de Nieblas, es una muerte quimérica.
- No hay ningún problema en mostrar el semblante feérico, ni en invocar Cantrips de Fantasía (que no cuestan glamour ni producen daño real).
- Todo el Glamour de los enemigos de los personajes que mueren es absorbido por el Ensueño.
- Todo el ambiente en Kralorela es medieval y oriental, hay un sistema de castas férreo y los habitantes son quimeras soñadas por los chicos y chicas del club de rol. Algunos burgueses encantados (que forman grupos de aventureros) y media docena de changelings pululan por aquí.
- Hay mas información sobre Kralorela en el suplemento de RQ Genertela (Joc Internacional 208), pero no es necesario tenerlo, improvisa sin preocuparte demasiado.
- Se encuentran en la provincia de Bosham, cuya capital es Sha Ming una enorme metrópoli llena de guardias y practicantes de Artes Marciales. Es una ciudad muy independiente que siempre pone problemas a la hora de pagar sus impuestos.

- Uno de los problemas que tendrán que afrontar es la falta de dinero (peniques) que son necesarios para entrar en la ciudad.
- Nuestros amigos del club de rol han desarrollado una invasión de Huantos (Ver Actores invitados) en sus partidas de RQ y eso se refleja en el Ensueño. Los jugadores pueden encontrarse con estos bichos en su camino.
- El final del paseo podía terminar con un duelo Danza del Dragón contra Uisedel (Hui Sheidel) que emplea el arte marcial del estilo del Ciempiés (una variedad de Kung Fu).
- Un par de posibles acontecimientos para dar salsa:
 1. Un potentado local busca una cabeza de turco a la que achacar unos crímenes acaecidos en la zona.
 2. Comienza una campaña naval: Se buscan cadáveres con los que equipar a galeras de tripulación zombie (5 peniques)

No compliques mucho las cosas, a no ser que quieras convertir el módulo en una campaña por Kralorela. Procura que este interludio sea algo divertido y deja que recuperen Glamour con facilidad (absorbiendo un punto por hora automáticamente). Uisedel es muy poderoso y tiene quimeras protegiéndole, pero no controla todo lo que pasa en Kralorela, que depende de los sueños de todos los jugadores de RQ en el mundo, así que pueden interactuar como si se tratará de una aventura de rol con todas las posibilidades que ello implica.

Bueno, se supone que acaban con el malo (¿o no?) y vuelven a casa, donde todavía tienen que llevar a Mike a la fiesta de Carnaval de su Feudo y terminar por fin con esta historia.

Final y Recompensas

Con el tiempo justo vuelven a su ciudad y alcanzan el feudo con Mike drogado, los invitados esperan y su Sire (Vestido de bufón) se impacienta. Eslail recibe al grupo: *"¡Enhorabuena Examinadores! Pero los problemas no han terminado. No, no, ahora no hay tiempo... preparada al Elegido para presentarlo como rey, dadle un nombre apropiado y hacer el brindis de inicio. ¡Vamos rápido!"*.

A partir de aquí tu decides. Los personajes se presentan con el nuevo rey, improvisan unas palabritas en presencia de cientos de changelings y ¡comienza la fiesta! A ella acuden Grey, Durell (si esta vivo) y todos los PNJs que se deseen. Incluso Don Goyo (Tita Maya no

está en condiciones) y Uisedel si esta vivo, reclamando el feudo de Shaming por incapacidad de sus actuales señores.

Alcohol, música y glamour. Colores, gentes y ganas de disfrutar, eso es una fiesta de Carnaval. Aunque si Durell esta vivo intentará hablar con el grupo, para que no le descubran si Uisedel a muerto o para matarles si esta vivo. Recuerda que *"el Carnaval es sacrosanto y todos los que acuden son bienvenidos y están a salvo. Cualquiera que viole este principio esta sujeto al castigo del Rey del Carnaval."*

El bufón (el Duque) se acerca al changeling de más categoría y le pide un favor, *"a cambio de favores venideros cuando pase este día"*. Hay un intruso en la fiesta y deben eliminarlo... definitivamente. Es por supuesto Roberto Balkins que avanza derritiendo el decorado de Glamour del palacio.

Si hablan con Eslail les recomendará que imbuyan Glamour en él *"para que el dán siga su curso"*, si no lo hacen será Don Goyo quién lo haga. Convertido, pues, en Gradeíl "el rojo" retará a duelo al duque, que como durante Carnaval no tiene rango, es el bufón, deberá aceptar, según corrobora Eslail.

¿El resultado? Vuelve a vencer el Duque, que queda malherido y cuando pase Carnaval estará muy enfadado si los jugadores no le han ayudado; tanto que otorgará el feudo de Shaming a Uisedel si esta vivo, aunque se lo ofrecerá a los personajes si han acabado con Balkins.

En fin, el dán ha jugado su última carta, recoge el mazo, lo baraja y vuelve a repartir cartas para una nueva aventura... pero eso es otra historia.

Recompensas

- Dos puntos por resolver satisfactoriamente el asunto Carlitos.
- Un punto por "reclutar" a Mike como rey del Carnaval.
- Un punto por terminar con la conjura de Uisedel.
- Un punto por restaurar el Glamour a Gradeíl.

Actores invitados

• El hombre de la gabardina, Roberto Balkins / Gradeíl "el Rojo"

Es un troll, esta loco y muy enfadado, con razón; es un delito grave no restaurar el glamour de un hada. Se le puede parar por medios físicos (aunque a eso se le llama asesinato), o imbuir en

él glamour (¿Con un Golpe Encantado, apelando a la Fantasía?), depende del desarrollo de la partida.

Mantén a este personaje en un segundo plano, que sea algo misterioso y peligroso, pero que no lleguen nunca a enfrentarse a él. Guárdalo para el final, que aparezca en la fiesta de Carnaval.

- **Grey (Greyde)**

A esta pooka-rata luminosa le gusta meter las narices donde no debe pero es una buena chica y su buen corazón tal vez acabe con su vida. También es una ladrona excelente y una aficionada a los juegos de rol, lo que le llevó a robar a Greg Stafford un original manuscrito de RQ (ahora una poderosa barcia). Puede ser una excelente ayuda y un terrible problema, pero es un encanto.

Greyde (Animador/Bribón) POOKA

FZA: 2 DES: 4 RES: 3 Glamour: 4

CAR: 3 MANIP: 3 APA: 4 Banalidad: 3

PER: 3 INT: 2 AST:3 Fza. de Voluntad: 5

Habilidades: Alerta 3, Callejeo 3, Esquivar 4, Cuchillo 1, Interpretación 4, Seguridad 3, Sigilo 3, Enigmas 2,

Méritos y Defectos: Obsesión por RQ, Equilibrio perfecto.

Trasfondos: Contactos 3, Mentor 2 (el matrimonio Bolger)

Artes: Embustes 3, Prestidigitación 4

Reinos: Hada 1, Actor 4, Naturaleza 2(1)

- **Durell (Duraell Ap'Nail).**

Es el troll lugarteniente de Uisedel y tiene serias aspiraciones de convertirse en una figura importante en el nuevo feudo de Shaming. Le han encargado, no sólo recuperar la Barcia, sino eliminar definitivamente a Grey para que no desvele los planes de Uisedel.

Duraell Ap'Nail (Dandy/Bestia) TROLL

FZA: 4 (3) DES: 4 RES: 4 Glamour: 5

CAR: 3 MANIP: 3 APA: 2 Banalidad: 4

PER: 1 INT: 3 AST:3 Fza. de Voluntad: 7

Reserva de dados en combate con espada quimérica: 7

Trasfondos: Quimera (Armadura media y espada)

Méritos y Defectos: Suerte, Exceso de confianza.

Artes: Primal 3, Viaje 2

Reinos: Hada 4, Objeto 2

- **Cacerolo y Cogodrullo**

Los dos redcaps que acompañan a Durell, son unas malas bestias difíciles de controlar, si pelean juntos tienen un dado extra a su reserva de combate y uno menos si se les separa o uno a muerto.

Cacerolo y Cogodrullo (Grotesco/Escudero) REDCAPS

FZA: 3 DES: 4 RES: 4

CAR: 2 MANIP: 2 APA: 2

PER: 1 INT: 3 AST:3

Reserva de dados en combate con Hacha quimérica: 7 (6)

Privilegios y Flaquezas: Apetito Oscuro y Acobardar

Trasfondos: Quimera 3 (Armadura pesada, hacha de batalla, daga)

Artes: Primal 2

Reinos: Naturaleza 3, Actor 2

- **El Inspector López**

Es un policía bastante competente que siempre aparece, con su ayudante Federico, cuando menos se le necesita y nunca cuando es útil. Es un buen tipo y pruebas de la pederastia del Sr. Costo le harán intervenir.

Inspector López (Pragmático) HUMANO

FZA: 2 DES: 2 RES: 3

CAR: 3 MANIP: 4 APA: 3 Banalidad: 7

PER: 3 INT: 3 AST:4

Habilidades: Alerta 3, Callejeo 4, Intimidación 3, Sagacidad 3, Sigilo 3, Pistola 2, Enigmas 4, Investigación 4, Leyes 3

Méritos y Defectos: Código de honor (Policial), Concentración

Trasfondos: Contactos 4

Equipo: Revolver ligero, cuaderno de notas, gabardina, equipo policial.

Federico Nacha (Escudero) HUMANO

FZA: 3 DES: 3 RES: 3

CAR: 2 MANIP: 2 APA: 4 Banalidad: 6

PER: 2 INT: 2 AST:2

Habilidades: Alerta 3, Callejeo 3, Intimidación 4, Sigilo 3, Pistola 4, Pelea 4, Conducir 3, Investigación 2, Leyes 2

Méritos y Defectos: Arrojado, Tartamudo

Equipo: Pistola pesada, chaleco antibalas, equipo policial

- **Mike Pichi**

Además de ser el novio de la hijastra de don Gabriel Costo es el elegido por el dán para ser el "Rey del Carnaval". Vive en Shaming y llegó a la ciudad de los PJs a comprar coca para una fiestecita, aunque últimamente a tenido sueños muy raros.

Mike Pichi (Pavo Real) HUMANO

FZA: 2 DES: 3 RES: 2

CAR: 3 MANIP: 3 APA:4 Banalidad: 3

PER: 3 INT: 3 AST: 3

Habilidades: Pistola 2, Conducir 4

Méritos: Conductor nato.

Equipo: Revolver ligero, Sabb 900Turbo, Ropa de marca.

- **Don Goyo Bolger**

Este simpático vejete boggan se queda colgado en las conversaciones escuchando susurros misteriosos y amenazantes, ya que se encuentra en el primer Umbral de Confusión.

Goyo Bolger (Ermitaño/Enigmático) BOGGAN

FZA: 2 DES: 4 RES: 4

CAR: 2 MANIP: 3 APA: 2

PER: 4 INT: 3 AST:4

Reserva de dados en combate con bastón: 5

Habilidades: Greymare 5, Enigmas 3, Con. Onírico 4.

Trasfondos: Dominio 2

Artes: Viaje 3, Prestidigitación 3

Reinos: Hada 5, Objeto 3, Actor 5

NOTA: Este es un personaje comodín, utilízalo para aclarar las cosas a los jugadores, aunque de modo confuso.

- **Tita Maya Bolger**

Cree vivir en un pasado lleno de galantes caballeros y hermosas damas, sufre Síndrome de Don Quijote y una fuerte emoción le hará caer en una especie de letargo catatónico en el que, es posible, genere una Nervosa en el tercer Umbral de Confusión.

- **Uisedel**

Es El Malo de la historia, un Shide Oscuro que pretende apoderarse del feudo de Shaming como sea. Descubrió la desbordante imaginación de un grupo de jóvenes que jugaban a una cosa llamada rol y decidió aprovechar, no sólo eso, sino también lo fácilmente impresionables que resultaban. Con sus increíbles poderes y la imaginación de los chicos modificó una parte del Ensueño cercano para sus propósitos, convirtiéndolo en Kralorela una parte del universo RQ que hacía visitar a sus adeptos (entre los que había críos changeling) para mantenerlos bajo su control. Para conservar este sueño, y su juventud, necesita ingentes cantidades de glamour y ha tenido que recurrir a la Rapsodia para obtenerlo.

Carius Uis'dael Upnail (Cabecilla/Regente) SHIDE-Casa Leanhaun

FZA:3 DES: 4 RES: 3 Glamour: 7

CAR: 6 MANIP: 4 APA: 3 Banalidad: 5

PER: 3 INT: 5 AST:4 Fza. de Voluntad: 8

Habilidades: Alerta 3, Empatía 3, Esquivar 4, Subterfugio 4, Interpretación 4, Armas de Asta 4, Esquivar 4, Kung Fu (Ciempiés) 6, Liderazgo 4, Seducción 4, Greymare 4.

Méritos y Defectos: Objetivo dominante (poseer un feudo), Sadismo, Autoconfianza.

Trasfondos: Quimera 4 (Armadura shide, alabarda, espada), Soñadores 6, Título 2, Recuerdo 1.

Artes: Embustes 4, Prestidigitación 2, Primal 4, Viaje 3,

Reinos: Hada 5, Actor 3, Escena 2, Objeto 3

... Y las Quimeras

- **Devorador (El amigo de Durell)**

FZA: 4 DES: 3 RES: 5 Glamour: 2 *

PER: 2 INT: 0 AST:1 Fza de Voluntad:1

Niveles de Salud: OK, OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5.

Ataques: Zarpazos (Daño quimérico 5) x4 garras/ataques de 4 dados o Bocado (10 dados)

Redes: Engullir (con el bocado)

Armadura: Piel espesa 4

A efectos prácticos, no tiene inteligencia y queda bajo el control del poseedor de una cadena de plata que lleva al cuello, en esa cadena quedan acumulados 2 puntos de Glamour. Por cierto, mide cerca de 5 m.

- **Broo**

FZA: 3 DES: 2 RES: 1 Glamour: 1
PER: 2 INT: 2 AST: 2 Fza de Voluntad: 3

Niveles de Salud: OK, -5.

Ataques: Arma de asta, Hacha de batalla o Espada y Escudo (6 dados)

Armadura: 2

Los broo son carne de cañón, de ahí sus niveles de salud.

- **Huanto (Corruptagens Foedus)**

FZA: 4 DES: 2 RES: 3 Glamour: 2
PER: 2 INT: 4 AST: 3 Fza de Voluntad: 4

Niveles de Salud: OK, OK, -1, -1, -2, -5.

Ataques: Espadón (6 dados) o Mordisco (5 dados)

Redes: Veneno (con el mordisco)

Armadura: Piel espesa 3 (6 en la cabeza)

Estos monstruos de más de 3 metros poseen cabezas enormes de huesos prominentes tan grandes como sus torsos. Su motivación principal es derrocar al poder de los Mandarines en Kralorela. Se puede negociar con ellos pero son muy inteligentes y malvados.

- **Pudo II (El "amigo invisible" de Carlitos)**

FZA: 4 DES: 2 RES: 3 Glamour: 3
PER: 3 INT: 2 AST: 2 Fza de Voluntad: 3

Niveles de Salud: OK, OK, -1, -2, -5.

Ataques: Mordisco (5 dados) daño 5

Redes: Ocultarse

Pudo II es un enorme lagarto (3 m. de cabeza a cola y 1m. de alzada) regordete y con aspecto de peluche, pero tiene muy mala leche cuando se meten con su amigo.

Nota del Autor

He disfrutado mucho creando esta aventura (un poco menos escribiéndola) pero me he dejado muchas cosas en el tintero, sobre todo en la tercera parte. Estoy a vuestra disposición para cualquier cosa que necesite aclaración en el módulo o para comentarios, sugerencias y/o alabanzas y críticas. También podemos publicar cualquier cosa, en SRM, que mandéis sobre Carnaval en Kralorela y que pueda ser útil a los lectores. Gracias.

Podéis contactar conmigo en <pablo@kobo.es>