



# SUEÑO ETERNO

## STORMBRINGER

La interrelación entre sueño y vida real es un tema que ha motivado muchas obras y estudios.

Un ejemplo, los últimos versos del segundo acto de la obra

La vida es Sueño,  
de Calderón de la Barca:  
¿Qué es la vida?, Una ilusión,  
una sombra, una ficción,  
y el mayor bien es pequeño;  
que toda la vida es sueño,  
y los sueños, sueños son.

Nosotros no pretendemos ser tan profundos como el genial autor, ni tan truculentos como Wes Craven con Pesadilla en Elm Street (otra vuelta de tuerca sobre el tema), sólo os ofrecemos un pequeño juego sobre el cruce entre realidad y sueño

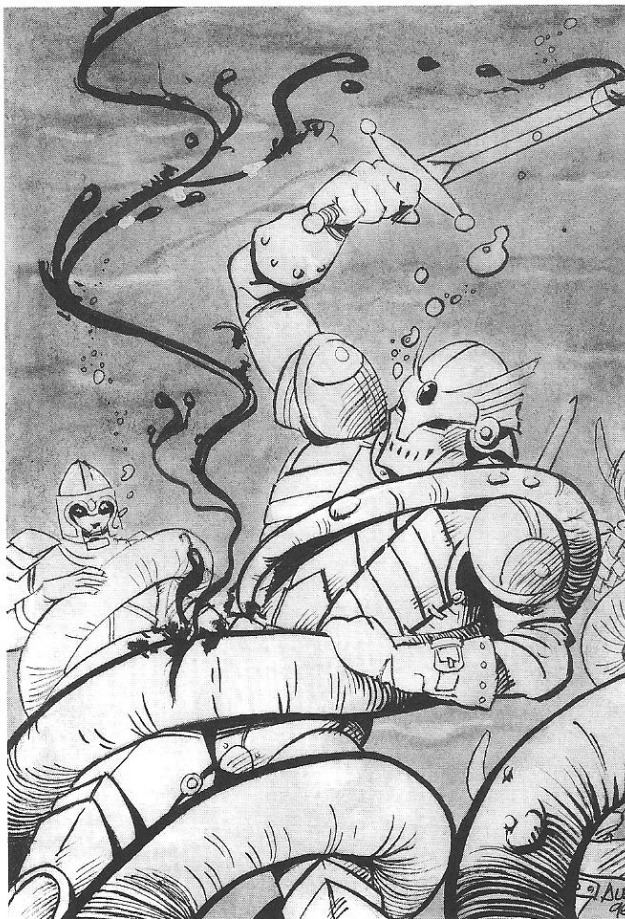
POR JORGE CARRIÓN

### En la antesala de los sueños

Comienza la aventura. Los jugadores están cayendo desde una altura de unos doscientos metros. El cielo es ligeramente morado, y sopla un viento suave que hace que les lloren los ojos. Acier tan a distinguir tres soles verdosos que mueren en el horizonte. No saben qué ha pasado, ni qué hacen allí, solamente recuerdan unos ojos de gato rodeados por un rostro viejísimo y una voz masculina, ronca e increíblemente sensual que les dice:

*"Despertad a la que sueña  
entre biedra y pesadillas,  
en la cúpula de la alta torre  
que nace del desierto.  
Despertadla y yo os despertaré  
de la pesadilla donde os envió,  
despertadla y os recompensaré  
haciendo bello vuestro futuro."*

Siguen cayendo. No tardan en aterrizar en un estanque. El agua amortigua la caída, pero sus



### TENTÁCULOS

FUE 19  
CON 15  
TAM 16  
INT 1  
POD 2  
DES 21  
Puntos de vida 20.  
Escondarse 80%, Movimiento silencioso 95%, Presa 55%.

cuerpos chocan contra la arena y las algas del fondo. Acaba de empezar la auténtica pesadilla...

### El inicio de la pesadilla

El agua empapa sus cuerpos: deben apresurarse, en pocos segundos se quedarán sin aire. (Tiradas de nadar y de FUE). Las armaduras, si las llevan, les arrastran al fondo. Aquellos PJs que no salgan rápidamente del agua verán como unos tentáculos escamosos surgen del fondo del estanque arrastrándose como culebras (tiradas de S.M.1D4, la situación es más que estresante). La docena de tentáculos se desliza con destreza. Atacan apresando las extremidades de los

aventureros, y se limitan a retenerlos en el fondo (Tiradas de CONx5 para no ahogarse).

Suponemos que, tarde o temprano, conseguirán salir del estanque. Se encuentran en un pequeño oasis, formado por seis palmeras y el agua que, en el momento en la que la miren, ha desaparecido, ocupando su lugar una pequeña duna. Si por el color del firmamento y el número de soles no se han percatado de lo extraño de aquel lugar, la desaparición del estanque les indicará que las leyes físicas de aquel paraje no son las mismas que en los Reinos Jóvenes. Llegado este punto deberían intentar interpretar las palabras que han recordado y que parecen ser la única explicación de tan atípico viaje. Deja que las interpreten a su antojo y que decidan el rumbo que quieren seguir. Recuérdales que sólo llevan sus armaduras y ropas y algu-



nas armas, pero ni comida ni bebida. De las palmeras pueden sacar algunos cocos bastante raros -piel sedosa e interior rojizo- pero realmente sabrosos. Estos frutos también les pueden proporcionar agua.

El único camino posible es el desierto. La arena es azulada y se extiende kilómetros y kilómetros (si esta medida es útil en este lugar) alrededor del grupito de palmeras. En el horizonte agonizan los tres soles verdosos en una especie de atardecer de espectral hermosura, mientras en el cielo han brotado puntos luminosos que iluminan con tanta intensidad como los propios soles. Parece ser que la noche no existe. Cuando deseen pueden comenzar a caminar.

Pasado un tiempo indeterminado (los ciclos solares no son regulares), cuando el cansancio empiece a ser agotamiento y ya estén saturados de tanto coco, algo les llamará la atención. Se trata de unas lombrices de aspecto metálico que han empezado a surgir de la arena. Son del tamaño de una lombriz normal pero, al observarlas con detenimiento, verán que están recubiertas de una piel metálica y que son capaces de taladrar piel, músculos y armaduras (causando ID6 de daño). Son muchísimas, trepan por las piernas, se deslizan por entre las placas protectoras, atacan sin piedad, destrozando tendones y venas, ignorando la sangre que baña el cuerpo de sus presas, que no son otros que tus PJs. La forma de deshacerse de tan molesto enemigo no es otra que sacudirlas y aguardar a que, algunos minutos después de iniciar el ataque, vuelvan a ser tragadas por la arena, desapareciendo tan rápidamente como habían aparecido. Después de esta sorpresa, y si aún no lo habían hecho, se darán cuenta de que aquel lugar es, además de muy extraño, bastante peligroso. Pese a no estar contemplado en las reglas de *Stormbringer*, puedes premiar de alguna forma (recuperando puntos de S.M., por ejemplo) a los personajes que interpreten la desesperación y la incertidumbre que sus personajes, acostumbrados a las leyes y a los habitantes de los Reinos Jóvenes, sin duda experimentan.

La cuestión es que, pasado algún tiempo, verán la silueta de una ciudad amurallada, no demasiado lejana.

## Felices sueños

Se trata de la imagen de la típica ciudad encantada de muros plateados y altas torres de estilo oriental. Por encima de los escasos tejados que se asoman por encima de los tres metros de muro, se alza una torre majestuosa cuya cima

queda oculta entre unas nubes rosadas. Al acercarse se percatarán de las reducidas dimensiones de la ciudadela, así como de los extravagantes guardianes que la custodian. Son unos individuos de aspecto humanoide, largas melanas azabaches y ojos de gato que visten unos kimonos forrados de turquesas enormes y finas que actúan como placas de armadura. Hay unos seis, todos ellos se encuentran sentados, con el arco dorado en la diestra, en diferentes lugares de la parte delantera de la muralla, donde está la puerta de acceso a la ciudad.

Los PJs pueden intentar penetrar de forma hostil, pero no tardarán en darse cuenta -si no olvidan que la boca sirve para dialogar y no para aguantar la daga- de que los soldados no atacan a priori sino que actúan con simpatía:

*"Buenos días, caballeros, bienvenidos a Ensueño, nuestra humilde ciudad. Supongo que han venido a despertar a la que duerme. Pasen sin miedo."*

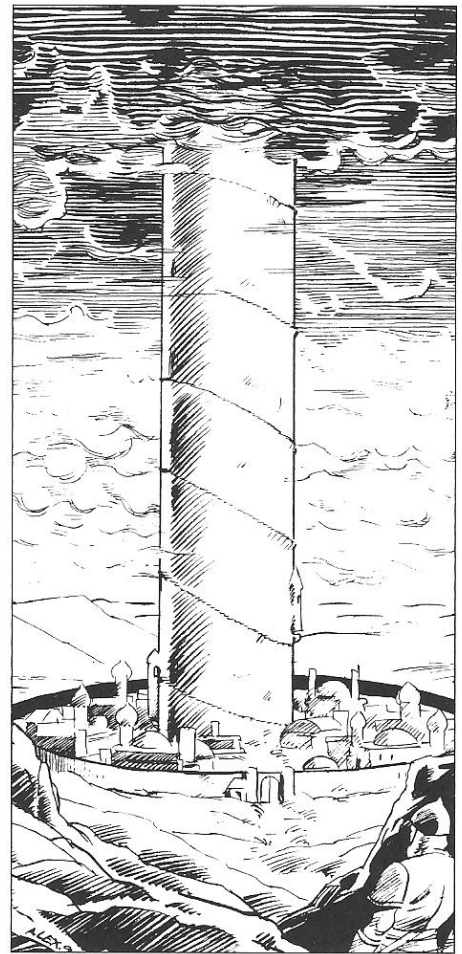
Acto seguido las compuertas se abren hacia el interior, dejando ver el recinto amurallado. Todo es plateado. Las casas que recuerdan vagamente las de la olvidada Imrryr, las baldosas de las calles, los hermosos barrotes que clausuran las ventanas, las gárgolas que nacen aquí y allá otorgando un aspecto gótico (casi pantangiano) al conjunto. Todo brilla bajo la luz asfixiante de los tres soles.

La llegada de los forasteros llama la atención de los habitantes de la ciudad. Todos sonríen, niños y ancianos, hombres y mujeres. Pronto se darán cuenta de que Ensueño es una ciudad pequeña. El centro lo conforma la faraónica torre cuya cima se pierde en nubes lejanas, y el diseño urbanístico no hace más que rodear la torre con cuatro calles y una docena de casas de caprichosa y variada arquitectura, que a su vez se ve rodeada por la muralla. No son más de cincuenta habitantes, aproximadamente unas ocho familias.

Mientras los PJs observan, curiosos o caminan por las calles de plata, llegará un individuo extremadamente delgado que viste ropajes elegantes, y con una sonrisa tan o más radiante que la de sus vecinos se dirigirá a los aventureros con estas palabras:

*"Saludos, viajeros. Mi nombre es El Embajador y soy el encargado de hacer que vuestra estancia sea lo más placida posible. Sí, sí, sé que vuestro objetivo es despertar a la que duerme en la alta cúpula de la Torre Onírica, pero el acceso sólo es posible cuando el tercer sol duerme y la semipenumbra se hace dueña del firmamento. Y sólo faltan tres tiempos para que llegue ese momento, hasta entonces les recomiendo que se hospeden en la única fonda que podemos ofrecerles. Espero que los tiempos que pasen en Ensueño les sean del todo agradables"*.

Después les conducirá a uno de los edificios, en



la puerta del cual hay un hombre que parece el propietario. Les saludará con una sonrisa que parece amarga y les conducirá a sus habitaciones.

Llegado este punto de la aventura, los PJs pueden optar por, sencillamente, aguardar hasta que se apague el tercer sol (lo que sucederá en unas doce horas) o pueden intentar descubrir qué es lo que realmente sucede, pues todo resulta de los más sospechoso.

En el primer caso, pasarán las horas entre baños, sueños, masajes y placeres varios del paladar. En el segundo caso, la aventura puede tomar diversos rumbos, por este motivo te describo a continuación los PNJs más destacados, los detalles y actos de los habitantes de Ensueño que pueden ser motivo de sospecha, y los lugares que pueden visitar (o intentarlo, como mínimo) durante estos tres tiempos. Por otro lado, la actitud de todos los PNJs -descritos y no descritos- será amable pero en ningún caso responderán (o, al menos, de forma clara) preguntas sobre la Torre, la que duerme, otros aventureros que hayan intentando despertarla, y cuestiones por el estilo. Es sumamente importante que la revelación que les hará Nicana, si llega a producirse, sea hecha poco antes de que



venza el plazo, justo antes de los Cambios, porque en el caso contrario la aventura podría convertirse en la aniquilación de todos los habitantes de Ensueño.

**El tabernero:** Se llama Querr. Es un individuo de sonrisa agria pero parece honrado. Es el propietario de la única fonda de Ensueño y les hospedarán sin reparo, tratándolos como auténticos reyes: baños perfumados, sedas y ungüentos, masajes, comida y bebida en abundancia. Tanta hospitalidad puede ser incluso sospechosa, pues no les piden nada a cambio.

FUE 10 CON 12 TAM 10 INT 9 POD 9 DES 11 CAR 8

Cuchillo de cocina 50%-50%, 1D6+1.

Degustar 60%, Persuadir 30%, Olfatear 70%.

**Nicana:** Se trata de la hija del tabernero. Es el único habitante de Ensueño que no sonríe a todas horas, por el contrario rehuye las miradas de los extraños y alberga unas terribles ojeras bajo sus increíbles ojos grises. Su belleza aturde. Tal y como parece, oculta algo: su secreto sólo lo confiará al PJ que demuestre una sinceridad enorme e invierta mucho tiempo en ganarse su confianza (tiradas de persuadir y elocuencia) e incluso su amor.

FUE 8 CON 10 TAM 8 INT 12 POD 10 DES 13 CAR 16

Persuadir 80%, Evitar 45%, Disimular 60%, Esconderse 60%.

**El embajador:** Un tipejo delgadito y enclenque que esgrime una sonrisa del todo inocentona. Es el encargado de recibir a los viajeros que pretenden despertar a la que duerme. Su ágil palabra y sus ademanes nobles halagarán en todo momento a nuestros personajes.

FUE 9 CON 12 TAM 7 INT 13 POD 12 DES 14 CAR 12

Elocuencia 60%, Persuadir 50%, Crédito 100%, Disimular 80%.

**Los guardianes:** Dicen pertenecer a la Orden Onírica, son todos idénticos (de hecho, son sixtillizos), y vigilan a toda hora a los PJs, pero siempre con simpatía y amabilidad, tanta, que nuestros sufridos aventureros tardarán muchísimo tiempo en darse cuenta de que los siguen (deja que planeen formas de esquivarlos).

FUE 12 CON 14 TAM 12 INT 10 POD 10 DES 20 CAR 11

Arco dorado 70%-70% /1D10 (cuerpo a cuerpo), 3D6 (distancia).

Disimular 80%, Esconderse 60%, Movimiento silencioso 60%, Evitar 60%, Saltar 90%, Trepar 45%, Hacer volteretas 75%.

**La torre:** Una cancela impide el paso a unas escaleras de caracol que dan mil vueltas a la construcción hasta perderse en las alturas. Parece ser la única forma de entrar en la torre y

algún tipo de fuerza mágica hace IMPOSIBLE la entrada. Si preguntan al respecto les recordarán que sólo se podrá subir cuando haya dos soles en el cielo, en ese momento desaparecerá la barrera mágica.

**La puerta de la muralla:** Está completamente cerrada y no se percibe ningún tipo de mecanismo con el que abrirla, o cerrarla. Si preguntan a los guardianes, éstos les responderán que no se preocupen, que ya la abrirán cuando se marchen.

**Las gárgolas:** Las hay por todas partes, y es extraño porque el desierto no parece un lugar en el que llueva frecuentemente. Representan seres de todas las razas y formas: humanoides, monstruos bicéfalos, seres de tentáculos o zarpas, etc. Sus rostros deformados muestran terror. Si preguntan por el artesano, les dirán que todos los miembros de la comunidad gustan de hacer gárgolas, la tradición viene de antaño. Nada más.

#### Detalles sospechosos

1) En Ensueño no hay más comida que la que dan a los PJs. Los habitantes no se alimentan, no lo necesitan. Sólo se darán cuenta de esto si registran dependencias (sólo hay cocina en la fonda, en las demás casas no existe este tipo de sala) o si observan con detenimiento la conducta diaria de algún PNJ.

2) De la docena de niños que pululan por la ciudad, hay algunos que muestran extrañas mutaciones: dedos de plata, cabello plateado, ojos que parecen de mercurio. Será difícil percatarse de este detalle, pues todos ellos esconden sus anomalías bajo sombreros, guantes, etc.

3) A medida que pasan los tiempos aumenta paulatinamente el nerviosismo de los habitantes. En el último tiempo, cuando el tercer sol comienza a agonizar, la gente comenzará a meterse en casa y a cerrar las puertas.

#### La auténtica pesadilla

Nicana confesará cuando el tercer sol esté a punto de desaparecer. En su corazón han luchado, durante horas, el respeto hacia su padre y hacia los habitantes de Ensueño, y el dolor que le produjo un amor lejano.

Todo comenzó hace ya mucho tiempo, cuando llegó el último grupo de aventureros dispuestos a despertar a la que duerme. Ella sabía que cuando llegara el Cambio, ellos desaparecerían y, al día siguiente, nuevas gárgolas adornarían los muros. Pero se enamoró de uno de ellos, Urolder, el más apuesto guerrero que jamás haya existido. Venía de lejos, de un mundo total-

mente distinto al de Nicana. Ella le instó a que escaparan, a que huyeran de aquel lugar, pero él le dijo que su misión estaba allí y que, cuando hubieran despertado a la que duerme, se la llevaría de allí. Y entonces llegó el Cambio...

En ese punto de su narración, el PJ de turno verá como los ojos de la chica se tornan plateados, como de mercurio. En ese momento ella dejará escapar un grito gutural y escapará por la ventana más cercana.

Mientras tanto, el resto de personajes deberían estar en la entrada de la Torre. La desaparición del sol ha provocado una semipenumbra que hace nacer sombras grotescas y mil relámpagos arañan la cúpula celeste. El Embajador les invita a probar suerte y les brinda un extensísimo discurso en el que ensalza el valor de tus aventureros. En medio de la disertación tendría que llegar el PJ confidente de Nicana con avisos de alerta en la boca. Es demasiado tarde: en los tejados, en las calles, en las ventanas y en los balcones, aparecen los hijos del Cambio. Se trata de todos los habitantes de Ensueño. Van desnudos pero su piel ya no es rosada, sino plateada. Sus ojos ya no son humanos, sino de mercurio y plata. Parecen estatuas vivientes, gráciles pero de mirada cruel. Sus dedos han crecido hasta convertirse en garras de unos veinticinco centímetros (1D10 de daño, ignora la parte mágica de armaduras y escudos). Su actitud es del todo hostil, esgrimiendo sus terribles armas naturales se acercan al grupo de PJs lentamente, ya sea andando o saltando de gárgola en gárgola con graciosas piruetas o ágiles saltos. Su avance es implacable y no atienden a razones. En ese mismo momento ha desaparecido la barrera mágica que impedía el acceso a las escaleras que trepan alrededor de la torre. Lo más lógico es que, ante la evidente inferioridad numérica, emprendan un lento retroceso y comiencen a subir las escaleras. En cuanto suban el primer escalón, todos los plateados habitantes de Ensueño se lanzarán al ataque. Lo harán de forma desordenada pero bárbara, casi desesperadamente. Las garras producen 3d6 de daño y la piel metálica actúa como armadura de 1D6+3. El combate durará hasta que los personajes consigan subir los diez primeros escalones. Los extraños seres (personas casi normales unos tiempos antes) no pueden traspasar este décimo escalón.

#### La torre Onírica

Los extraños seres quedan atrás y tus personajes comienzan la ascensión de la interminable escalera de caracol que trepa rodeando la Torre.





La tormenta continúa. Cuando hayan subido unos cien escalones aparecerán unas figuras aladas. No les será difícil reconocerlas: se trata de los guardianes. Ellos también han sufrido la extraña metamorfosis y, a parte de la piel plateada, les han crecido en la espalda enormes alas que los convierten en seres parecidos a arcángeles. Atacarán primero con sus arcos y, más tarde, pasarán al combate cuerpo a cuerpo. Esgrimen garras idénticas a las del resto de habitantes de Ensueño y golpean también con las alas (2D8+2 de daño / 1D4 de S.M. si fallan la tirada). Tarde o temprano (pero más bien tarde, si lo consiguen) acabarán con estos enemigos. La ascensión continúa.

Después de muchísimos escalones llegan a la cima de la Torre Onírica. Ante ellos se encuentra una cúpula negra de grandes dimensiones. Una abertura circular hace las veces de puerta, podrán entrar sin dificultades. En el interior hay un lecho magnífico de marfil tallado y, a su alrededor, descansan centenares de rosales que espinosos tallos y hermosísimas rosas de todos colores.

Al fin han encontrado a la que duerme. Es una bella mujer (cabellos azabache, tez pálida, párpados casi transparentes, cuerpo lánguido) que yace sobre el lecho. Viste una simple túnica blanca que no logra ocultar unas curvas maravillosas. Ha llegado la hora de despertarla. Pero cualquier método que intenten será inútil. Si intentan despertarla con achuchones, bofetadas, agua fría o, incluso, un beso en la mejilla, sólo obtendrán como respuesta la impasividad de la mujer y el respirar rítmico de su profundo sueño.

Después de cuatro asaltos desde su entrada en la cúpula, las flores comenzarán a emanar un polen extraño, embriagador, de funestas consecuencias. A partir de ese momento, los PJs deberán tirar -una vez por asalto- FUEX5, en caso de fallarla, caen inconscientes bajo los efectos del polen.

La solución a tan delicada situación no es otra que percatarse de la finísima cadena que rodea el cuello de la durmiente. A ella, y bajo el escote de la túnica, hay sujeto un diminuto medallón. Si lo abren podrán ver unos caracteres escritos en bajo melnibonés:

*"El despertar ocurre cuando perece la que es distinta"*

La inscripción se refiere a la única rosa negra de las que hay en la sala. Cuando la corten, sus pétalos caerán lentamente, como a cámara lenta. La cúpula comenzará a desaparecer mientras la durmiente abre parsimoniosamente los ojos y envejece apresuradamente hasta convertirse en un esqueleto (1d4 de S.M.). Las rosas también se desvanecen, y los PJs, y la Torre... Después: el vacío.

## Despertares

Los PJs aparecerán en el centro de una habitación y, justo en el momento en el que ellos se materializan y al mismo ritmo, podrán ver como un anciano de edad incalculable (de piel tan arrugada que apenas se ven sus dos ojos de gato) comienza a desaparecer. Cuando ellos se hayan materializado del todo, el anciano ya habrá desaparecido. En el lugar que ocupaba su cuerpo se puede ver un pergamino: es una carta dirigida a los PJs:

*" Todo empezó hace tanto tiempo que a veces creo que no ha sido más que un estúpido sueño... Para entender esta historia absurda debemos remontarnos muchísimos siglos atrás, cuando los melniboneses reinaban en los mares y en los cielos se podía ver la majestuosidad de los dragones. En Ilmiora vivía Melisa, una hechicera tan poderosa como bella, que vivía en una torre enorme. Melisa vivía siempre rodeada de lujo: gustaba de las sedas y los manjares, de las joyas y del placer. Pero, sobre todo, gustaba de contemplarse durante horas en sus espejos de marcos labrados en plata. Pasaron los años y la belleza exultante de Melisa comenzó a caducar. Ella, horrorizada ante la aparición de arrugas en su rostro, decidió acabar drásticamente con la pesadilla que suponía el verse envejecer. Después de buscar en mil y un grimorios, llegó a la conclusión de que la única forma de preservar la belleza era congelándola, paralizándola, y esto sólo podía conseguirlo mediante un antiguo sortilegio: Sueño Eterno.*

*Lo preparó todo: trasladó su torre negra a un plano desértico, se rodeó de rosas mágicas que protegieran su letargo y cerró los ojos, consciente de que el sueño conservaría su juventud y, por tanto, su belleza. Pero algo escapó a sus previsiones. En cuanto comenzó a dormir -y de eso hace ya muchísimo tiempo- comenzaron a nacer seres, criaturas y edificios alrededor de la torre, cuya cúpula alber-*

*gaba su lecho. Se trataba del fruto de su actividad onírica. Por causas que desconozco, todo lo que Melisa soñaba cobraba vida o forma en aquel plano de existencia. De esta forma nació la ciudadela, la muralla, los oasis, los seres del desierto y los habitantes de Ensueño. Pero también cobraron vida (por razones mágicas que desconozco) algunos nuevos seres pertenecientes al plano originario de la torre y de Melisa: los Reinos Jóvenes.*

*De alguna oscura forma, estos hombres y mujeres eran conscientes de que su vida dependía del sueño de aquella bella mujer que dormía en lo alto de la torre. Los que nacieron en el desierto ocuparon rápidamente la ciudadela y organizaron su vida mágica en torno a la torre, sin envejecer. Los que nacimos en los Reinos Jóvenes envejecimos al ritmo normal, pero siendo inmortales, con lo que, con el tiempo, nos convertimos en vegetales capaces de ver pero sin poder movernos, con varios siglos a nuestras espaldas. Y entonces comenzó la batalla: los de los Reinos Jóvenes que dominábamos la magia enviábamos mercenarios a que despertaran a la que duerme (pues si su sueño era interrumpido nosotros moriríamos, liberándonos de la muerte en vida), y los que vivían en Ensueño intentaban a toda costa evitar que los mercenarios despertaran a la hechicera, y, gracias al Cambio, que los convertía en mortíferos seres de metal, lo habían conseguido hasta vuestra llegada.*

*Y eso es todo, espero que mi explicación haya saciado vuestra curiosidad. Gracias y espero que la recompensa con la que os obsequio valga la pena".*

Entonces notarán como algo les pasa en los ojos. Sentirán un intenso picor en ellos. Si corren a un espejo podrán observar, se supone sorprendidos, como sus ojos (fueran estos como fuesen) son ahora de color plata. Unos ojos plateados, como de mercurio, bellísimos. Una mirada penetrante. +1 en Carisma, parece ser que esta es la recompensa.

