

# **Resurrección**

**"¡Vale, vamos a resucitarlo!" - "Uh, oh, errm... No estoy totalmente seguro de esto... después de todo es un dragón ROJO..."**

*Una aventura de rol de fantasía original de:*

Andreas Hartmann (C) (Andreas1.Hartmann@stud.uni-regensburg.de)

*Traducido al castellano por:*

Fidel Ramos Sañudo (FALCON\_X@teleline.es)

## **Visión global**

Los jugadores escuchan una leyenda que cuenta la tragedia de un antiguo castillo. El señor de este castillo juró que defendería el reino de cualquier peligro que viniese del sur (y a cambio se casó con la bella princesa, por supuesto), pero cuando el peligro entró en la forma de un antiguo dragón rojo barriendo hacia el norte sobre su castillo, él y sus caballeros no lo pudieron detener y se rompió así su juramento. Se dice que todavía vagan por el castillo como espíritus, faltos de voz, hasta que cumplan su juramento. Se dice que bajo la constelación correcta, el castillo reaparece y tienen una oportunidad para corregir su fracaso. Desgraciadamente, el dragón no volvió, por lo que el castillo todavía reaparece y los caballeros esperan.

Cuando llega una oportunidad, los jugadores averiguan el lugar de la próxima aparición del castillo y parten para observarlo en el terreno. El castillo aparece, los jugadores entran en él y el señor les pide que consigan que el dragón ataque el castillo, para que él pueda cumplir su juramento y hallar paz después. Les promete el castillo y sus tesoros si tienen éxito en su tarea.

Así que los jugadores parten, encuentran la guarida del dragón después de algunas dificultades, y están de pie ante el esqueleto de un gran dragón rojo y la quemada armadura del caballero que lo mató. Hmm... necesitan al dragón vivo para permitir que lo maten el señor y sus caballeros. "¡Vale, vamos a resucitarlo!" (Considerando que éste era un dragón muy malo que chamuscó varias ciudades, se comió a docenas de vírgenes, y así sucesivamente, ésta no podría ser ninguna opción fácil para los jugadores, Jua jua jua!) Ellos lo hacen (asustados hasta sus calcetines, con un poco de suerte) y tienen que persuadir al dragón 1) para no comerlos, 2) permitir que le mate el señor, 3) comerlos después de que él chamusque el castillo (esperando que los caballeros tengan éxito matando al dragón... sólo son fantasmas después de todo...), 4) generalmente dejarles vivir.

Para abreviar, tienen que pensar sobre lo que van a hacer con el dragón después de que cumplan su búsqueda.

Pero el dragón padece un cambio de alineación permanente y puede ser considerado caótico bueno, con una ligera piromanía o un toque sádico(Err... ¡Tiene esa mirada hambrienta de nuevo en sus ojos, chicos!)... Es duro acostumbrarse a ser bueno si su única experiencia en la interacción social normal con otros seres consiste en quemar a ellos (caballeros) o comerse a ellas (vírgenes). Quizá los jugadores se hagan buenos amigos de él. Nota que este plan no necesita ninguna lucha, si los jugadores lo hacen bien. Sería mejor para ellos así, sin embargo.

## **Una noche silenciosa en el pueblo**

Los jugadores llegan a su taberna favorita quizá de vuelta de algunas grandes aventuras, y están buscando un poco de diversión que consiste en relajarse y tener una bebida allí con sus compañeros. La atmósfera general en la taberna es de relajación y júbilo, con algunas personas jugando a los dardos y a un viejo contando historias a su público. Si los jugadores deciden escuchar, contará la leyenda de Lord Shibban y el Dragón (Véase Lord Shibban y el Dragón). Si deciden no escuchar, cuenta la historia y después de terminarla tomará un asiento cerca de los jugadores y mascullará cosas como: "los jóvenes ya no escuchan las historias de los viejos... donde acabaremos cuando no se extiendan las virtudes del honor..." y "ahh... no me creen... Ignorantes ratas!" mientras parece dirigirse a algún espíritu.

Si los jugadores hablan con él y le preguntan por su enojo, les contará la leyenda. Si no hacen caso ("¡Ignorantes ratas!"), se les dice que apenas echaron de menos una oportunidad para la gloria, riqueza, atractivo sexual y muerte instantánea, si no se propone otra manera de hacerles tragar el anzuelo.

### **El Narrador de historias:**

Su nombre es Grundar, y es un tipo viejo de los alrededores, quién ha pasado su tiempo al servicio de un caballero y ha oído muchas leyendas y cuentos. Ahora cuenta sus historias a quienquiera que quiera escucharle y espera ganar una bebida o comida. Cree firmemente que cada leyenda tiene algo de verdad en el fondo.

Dependiendo de dónde estén los jugadores, hay varias posibilidades de recoger más información:

- En un pueblo grande o en una ciudad, un paseo a la biblioteca puede proporcionar información adicional, por ejemplo sobre la situación de Caldoran, que cayó varios años después del ataque del dragón y la situación del Reino del Lord de Shibban. Un mago podría dar la misma información.

- En un pueblo pequeño, Grundar puede dar algo de información, o tendrán que viajar a la próxima ciudad.

- Un PJ experimentado en Leyendas y Erudición o Historia Antigua también sabrá algo de información básica.

Tendrás que decidir dónde consiguen la información, cómo la consiguen, y qué dice exactamente la información hallada; la decisión de dónde poner Caldoran depende de ti, así como cuándo tuvieron lugar los eventos de la leyenda (yo aconsejo pensar en 400-500 años). Encontrar los lugares apropiados en tu mundo de campaña debe ser una tarea fácil. El castillo debe ponerse en alguna parte cerca de la situación actual del jugador (aproximadamente de 50 a 150 millas), en un área montañosa que no esté muy civilizada. Poner Caldoran es bastante obvio, se extiende al norte del Castillo de Shibban. La cueva del dragón debe estar lejos y debe involucrar una jornada más larga. El desencadenante para la siguiente aparición del castillo es la alineación correcta de constelaciones, estrellas y luna(s), la constelación que tuvo lugar cuando Shibban rompió su voto. Para averiguar esto lo más probable es que necesiten consultar a un astrólogo o místico que les diga cuando volverá a suceder.

### **Lord Shibban y el dragón**

Una vez, en tiempos pasados, cuando las armaduras de los caballeros brillaban como nunca, vivió un señor poderoso, Lord Shibban era su nombre, en su inmenso castillo en las arboladas colinas rotas de las Montañas de Krilgar. Gobernó su tierra salvaje durante la existencia del reino de Caldoran, ahora perdido en el río de tiempo. Su gente lo respetaba, y las cosas eran buenas como no lo son hoy en día. Su pequeño reino estaba al sur de Caldoran, y cuando se enamoró de la bella y refinada hija del Rey Arundars, la princesa Anwyn, juró hacer cualquier cosa si el Rey le permitiera casarse con ella. El Rey accedió, y como parte del contrato, Lord Shibban integró su reino en Caldoran y juró defender la frontera sur del reino. Varios años después, cuando se sentó a cenar con su bella esposa, un mensajero llegó con noticias de que Ascuá, el malvado dragón, fue visto cerca del castillo. Lord Shibban se indignó tanto de la perturbación que arrojó al mensajero al calabozo más profundo, y pensó en no partir antes de haber terminado su cena. Pero entre tanto, el dragón rojo, Ascuá, pasó por encima del castillo y mató a muchos de una sola bocanada ardiente y se dirigió al norte del reino, matando a muchos y trayendo gran destrucción a lo largo de la tierra, antes de que desapareciera tras el velo de los mitos.

Lord Shibban había violado su juramento y se había puesto a sí mismo y a sus caballeros en un estado eterno de inquietud después de sus muertes. Para ellos no había paz, tenían que vagar por el mundo hasta que cumplan su juramento, para siempre atado al castillo, hasta que mataran al dragón o se murieran en el esfuerzo. Todavía aparece el castillo en alguna parte en las montañas, y lo hará hasta que Ascuá el dragón pase de nuevo.

Una posible investigación:

- Viaje a una biblioteca cercana y averiguar la situación de Caldoran y el castillo de Lord Shibbans.
- Averiguar la fecha de este evento.
- Consultar a un astrólogo para decirle qué constelación estaba en esta fecha y cuando pasará de nuevo.
- Viajar a la situación sospechada del castillo.
- Preguntar a los aldeanos locales por el castillo que los dirigirán a la situación exacta.

## **Llegando al castillo**

El castillo no es más que algunas ruinas desmenuzadas, situadas en la cima de una idílica colina arbolada. Fue abandonado hace cientos de años y dicen que sólo quedan algunos fantasmas que vagan por él. (Nota que el castillo siempre está aquí, pero los fantasmas sólo existen cuando la constelación es correcta, no encajando totalmente con lo que dice la leyenda).

## **Los Fantasmas**

Los fantasmas de Lord Shibban y sus caballeros y hombre de armas aparecen como sombras oscuras de su existencia anterior, todavía reconocibles con su armadura, ropa y armas, pero no pueden interactuar con su ambiente. El único método de comunicación es mediante una telepatía a través de los cuadros. Ellos perciben sus ambientes como una imagen mental de las fuerzas de la vida que los rodean y no conocen el estado de ruina del castillo. Para ellos existe tal y como lo recuerdan, aunque puede ser bastante raro cuando abren y atraviesan puertas que sólo existen para ellos, y evitan obstáculos que no están allí, siguen vestíbulos cuando pocas paredes siguen en pie.

Cuando los PJs lleguen, serán saludados (sólo por gestos, por supuesto) por fantasmas que flotan en el aire donde una vez estaba la pared del castillo. Si entran en el castillo antes de que los guardias abran la puerta (imaginaria, pero no para ellos), atraerán algunas miradas sospechosas.

Entonces serán conducidos al salón del trono de Lord Shibban (¡diviértete en el camino!), quién se sienta en su trono como ha hecho durante siglos. Entonces les mostrará telepáticamente los cuadros de su historia, igual que lo que se narra en la leyenda, y entonces al dragón que pasa una y otra vez por encima del castillo, siempre atacado por Lord Shibban y sus seguidores. Los cuadros finales muestran un pacífico entierro para los soldados caídos y el cadáver del dragón rojo, con los personajes jugadores como espectadores.

Para los PJs, el próximo paso debe ser obvio: localizar al dragón y conseguir llevarlo al castillo lo que involucra recoger primero algo de información. Se supone que los PJs desearán ayudar, porque el castillo y sus tesoros deben ser un premio que valga la pena. Si son reacios, tendrás que improvisar algo. Si tienes un caballero/paladín o clérigo en el grupo, puedes motivarlos recordándoles su fe/juramento o cualquier cosa, que sería una buena acción poner a estos espíritus inquietos a su merecida paz. Y además el tesoro del dragón será encontrado allí, también... (Por lo menos esto es lo que los jugadores podrían pensar.)

## **En persecución de Ascu**

Algunas preguntas que los PJs deben averiguar:

- ¿Dónde vive ahora el dragón?
- ¿Está todavía vivo?
- ¿Cómo conseguir llevarlo al castillo?
- ¿Qué hacer para librarse de él?

Lo que pasó al dragón:

El dragón viajó hacia el este por encima del mar, encontró una nueva cueva, un país para devastar así como una orden de caballería con algunos miembros potentes. Uno de ellos, Lord Reginald, partió para encontrar el dragón y matarlo antes de que pudiera traer la destrucción a su país. Tuvo éxito, pero nunca volvió de su misión, porque el dragón lo quemó antes de morir. Así que nadie sabe lo que le pasó al dragón y a Lord Reginald, ni sobre su paradero. Y todo esto pasó hace algunos siglos.

Lo que los jugadores deberían encontrar es que el dragón voló hacia el este y el año en que sucedió esto, pero no mucho más.

Entonces lo más probable es que tengan que viajar al este para encontrar más evidencias del dragón. Sugiero que esto involucre un viaje en nave, porque podría facilitar las cosas si pretenden traer el esqueleto del dragón y después resucitarlo. Sería buena idea colocar algunos encuentros o subaventuras al gusto del DM.

A su llegada, tienen que comprobar si el dragón fue visto aquí, y de hecho, viejos informes apuntan al centro del país, así como dando una pista sobre el caballero que partió para destruir al dragón.

Una visita a la orden de los caballeros revelará quién fue Lord Reginald, y a dónde se dirigió. Les contarán que no volvió pero que igualmente el dragón ya no fue visto más. Les indicarán el área general donde se sospechaba estaba la guarida del dragón (la situación exacta depende de nuevo del DM, como tantas otras cosas).

Llegando al área, una cosa que podría llevar a la guarida puede ser el nombre de un rasgo geográfico local, quizá una montaña que se llama Montaña del Dragón o Fallecimiento de los Caballeros. Los jugadores tendrán que investigar este rasgo con detenimiento y para tropezar con una vieja cueva, con la entrada cubierta de arbustos. Deberán recorrer el sistema de túneles (hazlo tan grande como gustes, si tus jugadores disfrutan con un buen dungeon) que es demasiado pequeño para un dragón crecido, pero repentinamente entran en una sala enorme. La primera cosa que ven es una chamuscada armadura y entonces el gigantesco y blanco esqueleto del dragón. Obviamente, el techo/salida de la cueva se derrumbó durante la batalla, capturando a Ascuá, que fue herido mortalmente. Si eres un DM generoso, pueden notar un montón de oro y gemas bajo el esqueleto. Pero cuando los jugadores llegan a la conclusión de que tienen que devolver el dragón a la vida para tener éxito, esto podría no ser bueno... ¿quién se atreve a robar a un dragón, después de todo?

Los jugadores se enfrentan ahora a varios problemas: lo más importante es la decisión sobre si resucitar el dragón o no (en mi campaña, ésta era MUCHA DIVERSIÓN), deja caer en cualquier momento un comentario sucio cuando quieras ("¿REALMENTE quieres hacerlo? ¿Estás completamente seguro? No me culpes después..."). Es preciso encontrar a alguien con poder suficiente para devolver un dragón a la vida, y quizá es preciso resolver el problema de transporte, si deciden resucitar a Ascuá en el castillo, no aquí. Quizá los jugadores propongan alguna otra idea, y si parece razonable, déjala funcionar, con tal de que no eviten el momento crítico cuando el dragón vuelve realmente a la vida.

Quién tiene el poder para resucitar al dragón depende del DM. Varias posibilidades son:

- Un clérigo lo resucita (esto sólo debería funcionar si los PJs tienen buenas conexiones con su iglesia, ayudaría si uno de los PJs es un paladín muy fiel o si algún PJ ya ha servido a una iglesia de alguna manera importante).
- Viajar al lugar donde los dragones van los dragones tras su fallecimiento y traerlo de vuelta.
- Animar a Ascuá como un muerto viviente mayor (combinado con el cambio de alineación esto resultaría bastante interesante... un dragón rojo muerto viviente caótico bueno)

La primera posibilidad sería la más segura de todas en términos de avance de la aventura, pero de algún modo es demasiado simple en mi opinión. La segunda está bien, pero no es muy imaginativa. La tercera está me parece que está muy bien, porque ofrece más oportunidades en cuanto a jugar al rol, pero también la que trae más problemas si no se maneja cuidadosamente. ¡Pero imagina a los jugadores demostrando a todos que este dracocadáver suyo es un buen amigo! Encontrar un necromante poderoso también puede ser bastante complicado, ¿quién sabe cuáles son sus objetivos?

Siento no poder ofrecerle una solución para esta parte de la aventura, pero depende mayormente de la campaña y su los recursos de los PJs, y con las sugerencias hechas, deberías de poder manejarlo. Lo más simple, supongo, es que ellos se las apañen para volver de algún modo al castillo con un Ascuá viviente.

## **Ascuá, el dragón.**

Las estadísticas dependen del DM, pero yo sugiero que sea bastante poderoso (de adulto a viejo en términos de AD&D). Antes era un ser muy malo, destructivo, disfrutando al mirar a las personas que quemaba... tal y como es un dragón rojo normal. Qué le ha hecho cambiar después de la resucitación/animación es desconocido... el largo tiempo que llevaba muerto o un pequeño error en el hechizo le han causado un cambio de alineación.

Por supuesto todavía tiene problemas acostumbrándose a ser bueno, cuando los viejos hábitos son difíciles de cambiar, pero los pequeños "errores" deberían ser más una diversión que una molestia a los jugadores que tienen que ser "niñeras" de un dragón rojo para prevenir cualquier accidente. La reacción de las personas es bastante extraña, sin embargo.

## **Atrás en el castillo**

Después de la resurrección, Ascuá alzará un ojo, entonces el otro, se tomará un tiempo para reorientarse... y entonces se dirigirá a los PJs, exigiendo saber lo que pasó, etc. Los PJs tienen que convencerlo para que ataque el castillo, lo que no debe ser ningún problema considerando el cambio de alineación de Ascuá. ¡Por supuesto, los jugadores no tienen ninguna posibilidad de saber esto, así que permíteles sudar!

Después de alguna discusión, estará de acuerdo y volará hacia el castillo, donde las fantasmas van con prisas a los muros y torres, las campanas de alarma empiezan a resonar. Entonces Lord Shibban, seguido por sus caballeros, montará adelante y atacará el dragón sin poder herirlo, pero pereciendo y desapareciendo con los soplos mortales del dragón (que pasa a través de ellos sin ningún efecto notable excepto que los fantasmas se disipan y encuentran su paz).

(Si los jugadores no han notado el cambio de alineación del dragón y han pensado que Lord Shibban mataría al dragón y salvarían así sus vidas, ¡esto proporciona muy buena diversión!)

Con esto, la aventura está prácticamente acabada, con sólo una cosa por hacer: premiar a los jugadores. Dependiendo de lo que quieras darles, podrían guardar el castillo (como la ruina que es, o quizá aparece como estaba en los días anteriores al ataque de Ascuá), Lord Shibban podría mostrarles la manera de entrar al calabozo del castillo y/o a su tesorería antes de su espíritu se vaya (tienen que excavar donde el Lord bajo por unos escalones que sólo existen en sus recuerdos, y descubren el calabozo/tesorería del castillo). Otra posibilidad es que Ascuá les dé una pequeña parte de su tesoro (un artículo por carácter máximo o un artículo para el grupo mínimo, pero no les dará oro), si los jugadores son inteligentes y buenos, buscarán el premio más valioso de todos: Ascuá está agradecido por estar de nuevo vivo y podría buscar una nueva guarida cerca del castillo si los jugadores lo guardan.

## **Unas últimas palabras**

Sé que hay muchos huecos en esta aventura, cosas que no pensé pero los jugadores pueden intentar (como siempre), y falta un poco de explicación y razón. Sobre todo la parte donde los jugadores tienen que resucitar a Ascuá no es muy completa, pero si alguien lo expande y propone más ideas, por favor hacédmelo saber, y yo lo agregaré a esta aventura, para ayudar a otros DMs. Si te gusta esta aventura, dame un comentario. Pienso hacer más aventuras, y tus sugerencias serán apreciadas y, más importante, me animarán a agregar nuevo material pronto.

## **Palabras del traductor**

Bueno, ahí va esa cacho de aventura en español. Puede que algunas frases tengan poco sentido, pero es que la traducción la hice en 6 horas. Si alguien desea contactar conmigo para intercambiar ideas, decirme un gazapo de traducción o hablar de rol, informática o cualquier otro tema (menos de la prensa del corazón), escribidme a mi dirección de e-mail que aparece al comienzo del texto. Disfrutad la aventura.