

# Sueño del Crepúsculo

M Ó D U L O

Sueño del Crepúsculo es una singular aventura para D&D 3ª edición que sirve como introducción al mundo de Georian, una tierra fantástica y plagada de aventuras en la que diversos acontecimientos van a cambiar drásticamente el destino de todas las razas que lo pueblan.

Los PJ son arrojados de su hogar por el ataque de unas criaturas desconocidas que les obliga a viajar hacia el Sur. Es el comienzo de una época oscura en la que se revelarán fuerzas hasta entonces ocultas. En medio del caos descubrirán la existencia de seres que nunca hubieran imaginado y volverán de un viaje que parece un sueño para encontrarse con una Georian completamente transformada donde nada es lo que parece. La historia tendrá su continuación en "Los guerreros de Hambor", de próxima aparición.

La aventura está diseñada para un grupo de aventureros de nivel 1-3, preferiblemente de alineamiento Bueno. Como en todos los grupos de D&D se aconseja la presencia de al menos un guerrero competente y un personaje con capacidad de sanar a otros.

La ciudad de la que proceden los PJ es Nindaen, una enorme urbe donde conviven criaturas de todo tipo. Ha sido atacada por un ejército de criaturas reptiloides desconocidas hasta el momento. Todos los supervivientes de la primera oleada se retiran de la norteña ciudad antes de que las despiadadas criaturas vuelvan a atacar. Los PJ llevan una bestia de carga (caballo, mula...) con diversos enseres de importancia que pesan demasiado, como por ejemplo grimorios, ropajes ceremoniales, tiendas de campaña e incluso algunas pociones curativas

(que podrías regalar a tus PJ si son de poco nivel)

*Largas columnas de humo arañan el firmamento nocturno a vuestras espaldas. Columnas de humo que surgen de una ciudad. Vuestro hogar.*

*No tuvisteis tiempo para reaccionar; sólo pudisteis recoger vuestras pertenencias más preciadas y dejar atrás todo lo que conocíais y amabais. No sabéis el porqué del ataque, o siquiera la naturaleza de los seres que atacaron y saquearon sin piedad. De lo que sí estáis seguros es de que no se trataba de algo ni remotamente humano. La guardia de la ciudad no tuvo ninguna opción y todos aquellos que plantaron cara con valentía a la amenaza fueron aniquilados.*

*Ahora, huyendo por la carretera, sin un rumbo fijo, camináis junto a los demás en busca de un lugar donde hallar respuestas y encontrar el consuelo que necesitáis. El silencio acompaña la comitiva como ave de mal agüero, pues la esperanza ha sido consumida por el mismo fuego que ahora lame los muros de la ciudad. Los rostros cenicientos de los demás reflejan el odio y la tristeza causados por un exilio tan injusto.*

Los personajes viajan junto a los demás ciudadanos por el camino principal que lleva hacia el sur, hacia la ciudad de Hambor, el emplazamiento más cercano. Al este se alza el joven y exuberante bosque de Semori; al oeste, se extiende un amplio valle. Puede que los PJ insinúen la posibilidad de acortar a campo traviesa, pero los carros podrían encontrarse con obstáculos insalvables y nadie tiene demasiadas ganas de hacer nada, salvo continuar en silencio por el camino. Si la muerte ha de llegar para ellos, poco importa que lo haga aquí o en mitad del valle.

Intenta que esta escena no sea sólo una descripción más. A pesar de la dificultad que entraña, trata de conseguir que los personajes experimenten la sensación de angustia y desesperanza que se palpa en el ambiente. Puedes incluir algún suceso que refuerce este sentimiento, como la aparición de un PNJ amigo que sufre graves heridas y que se aferra a la vida, a pesar de que la muerte se halla cerca; o los llantos de los niños que se resisten a abandonar sus casas...

Permite que los personajes interactúen un rato, dándoles tiempo a que den algo de vida a la escena.

Después léeles lo siguiente:

*De improviso, una ráfaga de aire sacude vuestros rostros y unas figuras aladas, de aspecto draconil, pasan volando por encima de vosotros a una velocidad increíble. La caravana se detiene y se levantan por todas partes voces de alarma y gritos, mientras el miedo y el caos se extienden rápidamente. Antes de que podáis hacer nada, uno de los seres se lanza en picado, apresa un caballo entre sus garras y lo eleva consigo.*



*Algunos ciudadanos cogen sus aperos y se disponen a defender lo poco que les queda.*

Las criaturas forman parte del ejército que ha ocupado la ciudad. En concreto se trata de una partida de exploradores, cuya misión es ralentizar la marcha de la caravana todo lo posible y evitar que las noticias del ataque se difundan demasiado rápido.

Así pues, los seres se centran en los animales que conducen los carromatos o aquellos que transportan los víveres. Su táctica preferida es la de cargar los animales y soltarlos desde cierta altura, con consecuencias fatales, como es evidente.

En caso de que los PJ den demasiados problemas; uno de los seres, al menos, se volverá para atacarlos. Si en cualquier momento una criatura resulta herida de gravedad o es muerta, el resto abandonará rápidamente la contienda y se dirigirá hacia la ciudad.

Cuando los gálavos se lancen en picado, los PJ solo tendrán tiempo para efectuar un ataque. En caso de que éste tenga éxito, hay un 15% por cada golpe que haya impactado (acumulativo) de que la criatura no consiga agarrar a su presa y ésta salve la vida por el momento.

Tras la contienda se atenderá a los heridos mientras aquellos ciudadanos más capaces procuran tranquilizar a los demás y los organizan de la mejor manera posible. Muchos de los animales, asustados por la presencia de las bestias inhumanas, se han encabritado y perdido en el bosque. Se acuerda no buscarlos, así como abandonar todo aquello que no sea realmente imprescindible. Este ataque ha demostrado que aún falta mucho para estar a salvo.

Cuando los PJ se seren en y la situación se haya calmado un

poco, se darán cuenta de que uno de los caballos/mulas/lo que sea que transportaba sus enseres (léase todo aquello por lo que los PJ serían capaces de dar su vida, como armas o armaduras valiosas, objetos personales, el grimorio del mago etc.) ha huido hacia la dudosa seguridad del bosque. Obviamente, si pretenden ir en su busca nadie los va a acompañar, así que si quieren recuperar lo que han perdido tendrán que internarse en la espesura y desearse la mejor suerte del mundo.

Una tirada de Buscar CD 13 les permitirá identificar las huellas de su animal entre el resto de la "estampida", o una tirada de Atisbar CD 11 les permitirá avistarlo mientras se interna en el bosque. No es difícil seguir el rastro de ramas partidas y las marcas de las herraduras hasta un pequeño claro situado en el interior del bosque.

## El bosque

*Tras la pista de vuestro animal, dais con un claro en cuyo centro descansa apacible un estanque de aguas límpidas y cristalinas. En medio del estanque, sobre un promontorio de hierba verde y fresca, pace tranquilamente vuestro caballo —o mula—, como si no hubiera pasado nada, ajeno a lo que le rodea. Al entrar en el claro una sensación extraña os recorre de arriba abajo; sin embargo, no sabrías decir a qué obedece: parece que aquí el aire es más limpio, más fragante, incluso que los árboles disfrutan de más vitalidad... aunque probablemente sea todo fruto de vuestra imaginación.*

Todo el claro está bajo la influencia de un reino mágico; de ahí la paz y quietud que se respiran.

El estanque apenas tiene unos cuantos centímetros de profundidad, y el fondo puede verse con claridad. El animal ignora a sus dueños, demasiado concentrado en la deliciosa comida que está tomando. Si cualquiera de los PJ se introduce en el estanque, léeles lo siguiente:

*Una débil brisa comienza a soplar, deslizándose entre las hojas de los árboles y levantando una dulce melodía. A vuestro alrededor, las flores comienzan a expulsar una enorme nube de polen, que pronto os impide ver más allá del claro y que gira en torno a vosotros, como un inofensivo tornado.*

Están a punto de entrar en el reino mágico. El polen no es venenoso o perjudicial en modo alguno y tan sólo los dejará aturridos durante un par de turnos.

Todos los PJ que se encuentren en las inmediaciones del estanque serán transportados al reino. En caso de que alguno de ellos estuviera fuera o se encontrara en otro sitio, lo único que vería es la nube de polen elevándose para desaparecer casi de inmediato junto a sus compañeros, incluido el caballo. En el promontorio, las huellas desaparecen; es como si se hubieran evaporado. Caso de que algún rezagado se atreva a entrar en el claro, sucederá exactamente lo mismo.

## La caza

*El melodioso sonido de un cuerno os saca de vuestro ensimismamiento. Comprobáis que aún estáis en*



*el mismo sitio, pero a la vez hay algo en él que lo hace diferente. Los colores parecen más vívidos, los olores más intensos...*

*De nuevo el sonido del cuerno resuena por el bosque, pero esta vez más cerca.*

*Mientras os incorporáis, veis que una figura se acerca en vuestra dirección a gran velocidad.*



La figura es en realidad Mainna, un hada que ha estado sirviendo en secreto a Rasher, enemigo de los señores del reino mágico. Tras haber sido descubierta, trata ahora de huir sea como sea. No obstante, un poderoso sortilegio de La Dama del Reino impide que cualquiera de sus habitantes lo abandone si no cuenta con la ayuda de alguien que no sea un hada o un duende. Mainna lo sabe y pretende utilizar a los PJ para escapar.

*En cuanto la figura se acerca un poco más, apreciáis que se trata de una mujer, la mujer más bella que hayáis visto en toda vuestra vida: sus cabellos parecen hechos de los rayos del mismo sol, tan radiantes son; y su piel es tan blanca que recuerda a la nieve virgen de una ladera. Viste unos ropajes extraños, brillantes y muy coloridos, donde la grana, la plata y el verde se mezclan de forma armoniosa. Sus ojos lilas, rasgados y teñidos de un cierto halo de tristeza se giran hacia vosotros, mientras que la voz que emerge de su garganta hace que vuestro vello se erice.*

*—Por favor, necesito vuestra ayuda...*



Aunque Mainna es de hecho un hada de gran

belleza, la mayoría de lo que ven los PJ es una ilusión creada por sus considerables poderes químicos.

Le queda poco tiempo para escapar, por lo que no se andará con rodeos. Lo único que necesita de los PJ es una frase como "Te ayudaremos a salir de aquí" o cualquier cosa parecida. No importa que los PJ no entiendan el verdadero significado de lo que están diciendo o que mientan. Basta con que formulen su oferta de auxilio para que ella se introduzca en el estanque y se desvanezca.

Mainna tiene 1d6+2 asaltos para convencerlos, de modo que recurrirá a todo tipo de artimañas para conseguirlo, incluyendo promesas de todo tipo, por absurdas que parezcan (y que no tiene la menor intención de cumplir) o la creación de ilusiones menores (dinero, equipo, etc.).

Transcurridos los asaltos pertinentes, lee a los jugadores lo siguiente.

*El rumor de más gente que se aproxima os llega ahora bien claro desde el interior del bosque. Da la impresión que, en cualquier momento, una comitiva saldrá de entre los enormes árboles para daros la bienvenida, tal es el ruido.*



Si Mainna aún no ha logrado escapar:

*La mujer os mira con ojos suplicantes, y es entonces cuando tres criaturas semejantes a jabalís, con hocicos ahusados y peludos, pero erguidos como seres humanos, hacen su aparición en el claro. Se detienen sólo un instante y, tras ver a*

*la mujer que está con vosotros, se lanzan sobre ella.*



Las criaturas son en realidad cazadores, otro tipo de duendes del reino, que persiguen a Mainna y cuya misión es llevarla sana y salva ante la Dama. A menos que los PJ ataquen a su vez, no tienen nada de qué preocuparse, pues el asunto no va con ellos.

Mainna tiene un turno más para persuadir a los PJ antes de que las criaturas la alcancen. Si en cualquier momento los PJ pronuncian la promesa de ayuda, el hada atravesará la barrera del reino y desaparecerá de su vista. Si se niegan a actuar, los cazadores conseguirán capturarla tras un combate intenso en el cual dos de ellos resultarán heridos.

Puede que los PJ decidan enfrentarse a los perseguidores en lugar de dejar escapar a Mainna. No es una idea demasiado buena, pero si llega a ocurrir, sus perfiles se encuentran al final del módulo.

Si los PJ entablan conversación con los duendes, éstos se mostraran bastante curiosos con respecto a ellos y les preguntarán de dónde vienen, qué están haciendo en el reino, etc. De todas formas, no dirán nada concreto ni revelarán el porqué de la persecución o la identidad de la mujer; prefieren esperar a que la Dama hable con ellos.

## El cazador



*De la linde del bosque emerge un grupo de pintorescos personajes, a cual vestido de forma más extravagante. A pesar de sus orejas puntiagudas y sus ojos almendrados casi estáis seguros de que no se trata de elfos, al menos no de los elfos que vosotros conocéis.*



*Al frente de ellos viene una mujer, cuya belleza supera a la que instantes antes pidiera vuestra ayuda. Os mira desconfiada, con un brillo a la vez distante y furioso en los ojos. A pesar de su soberbia apariencia, de su hermoso pelo del color de la miel y sus rasgos exquisitamente tallados en un rostro de marfil, no podéis reprimir cierta sensación desagradable.*

La comitiva está formada por cerca de una docena de duendes, la mayoría de los cuales pertenece a la "casta noble". Interpretalos como a señoritos consentidos y arrogantes, a la vez que bastante impredecibles; después de todo, son ajenos a la lógica humana. En cuanto se acercuen a los PJ exigirán que éstos se arrodillen en presencia de la Dama del Claro. En caso de que no lo hagan, uno de los nobles les lanzará una puya de lo más hiriente e ingeniosa, para luego murmurar que acabará con su desfachatez en un segundo. Acto seguido, desenvaina su estoque. Si se llega a este punto, la Dama obligará al noble a que se comporte de manera más civilizada y procederá a hablar con los PJ. Si, en cambio, se arrodillan sin pensárselo dos veces, la Dama se mostrará un poco más cordial en su recibimiento y verá con mejores ojos a los extranjeros.

Llegados a este punto pueden haber ocurrido diferentes cosas:

- Han ayudado a Mainna y ésta ha escapado: La Dama monta en cólera sin explicar demasiado y acusa a los PJ de ser unos incompetentes y unos estúpidos (si alguien osa encararse a ella, utiliza algún hechizo para dominarlo o ponerlo fuera de combate, nada que provoque demasiado daño), a la vez que les impone un geas: "Grisés mortales: Mi reino será vuestra prisión hasta que mis palabras abran de nuevo la puerta intemporal a vuestra cruel y oscura tierra".

- Han matado a Mainna o a algún cazador: de nue-

los ojos de cualquier miembro de nuestra stirpe".

- Han colaborado en la captura de Mainna o, por lo menos, no la han dejado escapar: la Dama reacciona de forma más favorable, alabando su prudencia y buen hacer. No les dejará ir antes de que compartan una comida en su honor (una negativa sería tomada como un tosco insulto).

## La comida

Los PJ serán conducidos al interior del bosque, donde no tardarán en perder la orientación (no importa cuántas precauciones tomen, a efectos prácticos se habrán perdido). A su alrededor las hadas no dejan de bailar y cantar con sus armoniosas voces, en lenguas que los PJ desconocen. La mayoría de los nobles los observará con desprecio, susurrando acerca de lo impropio que resulta invitar a unos burdos extranjeros a su hogar. No obstante, alguno de ellos podría conversar con los PJ por curiosidad (entre ellos puede haber sujetos menos "repelentes"). Las hadas más pequeñas, fascinadas por la novedad, podrían acercarse a ellos y gastarles pequeñas bromas o hacer algunos trucos para impresionarlos.

No tardará mucho en alcanzar el "hogar" de las hadas: los alrededores de un enorme roble, tan grueso como varios hombres, y tan alto que apenas se puede ver el final de su copa.

Varias mesas han sido dispuestas a la sombra del árbol, con exquisitas cuberterías de plata y copas del más delicado cristal de colores. Pequeñas hadas voladoras se aprestan a dar los últimos



vo la Dama se enfurece, pues la muerte de uno de ellos siempre es motivo de tristeza (incluso cuando, como en este caso, fuera un hada con el corazón ennegrecido la que ha muerto). El resultado es el mismo que en el caso anterior, pero la Dama añade antes, "Vuestro imperdonable crimen os ha manchado a



detalles mientras los nobles esperan a que la Dama tome asiento. En cuanto lo hace, todos ellos la imitan al unísono.

Deja que los PJ traten de hablar con las demás hadas y duendes durante la comida, aunque has de tener en cuenta que tienen poca capacidad de atención y que saltan de un tema de conversación a otro de manera bastante caótica. Además, lo más probable es que no se entiendan demasiado bien con los extranjeros (*para derrotar al Basilisco de Nieve que asolaba el estanque tuve que hacerme con un rayo de luna y...*)

No obstante, y con mucho esfuerzo por parte de los PJ, pueden enterarse de algunas cosas sobre la persecución y demás. Si consiguen (con una buena interpretación) que alguna hada les relate la historia, sabrán que Mainna era una de las hadas más queridas por todos, así como la confidente de la Dama. Nadie sospechaba que hubiera traicionado al reino, pero la verdad es que lo había hecho, ofreciendo a Rasher información muy importante acerca de la secreta localización de éste y cómo acceder a su interior. Cuando la Dama se enteró, convocó inmediatamente a los cazadores para que die- ran con ella; y el resto lo conocen de primera mano.

La comida consistirá en platos ciertamente surrealistas, aunque la mayoría tendrá un gusto delicioso, que supera todo lo que los PJ hayan podido probar con anterioridad. El menú lo conforman suspiros de rosas, agujas de pino nevado y estofado de Dragón Silvano, regado todo ello con lágrimas de Luna y néctar flo-

ral y delicias de nube y pastas de diverso tamaño, sabor y color como postre.

Por cada PJ que coma, tira 1d10 y consulta la siguiente tabla:

- |     |  |
|-----|--|
| 1   | Ven todo distorsionado, con colores y formas nuevas. -1 a los tiros de Reflejos.         |
| 4-6 | No ocurre nada extraño.  |
| 7-8 | Están más contentos. La sonrisa no desaparece de sus labios. +1 a los tiros de Voluntad. |
| 9   | Perciben su entorno con sorprendente claridad. +1 a los tiros de Reflejos.               |
| 10  | Se notan extremadamente gráciles y veloces. +1 Des                                       |

Los efectos durarán hasta la puesta del sol o hasta que salgan del reino, lo que ocurra antes.

A mitad de la comida; la Dama se erguirá majestuosa y pro-

pondrá un brindis por los extranjeros si éstos se han comportado correctamente; si no lo han hecho demasiado bien, solicitará su colaboración sin muchos ambages, obviando el brindis.

## La misión

*Propongo un brindis por los extranjeros que con su sabia intervención nos han ayudado a capturar a Mainna. Hoy han comido y brindado con nosotros y a partir de hoy están ligados a nuestro destino. Brindemos por los felices viajeros que la diosa Azar ha traído a nuestra mesa" (Tras esto, la Dama alza su copa de dorado licor y brinda diciendo: ¡Prost! De inmediato, todos los varones presentes se aprestarán a mirarse fijamente a los ojos sin pestañear. Si los PJ no imitan esta costumbre, provocarán risitas maliciosas entre los comensales).*

En este punto la Dama les propondrá lo siguiente. Varía el tono según lo hayan hecho los PJ hasta el momento.

*Sin duda nos hallamos ante hombres valerosos y decididos. Así pues, os pediré un favor que unos caballeros como vosotros jamás osaría rechazar. Hace poco, el malvado Zorvus raptó a mi hija.*

*Desde entonces mi vida está sumida en una nube de tristeza. Muchos han sido quienes han tratado de rescatarla pero todos han fracasado, pues Zorvus*





*posee gran poder y guarda celosamente mi tesoro, que ahora es suyo.*

*Traed a Andria de nuevo a mis brazos y mi bendición os guiará en los tormentosos tiempos venideros y en el futuro vuestra llamada llegará a nuestros oídos, estéis donde estéis...*

La última frase puede ser sustituida por "Devolved a Andria a brazos de su madre y se os hará franca la salida de mi reino. Fallad en esta misión que os encomiendo y jamás podréis escapar de mi geas" en el caso de que los PJ hubieran ofendido a la Dama en el primer encuentro y pesara sobre ellos el geas. Es de esperar que los PJ acepten. Si es así, la Dama continuará hablando:

*"El desconocimiento de mis dominios juega en vuestra contra, por lo que necesitaréis un guía". Se vuelve hacia uno de los sirvientes y le dice, "Que traigan a Parsaw"; de inmediato el sirviente desaparece de vuestra vista, trayendo consigo al rato un hombrecillo, casi un niño, vestido de forma aún más llamativa que los demás, si tal cosa es posible; en su hombro se posan pajarillos de vivo plumaje que cantan sin cesar. "Parsaw—prosigue la Dama— sé que conoces mi Reino como nadie; cada arroyo es tu confidente, cada camino tu compañero de viaje. Guía a estos gallardos extranjeros hasta la guarida de Zorvus y obtendrás aquello que más desees".*

Parsaw no tarda en asentir, aunque parece un poco reticente.

Cualquier PJ que se fije un poco, se dará cuenta de que rostro empalidece brevemente al oír el nombre de Zorvus... ¿o habrás sido un juego de luces? Si durante la travesía por el bosque le preguntan acerca de Zorvus les dirá que es el único ser del bosque que rivaliza en poder con la Dama y que sus enfrentamientos son frecuentes. Parsaw es una criatura bastante cobarde y se alejará de cualquier situación de combate (aunque si los PJ llegaran a verse en verdaderos aprietos, su noble corazón le impulsaría a ayudarlos). Por otro lado, es bastante alegre y dicharachero, en contraposición a la actitud cabizbaja y servicial que mostraba en presencia de la Dama. Si el grupo se desplaza a menos de 20 pies por turno, llegarán al atardecer a las inmediaciones de los dominios de Zorvus. Su objetivo, según les indica Parsaw, es una enorme hendidura, abierta en lo que parece ser un muro de madera que ha crecido del suelo. Antes de llegar hasta ella se las tendrán que ver con las mascotas de Zorvus. Tira 1d10 en la siguiente tabla, modificando el resultado como sigue: -1 por cada monje, pícaro, druida, explorador, hechicero, elfo y medio elfo presente. +1 por cada guerrero, mago, paladín, enano, orco, medio orco. Resta también la media de la habilidad Moverse Sigilosamente redondeando hacia abajo.

- |     |  |
|-----|--|
| 1   | Unos bichos pequeños y regordetes que no hacen más que incordiar un poco |
| 2-3 | 4 trasgos  |
| 4-5 | 1d6+2 trasgos  |
| 6-7 | 2 plantas carnívoras   |
| 8-9 | 1 ogro   |
| 10  | 1 cazador renegado.  |

### El... ¿dragón?

*Entráis en una enorme sala abovedada, de unos cien pasos*

*de ancho (pasos de humano, claro). En el centro de la estancia, de pie ante vosotros, se yergue un majestuoso dragón de rojas escamas y dorado vientre, con la mirada clavada en vuestros ojos. Nunca habíais visto uno antes y estáis tremendamente impresionados. Su tamaño, porte y mirada os dejan clavados en el sitio, maravillados y amedrentados a un tiempo. Es la criatura más poderosa que jamás os hayáis encontrado.*

La sala es redonda y de dimensiones increíbles, aunque por lo demás parece desierta. La parte superior del techo no es visible debido a la poca iluminación del lugar, que procede de algo parecido a antorchas que penden de las paredes (unas 6 en total). En este momento los PJ deberían confirmar sus sospechas: no tienen ninguna posibilidad de derrotar al dragón. Tampoco es un combate lo que Zorvus desea. Sin embargo, esperará para ver lo que hacen los PJ. Dales un poco de tiempo para que hagan alguna tontería o comenten entre sí sus perspectivas de futuro. No es necesario que utilices el perfil del dragón, pero si por algún motivo lo crees necesario, encontrarás uno en el bestiario del libro básico. Si deciden atacarlo, cada vez que se aproximen les alejará con una ráfaga de aliento caliente, o un "manotazo" (como los que das cuando te quitas insectos de encima). Si se ponen tontos, dales manotazos que causen 1d4 de daño.

Cuando por fin decidan dialogar o se dirijan verbalmente al dragón, éste les responderá en términos muy cordiales, con su voz profunda y crepitante. Zorvus busca un poco de entretenimiento,



que al fin y al cabo es el motivo por el que se organiza todo este tinglado. En el transcurso de la conversación, y dependiendo de cómo se desarrolle ésta, preguntará lo siguiente:

- ¿Quiénes sois?
- ¿A qué venís?
- ¿Quién os envía?
- ¿Por qué me atacasteis? (si lo hicieron)
- ¿Por qué creéis que os debería dar lo que pedís?
- ¿Qué estáis dispuestos a hacer por conseguir vuestro propósito?

Zorvus está procurando hacerse una idea del tipo de gente que le ha enviado La Dama para hacerse con Andria. Evidentemente, cuanto más respetuosa y cabal sea la actitud de los PJ, mejor predispuesto hacia ellos se sentirá Zorvus. A estas alturas los PJ ya deberían haberse dado cuenta que el camino hacia Andria pasa por conversar con Zorvus. Cuando éste se encuentre satisfecho con la conversación de los PJ (o cuando se canse de charlar con ellos) les preguntará "Decidme, arrojados paladines de La Dama, ¿me acompañaréis para tomar una bebida?". Una negativa le hará torcer el gesto. En cualquier caso, se transformará para adoptar la forma de un humano normal, más alto que la media, con piel blanca, ojos negros y pelo rojo; ahora viste una túnica blanca y porta una gruesa capa roja y una corona de plata. Al transformarse deja ver una mesa que su anterior envergadura ocultaba. En ella hay sillas y copas de madera para todos los PJ, para Parsaw y para él mismo. Se dirige entonces a la mesa, donde una pequeña hada voladora está escanciando un brebaje verdoso en las copas de los que vayan a beber. Se sienta, levanta su copa y bebe. Si algún PJ decide imitarlo, léele lo siguiente:

*La bebida es de color verde, opaca, y parece que en ocasiones, al moverla, emite destellos plateados. Veis que han quedado unos posos en el fondo de la copa y que parece haber una figura en ellos. Te fijas (os fijáis) un poco más detenidamente, pero la voz de Zorvus distrae vuestra atención.*

## La prueba

*Tras apurar su copa Zorvus se dirige a vosotros. "Muy bien, mis valientes, es ahora cuando debéis demostrar si sois dignos de la confianza de La Dama. Éste es el trato que os ofrezco: tendréis a Andria si sois capaces de traerme algo del preciado material del que destilo esta maravillosa bebida. Entrad pues en mi jardín y gritad mi nombre cuando hayáis conseguido encontrar el origen de mi néctar."*

*En cuanto termina de hablar, el suelo se hunde bajo vuestros pies, os desplazáis hacia abajo durante breves momentos y os detenéis bruscamente apretando todavía con fuerza las copas entre las manos. Os encontráis en un extraño bosque de árboles gigantes que se elevan hasta perderse más allá de donde alcanza vuestra vista. El suelo es de tierra compacta y dura y, salvo algunas hojas, no hay nada de vegetación de sotobosque. Parpadeáis desconcertados, cada vez más convencidos de que no es posible que nada vuelva a sorprenderos después de esto.*

La única pista que tienen acerca de la posible naturaleza del

ingrediente principal del brebaje son las copas que tienen en sus manos, ya que Parsaw no les acompaña en esta ocasión. Si las observan detenidamente verán que en el fondo hay unos posos, bastante solidificados ahora que se han secado, en los que parece haber una señal que semeja a una rama con espinas. Esto debería hacerles pensar que la bebida se hace con las bayas de una zarza o algo similar (en caso de extrema necesidad, o lo que es lo mismo, si tus jugadores realmente no se lo imaginan, utiliza tiradas de Sabiduría). Si no saben lo que buscan resta uno a las tiradas de la tabla que sigue. Hasta que no se enteren de que buscan una zarza no elimines ese modificador. No hay nada parecido a un mapa de esta zona, porque no tendría utilidad alguna. Describe las posibilidades que se les presentan como mejor creas que se adaptan al grupo. Por lo general los árboles, cuyos troncos pueden alcanzar varias decenas de metros de diámetro y con frecuencia se encuentran pegados los unos a los otros, forman pasillos y "claros" con varias entradas (de 2 a 5). A continuación presentamos unos cuantos encuentros fortuitos que podrían ocurrirles a los PJ. La idea es que tires 1d20 con cada grupo que se forme para buscar y consultes la siguiente tabla:

- |       |   |
|-------|---|
| 1     | Se encuentran con otro de los grupos (determinado al azar). Si no hay más grupos, mirar el siguiente. |
| 2-5   | Nada. Atraviesan el pasillo o claro sin problemas   |
| 6-12  | Se encuentran con 1d6+1 fags  |
| 13-14 | Se encuentran con un escarbador   |
| 15-16 | Llegan a un claro donde crece una planta carnívora  |
| 17-19 | Como el anterior pero hay un escarbador escondido.  |
| 20    | Llegan al claro donde está la planta que buscan.  |



Trata los resultados menores que 1 como uno y los mayores que 20 como 20

Si uno de los grupo quisiera reunirse con el resto, o si se iniciara un combate, los demás grupos pueden realizar tiradas de Escuchar CD 15 para encontrar el camino hasta ellos. Si fallan, condúcelos a lugares aleatorios, hasta que consigan encontrar el camino hasta sus camaradas.

Todas las zarzas están animadas, salvo la del último claro. Los escarbadores podrían facilitar a los PJ información sobre cómo llegar hasta el claro (+1 a las tiradas de la tabla), e incluso revelarles cuál es en realidad el ingrediente de la bebida, siempre que se porten lo suficientemente bien.

Una vez que hayan obtenido algo del preciado liquen y griten el nombre de Zorvus, aparecerán repentinamente en la gran sala donde lo encontraron por primera vez. En esta ocasión lo acompañará una bella muchacha, de rostro alegre y mirada radiante.

## La despedida

*Felicidades mortales. Habéis demostrado que sois merecedores de mi confianza. Tomad, llevaos a Andria con vosotros y tomad también este pequeño presente que un desdichado visitante tuvo a bien dejar aquí.*

Andria se despide dando un beso en la mejilla a Zorvus y diciendo "Adiós papá". Acto seguido se dirige hacia al grupo y ofrece al PJ con mayor Carisma una daga de extraña factura (es un arma +1, con hoja ondulada y con empuñadura adornada con peculiares signos). Cualquier pregunta acerca de la natura-

leza de la relación entre Zorvus y Andria o la Dama será ahora contestada sin problemas: Andria es la hija del Dragón y la Dama y cada año, al llegar la fiesta del Crisantemo Nevado, viaja a la morada de su padre. Entonces, la Dama busca a alguien para que trate de traerla de vuelta antes de tiempo. Es una pequeña diversión que se viene repitiendo desde que Andria era niña, hace ahora unos cien años.

El tránsito de regreso a la morada de la Dama se realizará sin inconvenientes y la Dama los recibirá con júbilo. Si sobre los PJ aún pendiera el geas, la Dama lo modificará: "Puesto que habéis mostrado una voluntad firme y bondadosa, mis labios sellan este pacto: abandonaréis libres este reino, pero nunca podréis dañar a un hada o vuestros ojos serán velados hasta el día de vuestra muerte."

Dicho esto los PJ podrán abandonar el bosque por el mismo lugar por el que entraron. Mientras desandan el camino hasta la entrada del reino, serán acompañados por los cánticos y risas alborozadas de las hadas más jóvenes.

Dos días después, la ciudad de Hambor aparecerá en el horizonte, delante de ellos. Pero la verdad es que no se parece mucho a la Hambor de la que les habían hablado...

En el futuro, el DM puede tener en cuenta la simpatía que el pueblo de las hadas siente hacia los aventureros, lo mismo para utilizarla como gancho que para prestarles ayuda cuando la necesiten. Para averiguar la procedencia de la daga que les regaló Zorvus, la extraña apariencia de Hambor, el origen de las criaturas que les atacaron, e incluso las intenciones de Rasher, habrás de esperar a los siguientes módulos que prepara La Factoría de Ideas (de pronta aparición).

## Los monstruos

### Cazador (pícaro)

Una variedad de duendes particularmente adaptada al rastreo y movimiento veloz. Son capaces de adoptar una forma animal que varía entre aquellas que les





permita llevar a cabo mejor su misión. NdA 1/2

• Tm M (humanoide); HD 1d8(4); Init +1; Vel 20; CA 13; Atq: espada corta +1 (1d6)/mordisco +2 (1d4+2); TS Fort 0, Ref +1/+3, Vol +1. Habilidades: Escuchar +2, Atisbar +2, Buscar +2, Interpretar +2; AL NB. Habla común, draconiano, silvano y élfico. Las características separadas con "/" son en forma humanoide a la izquierda y animal a la derecha.

### **Cazador renegado (pícaro)**

Su nombre ha sido borrado y olvidado. Es un hada que ha rechazado su herencia abjurando de todo lo bueno que representan las hadas. Se dedica a seguir las y matarlas. Odia especialmente a Parsaw y será el objetivo principal de su ataque. NdA 2

• Tm M (humanoide); HD 1d8+3(7); Init +2; Vel 20; CA 15; Atq: espada larga +2 (1d8), arco largo +4 (1d8); TS Fort +2, Ref +2, Vol +2; Habilidades: Escuchar +4, Atisbar +4, Buscar +2, Moverse Sigilosamente +4; Dotes: Competencia con Arma (espada larga, arco largo), Ataque Furtivo +1d6, Evasión.

### **Escarbador**

Es un ser inteligente que pasa la mayor parte del tiempo escarbando en el suelo en busca de las raíces de la extraña planta de la que se alimenta. Es raro ver a dos juntos, porque su celo sólo tiene lugar dos veces en su vida. Son oscuros, de pelaje tupido, extremidades cortas y fuertes, y cabeza acabada en hocico. Son extremadamente veloces teniendo en cuenta su pesado aspecto. NdA 1

• Tm M (animal); HD 1d12(6); Init +2; Vel 30; CA 16; Atq: 2 garras +2 (1d6+1); TS Fort +3, Ref +4, Vol +3. Habilidades: Escuchar +2, Moverse Sigilosamente +2, Atisbar +2; AL NB. Habla común, dracónico y silvano.

### **Fag**

Los Fags parecen inofensivas haditas multicolores de tamaño minúscu-

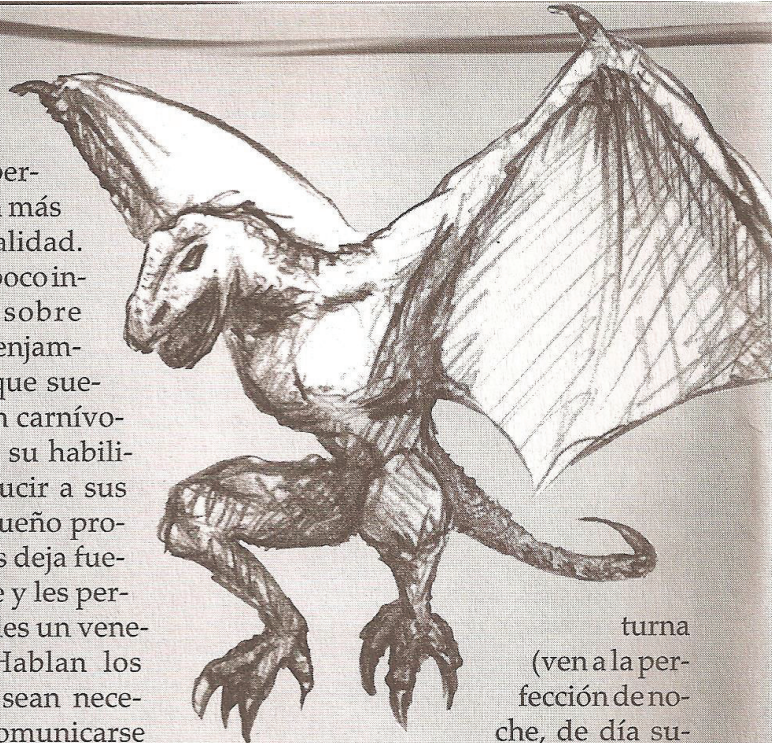
lo que revolotean alrededor de los personajes. Nada más lejos de la realidad. Son bastante poco inofensivas, sobre todo en los "enjambrados" en los que suelen viajar. Son carnívoras y utilizan su habilidad para inducir a sus víctimas un sueño profundo, que las deja fuera de combate y les permite inyectarles un veneno mortal. Hablan los idiomas que sean necesarios para comunicarse con los PJ (es una especie de comunicación telepática). NdA 1/2

• Tm Me (humanoide); HD 1/4d8(2); Init +3, Vel vuelo 40; CA 16; Atq: sueño +1, aguijón -3(1). TS Fort 0, Ref +4, Vol +4. Habilidades: Escuchar +6, Moverse Sigilosamente +2, Atisbar +4; AL CM. El ataque de sueño imita el efecto del hechizo del mismo nombre (TS CD 13), pero sólo afecta a quien haya sido golpeado. El ataque causa 1d4 más de daño por veneno (TS Fort CD 13).

### **Gálavo**

Criatura draconil voladora que viaja en grupos pequeños de 2-5 individuos (1d4+1). Mide poco más de metro y medio, tiene alas membranosas, dos garras en la parte inferior, una cola larga y un pico lleno de dientes. Es de color verde oscuro o incluso azul. Normalmente se los destina a misiones de hostigamiento y persecución de tropas desbandadas o de refugiados. También son unos espías competentes, siempre que su labor se desarrolle de noche. NdA 1/2

• Tm M (humanoide); HD 1d6+1(4); Init +2; Vel vuelo 30; CA 13; Atq: 2 garra +2 (1d4), mordisco +1 (1d6-1); TS Fort 0, Ref +2, Vol 0; Habilidades: Escuchar +6, Atisbar +6; Buscar +2; Moverse Sigilosamente +2. Visión noc-



turna (ven a la perfección de noche, de día sufren una penalización de -2 a todas sus acciones). Habla dracónico.

### **Planta carnívora**

Parece una inofensiva zarza, pero la realidad es mucho más cruel... La planta puede detectar las vibraciones de la gente en su proximidad y lanzar zarcillos para dañarlos e incluso intentar atraparlos y atraerlos hacia su aparato digestivo. NdA 2

• Tm G; HD 2d8 (8); Init -1; Vel - (inmóvil); CA 11; Atq: 4 zarcillo +3 (2); TS Fort +1, Ref +1(sólo los zarcillos), Vol 0. El ataque con el zarcillo puede atrapar a su objetivo (TS Ref CD 10) Si lo consigue, al cabo 1d4 turnos la presa estará lo suficientemente cerca como para empezar a ser digerida. Durante este tiempo la presa se puede intentar liberar (Tirada de Fue -2, 1d4 puntos de daño si lo intenta). También se puede intentar cortar el zarcillo (ataque contra CD 9) si se le infligen 2 puntos de daño. Si no es así, la víctima entrará en contacto con el aparato digestivo, que le causará 2 puntos de daño cada turno y le restará -1 a la Con (hasta un máximo de -4) si no supera una TS Fort CD 3.

Por V.G.A. "Sacrifice" y J.I.D. "Egalthoth"

Agradecimiento obligado: A W. A. Mozart. "Pa-pa-pa-Papageno"