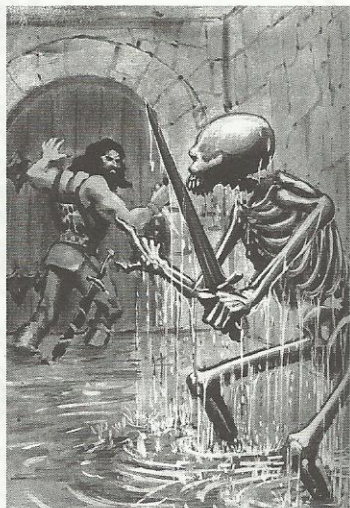


ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS

LA CAJA DE PANDORA



Personajes

Aquí presentamos los PJ con sus correspondientes descripciones y una breve historia sobre su pasado. Se incluye una introducción para cada uno de ellos, puesto que dentro de la partida sería conveniente que no se conocieran. Esta campaña se puede aplicar también a personajes ya creados y jugarla en diferentes mundos, teniendo en cuenta el nivel de los personajes y modificando las características de los PNJ.

CLÉRIGO

Eres un clérigo seguidor de Finelia diosa de la naturaleza, durante tu iniciación pasaste muchas horas en la biblioteca para adquirir sabiduría sobre cualquier tema que te pareciera interesante, historia antigua, conocimientos sobre la flora y la fauna de la región, herbalismo, etc. Con el tiempo el estudio se convirtió en una pesada rutina, te diste cuenta que con ese tipo de vida no eras del todo feliz, de modo que te aventuraste a salir a las calles a conocer el mundo que te rodeaba. Interiormente te interesaba conocer a aquellos que en un futuro podrían servirte para algo, o saber quienes podían convertirse en tus enemigos. Entablaste amistad con algunos miembros de la ciudad, artesanos, comerciantes, "almas perdidas", familias, etc. El mundo exterior a la clerecía resultó para ti algo fantástico, enseguida te aficionaste a las juergas, el vino y a pasar buenos ratos en compañía de alguna doncella. Descuidaste un poco tus estudios, eso no gustó nada a tus mentores, que tras varios intentos de equilibrar tu vida, sin resultado, convocaron a una reunión con Side, sumo sacerdote de la orden, el cual después de una dura reprimenda, te aconsejó que no descuidaras más a Finelia, o de lo contrario, ella misma sería la que te expulsara de la hermandad (habla figuradamente, claro). Unos cuantos consejos amigos lograron que definitivamente volvieras a dedicar tu camino a seguir la luz de Finelia. Hoy en día dedicas tu

vida al estudio, a venerar a tu diosa señora de la naturaleza, y de vez en cuando a ampliar tus conocimientos sobre los vinos de la región, y participar en alguna juerga que otra. Aunque algo te dice que tu "sacrificada" vida no seguirá así, te atraen demasiado las historias que relatan los viajeros en las tabernas, sobre reyes destronados, monstruos malvados, heroicas acciones, inmensos tesoros esperando en el fondo de alguna terrible cueva, etc... y tu diosa tiene por costumbre hacerse la sorda con demasiada frecuencia. En tu mente se comienza a formar la idea de que tal vez esté llegando la hora de hacer algo para volver a conseguir su favor, pero ¿qué?

GUERRERO

Tu reino natal es Gunthar, tus padres tenían una pequeña granja en Winderland, un pueblo de las afueras. Unos caballeros estaban de paso en el pueblo, y te observaron mientras jugabas a guerreros con algunos amigos. Después de hablar con tus padres sobre tus cualidades, te ofrecieron la posibilidad de ser adiestrado entre los guerreros de la ciudad y convertirte en un verdadero hombre, puesto que posees un notable don para el buen uso de las armas. Winderland era un pueblo donde la paz reinaba entre sus habitantes. Por ello, nunca antes habías presenciado un combate a muerte. Tras la ilusión y la emoción que crearon en ti las historias de los valientes caballe-

ros de alto rango, a los cuales les faltaba tiempo para presumir de sus hazañas, y alguna que otra batalla romántica contada por bardos, a cambio de algunas monedas o unas jarras de buen vino, consiguieron que desearas convertirte en un gran y famoso caballero. Aprendiste rápido, tenías aptitudes sobradas y tus maestros te hicieron descubrir todos los secretos que guarda una buena espada. Mientras soñabas con triunfos, agradecimientos reales y poder, sobrevino ante el reino una invasión que nadie esperaba. Un ejército, al cual popularmente se le dio el nombre de Hordas de Caos, formado por orcos, goblins, esqueletos, etc más de los que creían que podían habitar las zonas colindantes de Gunthar. Este ejército, asedió la ciudad que habitabas tras destruir los pueblos y pequeñas ciudades lindantes. Estalló una cruenta batalla por la conquista de Gunthar, la brusca realidad trunció tu valentía y arrojo, tu destacamento fue derrotado y capturado, no tuvisteis tiempo de pedir ayuda. Tras una difícil fuga lograste regresar a aquello que recordabas como el cálido hogar. Al llegar a Winderland, la desesperación inundó tu alma. Los "malignos" habían avanzado y atacado la aldea, los símbolos de la cruel batalla se reflejaban

en todas las calles. Algunos supervivientes te contaron que ellos pudieron resistir duramente los ataques, y que la mayoría de la población huía a otros reinos antes que la invasión fuera definitiva y cortaran todas las vías de comunicación. Al llegar a tu hogar, los vecinos te dieron malas noticias: "tu padre luchó como un valiente, pero su grupo fue atacado por otro más numeroso y creemos que los mataron a todos. El resto de tu familia, al igual que la mayoría de vecinos cayeron defendiendo su casa. Los enterramos hace dos días junto a aquellos que perecieron en la batalla". Lo único que recuperas cuando llegas a lo que antes era tu casa es el medallón que colgaba del cuello de tu madre y que ahora cuelga del tuyo.

Miedo, pánico, horror, tan sólo logras pensar con claridad la forma de huir de tan terrible tormento. Humillado y huido, tras un interminable camino, llegas a la ciudad de Yabin, capital del reino de Darne. Después de varios días de estancia, un hombre te reconoce:

- ¡Es increíble! ¡Lograste sobrevivir! Se trata de Roden, un antiguo compañero de armas al cual dabas por muerto en los campos de batalla. Una de sus piernas ha sido amputada, y cuando lleváis un rato contados las penas, le preguntas porqué lleva un distintivo de la guardia real, un hombre que perdió la pierna en la batalla y que un bondadoso clérigo lo llevó hasta Yavin. Aquí un alto rango del ejército le ofreció un puesto en las cocinas del castillo. Te invita a pasar la velada con él y sus nuevos compañeros de la ciudad. Después de unas cervezas de más, Roden te acompaña hasta un lugar que no conoces, allí un hombre de faz borracha te habla, luego... no recuerdas nada. A la mañana siguiente, tus mugrientas ropas han sido sustituidas por un uniforme. Después de vestirme, sales al exterior de la habitación donde crees que has pasado la borrachera, estás en un castillo. Roden te espera fuera.

- ¡Bien, compañero, ayer volviste a nacer, las cervezas de más nos concedieron la oportunidad de conocer la verdad. Sabemos lo que ocurrió con tu familia, el ataque y tu huida, he tenido que interceder por ti, el capitán no cree en tus posibilidades, pero yo, estoy convencido que llegarás a ser aquel héroe del que me hablaste".

Te cuenta que ya que aguanta mejor la bebida que tu, logró mantenerse coherente delante del capitán y presentarte como un nuevo alistado a filas. El capitán pretende formar un poderoso ejército antes de que la invasión llegue a Darne. Ahora perteneces a la guardia de la ciu-

dad, te han concedido una nueva oportunidad, y debes demostrar que eres digno de ella. Las pesadillas no remitirán nunca, un sentimiento de culpa y vergüenza te persigue, ahora eres un tigre cobarde, con miedo a sacar todo el potencial que llevas dentro.

MAGO

Toda tu adolescencia la dedicaste a la magia, tus padres te enviaron como sirviente de un viejo noble, llamado Vorceray. Este posee una torre a unos quince días de camino hacia el suroeste de la ciudad. El noble es en realidad un poderoso hechicero, que ha forjado su fortuna y conocimientos dedicándose a recorrer mundo. Después de un par de años a su servicio, Vorceray, decide adiestrarte en el apasionante mundo de la magia. Para tu mentor te conviertes en el aprendiz perfecto. Consigues su respeto y afecto,

te conviertes en cierta manera en el sustituto de su hijo, al que según te contó en una tormentosa noche, había perdido por culpa de su arriesgada profesión.

Regresaste a la ciudad por unos días, instalándote en casa de tu madre. Desde antes que tu nacieras, ella padece una enfermedad pulmonar que la obliga a beber cada día una extraña infusión de hierbas que proviene de alguna extraña región. Tus estudios como mago no te sirven para sanarla, pero los clérigos de Finelia le suministran las extrañas hierbas, que calman su dolor. Te ganas la vida atendiendo los diferentes negocios que Vorceray tiene en la ciudad. Cuando llegan las fiestas haces trucos para los pequeños, sacas monedas de detrás de las orejas de los adultos, vendes tus pociones, cuentas maravillosas historias sobre dragones, caballeros, magia, etc. todas ellas son historias que has leído en la biblioteca. De este modo consigues algunas monedas que ofreces a la clerecía para compensar las atenciones que dedican a tu madre y las hierbas que le suministran. Acudes de vez en cuando a la torre de Vorceray, lo acompañas unos días y él te enseña algún que otro conjuro sencillo. Parece que el viejo se resiste a cederte algún libro de mayor envergadura de su frondosa biblioteca. Pero llega el día en que Vorceray te dice que no le pidas más conjuros: "Muchacho, mis conocimientos los adquirí viajando por todo el continente, aprendí a usar la magia para realizar el bien, tu te mantienes tratando de hacerte pasar por herbolaria, o algo así, tienes muchas aptitudes para ser un gran mago, pero un gran mago debe conocer a la perfección el mundo que lo rodea, sigue tu propio camino cómo hice yo en su día, y cuando seas un



MÓDULO DE ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS

auténtico mago con conjuros propios, regresa y compartiré contigo los conocimientos que de momento no están aún a tu alcance. Sacrifiqué mi juventud vagando por el mundo para vivir tranquilo mi vejez". Dicho esto entra en una habitación y vuelve con un cofre, el cofre donde guarda sus componentes. Pronuncia unas palabras que no logras descifrar y saca de dentro una pequeña mochila de tallado elfo, te la entrega con un hilo de voz: - "hace años que guardo esto, era de mi hijo, ahora es tuya, dentro hallarás los componentes necesarios para realizar los conjuros que has aprendido. Ahora descansa, mañana debes regresar a la ciudad."

LADRONA

Hace tres años tu padre te confesó la verdad. Entró a robar en un castillo abandonado junto a su grupo, allí pretendían hallar los tesoros enterrados del último noble que habitó el castillo, - "tras dos días de excavar y revolver todas las ruinas, una noche oímos un ruido, armados y muertos de miedo, pensando que sería una patrulla de la guardia que nos había descubierto, -aún nos buscaban por el asalto a la carroza de un noble-, te encontramos envuelta en sucios harapos y helada... tuvimos una fuerte discusión, mis compañeros no querían dejar atrás los proyectos que ya teníamos hechos para cuidar de un bebé, no podíamos hacernos cargo de ti, teníamos demasiados planes y en ninguno de ellos aparecía una pequeña. No tuve corazón para ello. Siempre pensé que alguna bella mujer accedería a casarse conmigo y darme una familia, un hijo al que enseñar todo lo aprendido. La fortuna de Prost, benefactor de los ladrones, me entregó a una preciosa niña. Así que abandoné a la banda para dedicarme plenamente a ti, salí de Cadry en el barco de un viejo amigo, te podía mantener gracias a mis habilidades como ladrón. Cuando fuiste más mayor, te enseñé todo lo que yo sabía, aunque tu corazón era demasiado puro y te faltaba el arrojo de un hombre para realizar según que trabajos, te crié en medio de noches de trabajos, mañanas de descanso, con mil viajes sin destino alguno. Me has hecho muy feliz, pero ahora que ya eres mayor no puedo obligarte a seguir a mi lado, en más de una ocasión me has demostrado que ya puedes valerte por ti misma".

Tu padre te propuso volver a Cadry, buscar a sus antiguos compañeros y empezar de nuevo asaltando carrozas, como en los viejos tiempos. Después de pensarlo, tomaste tu decisión, te quedarías en Yabin, un posadero tenía colgado un cartel donde solicitaba una nueva camarera. Comenzaste a vivir sola en la pequeña cabaña que compartías con tu padre, trabajabas durante el día en la posada, y por las noches, alguna que otra vez robabas a los más borrachos o despistados,

quizá para averiguar qué querías hacer realmente con tu vida, la oferta de tu padre seguía en pie incluso cuando se marchó. Una dura batalla interior mantenía tu cabeza ocupada, en realidad tu eras una ladrona, conocías todos los trucos y tramas para salir bien parada de casi todas las situaciones, pero te empeñabas en intentar ser una buena chica.

Una noche, paseando por la ciudad, unos hombres jugaban a cartas en una posada, había montones de dinero encima de ella, con tus conocimientos sobre cómo hacer trampas podías ganarlos a todos. El resultado de tan temerario plan fue fatídico, uno de los jugadores resultó ser Yiller Atanank, un timador profesional, mucho más experimentado que tu, descubrió tus trampas, y te obligó a seguir la partida, después de dos horas de juego, arruinó a los otros jugadores y tu le debías una fortuna que no tenías. Te obligó a entregarle cada semana 5 monedas de oro, pero con tu sueldo no podías cubrir la paga semanal, de modo que te viste obligada a robar para cubrir la entrega. Sabías que no podías acudir a la guardia... ellos jamás te creerían, ni escapar de la ciudad, cosa que Yiller y sus esbirros te dejaron clara una noche que te visitaron por sorpresa. Necesitas ayuda, para huir del reino, pero ¿Quién va ayudar a una ladrona?

GUARDABOSQUES

Naciste en mitad del bosque, una noche sin luna pero con el cielo plagado de estrellas. Tu padre, Furo, es un guardabosques muy experimentado, tu madre era una mujer de ciudad. Se enamoraron en un riachuelo de las montañas heladas, lugar cercano a la ciudad de tu madre. Poco después se casaron y recorrieron los bosques del reino. Toda tu vida has vagado por los bosques del reino acompañando a tu familia, cuando creciste, te enseñaron lo mejor de cada uno. De tu padre aprendiste todo lo necesario para ser en el futuro un

buen guardabosques, y de tu madre lo suficiente para valerte en una ciudad o un pueblo. Amas a tu familia, a las criaturas del bosque, a las plantas y a los árboles que en ellos hay. Los conocimientos básicos los tienes bien aprendidos, se podría decir que eres el mejor alumno al que se pueda enseñar, con los años te has dado cuenta de la importancia que tiene para ti el mundo del bosque. En alguna ocasión has acompañado a tu madre a la ciudad en busca de algún elemento que la madre naturaleza no os podía ofrecer, y la sensación de no hallar un árbol a cada paso te costó de asimilar, pero tu madre te educó para saber acep-

tar y respetar cualquier tipo de vida, te enseñó algunas cosas sobre las ciudades y los pueblos que a lo largo de los años habéis visitado y te ha instruido en los rezos y oraciones a Finelia. Siendo muy pequeño, te despertaste en medio de la noche, tu madre dormía, pero tu padre no estaba en la cabaña. Saliste en su busca y tras andar vagando por el bosque, lo hallaste junto a un ciervo, el animal estaba echado en el suelo, te acercaste sigilosamente. Escondido entre los arbustos, lo presenciaste todo, tu padre, junto al ciervo, que tenía una pata mal herida, comenzó a entonar un cántico, no era ninguna canción o rezo que conocieras, no comprendías las palabras que salían de sus labios, él puso las manos encima de la pata ensangrentada, de repente su rostro se iluminó, de sus manos salieron unas pequeñas llamas azules que se deslizaron hasta la herida, luego perdieron intensidad hasta que finalmente desaparecieron. El ciervo se levantó, sorprendentemente apoyó la pata herida, pero, la herida había desaparecido, el animal bajó la cabeza hasta la de tu padre, lo lamio y se marchó entre los árboles.

- "¿Hijo, no deberías estar durmiendo junto a tu madre? "

Te cogió en brazos y regresasteis a la cabaña sin preguntas ni explicaciones.

Siempre has tratado de averiguar como tu padre logra realizar actos fuera del orden natural de la vida, pero él siempre contesta que Finelia lo ha premiado por los años dedicados a proteger y cuidar su creación. Dice que tan solo rezando sinceramente a Finelia, esta le concede algunos pequeños deseos en bien del bosque. Ya sin esconderse de ti, lo has visto alguna vez que otra sanando animales, curando terribles heridas o devolviendo el vigor a algún árbol pachucho. Cuando eres más mayor, te confías a ti mismo que harás todo lo posible para llegar a ser tan bueno como tu padre al cual admiras con fervor. Tu vida es feliz y apacible, te mantienes todo el día ocupado vigilando los bosques y tratando de desempeñar las funciones de tu padre, el cual ya se hace mayor para poder hacerse cargo de todo.

Dioses

El universo fue creado por cuatro dioses mayores, se definirían como los que crearon el todo. Una vez creado, cada uno de ellos formó a otros para gobernar los pequeños detalles como la belleza, los sueños, el orden, etc.

Todos los dioses pueden enviar a los mundos partes de su esencia bajo cualquier forma, esto es lo que se conoce como avatar. La totalidad de su esencia no puede estar presente en ningún mundo debido a un milenario pacto entre los cuatro dioses creadores: Pretos, Finelia, Goran, Mhushu.

En futuras entregas, os ofreceremos toda la información necesaria sobre estos dioses. Piensa que los jugadores, no tienen por que conocerla todavía.

Dioses mayores

Pretos: Dios del bien. Protector de la Paz, la armonía, la convivencia y la tolerancia. Aún siendo el defensor de la Paz y el Bien, en casos de necesidad, permite a sus paladines defenderse bélicamente, sólo debe cumplirse una regla en situaciones de tal índole, que el oponente ataque (golpee o no) primero. El símbolo con el cual lo han representado, mayoritariamente en este mundo es un octágono con un sol en su interior.

Finelia: Diosa de la naturaleza. Esta diosa es la guardiana del ciclo de la vida, siendo la antitesis del dios de la Muerte, Goran, aunque el uno no podría existir sin el otro, puesto que se complementan en los ciclos vitales. Es la diosa más venerada en este mundo. Creadora y defensora de la flora y la fauna de los mundos, su símbolo representativo es un ovalo con dos triángulos situados uno encima del otro, representando el ciclo de la vida, principio y final.

Goran: Dios de la muerte, es el encargado de completar el ciclo natural esparciendo el eterno sueño entre los elegidos. Goran no es partidario de que los menores (habitantes de los mundos) se tomen la libertad de decidir por él quién debe morir y quién no. Se trata de un dios bastante irascible, por ello su representación material es una luna llena, normalmente de obsidiana.

Mhushu: Señor del mal y del Caos. Creador de la destrucción y la desesperación, sus criaturas suelen nacer de la magia negra, tiene seguidores que lo veneran en secreto. En sus templos habitan engendros encargados de velar por el secretismo de los dementes cultos que allí se realizan. Su símbolo es una estrella de cinco puntas, de cuyos vértices brotan gotas de sangre.

Algunos Dioses menores

Xarle: Diosa de la belleza. Dicen que algunos retoños nacen con luz en la mirada, son los futuros seguidores de Xarle, la diosa que ama y protege a todo aquello que es físicamente bello, sin diferenciar hombres, enanos, elfos, gnomos, trolls, orcos, etc, sólo aquellos que tengan más de 16 en apariencia pueden ser admitidos como seguidores. Sus seguidores la han representado como un busto sin rostro.

Vork: Dios de la fuerza. Todos los poderosos en fuerza bruta creen en la existencia de este dios, al cual ruegan que les brinde más potencia física en momentos de debilidad. Su signo terrenal es un martillo.

Fukvo: Dios de los sueños. Todos los sueños que tienen los habitantes son creados por él, mezcla el pasado, el presente y algunas gotas del futuro que halla en las mentes de los que duermen profundamente, aunque no tiene acceso a las mentes que no descansan tranquilamente. Su símbolo es un sauce.

Prost: Dios de los ladrones, los protege en ocasiones de los reales dueños del



LA CAJA DE PANDORA

material. Todos los ladrones lo rezan de vez en cuando para pedirle ayuda en situaciones difíciles. Prost no tolera ni ayuda a los que para robar matan a la víctima sin necesidad, siendo sus preferidos los que consiguen el botín sin derramar sangre innecesaria. Uno de los símbolos más extendidos es media moneda de plata.

La situación

Los PJ viven en Darne, un reino peninsular situado en el sur del continente, fronteriza con Gunthar al norte y con el mar al sur, al este y al oeste. Actualmente se hallan todos en Yabin, capital del reino,

las afueras de la ciudad viven otras razas que no están acostumbradas a las aglomeraciones de esta, y venden sus trabajos a los habitantes cuando llegan las ferias de las estaciones.

Al norte a unos 13 días de camino, en los montes Rojos viven los enanos, dónde trabajan la piedra. Los edificios de la ciudad están contruidos en su mayor parte con la piedra que extraen de las montañas y que posteriormente venden a los habitantes. Los edificios más importantes son de piedra roja, de la más alta calidad de las montañas.

Al este, encontramos un pequeño pueblo de comerciantes elfos, viven en plena

naturaleza y tras años de relaciones únicamente comerciales, han aprendido a tolerar un poco a los humanos, y los humanos respetan su intimidad y forma de vida. Este fue el resultado de un tratado de mutuo respeto que impuso el abuelo del rey actual a todas las razas de Darne el llamado "Tratado de los Reyes". Sus principales trabajos consisten en hilar las telas, tallar la madera y cultivar plantas. Todo ello es mercancía que venden en la ciudad, junto a los otros mercaderes que llegadas las fiestas y las ferias de las estaciones, procuran mantener una buena apariencia de sus productos para sobrevivir el resto de la estación. Nobles y acaudalados habitantes se visten con las finas telas elfas, compran materiales enanos para hacer nuevas casas y artículos varios para el resto de las estaciones, se trata de un mercado trimestral con todas sus ventajas e inconvenientes.

La Capital del reino

En general, Yavin es una ciudad que ostenta buenas relaciones entre sus habitantes, sobre todo gracias al comercio y a la cantidad de viajeros que pasan por ella. En el extremo sur de la ciudad se encuentra el barrio de los "Álamos", dónde se reúnen los ladrones, asesinos a sueldo, mercenarios, y residen los que tienen menos poder adquisitivo o los que no quieren mezclarse con el resto de la población. En el límite del barrio se encuentra la posada "La Siesta", donde una extraña mezcla de personajes se dan cita allí para saborear la cerveza más turbia de la ciudad, y compartir algunos puñetazos y duelos. Sin duda esto es motivo de orgullo, entre los múltiples aventureros que frecuentan la zona. La importancia de esta zona de la ciudad, ha creado incluso leyendas sobre ella. Según tradición popular un aventurero, si no ha sobrevivido durante un par de días en los "Álamos", no es aventurero, ni es nada. Yavin, está situada en el centro de una amplia colina, en sus valles lindantes se agrupan los campos de cultivo y ganaderos, Yavin esta comprendida entre unas poderosas murallas, que sirven de defensa en casos de ataques, aun y así la ciudad fue creciendo de tal modo que fuera de sus murallas se pueden hallar algunos grupos de casas pertenecientes a los campesinos que por recomendación de



los nobles instalaron sus viviendas en el exterior de los muros. O por gentes que no podían adquirir una casa dentro de las protecciones de la ciudad.

Presente de Darne

En la actualidad, después de que la invasión de Gunthar se haya consumado, todo el reino se ha visto obligado a acoger a los que lograron huir de la guerra, el Rey de los humanos ha ordenado triplicar las reservas de comida de la ciudad, el elegido de los elfos, a su vez ha mandado cultivar hasta la explotación las plantas y hierbas que pueden hacer servicio como medicamentos sanadores, y el jefe de los enanos, ha puesto a trabajar a todos sus súbditos en las montañas para poder abastecer al reino de material suficiente para construir murallas alrededor de los núcleos de población más importantes. Todos los herreros capacitados para crear armas de combate están recluidos en la fundición enana. En definitiva, humanos, elfos y enanos se preparan al unísono para hacer frente a la batalla.

Los encuentros, para el DM

Cadry es un reino del cual los jugadores desconocen prácticamente todo, no interesa que sepan mas que su situación en un antiguo mapa. Aquellos que conocen el reino o tienen noticias de él, no se atreverán a contar nada en absoluto. El motivo del silencio es que Side y los capitanes saben que es el peor de los destinos que se han propuesto. Por ello se ha prohibido a los que puedan conocer los secretos de Cadry que hablen con los elegidos para la misión, no les conviene que la población conozca los innumerables problemas que hay en Cadry, los reyes tomaron la decisión de hacer creer a los habitantes que es un reino "normal", similar a Darne. La existencia del avatar de la mera excusa de enviar a cuatro desgraciados a una misión suicida. Pero alguien debía intentar que conseguir algo de ayuda en ese problemático reino.

Guardabosques

Una noche de luna llena, mientras cenabas con tus padres, se presentó una ardilla e informó a tu padre que Side le estaba buscando. Después de un buen rato Furo, apareció acompañado de un sacerdote, se presentó respetuosamente como Side el sumo sacerdote de la clerecía de Finelia. La conversación se desarrolló de esta forma:

-Side: "Furo, viejo amigo, tengo noticias para ti, después de los informes que me mandaste sobre lo que les ocurría a los habitantes del bosque, lo he podido confirmar. La invasión de Gunthar es ya un echo, extrañas criaturas del mal se han adueñado por sorpresa del reino vecino, y seguramente querrán también nuestro reino. La guerra está ya cercana y no tenemos suficientes hombres para defendernos. Esta mañana me he reunido con los reyes y sus cortes, hemos acordado formar un ejército con todos los hombres capaces de defenderse, y se han elegido a algunos concretos para ir a pedir ayuda a los reinos más cercanos, ahí entras tú en juego."

Furo: -He defendido estas tierras desde que era un mocoso, no me rendiré ahora, mi familia y yo te ayudaremos a proteger el bosque..-

Side:- No, no, te agradezco tu detalle, pero te necesito para algo más importante, necesito que acompañes a unos elegidos a Cadry, van en busca del avatar de la clerecía de Rotena.

Furo:- Lo siento, no te ayudaré. (Side se atraganta con la aguamiel que bebía y se queda boqueabierto) Durante toda mi vida he protegido los bosques del reino, no me marcharé ahora, además ¿quién os guiará a través de los pantanos y montañas del norte? Me hago viejo, ya no tengo la misma fuerza que antes, pero, te sugiero que mires más allá de tu confianza.

Side:- ¿qué insinuas? ¡Eres el mejor guardabosques de todo el reino!

Furo:- Mi hijo está tan bien preparado como lo estaba yo a su edad, él, si así lo desea, acompañará a tus enviados por los bosques del reino, y si quiere, irá a Cadry, pero su lugar está aquí, con su familia, yo guiaré a las tropas por el norte del reino, luego volveré al bosque dónde mis conocimientos serán de verdadera ayuda."

Side torna su rostro hacia el joven y le pregunta, "¿Bien, joven defensor de la naturaleza, querrás ayudar a la comunidad de Finelia en nombre de tu padre? No me contestes ahora, quiero que lo decidas a la luz de la luna, junto con los sabios consejos de tus progenitores. No puedo esperar mucho, si crees que puedes ayudarnos, mañana al amanecer te esperaré en mi clerecía, allí conocerás a tus compañeros."



se trata de una ciudad extensa y muy desarrollada. El comercio y los abundantes viajeros, han contribuido a la prosperidad de los habitantes de la zona. Antiguamente los humanos pretendieron proclamarse dueños del reino, ya que su raza era la más extendida, pero toparon con elfos y enanos, que hicieron valer sus razones a través de una guerra abierta entre razas. Años de guerra engendraron a un hombre, Saldion, que con diplomacia y valor logró restaurar la paz entre los pueblos. Se eligió un rey para los humanos, un jefe para los enanos y un hijo de Finelia para los elfos. Este tratado recibió el nombre de "El tratado de los reyes". Dada la escasa vida, en comparación con las otras razas, del rey humano, Saldion, educó a su hijo para seguir su camino, y el hijo de éste hizo lo mismo con su heredero, el actual rey de Darne. En situaciones especiales, se convocan reuniones entre los reyes y determinan cómo actuar, que ley está anticuada y en ocasiones especiales actúan como jueces.

Nota para el DM: Se rumorea que hace unas semanas se celebró una reunión secreta entre los reyes y nobles de cada raza, esta información sólo puede estar al alcance de la ladrona, que en una de sus correrías nocturnas oyó este comentario.

El Rey tiene una lujosa residencia en el centro de la capital, al lado del templo de Finelia, diosa de la naturaleza. Existe un templo dedicado a Pretos dios de la Paz, situado al sur de la ciudad. En el resto del reino también hay templos dedicados a los otros dioses, pero de momento el dato de su situación no es importante. La mayoría de habitantes son humanos, en

MÓDULO DE ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS



Clerigo

Side, el Sumo Sacerdote de la orden, reclama la presencia del clérigo, el monje que vaya en su busca le advertirá sobre el mal estado de humor de Side:

- "Hermano, el Sumo Sacerdote te reclama en su auditoria con premura, te recomendaría que no te demores demasiado, puesto que le he visto muy enfadado por algún motivo"

- Si el PJ indaga el monje le contará que cree haber oído algo sobre excomulgar a alguien, le mirará poniendo cara de tristeza y preocupación. - "Adiós hermano, espero que volvamos a vernos" - Se aleja del PJ sin posibilidad de que éste le siga o le pregunte si se trata de él. Si le hace antes la pregunta, el monje intentará eludirla, y se le escapará una muela comprometedor. Cuando el PJ esté en la sala, pensando "qué habré hecho", aparecerán los sacerdotes.

Es una sala grande, con una acogedora chimenea para el invierno, en el centro de la habitación hay una mesa, cinco sillas están dispuestas a su alrededor, la sexta se encuentra debajo de una ventana que da al patio del templo. No parece que Side esté de mal humor, ni tampoco el resto de los tres sacerdotes que lo acompañan, en ese momento recordará lo bromista que es su compañero (al salir no lo encontrará). Después de invitarlo a sentarse en una de las sillas de la mesa, le contarán lo siguiente:

- "Verás, no te hemos llamado por casualidad ni sin saber lo que estamos haciendo. Hace mucho tiempo que te observamos, y a pesar de tus pequeños fallos, hemos llegado a la conclusión de que eres el más adecuado para realizar una determinada misión en nombre de la comunidad de Finelia.

Se trata de lo siguiente: En Rotena, un pueblo del reino de Cadry, hay una clerecía de Finelia muy importante, allí custodian un objeto de gran valor para nosotros: un avatar. Tu misión para terminar tu aprendizaje consiste en llegar hasta los clérigos de Rotena y explicarles la situación. Deberás pedirles que te presten el avatar y lo deberás traer urgentemen-

te." - Se presume que el PJ aceptará la misión, sino no lo invertirán clérigo nunca. Los sacerdotes siguen con su historia: - "Hace poco regresó al templo uno de nuestros padres, había viajado hasta Gunthar en busca de algún tipo de planta nueva o algo parecido, su largo viaje le condujo hasta el mismo centro de la guerra de Gunthar. Como sabes, ha sido invadido por un ejército del mal procedente de las montañas del norte. Muchos de los habitantes de Gunthar han pedido asilo y ayuda en nuestro reino, pero no disponemos de comida suficiente para alimentarlos a todos, los malignos han cortado el tráfico rodado que nos abastecía por tierra atravesando Gunthar. Nos hemos reunido hace escaso tiempo con los reyes y sus consejeros, la decisión ha sido unánime, debemos prepararnos para una posible invasión. Nuestro ejército es escaso y no estamos seguros de poder defendernos sólo con ello, aunque los guerreros que lograron sobrevivir a la invasión son reclutados para que luchen de nuevo a nuestro lado. Algunos de ellos han combatido contra los invasores, y los capitanes creen que pueden ser útiles. Nosotros, los sacerdotes hemos de quedarnos al lado del pueblo para ayudar, y tú, si aceptas, deberás ir en busca del avatar. Sabemos que la misión es peligrosa, deberás internarte en un reino del cual no sabemos nada, para llegar a tu destino y traer de vuelta al avatar. Suponemos que el hijo de Furo el guardabosques te acompañará, también contamos con un hombre cedido por el capitán, puesto que aquello que nos traerás es de sumo valor y no podemos arriesgarnos a perderlo por el camino, - añade con un tono muy sombrío- podría significar nuestra destrucción." Puedes dar a la conversación un toque más sombrío y preocupante, lo necesario es que el PJ sepa que la situación es crítica y que necesita de la ayuda de los nuevos compañeros para emprender el camino puesto que partirá a tierras totalmente desconocidas para él. Cuando el PJ pregunte por el avatar, los sacerdotes lo único que podrán decirle es que la última forma conocida que adoptó era de estatua, un árbol de unos 30 cm de alto. Los sacerdotes, por las escrituras de los antiguos, creen que el avatar se encuentra en el templo de Rotena, donde lo custodian celosamente los clérigos de Finelia. Side le entregará un medallón con el símbolo de Finelia tallado en plata, y 10 mo para los gastos del viaje.

Nota para el DM: No se permite utilizar el conjuro de teleportación, ninguno de ellos ha estado en Rotena ni en sus alrededores, no encontrarán a ningún mago que lo realice, su destino es hacer el camino completo.

Los clérigos le pedirán que recoja sus pertenencias de valor y que vaya a descansar, partirán al amanecer siguiente. Puede ir a la taberna con los parroquianos, los cuales han terminado siendo amigos, a su clerecía para rezar, o a cualquier lugar donde pueda pensar con claridad sus planes.

Guerrero

Como es de esperar el guerrero y la ladrona conocen sobradamente la mayoría de tabernas de la ciudad, desde la frecuentada por caballeros adinerados y damas en busca de un posible cónyuge, hasta las posadas de mala muerte donde las mejores peleas nocturnas hacen acto de presencia la mayoría de las noches. El primero por la afición a las peleas, el vino y las bellas señoritas y la segunda por los efectos secundarios de los mismos, como por ejemplo el descuido de los objetos personales. Cabe la posibilidad que el guerrero y la ladrona hayan establecido algún tipo de contacto visual en la taberna donde ella trabaja, se hayan saludado por cortesía, pero poco más.

Roden irá a buscar al guerrero después de las maniobras para ir a tomar una copa, se irán juntos a cualquier posada normalita. Allí encontrarán a su capitán, que se acercará a la mesa de los amigos y comentará:

- "Muchachos, bien hallados seáis, necesito que hagáis algo por mí: todos sabéis que nos estamos preparando para una posible invasión del extraño ejército que ha arrasado ya Gunthar, necesitamos hombres valientes que se dirijan a primera fila en los límites del reino. También necesitamos hombres que se preocupen de ir a buscar ayuda a otros reinos, las dos misiones son muy peligrosas y los pocos hombres que se han ofrecido a realizar las misiones no son suficientes" mira fijamente al guerrero, vuelve la mirada y sigue: - "también sabemos que muchos de los nuevos aliados han sufrido mucho y podría significar un duro trago volver tan pronto a la batalla, pero si queremos conservar nuestro reino y nuestras vidas no podemos andarnos con zalamerías, en la entrada del campamento encontraréis a un delegado del rey que se encarga de las listas de voluntarios, no me defraudéis y apuntaros en alguna de ellas, que se demuestre que en nuestro destacamento no hay frágiles doncellitas"

Sigue con su intento de convencer al resto de parroquianos para que engruesen las filas del ejército. Cuando termina con el discurso el resto de los presentes empiezan a comentar lo desesperada que se presenta la situación, siguen bebiendo y asegurando que al día siguiente se alistarán en las filas

Roden y sus compañeros de mesa también muestran interés por apuntarse a luchar, Roden asegura que aunque sea con una sola pierna, se procurará buscar un sitio para preparar el rancho para los valientes. También comentan que la idea de salir del reino en busca de ayuda parece descabellada, que en realidad es más peligrosa de lo que la pintan, por lo menos, si se quedan a defender su territorio saben a qué clase de enemigos se enfrentan, con estas últimas frases, la auditoria de Roden aumenta, comienza a explicar que en Gunthar hubieron de luchar contra esqueletos, orcos, goblins, y un montón de monstruos más, que no habían mas que oído en cuentos de bardos. A la mañana siguiente los compañeros irán a buscar al guerrero para alis-

tarse en las filas del ejército. Al llegar al campamento un noble de rigurosa mirada, irá apuntando a los mozos en las listas correspondientes, cuando el guerrero de su nombre, fruncirá el ceño y:

- "No joven, tu no irás con ellos, te han asignado otra misión, preséntate ante el capitán, está en la tienda del estandarte verde" - no le dará más explicaciones, porque no las sabe.

Al presentarse ante el capitán este le dirá: - "Viniste acompañado de Roden, estas totalmente borracho, aún y así te acepté en las filas de nuestro ejército, te he estado observando, a ti y a otros compañeros tuyos, al principio no lo tenía muy claro pero hay algo en ti que me da esperanzas para asignarte otra misión que no volver a pelear con lo que ya ha destrozado tu anterior vida. Side, el Sumo sacerdote de la clerecía de Finelia, me ha pedido que le ceda algunos hombres de confianza para acompañar y defender a sus clérigos que partirán en busca de ayuda a otros reinos. Tu irás con uno de ellos, las presentaciones ya vendrán en su momento. Si lograste salir con vida de aquel infierno no te supondrá demasiado trabajo acompañar a un chico como tú, en busca de una ayuda imposible, con esto me refiero a que yo, personalmente no confío que nadie acepte ayudarnos, hace muchos años que terminaron las guerras y algunos reinos no quieren tener problemas. Tu misión a parte de proteger en lo que puedas al clérigo, consistirá en presentarte ante los jefes de los otros reinos y convencerlos de lo necesaria que puede llegar a ser su ayuda, si nuestro reino cae, sus reinos no tardarán en caer también."

Con estas palabras le entregará un mapa de la biblioteca del ejército y una misiva oficial con su sello particular. Lo citará al día siguiente en la clerecía de Finelia, al amanecer.

Mago

Después de la despedida de tu maestro, regresas a la ciudad, a mitad de camino te recoge un granjero que también va camino de ella, en su carro hay tal cantidad de cereales que podría mantener la ciudad durante un año. Te dice que se llama Obes, el camino es largo y más te vale mantenerlo simpático, le dices tu nombre y admiras sus fuertes brazos y constitución, por



LA CAJA DE PANDORA

las noches cuando acampáis le enseñas algún truco muy sencillo que lo hace reír, no da la impresión de ser un vulgar campesino cerrado de mente. Por otro lado tu le has contado que estas al servicio de Vorceray, el noble que habita a pocos días de donde te recogió.

Te gusta la idea de ayudar a la gente con tus pequeños conocimientos de plantas que pueden curar los dolores de cabeza, espalda etc... Todo ello es fruto de las enseñanzas de tu maestro y los libros que has estudiado en su biblioteca. Vorceray te advirtió que lo mejor que podías hacer, hasta que no fueras un gran mago y pudieras valerte de tu magia para defenderte de los que os temían, era no desvelar tu vocación real. "Más de una paliza me llevé por tener la boca muy grande, ¡¡ hubo quienes querían quemarme en una hoguera!! por tu propia seguridad, no malgastes tus conjuros haciéndote pasar por mago hasta que no lo seas realmente", de momento funciona, Obes no tiene intenciones de quemarte... de momento. Una noche le dices que te gustaría salir a conocer el mundo que hay más allá de la ciudad y la torre de tu señor.

Obes: "No se muchacho, yo he pasado toda mi vida entre el campo y la ciudad y no me ha ido mal aunque tampoco saldría ahora, ya sabes que la invasión de Gunthar puede llegar hasta nuestro reino. Yo estoy recogiendo toda la cosecha para llevarla a la reserva de alimento, al igual que todos los granjeros, si quieres salir de la ciudad, coge un barco en Puerto Plata y ve hacia el sur, allí encontrarás tierras desconocidas para los que estamos aquí, y seguro que hallaras las emociones que buscas."

Después de llegar a la ciudad os despedís amistosamente, vas a casa y saludas a la familia, tu madre te pide que cuando tengas un momento vayas al templo de Finelia para comprarle las hierbas de la infusión, y tu le prometes que irás a la mañana siguiente.

Ladrona

después de la reunión en el templo. Es media mañana, el jefe está en la cocina preparando las viandas para la hora de comer, mientras lavas los platos del almuerzo anterior, piensas en tu vida, en tu padre, en la propuesta de vivir a cuerpo de rey a cambio de realizar algún que otro asalto, por una parte parece fácil, pero por otra, algo te dice que nunca sería capaz de realizar un asalto de tales envergaduras, tu robas, sí, pero para poderte mantener, el sueldo de la posada es escaso, y si no robas algunas monedas no puedes pagar la duda pendiente.

De repente se abre la puerta y entran 6 hombres de diferentes edades, se sientan en la mesa del fondo, dejan un montón de bultos de viaje y piden una ronda de aguamiel, dos de ellos parecen clérigos, uno de más rango que el otro, el otro tiene el aspecto de los llamados guardabosques y los dos restantes son guerreros, uno de ellos, el que ha pedido la ronda es un capitán, al otro cuando te acercas a la mesa, lo reconoces, ha venido alguna vez a comer o cenar, también lo has visto en alguna otra posada, acompañado de amigos y bebiendo más de la cuenta, esperas que no se acuerde de que

idea del camino que deben seguir cuando lleguen a Cadry, si dispusieran de alguien que los guíe por Cadry... un momento, estuviste allí de pequeña, antes de que tu padre fuera buscado en todo el reino y navegara hasta Darne, y te ha contado mil historias de los caminos donde acostumbraban a asaltar las carrozas, y si tu...

Esta parte ya depende de ti, ¿te atreverás a dejarlo todo y exponerte a que el timador del cual no conoces ni el nombre real te persiga hasta allí? Tu deuda está casi saldada, por unas monedas no desperdiciarías a un hombre que te siguiera, puede ser la única ocasión de salvarte.

La reunión en la clerecía

Suponemos que todos ellos se presentarán a la hora convenida, se realizan las presentaciones convenidas, el capitán acompaña a su hombre, después de explicar a los viajeros una posible ruta, comienzan los preparativos, una misa en honor de los valientes, las bendiciones correspondientes, el capitán entrega al guerrero un arma mejor de la que lleva (no mágica) y Side les da a cada uno dos viales de curación (1 D10), etc en mitad de los preparativos, un hombre entra por la puerta (el mago) solicita hablar con Side, le quiere comprar unas hierbas, Side, que está en el patio lo atiende personalmente. "Así que tú eres el hijo de Linca, la mujer de las hierbas, ¿qué deseas?"

Si el mago le explica que quiere comprar una ración de hierbas cortésmente, Side llamará a un acólito y le dará instrucciones apartado del resto de compañeros, "Tienes conocimientos de herbalismo, tengo entendido, y eres bueno con los trucos en las ferias. Side le hará unas preguntas: ¿A qué se dedica, a qué dios reza, cuántos años tiene, etc..

En realidad lo que hace Side es puro teatro, puesto que ya conoce la auténtica profesión del muchacho. Esta información se la proporciona Vorceray, al cual visito para pedir su ayuda hace escasos días, puesto que Vorceray fue un compañero de viaje durante algunos años. La aparición del mago estaba planeada desde un principio. Aunque el sacerdote no confía en las buenas intenciones de los magos, sabe perfectamente que Vorceray no es un noble simplemente. Pero aun siendo mago ha ayudado en casos muy puntuales a solventar problemas que los clérigos o él mismo no podían solucionar.

Si contesta la verdad: Side fruncirá el ceño, llamará a un acólito, le dirá algo en privado, el acólito se internará en la clerecía y Side hablará en privado con el capitán, estos parecerán discutir algo, y luego se

dirigirá al mago y: "Joven mago, tu profesión no es de mi agrado, en circunstancias normales te echaría del recinto al momento pero conozco de sobras a tu mentor. Tengo algo que proponerte: creo que hemos hallado la cura para tu anciana madre, pero a cambio de ello quiero que partas de inmediato con estos jóvenes, puede que tus conocimientos sean de utilidad en esta ocasión."

Si no dice "toda" la verdad: "eres prudente, Vorceray te ha educado bien, me lo ha contado todo puesto que somos viejos amigos. Aunque no soy partidario de la forma de actuar de algunos de vosotros, vas a servirme y yo ayudaré a tu madre"

En cualquiera de las dos opciones: "Iréis a Cadry, buscaréis ayuda y volveréis, el tiempo apremia. Linca es una buena mujer, se quedará en la clerecía y nosotros cuidaremos de ella. ¿Qué dices?" El mago no tiene otra alternativa, debe ir con los compañeros. El viejo Side, no cree en la magia, pero en estos momentos cualquier ayuda es buena, en alguna ocasión su antiguo compañero le mostró el poder de la magia. El acólito regresa con la madre del mago y la acomodan en la clerecía, el capitán pide unos caballos, pero el mozo dice que con tantas prisas no ha podido prepararlos aún. El capitán propone ir a tomar un trago antes de que los muchachos partan, Side acoge la moción de buen grado y se une al grupo, irán a la posada donde trabaja la ladrona, a sabiendas de que en estos momentos no hay mucho gentío allí. Cuando lleguen, el guerrero reconocerá a la ladrona, es una chica que le ha servido alguna que otra comida o cena, cree haberla visto en otro sitio anteriormente.

La forma que la ladrona se introduzca en el grupo lo dejamos al libre albedrío de los jugadores, desde ofrecerse abiertamente, seguirlos, o tratar de engañarlos de algún modo para que la acepten. Si comenta algo sobre Cadry, Side la llevará a un lugar apartado y la someterá a un "Hechizar Persona", con ello averiguara que los recuerdos que tiene la chica son de su infancia, con lo que no van a representar un peligro para la misión.

Aquí termina la primera entrega del módulo La Caja de Pandora, esta es la introducción para los que deseen comenzar la partida con personajes nuevos, para aquellos que quieran aplicar los que ya tienen, deberán esperar a la siguiente entrega para comenzar a disfrutar del rol.

■ Mireia González y Alex Vila.

