

[PSN](#) > [Módulos](#)

Cazadores de dragones

[Abel Ferrer](#)

Módulo de **AD&D** para un grupo de 3-5 jugadores

Notarás que no he incluido las características de los PNJs principales. En realidad esta aventura es multinivel. Si se hace bien, es posible acabarla sin tener que desenvainar ni una sola vez la espada. En caso de combate, haz los contrincantes un poco más duros de lo normal. Esta aventura se resuelve pensando, si se hace combatiendo es muy posible (incluso recomendable) que los PJs se lleven algún que otro disgusto.

Esta aventura esta basada en el mundo de **Mystara** pero es fácilmente adaptable a cualquier otro mundo.

Inicio para los jugadores

Los jugadores se despiertan, están estirados debajo de un gran roble en la cima de una colina y todas sus pertenencias han desaparecido (armas, armaduras, equipo normal, objetos mágicos, libros de conjuros... todo), sin dejar rastro. Sólo llevan puesto su ropa, exceptuando que esta sea mágica con lo cual también habrá volado, y no recuerdan nada de lo que les ha pasado. A su alrededor, se extiende un paisaje verde, lleno de colinas y salpicado por árboles de todo tipo. A menos de un kilómetro de distancia, se puede ver un camino que serpentea entre las colinas. Ninguno de los PJs reconoce la zona y no se ve ni un alma por los alrededores.

Después de esto, es natural que todos los PJs empiecen a buscar como locos sus equipos. Sé firme, no hay nada de nada y por los alrededores tampoco se ve ni rastro. Sólo haz una concesión, los magos no tienen su libro de conjuros pero sí tienen memorizados sus conjuros habituales. Los jugadores se despiertan por la mañana y tienen un montón de tiempo para buscar por los alrededores, desesperarse e intentar recordar algo. No tienen ni comida ni agua y no pueden estar allí eternamente. Si alguno sigue en sus trece y no quiere irse, recuérdale que se puede morir de frío y sed.

Depende de lo que tarden en darse por vencidos, saldrán más tarde o más temprano. Su única esperanza es el camino que se ve desde lo alto, así que si son listos lo cogerán.

El camino

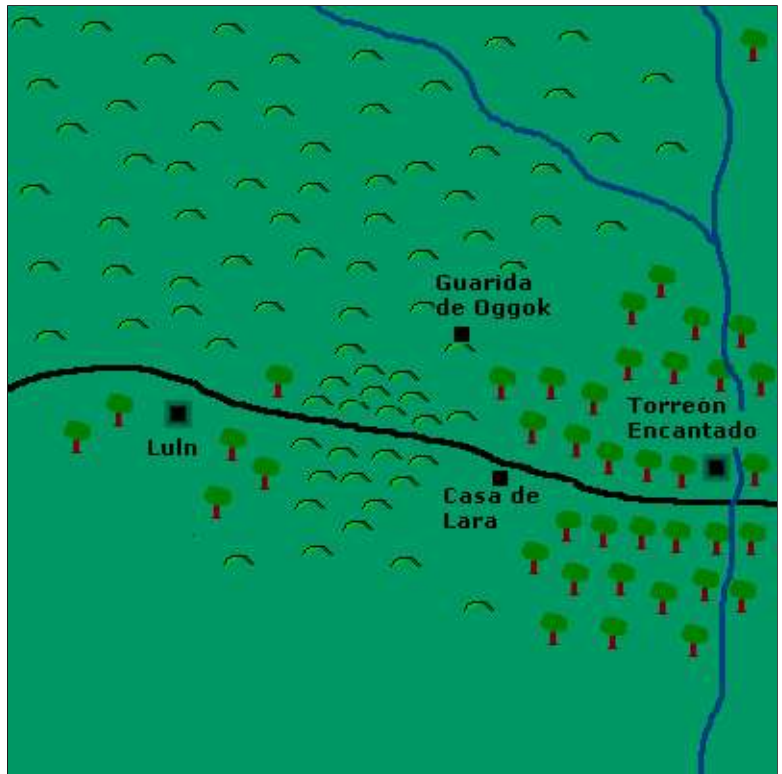
El camino va de Este a Oeste (o viceversa) y no se ve ningún cartel ni indicio que indique por cual de los dos extremos se llega antes a algún lado. La elección es de los jugadores. Si van hacia al Oeste, al cabo de cinco horas de caminar (a buen paso), llegarán a **Luln**, un pueblo de no más de 500 habitantes del **Gran Ducado de Karameikos**. Si van hacia el Este, encontrarán una casa solitaria (pero habitada) después de caminar siete horas. Si los PJs han tardado en ponerse en marcha o se arrepienten a mitad de camino de la decisión tomada y se les hace de noche, tira en la **Tabla de encuentros en los paramos** por si tienen algún encuentro desafortunado.

Luln

Luln es una ciudad frontera que se halla en el **Gran Ducado de Karameikos (Imperio de Thiatis)**. Se encuentra cerca de la **Baronía del Águila Negra** y esta poblado por muchos exiliados de ella. No en vano, se rumorea que debajo del castillo del Barón Ludwig "Águila Negra" von Hendriks hay encerrados todos aquellos que lo desagradan. En la ciudad también hay numerosos mercaderes que van hacia **Fuerte Muerte**, capital de la Baronía, y numerosos semi-humanos que van de paso.

Es posible que alguno de los PJs haya estado alguna vez en **Luln** o haya oído hablar de ella (sólo si alguna aventura se ha desarrollado en el **Gran Ducado de Karamaikos**). Si no es así nadie recordará haber estado aquí antes.

Luln es una ciudad muy poco segura y es posible que alguno de los PJs tenga algún encuentro desafortunado (ver *Tabla de encuentros en Luln*). Hay pocas cosas que hacer si no se posee dinero. Si alguno de los PJs se rebaja a pedir caridad, es posible que alguno de los exiliados de la **Baronía del Águila Negra** se apiade de él y les de algunas monedas (de 1mc a 1mo, dependiendo de lo convincente que sea el PJ). Si los PJs son demasiado altivos para pedir caridad pueden ganar dinero trabajando o robando (dependiendo de su ética). Encontrar trabajo será difícil (eso evitará que los PJs se apunten de mercenarios y se separen de la aventura). Si se dedican a robar, es posible que se topen con la guardia de la ciudad (no muy numerosa y un poco corrupta, pero sin exagerar) o, peor todavía, con el sindicato de ladrones. El sindicato tiende a pasar por el cuchillo a todos aquellos que van por libre.



Desde **Luln** sólo se hay dos direcciones posibles: volver atrás por el camino que han tomado o ir a la **Baronía del Águila Negra**. Si alguno de los PJs se lo propone (preguntando, vamos) podrá averiguar que el camino por el que han venido lleva al **Torreón Encantado** (un simple nombre, aunque son habituales las historias de fantasmas por los alrededores) y desde allí hasta **Specularium**, capital del **Gran Ducado de Karamaikos**.

Es de suponer que los PJs volverán hacia atrás. Actualmente ir a la **Baronía del Águila Negra** es más o menos complicado y excesivamente problemático. El **Torreón Encantado** sólo esta a dos días de marcha y desde allí el camino hacia **Specularium** se plantea mucho mejor. Aun así, es probable que los PJs se empeñen en ir hacia la **Baronía del Águila Negra**. Ponles la vida imposible: hay un peaje en la frontera que toda persona ha de pagar para entrar y para salir. Si intentan entrar de incógnito, observaran que la guardia del Barón patrulla bien la frontera para asegurarse de que todo el mundo paga peaje. Además, los soldados del Barón no son especialmente amables con los mendigos.

La casa de Lara

La casa de Lara se encuentra a dos días de marcha de **Luln** y a siete horas del lugar donde despertaron. Es una casa de campesinos de dos plantas, tejado de dos aguas y granero. A su alrededor, hay un pequeño campo de maíz, un corral con gallinas y otro con cerdos. Mientras los PJs se acercan, un perro ladra y corre hacia a ellos moviendo la cola. Alertada por el ruido, una muchacha sale por la puerta y al ver los PJs sale corriendo hacia ellos. 'Habéis vuelto' dice '¿Conseguisteis matar al Dragón?'

Como es de suponer que los PJs le expliquen que no recuerdan nada, Lara los hace entrar a su casa y deja que se calienten en el fuego de la chimenea. Les explica que ellos (los PJs) llegaron aquí hace dos días desde el Torreón Encantado, con la misión de matar a un Dragón que asola la región.

Si se interroga a Lara sobre el Dragón, sólo puede decir que se vio a un Dragón volando cerca del Torreón y se dice que atacó las cosechas de la zona. Los PJs buscaban su guarida, que según pensaban estaba por aquí, y pasaron en su casa la noche antes de partir de nuevo. Si alguien pregunta sobre su equipo Lara comentará que llevaban el que utilizan normalmente (es decir, no dirá eso, describirá el equipo que llevaban como el que utilizan normalmente). También comentará que uno de ellos (al azar) llevaba un gran bastón que decían mataría al Dragón. Si se le interroga acerca del Torreón, dirá que su propietario es el señor de toda la zona. A su alrededor hay un pequeño pueblo y muchas granjas a las que el Señor da protección.

Lara es una buena anfitriona y ofrecerá a los PJs alojamiento gratuito y, si alguno se lo pide, una espada y una daga, pero nada más. Es pobre y la cosecha no ha sido muy buena, no puede permitirse muchos gastos. Después de saber todo esto, es muy probable que los jugadores quieran ir hacia el Torreón encantado. En caso de ser así, Lara les indica el camino y les da provisiones para el viaje (dos días).

El sueño

En la primera noche, uno de los jugadores (preferentemente un mago o un clérigo) tiene el siguiente sueño: Se halla en la cima de la colina, en la cual se despertaron al inicio de la aventura, rodeado de sus compañeros. Todos llevan su equipo normal, exceptuando a él mismo que además de este lleva un bastón de madera en su mano izquierda. Uno de los PJs (al azar) alza la mano y grita: 'Ahí está'. Todos miran hacia donde señala y pueden ver a un enorme (pero enorme) dragón blanco que vuela hacia ellos. El PJ alza el bastón y dice: 'Muere criatura infernal'. Acto seguido el bastón empieza a brillar con una luz blanca. Uno de sus compañeros grita algo que el PJ no entiende. Éste observa maravillado el bastón mientras se va incrementando la intensidad de la luz que emite. Llega un momento que la luz se hace tan brillante que ya no se puede ver directamente. En ese momento el PJ despierta, se da cuenta que el sol ya ha salido y que es su luz la que le molestaba durante el sueño.

El Torreón Encantado

El **Torreón Encantado** es una plaza fuerte construida por Dimitri Koriszegy, el bisabuelo del actual propietario (Igor Koriszegy). A su alrededor, numerosas casas de campesinos se agrupan en busca de protección. En total hay unas doscientas personas viviendo en la zona.

Nada más llegar al pueblo, la gente se les queda observando. Alguno incluso les increpa diciéndoles cosas del tipo: '*Decíais que nos protegeríais y nos dejáis peor que antes*'. Si alguno de los PJs se para e intenta hacer ver a los campesinos lo equivocada que es su actitud, corre el riesgo de salir con un ojo morado en el calor del momento. Afortunadamente no hay nada que temer, la guardia del Torreón ha sido alertada por el tumulto y se presta a proteger a los PJs y escoltarlos hasta el señor del Torreón.

La escolta de los PJs la forma cuatro soldados y un sargento. Éste, mientras caminan, pregunta a los PJs dónde han estado. Se muestra extrañado por la historia de los PJs, suponiendo que se la cuenten, pero les pone al corriente de todo. Según el sargento (Alastar Domotrevsky) los PJs fueron contratados para matar al Dragón que asola la región. Desde que se fueron, el Dragón ha redoblado sus ataques y ha quemado dos granjas más. Además, sus ataques cada vez se acercan más a la Torre por lo que nadie está muy contento.

La guardia lleva a los PJs a la Torre para que el señor pueda verlos. Una vez dentro, son conducidos a la sala de recepciones (llena de insignias y armaduras) donde les esperan dos personas. El señor Igor Koriszegy está sentado en la única silla de la sala, lo que obliga a los demás a permanecer en pie. A su lado hay un viejo de barba negra envuelto en una túnica blanca.

'Así que habéis vuelto' dice Igor *'¿Habéis matado al Dragón?'*

Los PJs tienen tres posibles respuestas:

1. Sí, lo hemos matado. El muy jodido se resistió pero ya es pasto de los gusanos.
2. ¿Qué Dragón?
3. No. La verdad es que no recordamos nada de lo sucedido. Pero si nos dais armas, ahora mismo salimos a ajustarle las cuentas a ese tramposo.

Estas son las replicas a las posibles respuestas:

1. El viejo se inclina sobre Igor y le dice: *Señor, esto es muy extraño. Vuestros súbditos nos han dicho que no hace ni media hora que se ha visto al Dragón volar cerca de aquí.*
2. *¡Imbéciles!* Exclama furioso Igor *El que está destrozando mis tierras.*
3. *No hace falta que os molestéis. Al final he seguido los consejos de mi fiel Balder y he contratado a un grupo realmente experto de cazadragones. Es mejor quedarse sin dinero para matar a un Dragón que dejar que este te lo robe después de merendarte.*

Por supuesto hay varias contrarréplicas (sobre todo si han dicho que hay han matado al dragón) pero Igor no desea oírlas. Pedirá a los guardias que saquen a esta inmundicia de la torre (textual) y que no los dejen volver a entrar.

La verdad

En realidad todo es un plan de Balder para arruinar a Igor. Balder curó a Iván, el hijo de Igor, para ganarse la confianza de este pero hasta esto fue un montaje. Fue el propio Balder quien hizo envenenar la comida de Iván para luego darle él el antídoto y así ganarse la confianza de Igor.

Una vez dentro de la corte, aconsejó correctamente a Igor en numerosos problemas (todos ellos preparados) de difícil solución. Como que todo estaba orquestado, no fue muy complicado para Balder presentarse como hombre Sabio e Inteligente con lo que Igor lo hizo su consejero.

El segundo paso era introducir un Dragón para asustar a Igor y ofrecer una gran recompensa por su cabeza. En realidad no existe tal Dragón, son los propios hombres de Balder los que queman y asesinan a los campesinos. Las pocas veces que se ha visto desde el Torreón es debido a que Balder invoca un conjuro de Ilusión desde su estancia en el Torreón. Según el plan, Balder debía de recomendar a Igor que contratase a los mejores cazadragones de la región que, casualmente, él conocía. Estos, le pedirían a Igor una gran recompensa por el Dragón aludiendo a que era muy grande y poderoso. Después le traerían una cabeza de Dragón disecada para demostrar que han cumplido la misión. Una vez con el dinero, Balder desaparecería de la escena y dejaría a Igor arruinado.

Todo hubiese ido según lo planeado si no se hubiesen inmiscuido los PJs. Estos llegaron hace dos semanas y se ofrecieron a acabar con el Dragón por un módico precio. A pesar de los consejos de Balder, Igor aceptó y los PJs se dispusieron para la caza. Balder, que veía que el plan se le escapaba de las manos, dio a los PJs una arma de gran poder. Un bastón que, según él, era capaz de fulminar al Dragón en pleno vuelo. El bastón en realidad era un objeto maldito, un **Bastón de Amnesia** (ver **Apéndice**). Todo aquel que se halle cerca de él cuando se utiliza pierde parte de sus recuerdos. El siguiente paso fue simple: Balder y sus hombres siguieron a los PJs desde lejos, invocaron una ilusión de un Dragón Rojo volando encima de ellos y sólo tuvieron que esperar que uno de los PJs invocase el poder del Bastón. Cuando vieron que además de los recuerdos, los PJs perdían el conocimiento aprovecharon para robarles todas las pertenencias y dejarlos tirados en medio del campo para que los lobos se los comiesen.

Los cazadores de dragones

Mientras los PJs son escoltados hacia la puerta, se cruzan con un grupo de cinco hombres. Todos ellos son de piel oscura y cara de pocos amigos. Van armados con poderosas espadas y cubiertos por corazas con extraños labrados. Si alguno de los PJs les hace algún comentario, estos no parecerán entenderlo. Como que tampoco pueden seguirlos, si muestran algo de interés el sargento les dirá: *'Son los cazadores de dragones que ha contratado nuestro señor por consejo de Balder'*. A lo cual añadirá: *'Ellos sí que son guerreros de verdad'*.

Una vez fuera, los PJs tienen las manos libres para hacer lo que quieran. A continuación tienes una explicación de las acciones mas comunes que pueden llevar a cabo.

Problemas

Ahora que Balder ha visto a los PJs, no puede permitirles salir con vida del lugar. Para ello encarga a un grupo de cuatro guardias poco honrados de la Torre que maten a los PJs en el pueblo, en silencio y sin dejar rastro de cadáveres. Los guardias irán sin uniforme pero serán reconocidos como guardias del Torreón por cualquiera de los aldeanos. Atacarán a los PJs preferiblemente por la noche, cuando estén durmiendo y se desharán de los cadáveres tirándolos al río. Si alguno de los PJs vigila sus espaldas, podrá ver que, efectivamente, les siguen. Uno de los guardias vigila todos sus movimientos para saber donde van a dormir. Una vez lo sepa irá a llamar a sus compañeros para matar a los jugadores. Si los jugadores consiguen capturar a alguno de los guardias corruptos, estos dirán ser bandidos que querían el dinero de los PJs. Si se les presiona de verdad reconocerán, entre suplicas, que Balder los contrató para que los mataran. No saben porqué y, a decir verdad, tampoco les interesa.

De compras

Quizás los PJs deseen evitar problemas y no quieran arriesgarse a poner un pie en el pueblo sin ir bien armados. Los precios en el Pueblo del Torreón son los que aparecen en el **Manual del Jugador**. El problema continúa siendo el dinero. Los PJs no pueden pasarse semanas trabajando sin que los acontecimientos se precipiten así que sólo tienen dos maneras de conseguir armas: robándolas o pidiéndolas prestadas por caridad.

Robar armas (o dinero para comprarlas) no será particularmente difícil (a discreción del Máster). Sólo se ha de tener en cuenta que los PJs no son muy apreciados en el pueblo. Si son pillados con las manos en la masa, las cosas se les pueden poner realmente difíciles.

Pedir caridad no será tan difícil. Alastar, que en realidad es una buena persona, les prestará una espada a todo PJ que se lo pida. Si los PJs ya le han pedido armas a Igor, cosa que habrá rechazado de plano, Alastar se las dejará sin decir nada a nadie. Sólo se han de tener en cuenta dos cosas: es un préstamo (se tienen que devolver) y no son nada del otro mundo (que nadie se espere una arma mágica). Pedir limosna por la calle no será tan efectivo como pedirselo a Alastar pero también dará resultado. Dependiendo de su Carisma, los PJs podrán recibir entre una y cinco monedas de plata.

Rumores

Otro paso lógico es el de buscar rumores en el pueblo. Aquí sólo hay una taberna donde emborracharse (La Jarra de Oro) y este será el lugar más adecuado para encontrar aldeanos con la lengua suelta. Si prefieren ir sobre seguro, el tabernero es un hombre sin prejuicios y no le molesta dar conversación a quien se lo pida (incluido los PJs)

Estas son las respuestas a las preguntas más comunes:

- **Balder:** Es el consejero del Señor Igor. Vino hace tres meses nadie sabe de donde. Se ganó la confianza de nuestro señor curando a su hijo Ivan de extrañas fiebres. Dicen que tiene poderes mágicos pero yo nunca le he visto usarlos.
- **El Dragón:** Hace un mes que lo vieron por primera vez. Es de color blanco, casi azul. El muy cabrón se dedica a quemar las cosechas y comerse el ganado. Nadie ha sido capaz de enfrentarse a él y salir vivo.
- **Los propios PJs:** Vinisteis hace tres días y os ofrecisteis a librarnos del Dragón. El señor Igor os ofreció una buena recompensa por su cabeza a pesar de que Balder decía que lo mejor era contratar a profesionales de verdad. Os fuisteis y al cabo de un día el Dragón atacó dos granjas. Cinco personas murieron achicharrados. No sé lo que le hicisteis al cabrón, pero lo hicisteis enfadar de verdad.
- **Igor:** Está desesperado por el Dragón. Ha ofrecido todo su dinero para aquel que le traiga su cabeza.
- **Los cazadragones:** Balder los ha traído. Dice que son los mejores cazadores de dragones de las tierras del Oeste. Igor les ha ofrecido todo su dinero si le traen la cabeza.
- **El bastón que llevaban los PJs para matar al Dragón:** Sí, es cierto. Cuando salíais del pueblo observe que llevabais un bastón de madera muy alto.

El Torreón Encantado

Si los PJs quieren entrar en el Torreón deberán de hacerlo de incógnito. Entrar disfrazado es una posibilidad aunque lo mejor es hacerlo de noche. Si la guardia pilla a los PJs dentro, pueden hallarse en apuros. El castigo variará dependiendo de las circunstancias. No es lo mismo pillar a los PJs dentro del Patio que hacerlo en la habitación de Igor con los bolsillos llenos de objetos robados.

1. **Patio:** Esta es la zona más concurrida del castillo. Siempre hay algún guardia o aldeano dirigiéndose hacia dentro o fuera del castillo.
2. **Letrinas:** Pues eso. Todo va a parar a un pozo negro. Cuando se llena, lo vacían y utilizan los deshechos como abono.
3. **Barracones de la guardia:** En estos barracones se hospedan la mayor parte de los guardias. Los barracones son sencillos: Hay un comedor y un gran dormitorio lleno de camas. Los guardias no suelen permanecer mucho tiempo aquí, si tienen tiempo libre se van al pueblo a pasárselo bien. Actualmente en los barracones también duermen los Cazadores de Dragones.
4. **Salón principal:** Este es el lugar dónde Igor recibe a las visitas. Un gran asiento de madera labrada es el único mueble de la estancia. Las paredes están adornadas con enseñas del Torreón y cuadros de los descendientes de Igor.
5. **Comedor:** Una mesa de más de quince metros de largo domina la estancia. Sobre esta, una gran lámpara colgante ilumina la estancia en las noches de fiesta. El comedor tiene capacidad para más de treinta personas pero en pocas ocasiones se ha llenado.
6. **Cocina:** Aquí hay todo lo que se puede encontrar en una cocina: fogones, cuchillos, cacerolas y demás.
7. **Despensa:** En el subterráneo se guardan las provisiones de la Torre. El lugar está lleno de barriles llenos de vino y estanterías con especias. Del techo cuelgan multitud de jamones, chorizos y otros embutidos.
8. **Letrinas:** Comunican con el mismo pozo negro que las letrinas del patio.
9. **Habitaciones de los sirvientes:** En ellas se alojan los sirvientes de los señores, seis en total. Las habitaciones no tienen nada que se salga de lo común.
10. **Habitación de Igor:** Esta es la habitación principal de la torre. En ella duermen Igor y su mujer (Brunilda). La habitación está amueblada con una lujosa cama, tres grandes armarios, un escritorio y un tocador con un espejo, todo de roble. Un armario está lleno de ropa de Brunilda, el otro de ropa de Igor y, el tercero, de ropa ceremonial, tanto para Brunilda como para Igor. Esta última está hecha de materias caras y delicadas, su valor asciende a más de 1000 mo aunque es demasiado voluminosa para llevársela 'tal cual'. En el escritorio están todos los papeles de Igor: decretos, cartas y otro tipo de comunicaciones oficiales. Junto a los papeles hay cera roja y un sello. Se trata del sello de la familia de Iván. Si alguien lo roba puede llegar a pedir un rescate a Igor de un máximo de 500 mo. En el tocador se hallan los productos de maquillaje de Brunilda y un cofre con sus joyas. Se tratan de un collar de perlas (750 mo); una diadema de plata labrada (250 mo); un juego de cinco anillos, cada uno con una piedra preciosa diferente (rubí, topacio, diamante, ópalo y jade), el precio de los cinco anillos juntos es de 1000 mo, si se venden por separado no alcanzarán

más de 750 mo en total.

11. **Sala del tesoro:** Está permanentemente vigilada por dos guardias. En ella, y protegida por unos barrotes, se halla un baúl con el tesoro del Torreón. Hay diferentes joyas, sedas, objetos artesanales y dinero. Todo está valorado en quince mil monedas de oro.
12. **Habitación de Iván:** No hay nada de especial aquí: una cama, un armario con ropa de crío y muchos juguetes tirados por el suelo. Para cualquiera que entre aquí es obvio que la habitación pertenece a un niño.
13. **Habitación de invitados:** Actualmente hay cinco, ya que la sexta ha sido acondicionada para el uso de Balder. Las cinco son iguales, en ellas hay una cama, un baúl (vacío) y un armario (también vacío).
14. **Habitación de Balder:** Balder se instaló aquí ahora hace tres meses. La habitación tiene el mismo mobiliario que la de las de los invitados. En el armario se hallan las túnicas de Balder (tres) y su equipo de viaje (botas, cuerda, antorchas y demás) Además de un bastón de madera. Si el PJ que ha tenido el sueño está presente reconocerá el bastón como el que llevaba en el sueño. El bastón es un **Bastón de Amnesia** (ver **Apéndice**), la palabra para activarlo es infernal y le quedan 3 cargas.

El baúl está cerrado y protegido con un trampa de aguja envenenada. Cualquiera que lo habrá sin desactivarla, deberá pasar una Tirada de Salvación contra veneno o morirá en diez asaltos con fuertes convulsiones. En el baúl hay una bolsa con quinientas monedas de oro, su libro de conjuros y cinco frascos numerados del uno al seis, los tres primeros han sido utilizados y su contenido ronda la mitad del recipiente. El frasco uno contiene el veneno que utilizó para hacer enfermar a Iván. Debe ingerirse, tiene síntomas parecidos a la malaria y causa la muerte en una semana. El segundo es el antídoto de este veneno; el tercero es el veneno de la trampa del baúl, debe inyectarse porque no tiene efecto si se ingiere; el cuarto es el antídoto del veneno de la trampa del baúl, cualquiera que se lo beba podrá curarse de los efectos de este; el quinto es una poción de curación, esta no curará a alguien envenenado por la aguja; el sexto es una Poción de forma gaseosa, Balder la utilizará por si tiene que escapar precipitadamente.

Encuentros en el Torreón: No hay una tabla de porcentajes por cada habitación con los posibles encuentros. Es de suponer que los PJs son ladrones que van en silencio y no guerreros con armaduras de placas que repiqueteen cada vez que andan.

El Torreón está habitado y, como tal, los PJs se encontrarán guardias de vigilancia, Iván jugando por las escaleras, Balder yendo a la cocina a comer algo... Coloca tu mismo los encuentros según tu conveniencia. Sé bueno, al principio nadie parece notar la presencia de los PJs, sólo si hacen alguna tontería serán descubiertos y tendrán que huir por la ventana. Si son capturados, automáticamente todo el grupo de PJs (independientemente de si estaban en el Torreón o no) son puestos fuera de la ley. Si les pillan y han robando en la sala del tesoro o en la habitación de Igor, ya no hace falta que intenten resolver el misterio. Aunque más tarde lleven la cabeza del dragón y resuelvan la aventura, sus anteriores fechorías les harán sospechosos de colaborar con Balder y pueden acabar colgados del cuello. Si no robaron nada (exceptuando en la habitación de Balder) no se lo tendrán en cuenta si vuelven con la cabeza del dragón, Igor entenderá que fue necesario para resolver el misterio y lo olvidará.

En busca del Dragón

Unos PJs especialmente intrépidos pensarán que el Dragón es la clave de todo y saldrán en su busca. Tal como dijo Alastar, el Dragón sólo ataca la zona Oeste. Esto lo podrán comprobar los PJs nada más ponerse en camino. Hay un montón de campos y granjas quemadas pero, al parecer, ningún superviviente.

1. **Granja Jakov:** Era una construcción de madera bastante grande. A los PJs les es imposible discernir la forma que tenía el edificio ya que este se ha quemado en su totalidad. De la antigua granja ya sólo queda un montón de restos todavía humeantes. Si los PJs se detienen a buscar concienzudamente encontraran los restos calcinados de una persona adulta. El cadáver tiene un gran tajo de espada a la altura del hombro izquierdo que casi le ha seccionado un brazo. Cualquiera de los PJs se dará cuenta que el golpe se hizo antes de ser quemado.
2. **Granja Leonilla:** Este edificio posee tres alas, una de las cuales no ha ardido completamente. En las alas derruidas poco hay que encontrar. La otra ala ha sido sometida a un saqueo concienzudo y no hay nada de valor en ella.
3. **Granja Gorbachov:** Pertenecía a un hombre con poder dentro de la comunidad y esto se nota en el edificio que, al contrario de las demás granjas, es de piedra. Debido a esto, el edificio todavía se mantiene en pie. Cualquiera de los PJs que busque algo de valor dentro del edificio observará que este ha sido saqueado en su totalidad. Aún así, si se busca detenidamente (1-2 en 1d10) podrá hallar una daga que tiene labrada un águila de dos cabezas en la empuñadura.

La granja posee un granero a unos cien metros del edificio principal. Pese a estar construido de madera este no ha ardido. En el granero hay un carro y paja. Montones de paja acumulada en grandes montañas ideales para dormir la siesta. Si alguno de los PJs se tira sobre la paja o la remueve un poco encontrara que, oculta bajo esta, hay un gran fardo de forma extraña cubierto con una lona. Si se quita, los PJs podrán observar atónitos la cabeza disecada de un gran Dragón Blanco y una gran tinaja que contiene una especie de liquido negro y espeso.

4. **Granja Korneiev:** Esta es la única granja que permanece en pie. Sus habitantes son una familia de cinco personas (un matrimonio y tres hijos de corta edad) que están aterrorizados. Si se les pregunta sobre el dragón, el señor Korneiev dirá que no lo ha visto nunca cerca de sus tierras. Ha visto el resplandor de las granjas vecinas ardiendo y teme que la próxima sea la suya. También confirmará que todas las granjas han ardido por las noches. Si no fuese porque más de cien personas del pueblo dicen que han visto el Dragón diría que esto es obra de saqueadores.

Los PJs pueden esperar a que el Dragón (o lo que sea) ataque la granja Korneiev pero este ataque no tendrá lugar. Balder ya ha conseguido que Igor contrate a los Cazadores Dragones así que no le es necesario quemar ninguna granja más. Por muchas horas que pasen buscando, ninguno de los PJs verá ningún Dragón o rastro de él.

Acontecimientos

Dos días después que los PJs sean expulsados del Torreón, Balder conjurará la ilusión de un Dragón Blanco sobrevolando el Torreón. Acto seguido los Cazadores Dragones saldrán del torreón al galope y el Dragón huirá hacia el Oeste hasta perderse en el horizonte. Durante un rato no habrá noticias de los Cazadores. Al cabo de cinco horas, los cazadores volverán sin ningún rasguño y con un carro cubierto con una lona. Igor saldrá eufórico a recibirlos acompañados de su fiel Balder. Los cazadores levantarán la lona durante unos segundos, el tiempo suficiente para que todos vean una cabeza de Dragón que chorrea sangre negra pero no puedan advertir que está disecada. En tal confusión de júbilo nadie notará nada extraño a menos que alguien, como los PJs, se lo haga notar a Igor. Si los PJs no interfieren de alguna manera, Igor dará a los Cazadores de Dragones veinte mil monedas de oro, toda su fortuna. Bueno, casi toda, porque todavía le quedan fondos para decretar una gran fiesta. En el ajetreo siguiente, los Cazadores se irán con Balder y con el dinero y nunca más se les volverá a ver en estas tierras.

Acontecimientos alternativos

Si los PJs todavía están en el Oeste cuando Balder invoca la ilusión del Dragón, verán que un gran Dragón Blanco se dirige hacia ellos proveniente del Este. Justo cuando el Dragón se halla sobre sus cabezas, este desaparece sin dejar rastro. Si esperan un rato, podrán ver un rastro de polvo en el horizonte. Son los cazadores que se dirigen hacia la granja Gorbachov en busca del carro y la cabeza. Si los PJs los siguen o ya les están esperando, podrán ver como cogen el carro, meten la cabeza de Dragón en él y vierten la tinaja de líquido negro encima para simular la sangre. Hecho esto se dirigirán hacia el Torreón para buscar la recompensa.

Los PJs pueden actuar en cualquier momento alterando los sucesos. He aquí las acciones más comunes que pueden realizar:

- **Los PJs esconden la cabeza de Dragón en otro lugar:** Esto pondrá en serios apuros a los Cazadores. Cuando vean que la cabeza falta empezarán a hablar en una lengua extraña. Si alguno de los PJs está escondido y entiende el lenguaje de los hombres del Este (a discreción del Máster) oírán como uno de los cazadores se queja de que tendrían que haber dejado la cabeza vigilada como él ya había dicho. Esto no sentará bien a uno de sus compañeros que le replicará de mala manera. Los reproches irán subiendo de tono hasta que los dos echen mano de sus espadas. En ese momento, los demás los separarán. Después de mucho buscar por los alrededores y si no encuentran rastros o a los propios PJs, todos están de acuerdo en que lo mejor es volver, decir que el Dragón ha escapado y esperar las ordenes de Balder. Éste se mostrará sumamente preocupado por la desaparición de la cabeza y sospechará de los PJs. Enviará los Cazadores a rastrearlos y matarlos advirtiéndolos del posible fracaso de los guardias corruptos.
- **Los PJs llevan la cabeza del Dragón a Igor y reclaman la recompensa por haberlo matado:** Esta opción es un poco complicada. Balder, al verse descubierto, pedirá a Igor que examine bien la cabeza para asegurarse que es la del Dragón que asola sus tierras. A menos que los PJs encuentren una gran justificación respecto a porqué la cabeza del Dragón está disecada, el engaño se descubrirá. Igor ordenará a la guardia matar a los PJs por estafadores y la gente del pueblo los intentará linchar. Después de esto, Balder decidirá que lo mejor es poner tierra por medio antes que Igor se pregunte qué hacía una cabeza de

Dragón disecada en sus tierras.

- **Los PJs llevan la cabeza a Igor y descubren el engaño de Balder:** Los jugadores no deberán esforzarse mucho en convencer a Igor. Balder intentará huir al instante quedando así descubierto su engaño. Atrapen o no los PJs a Balder, Igor se mostrará eternamente agradecido. Nombrará a los PJs Protectores del Torreón (Título honorífico que viene a significar que los PJs pueden, siempre que lo necesiten, tomar refugio en el torreón y disponer de sus recursos) y les pedirá perdón por todas las posibles afrentas ocurridas anteriormente. Como recompensa, Igor dará a cada PJ mil monedas de oro (hasta un máximo de cinco mil monedas) y les ofrecerá cualquier cosa que necesiten: Caballos, armas, provisiones... Quizás la recompensa les parezca poca cosa a los Jugadores. En este caso, la recompensa no consiste en el dinero, sino en las consecuencias de tener una base segura para hospedarse o pedir ayuda siempre que lo necesiten. De todas maneras, siempre pueden vender la cabeza a un mago o coleccionista. Una cabeza de Dragón es un objeto muy valioso que vale no menos de cinco mil monedas de oro y no más de quince mil.
- **Los PJs capturan a los Cazadores de Dragones y los llevan a Igor para descubrir el engaño:** Esta es una variante de la anterior. Para hacer que los Cazadores de Dragones confiesen primero se tiene que hablar su lengua. Si los PJs consiguen averiguar todo el engaño, lo lógico es que le lleven a Igor la cabeza de Dragón con lo cual las consecuencias son las mismas que las anteriores. Si la cabeza ha desaparecido (o ha sido destruida por cualquier motivo) y los PJs solo tienen a los Cazadores para demostrar el engaño de Balder, hazlos sufrir un poco. Igor al principio no estará muy seguro de quien tiene razón. Los PJs deberán añadir alguna prueba más: como el cadáver con una herida de arma en la granja Jakov o la daga hallada en la granja Gorbachov o el frasco de veneno que Balder utilizó para envenenar al hijo de Igor. Si nombran cualquiera de estas cosas, Balder huirá y dejará en la estacada a sus compinches. La recompensa será la misma que en el apartado anterior.

Estos son los finales más comunes. Los dos primeros son fracasos de los PJs que no han sabido resolver la aventura (aunque el primero parezca un éxito parcial); los dos últimos son éxitos. Premia a los jugadores según sus actos: unos PJs legales que intenten pasarse por los cazadores del Dragón merecen el peor final posible.

Pistas

No hay nada peor que los PJs vayan por una línea de razonamiento equivocada y se bloqueen a la hora de resolver la aventura. En este caso dales alguna pista para llevarles por el buen camino. Elige la mejor según la situación pero no abuses de ellas.

- **Los PJs tienen miedo a investigar el Dragón:** Los habitantes afirman que el Dragón es blanco y así lo puede afirmar el PJ que tuvo el sueño. Sin embargo, también se dice que el Dragón quema las granjas. Un PJ mago, o incluso clérigo, puede recordar que en sus estudios había leído que la única forma de ataque de aliento de un dragón blanco es un viento helado que lo congela todo, no que lo quema. De hecho, los dragones blancos habitan las zonas heladas y son especialmente vulnerables al fuego.
- **Los PJs están empeñados en recuperar su equipo:** Un grupo que esté habituado a llevar objetos mágicos súper poderosos querrá recuperar su equipo como sea, incluso aunque sea a costa de la aventura. Lamentablemente para ellos no hay mucho que hacer, su equipo no se haya por aquí y de momento no hay manera de recuperarlo (ver **¿Dónde está mi equipo?** para más información). El truco consiste en que se den cuenta que las dos cosas (el Dragón y su equipo) están relacionados y que resolviendo lo del Dragón pueden hallarlo.

De todas maneras, este tipo de PJ no despierta mis simpatías. Si continúan empeñándose en recuperar sus pertenencias en lugar de hacer el bien, dales un buen correctivo para que se piensen lo efímera que es la vida de un PJ. Lamentablemente hay jugadores que prefieren morir antes que perder su equipo y, una vez perdido, se convertirán en suicidas en potencia. Mátales y que los que saben jugar bien acaben la aventura.

- **Los PJs van a investigar las granjas del Este en lugar de las del Oeste:** No sé por qué esta es la situación que ocurre más a menudo. El Dragón sólo ataca al Oeste del Torreón, si los PJs se empeñan en no ir para allá Alastar los encuentra por casualidad en una guardia de los alrededores y se lo comunica a los PJs.

¿Dónde está mi equipo?

Buena pregunta. Aquí hay dos finales posibles. Mi final favorito es que Balder lo ha enviado con un sirviente para que lo venda todo en **Specularium**, la capital del **Gran Ducado de Karamaikos**. Los PJs pueden averiguar esto de dos maneras: una es haciéndoselo confesar a Balder (suponiéndolo que lo hayan capturado vivo); la otra,

es preguntar a Igor acerca de su equipo. Igor dirá que no sabe nada de esto pero que hace una semana, el sirviente de Balder salió hacia **Specularium** para vender unos objetos interesantes que, según Balder, había encontrado en sus peregrinajes. Quizás el equipo de los PJs sea lo que Balder pretendía vender para sacar una recompensa extra a su engaño. Todo esto dará para otra aventura: El sirviente les lleva una semana de ventaja (como mínimo) y los PJs deberán partir al galope, sorteando todos los posibles obstáculos (que los habrá, y un montón de ellos) para darle alcance.

Si no te quieres complicar la vida, puedes hacer que el equipo de los PJs se encuentre escondido junto con la cabeza del dragón pero, a mi parecer, este final es un poco descafeinado.

Apéndice 1: Tablas de Encuentro

Tabla de encuentros en los páramos

Los páramos cerca del Torreón no son especialmente peligrosos. Tira 1d6, con un resultado de 1 los PJs tienen un encuentro. Si llaman la atención de alguna manera (haciendo fuego en un campamento, por ejemplo) las posibilidades se doblan.

Tirada	Encuentro
01-50	Bandidos
51-70	Lobos
71-80	Oso
81-95	Refugiados de la Baronía del Águila Negra
96-99	Gigante de las colinas
100	Especial

Bandidos: Un grupo de seis bandidos pretende asaltar a los PJs. Si estos no están muy atentos los bandidos aparecen de repente de entre las sombras. Sus formas son rudas, van armados con espadas (de no muy buena calidad) y ropa gruesa. Si alguno de los PJs se muestra muy altivo, los bandidos le darán un aviso (un pequeño corte en la mejilla, por ejemplo). Si cooperan y no oponen resistencia, su interés por ellos desaparece en el momento que ven que no llevan nada. Los toman por refugiados y los dejan en paz.

Lobos: Un grupo de Lobos (4) rodea a los PJs. Esto sí es un problema. Los lobos no son razonables, tienen hambre y ven a los PJs como succulento alimento.

Oso: Un oso se cruza en el camino de los PJs y se queda observándolos. Si alguno de los jugadores hace un movimiento amenazante el oso se alzaría sobre sus patas traseras. Si se siente amenazado atacará.

Refugiados de la Baronía del Águila Negra: Un grupo de seis refugiados de la Baronía. Intentan llegar a la capital del ducado, **Specularum**, pero es bastante improbable que lo consigan. Puesto que los PJs se encuentran en una situación parecida es muy difícil ayudarles.

Gigante de las Colinas: Oggok es un viejo gigante que ha salido de caza para comer. Está viejo y le faltan muchos dientes así que ha buscado algo blando que llevarse a la boca. Un grupo de lobos (los mismos del encuentro dos) lo tomó por algo que no era y pagaron bastante cara su equivocación. Ahora Oggok vuelve a su casa cargado con los cadáveres de tres lobos (el cuarto escapó) y el destino lo cruza con los PJs. Oggok se para y los mira "Humanos, ¿me los podría comer?". Está indeciso, la caza ha sido buena y, la verdad es que ya está viejo y cobarde. Dejará a los PJs tranquilos a menos que estos se muestren hostiles. Incluso puede que se interese por ellos si los PJs se dirigen a él educadamente y les dan un consejo: *'Tened cuidado si vais al este. He oído que hay un dragón blanco quemando plantaciones. Pero jamás escuché que los dragones blancos echasen fuego, siempre creí que era hielo'*.

Especial: Un encuentro especial es algo relacionado con futuras aventuras. Acciones que los PJs ven suceder y no son conscientes de lo que ocurre hasta mucho más tarde ("Si pasó delante de nuestras narices y no nos dimos cuenta"). Si no tienes ninguna aventura prevista con antelación puede ser alguna otra cosa que se salga de lo común: una deidad menor paseando, The Great One (el rey de los dragones) volando con su cohorte, luces en el cielo producto de un experimento mágico que ha salido mal, un cometa... lo que se te ocurra. No todo lo que les pasa a los PJs ha de estar relacionado con la aventura. Este encuentro puede tener un significado que los PJs no tienen porque saber nunca.

Tabla de encuentros en Luln

Luln es una pequeña ciudad que vive del comercio entre la **Baronía del Águila Negra** y el **Gran Ducado de Karamaikos**. Como ciudad del Ducado, sus calles no son especialmente inseguras aunque la corrupción entre sus guardias es bastante evidente.

Tirada	Encuentro
01-30	Ladrones
31-50	Borrachos
51-70	Guardias
71-95	Refugiados de la Baronía del Águila Negra
96-99	Espía
100	Especial

Ladrones: Los ladrones de **Luln** no son especialmente agresivos excepto con la competencia. En este encuentro, un grupo de 1d4+2 ladrones se cruzan con los PJs y les ofrecen un "salvoconducto" para evitar ser robados. Mientras uno de los ladrones habla haciéndoles la oferta, el resto de los ladrones enseña ostentadamente sus armas para que los PJs vean lo acertado que es aceptar el salvoconducto. El precio del salvoconducto (un simple pañuelo de color morado) varía según lo bien vestidos que vayan los PJs, entre 1mc y 5mo.

Si los ladrones encuentran a los PJs robando o saben que lo han hecho se dejarán de salvoconductos e intentarán matarlos atacándolos por sorpresa.

Borrachos: Un grupo de 1d3+1 borrachos increpa a los PJs pidiéndoles dinero para beber. Los borrachos se acobardan ante actitudes agresivas pero se envalentonan ante actitudes pasivas. Sólo uno de los borrachos va armado con un cuchillo.

Guardias: Un encuentro con la guardia no debe ser preocupante a menos que los PJs estén haciendo algo ilegal (robando, mendigando...) Si es el caso, el jefe de la patrulla pedirá algo de dinero por mirar hacia otra parte. Si los PJs se niegan o no tienen dinero, los jugadores son detenidos. Una detención significa 1d3 días en prisión y el robo de todas sus pertenencias.

Refugiados de la Baronía del Águila Negra: Ver **Tabla de encuentro en los páramos**.

Espía: Las relaciones entre la Baronia y el Ducado siempre son difíciles. A pesar que sus respectivos caudillos son parientes y que fue el propio Duque (Stefan de Karamaikos) quien le cedió el territorio al Barón ambos desconfían mutuamente. Esto ha hecho posible que espías e informadores se ganen un buen dinero pasando información de un lado a otro. En este caso los PJs ven a dos personas en una esquina oscura dándose algo entre ellos (dinero e información). Si se acercan o se quedan mirando demasiado rato, los espías pensarán cosas raras y desenvainarán sus espadas. Si los PJs continúan sin irse serán atacados.

Especial: Ver **Tabla de encuentros en los páramos**.

Apéndice 2: Objetos mágicos

Bastón de Memoria: Cualquiera que se halle a menos de 5 metros del bastón cuando este se active, recordará todo lo sucedido en las últimas 2d3 semanas. Los magos podrán memorizar los hechizos automáticamente, siempre que los tuviesen memorizados en el periodo de tiempo que se recuerda, aunque no podrá conjurarlos si ya ha lanzado todos los hechizos que podía durante el día. Un **Bastón de Memoria** tiene 2d8 cargas y no puede volver a ser recargado.

Bastón de Amnesia (Objeto maldito): Un **Bastón de Amnesia** es justamente lo contrario del **Bastón de Memoria**. El bastón hace perder 2d3 semanas de recuerdos a todo aquel que se halle a menos de 5 metros de él. Además, cada vez que se utiliza, hay un 15% que todas las víctimas pierdan el sentido (sin Tirada de Salvación) debido al Shock. El efecto de este bastón es permanente a menos que se use un **Bastón de Memoria** para contrarrestar los efectos. Un **Bastón de Amnesia** tiene 2d8 cargas y no puede volver a ser recargado.