

EL TESORO DE IGNIS “EL CHAMUSCADO”.

Aventura Introdutoria para “Magissa” (Rol para Niños). De 4 a 6 jugadores.

Por Erik Carrero Blázquez

Introducción:

Tomatina Siniestra.

Nuestros pequeños personajes se encuentran en la aldea de Narán, debido a que los granjeros y aldeanos han solicitado su ayuda ya que una planta mágica se ha hecho con el control del pueblo y no deja vivir a los pobres pobladores (Es el momento de las presentaciones). El alcalde es un simpático pero melancólico duende llamado Nigel Mcpikel que pedirá desesperadamente ayuda a los jóvenes aventureros:

Les contará que la malvada verdura se ha atrincherado protegida por mercenarios trasgos en el ayuntamiento y que solicita que los habitantes abandonen el pueblo y que dejen de comerse a sus parientes cercanos. Al mando de “La Horda de la Menestra” se encuentra Red Hot Tomatoe, un tomate de muy mal genio que no cederá ante nada. Los héroes pueden tratar de hablar con él para llegar a un acuerdo para que aldeanos y hortalizas vivan en paz o bien, pueden echar mano de sus “cubiertos” y preparar una “deliciosa ensalada”.

Finalmente, acabe como acabe, los aldeanos agradecerán la ayuda de los personajes y contarán con su eterna gratitud y Mcpikel les entregará su recompensa: un mapa que conduce a un antiguo tesoro del Valle de Gallen.

El Bosque Encantado y no tan encantador:

El mapa conduce a los personajes por el sendero que cruza el antiquísimo Bosque Encantado. Cuando lleven un rato andando se darán cuenta de que hay un extraño canto en el aire que los llama atrayéndolos hacia el interior del bosque y poco a poco los sumergirá en un profundo sueño. Despertarán sin ninguno de sus objetos y uno de ellos verá delante de él a un fauno que está desbalijando su bolsa mientras entona la dulce melodía acompañada de una flauta dulce. Si los héroes pretenden atacarlo, el fauno llamado Ahuntz les pedirá perdón y se ofrecerá a guiarlos hasta el final del bosque, avisándoles de que solo lograrán salir, si consiguen pasar la prueba del guardián del final del sendero.

Llegados a este punto los personajes se encontrarán con un puente de piedra que marca la frontera del bosque y que se alza sobre el río Mellyn. En cuanto alguno ponga sus pies encima del puente, este comenzará a transformarse en un titánico trol que sujetará entre sus manos al aventurero que haya decidido cruzar primero. A

continuación se presentará como Thomas Trolero “el que guarda el final del sendero” y solo pasarán aquellos que respondan a sus tres acertijos, y los que contesten mal irán a parar al fondo de su barriga (es broma):

1. ¿Cuanto suman dos goblins más dos goblins? **4.**
2. ¿Que pareja da luz de día y oscuridad de noche? **El sol y la luna.**
3. Si dices mi nombre desaparezco: **El silencio.**¹

Acertados los acertijos, Thomas les dejará continuar y les regalará algo muy preciado para él: agua mágica del río que congela y duerme todo aquello que toca (un frasco a cada uno), avisándoles de que les será útil en su última etapa.

La Vieja torre de Guardia:

Los héroes llegan al final de su viaje y se encontrarán con una yerma extensión y desolación pasto del fuego, y en medio de este paisaje se alza imponente una oscura torre: según las leyendas nadie la habita desde tiempos inmemoriales debido a que un mal ancestral se aposentó allí y guarda el tesoro para toda la eternidad. Cuando lleguen a la puerta de la torre les llegará un sonido de una pesada respiración proveniente de las profundidades de la tierra, mezclada con vapores gaseosos que vienen de la oscuridad.

Una escalera desciende hacia abajo, internándose en la negrura. Al final de la misma encontrarán un pasadizo que conduce a una gran cámara iluminada por el brillo de un inmenso tesoro de monedas y joyas². Si alguno de los personajes no aguanta su avaricia empezará a llenarse los bolsillos con el tesoro. En cuanto toque una sola moneda la montaña de oro comenzará a moverse y de ella surgirá un imponente dragón rojo: el resplandor de Ignis.

Los jugadores han despertado a un dragón cabreado de su profundo sueño y no dejará que salgan con vida, amenazándolos con chamuscarles el trasero y después comiéndoselos uno a uno. Se desarrolla el conflicto final que puede acabar muy rápido si los jugadores son avispados: si dan de beber al dragón el agua mágica, este se dormirá y convertirá en estatua de hielo para siempre. Los pequeños aventureros podrán gozar así de su merecido tesoro y haber demostrado que la amistad, el compañerismo y la diversión son capaces de vencer hasta al más grande de los enemigos.

FIN

¹ Nota: La dificultad de los acertijos puede variar según los jugadores y a discreción del director del juego.

² Se pueden utilizar monedas de chocolate y diferentes caramelos de distinto color para darle más realismo y despertar la imaginación.

Personajes Enemigos³:

RED HOT TOMATOE.

Fuerza: 2d6. **Heridas:** 1.

Agilidad: 1d6. **Infatigable.**

Cuerpo: 1d6. **Defensa:** 1d3.

Movimiento: 4 (dando saltitos).

Daño: 1 punto (golpetazo). Al siguiente turno de ser derrotado, estalla y hace 1 punto de daño a todo el que esté junto a él.

***Inmune a ataques de Mente.**

TRASGOS ESBIRROS.

Fuerza: 2d6 (+1d6 por espada o porra). **Heridas:** 1.

Agilidad: 2d6 (+1d6 por honda o arco). **Energía:** 4.

Mente: 1d6. **Defensa:** 1d4 y 1d3.

Cuerpo: 2d6.

Movimiento: 5.

Daño: 3p. espada, 2p. porra, 2p. arco, 2p. honda.

***Si van en grupos grandes tienen más mala leche y atacan a una misma víctima.**

IGNIS EL DRAGÓN.

Fuerza: 5d6 (+2d6 de mordisco). **Heridas:** 8.

Agilidad: 3d6 (+2d6 de aliento de fuego). **Energía:** 30.

Mente: 4d6 (+2d6 por hechizos): “Encantar”, “Invisibilidad” y “Miedo”.

Encanto: 5d6 (embaucador). **Defensa:** 3d6 (+2d6 por Escamas).

Movimiento: 8. Volando: 12. **Daño:** 4p. de mordisco, 5p. de aliento de fuego. ***Es grande, el aliento de fuego hace daño en área y puede volar.**

³ Se pueden encontrar en el Juego de Rol.

