

Básico

Una aventura para



Magissa

Rol para niños

“Érase una vez un rey
que se estaba volviendo
transparente...”

La balada del Rey Transparente

por
Edanna





Magissa

Rol para niños

LA BALADA DEL REY TRANSPARENTE (I)
UNA AVENTURA PARA MAGISSA, JUEGO DE ROL PARA NIÑOS



Por
Edanna



Créditos

Primera edición
3ª Revisión

LA BALADA DEL REY TRANSPARENTE (I)

Una aventura para
Magissa. Juego de Rol para niños

Concepto, edición y diseño:
E. R. Patsaki & Fernando R. Reyes

Ilustración
Alba Porta y Virginia Berrocal

Correo electrónico: edanna@lavondyss.net
Web: <http://www.lavondyss.net>
<http://www.dyssmitica.com>

MAGISSA, "JUEGO DE ROL PARA NIÑOS", ES UNA OBRA REGISTRADA Y TIENE
DERECHOS DE AUTOR © 2013

Todo el material visual y los elementos gráficos se publican con permiso y se encuentran bajo la misma licencia que el resto de la obra. Allí donde exista otro tipo de condiciones se especifican los detalles en cada caso.

Ontario. Canadá



DYSS MÍTICA

La ambientación "oficial" de Magissa es:



www.dyssmitica.com
www.lavondyss.net

**Dyss Mítica tiene su propia licencia*

AGRADECIMIENTOS Y PRUEBAS DE JUEGO

Sophie Campbell, Ian Asquith, Aphrodita Wójcik, Anne Asquith, Zeth Asquith, Becca Willis, Ana María T., Melita R., Susan B., Gerry, Eliza y Gaby Robertson.

DEDICATORIA

Siempre a J.

PERMISOS Y LICENCIA



La balada del Rey Transparente. Aventura para Magissa, juego de rol para niños, por [E. R. Patsaki y Fernando R. Reyes](#) se encuentra bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported](#). Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden encontrarse en www.lavondyss.net.

LA BALADA DEL REY TRANSPARENTE



“Cuando de la flor del árbol que crece al revés caiga el último pétalo, llegará el fin del rey de las Islas del Verano”

PRÓLOGO

Todo Juego de Rol necesita tener aventuras. No solamente son el combustible que los pone en marcha sino que, en muchos casos, serán los que permitan captar el “tono” y la atmósfera de un juego; aunque esto algunas veces se vuelva en su contra pues tienden a tomarse como una guía estricta. No es difícil caer en la cuenta de que las “estrecheces” nunca dejan respirar a nadie con naturalidad.

La balada del Rey Transparente es un ejemplo de lo que puede ser Magissa con los niños de tu mesa (y con los que no son tan niños). Pero sólo debería ser eso, un ejemplo. Una muestra que no debería de encorsetar al juego dentro de ningún estilo. O al menos, en teoría, pues sé que es algo que no resulta tan sencillo de evitar. Por suerte, jugando con niños eso no sucede tan a menudo pues ya tienen un talento natural para definir de muchas formas distintas “algo”, en base a cómo lo perciban y compartan entre ellos.

Cuando pensé en escribir alguna aventura de introducción para Magissa se me ocurrió que podría hacer dos cosas: o bien una aventura con un cierto aire de “vieja escuela” o algo, bueno..., algo totalmente distinto.

Como me interesaba que los niños fueran aprendiendo las mecánicas más básicas al empezar, pensé que sería una buena idea ir tocando la mayoría de las reglas de Magissa en una aventura clásica. Pero decir esto y dejarlo aquí no sería del todo honesto. He de confesar que lo que en realidad más me apetecía era jugar con ellos algo de sabor clásico, que es con lo que yo comencé, ya que tenía mucha curiosidad por saber cómo sería la experiencia. No puedo negar que hay también una intención de presentar algunas ideas básicas teñidas de ciertos matices que le den al juego el tono que siempre he andado buscando. Un tono que no es otro que ese sabor clásico del viejo Cuento de Hadas. Un tono que, mezclado con el de los orígenes de este tipo de juegos, es el que más me gusta.

Total, que lo que acabo siempre es contradiciéndome. Algo que me recuerda cómo cada Narrador es capaz de darle a las aventuras de su juego favorito su toque personal. En mi caso, esas preferencias ya se han convertido en marca de la casa.

He de decir que fue una gran experiencia. No sólo he jugado esta aventura con niños, sino que la he jugado muchas veces. El resultado siempre ha sido excelente y por eso me he animado a elegirla como la primera aventura “oficial” para Magissa, un Juego de Rol para niños.

Sólo espero que te guste esta aventura y que tus jugadores y tú podáis disfrutarla entre todos. Su verdadera magia consisten en dejarse llevar, siendo capaz de hacer sentirse a los adultos como niños y a éstos, como lo protagonistas de la mayor de sus aventuras. La que tiene lugar en un encuentro inolvidable, jugando todos juntos al Rol un sábado por la noche.

Te aseguro que ellos nunca olvidan la experiencia, y puede que tú tampoco...

Edanna

28 de septiembre de 2013



ÉRASE UNA VEZ...

"Érase una vez un rey, que se estaba volviendo transparente..."

El rey Arturo tiene un problema pero bien gordo y es que ¡se está volviendo transparente! Un asunto que lo tiene de los nervios y con razón, pues no tiene ni idea de qué es lo que está pasando.

Hacerse transparente puede sonar divertido. Podrías ir por ahí sin que te vieran, gastar bromas e incluso comerte el pastel de manzana sin que nadie supiera quien ha sido. Pero de eso nada. Lo que suele pasar es que todo el mundo corre asustado al verte (bueno..., al

verte a medias); no puedes hablar con nadie porque no dejan de pestañear mirando lo que hay más allá ¡a través de ti!; se piensan que eres un fantasma (o algo más siniestro) y, lo peor, a medida que te vas volviendo transparente tus manos comienzan a atravesar las cosas, por lo que no puedes coger

nada ni sentarte en ningún sitio ¡porque te caes! En realidad ser transparente no tarda mucho en volverse bastante aburrido.

Así pues, Arturo (o al menos una versión del rey Arturo, como ya veremos), cansado ya del tema de que cada vez fuese a peor lo de hacerse transparente y tratando de encontrar una solución tuvo una idea. Se le ocurrió hacer algo que suelen hacer mucho los reyes. Consiste en lo siguiente:

Primero que nada te pones de rodillas, a ser posible sobre algo cómodo porque vas a estar bastante rato así. Después, alzas los brazos al cielo y con voz alta y clara imploras, o sea, ruegas, suplicas a los

cuatro vientos, las diez nubes y a nuestra estrella más brillante que te den la respuesta que necesitas para solucionar todos tus males.

La cuestión es que si eres rey el truco a veces funciona. En el caso de Arturo funcionó desde luego, aunque esta vez la solución parece que lo encontró a él. En sueños se le apareció el Rey Ciervo Curadhan, uno de los guardianes y protectores de Dyss, nuestro mundo. El Ciervo le dijo que la respuesta a su problema sólo la conocía "Lanzarote del Lago", el mejor caballero del mundo y hace años uno de sus más leales seguidores.

Por desgracia, el caballero había sido capturado y ahora estaba preso en el "Castillo Bocabajo". Para poder encontrar el castillo, antes debía de hallar la remota aldea de Narán, donde un grupo de jóvenes valientes podrían ayudarle.

En su estado Arturo poco puede hacer ya que a duras penas puede conseguir agarrar la espada por el mango (imagina si es una sartén). Por lo que dispuesto a encontrar la aldea pronto se dio cuenta de que ¡no tenía ni idea de dónde podía estar! Desesperado, empezó a lamentarse otra vez tirándose de los pelos y golpeándose la cabeza contra el suelo. Así: "toing", "toing", "toing"... Y gritando sin parar: "¡Aaaaay, qué triste destino...! ¡Qué será de mí...!"

Pero Curadhan, el Rey Ciervo, no abandona jamás a quien antes le ha ofrecido su consejo, por lo que a la mañana siguiente se le apareció a Arturo dispuesto a conducirlo hasta la aldea y así poder comenzar su búsqueda.

Al comienzo de esta historia Arturo acaba de llegar a la aldea tras haber estado siguiendo a Curadhan durante días. Pronto el ciervo se marcha, dejando al confundido Arturo frente al gran portón que hay en la empalizada mordidiéndose las uñas; dudando de si llamar o no a la puerta para pedir ayuda...



INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

¡Atención! si eres un jugador no deberías seguir leyendo. Si te enteras de que va la historia no va a tener mucha gracia cuando la juegues.

El Arturo de esta historia es en realidad un “Imago”, una creación hecha por Dyss basada en las historias del Rey más famoso de la Bretaña de nuestro mundo.

Hace mucho tiempo, una joven inglesa de la Tierra de 1865 llamada Anna Corinna se perdió en Dyss tras cruzar accidentalmente a través de una "Encrucijada", un portal que conecta ambos mundos. Además de sus recuerdos, en su mente también llevaba los mitos, cuentos y leyendas a los que era tan aficionada: sus amados cuentos sobre el Rey Arturo y sus Caballeros de la Mesa Redonda.

Dyss pudo captar las leyendas que tanto le gustaban con mucha facilidad, ya que es mucho más fácil para ella hacerlo con los “Extranjeros”, es decir, con alguien que no ha nacido en este mundo. Pero la versión de Arturo de Anna es una visión romántica, melancólica e inocente del rey, por lo que en muchos aspectos, se parece mucho a ella.

Encrucijadas

Son portales muy difíciles de encontrar que conducen desde el mundo de Dyss al mundo de la Tierra y viceversa.

Este Imago de Arturo está perdido, confuso y desorientado. Lleva vagando por un mundo que no es el suyo desde hace ya muchos meses sin saber cuál es su misión y sin poder encontrar algo familiar, como a sus antiguos compañeros, a su amada reina o a Camelot.

Tras deambular solo y sin tener ni idea de qué hacer ni a dónde dirigirse, el Rey obtuvo al final la respuesta que estaba buscando. Curadhan, el Ciervo Guía, uno de los espíritus protectores del mundo, lo condujo hasta la aldea de Narán indicándole que allí podrían ayudarle a encontrar a Lanzarote. En sueños, el Ciervo

le dijo que el caballero conoce la respuesta a su problema, pero que éste se encuentra preso en un lugar llamado: “El Castillo Bocabajo”. Si quiere su ayuda, primero deberá rescatarlo.

“Imagos”

Los Imagos son creados por Dyss. Nacen de los sueños y creencias de la gente. El mundo, por razones desconocidas, decide hacer algunos “reales”. Surgen un día del suelo del bosque, naciendo igual que un árbol aunque, en este caso, brotando de repente y con violencia. Tras hacerlo, se levantan y comienzan a andar. Según se cree, es algo que hace Dyss para poder comunicarse con los habitantes del mundo ya que no sabe cómo hacerlo. Por eso, les da lo único que es capaz de comprender de ellos tras leerlo directamente de sus pensamientos: algunos de sus sueños, mitos y creencias.

Todos los Imagos están destinados a cumplir una misión o una búsqueda. Una vez lo consiguen, son libres para seguir su propio camino. Si no lo consiguen se degradan y mueren, desapareciendo. Para más información consulta: www.dyssmitica.com

En esta aventura, primera parte de la Saga del Rey Transparente, Arturo llega al pueblo para pedir ayuda a los habitantes de Narán sin saber que los adultos han desaparecido en extrañas circunstancias. Algo decepcionado al ver que en la aldea sólo viven un montón de niños sin la protección de los mayores, les pedirá su ayuda, pues tampoco es que tenga muchas más opciones. Pese a que no entiende sus motivos, tiene fe en cuanto le dijera el Ciervo en sueños pues sabe que su misión es guiar en el mundo a quien se encuentre perdido.

En el pueblo los niños no tienen ni idea de lo que habla, ni conocen ningún “Castillo Bocabajo” ni nada que se le parezca. Pero en la tradición oral de sus mitos y leyendas conocen una antigua profecía que puede que tenga algo que ver con lo que Arturo anda buscando.

Según se cuenta, a varias horas de camino hacia el Norte, existe un lago encantado en donde siempre se ha dicho que allí, en alguna parte, se levanta un **castillo invisible**. Eso sí, nadie ha podido encontrarlo jamás.

Que ellos sepan, todo cuanto hay en el lago es una pequeña isla en el centro de las aguas donde crece, solitario, un árbol mágico que siempre está en flor; ya sea verano, otoño o invierno. En la leyenda se habla de la relación que existe entre la flor del árbol y el último de los reyes de "las Islas del Verano". Y por allí no ha habido últimamente más rey que el que acaba de llegar. Por lo tanto, ¿una flor y un rey? Hmm...

Si los héroes siguen la pista, descubrirán que, efectivamente, en la isla se levanta de verdad un castillo invisible al que sólo se puede entrar atravesando su propio reflejo sobre las aguas. En su interior, en una de las salas, ha sido encerrado y encadenado Lanzarote por un pequeño dragón llamado Gedeón, apodado "el Dragón Juguetón". El joven dragón lo capturó junto a Ginebra, la Reina y esposa del Rey Arturo, cuando el caballero creía estarla escoltando de vuelta a Camelot.

Los héroes han de adentrarse pues en el castillo y tratar de liberarlo para que así pueda hablar con el Rey y ayudarlo. Si los héroes liberan a Lanzarote, éste le dará a Arturo la respuesta que anda buscando. Y es que Arturo cuanto necesita para poder curarse es tener a su amada Reina de vuelta junto a él.

Tanto Gedeón como todos los personajes de esta historia, lo que incluye el castillo y la isla donde se levanta, son Imagos, por supuesto. Es decir, creaciones construidas por Dyss a través de sueños y creencias que ha percibido de otros.

Cada uno tendrá que cumplir con su papel dentro de una historia que los relaciona unos con otros si quieren obtener la libertad de poder decidir su propio destino. Los imagos están destinados siempre a cumplir con una meta o búsqueda, y nunca son libres hasta que lo consiguen.

Pero hay un problemilla, Gedeón se ha llevado a Ginebra al mundo de los sueños donde, dentro de su propio sueño, desea tenerla prisionera. Para poder liberar a la Reina los héroes deberán ir a buscarla al mismísimo reino de los sueños, buscar el sueño que esté soñando Gedeón y entrar en él. Si lo consiguen, lo que pase allí ya será cosa de ellos, pues dentro de un sueño pueden pasar muchas cosas raras.

Pero para poder encontrar el sueño del pequeño dragón sin perderse en el reino de los sueños, contarán con la ayuda del Rey, que les dirá que antes deben buscar algo único e irremplazable que perteneciera a alguno de ellos. Ese será su faro, la única luz que podrá guiar a los viajeros a través del mundo de los sueños para poder encontrar el sueño del dragón. Ese

algo no será otra cosa que un fragmento de la voz de la Reina, y si no es posible, de la del dragón.

Para poder recogerla, el Rey les entregará un frasquito muy especial que ya antes le había dado el Mago Merlín, pues el Gran Mago ya había anticipado lo que iba a suceder. Al fin, el Rey se da cuenta de la utilidad de aquel frasco y se lo entregará a los héroes.

Pero para poder hacerlo, antes deberán adentrarse en las mazmorras del castillo y encontrar el cuerpo dormido del pequeño dragón o el de la Reina. Un lugar al que ni Lanzarote ni Arturo podrán acompañarles pues el castillo tiene un poderoso encantamiento que impide entrar a quien no sea de corazón puro, una condición que impide el acceso a la mayoría de los adultos. Por suerte para ellos, quien hizo el encantamiento nunca pensó que unos niños pudiesen ser una amenaza, lo que los convierte en los protagonistas de esta historia.



Una vez consigan lo que andan buscando podrán embarcarse en una nueva búsqueda por la Reina. Un viaje que se describe en la continuación de esta saga, de próxima aparición.



PARTE I. "EL RESCATE DE LANZAROTE"

Una visita inesperada

Una mañana como otra cualquiera, quienes estén de guardia como vigías en la empalizada que rodea la Villa de Narán verán algo sorprendente. Un gran ciervo de imponente cornamenta se acerca hasta unos 50 metros de la pared de madera. Parece seguirle un caballero que va montado sobre una bonita yegua blanca. El rey Arturo aún puede cabalgar, pero ya le queda muy poco para comenzar a caerse a través del cuerpo del caballo..., el pobre.



Muchos de los habitantes de Narán, lo que incluye a los niños, han oído hablar del Gran Ciervo, pues tiene un rasgo muy peculiar: una de las astas de su cornamenta está partida por debajo de la mitad. El ciervo es **Curadhan**, uno de los guardianes del mundo.

Pronto, todos correrán a la empalizada para poder verlo mejor avisándose unos a otros y dando grandes gritos. ¡No se ve a Curadhan todos los días!, por lo que se monta una buena.

Puntos de Remiendo (Regla opcional)

Los puntos de Remiendo permiten a los jugadores hacer pequeñas alteraciones en la historia de forma controlada. La forma de usarlos se explica con detalle en el manual de reglas de Magissa.

Para su decepción, el Gran Ciervo no tardará en marcharse al trote, internándose de nuevo en los bosquecillos que hay más allá. Mientras el caballero a quien nadie conoce, se acercará dubitativo al portón de la empalizada. Parece bastante nervioso. Desde allí pedirá asilo, comida y cobijo, es decir, un lugar donde dormir que no tenga goteras, y un poco de pan.

Los niños de la aldea que lo estén mirando no saldrán de su asombro básicamente por dos razones:

LA BALADA DEL REY TRANSPARENTE

Primero, porque es el primer adulto que ven ¡desde hace semanas! desde el misterioso asunto del Jarro de Pandora; y segundo, porque el caballero es ¡un poquito transparente! ¡Caray! ¡Se puede ver a través de él! Vamos, que es como si fuese invisible, pero sólo “a medias”. Un detallito que hará que algunos se lo tomen a guasa mientras que otros puede que se asusten bastante, sobre todo los más chiquitines.

En cualquier caso, una vez éste cruce las puertas pronto casi todo el mundo estará presente, rodeándolo. El caballero, que dice llamarse Arturo, lleva su “transparencia con aplomo”. Les dirá quién es, no ocultando que es un rey con una tierra que gobernar muy, muy lejana. También mirará en todas direcciones algo asombrado, pues sólo ve niños sin un adulto por ninguna parte, y les contará que el Gran Ciervo se le apareció en sueños y le dijo que en aquella aldea podría encontrar a jóvenes valientes que podrían ayudarle, ya que está en un apuro.

Esto será más o menos lo que les dirá:

“El Gran Ciervo ha sido quien me ha conducido hasta vuestra aldea pues tengo la esperanza de que podáis ayudarme. En sueños, me dijo que la respuesta a mis preguntas la tiene Lanzarote del Lago, uno de los antiguos caballeros de mi corte, que se encuentra preso en el Castillo Bocabajo”.

“Mi dilema es el siguiente...: y es que no entiendo si es Lanzarote quien está boca abajo preso en el castillo, es que el castillo donde está preso Lanzarote está boca abajo ¡o es que el Castillo Boca-Abajo donde está preso Lanzarote es el nombre del castillo...! ¡AINS!, ¡ES QUE NO ME ACLARO! ¿¡Podéis ayudarme!?”

Una interesante pregunta que hará rascarse la cabeza a más de uno, mientras todos se miran unos a otros...

En fin..., “La Profecía”

Arturo les contará su “problema” y les pedirá ayuda a pesar de que está algo decepcionado, pues esperaba encontrar a alguien “un poco más crecido”. Sin embargo tiene fe en la sabiduría del Ciervo así que se dejará llevar.

En la aldea nadie sabrá nada de ningún Castillo Bocabajo ni pista alguna de lo que anda buscando. Pero la niña Pandora, con muchos conocimientos, les dirá que desde hace mucho, mucho tiempo, existe una profecía que habla del “Rey de las Islas del Verano” que un día vendría, errante, hasta aquellas tierras buscando ayuda, y del árbol que crece al revés del resto del mundo. La profecía dice algo así:

“Cuando de la flor del árbol que crece al revés caiga el último pétalo, llegará el fin del rey de las Islas del Verano”

Muchos allí conocen la historia sobre un castillo invisible y de la existencia de un árbol mágico que crece en un pequeño islote en el Lago de Cristal, al Norte, no muy lejos de allí. Por lo que algunos le comentan que podrían ir y echar un vistazo... ¡Arturo aceptará sin dudar! y les pedirá salir cuanto antes, por lo que pregunta si hay algún voluntario dispuesto a guiarle hasta ese lugar.

Si los personajes jugaron la aventura de inicio del libro de reglas ya tendrán su reputación, por lo que no faltará quien les mire a ellos antes que a nadie mientras se escucha algún que otro silbido disimulado...

De cualquier modo, nuestros héroes deberían estar dispuestos a conducir a Arturo hasta el lago. ¿Quién si no? No parece complicado, tiene toda la pinta de ser una buena aventura y no está muy lejos. Si se dan prisa, podrían estar de vuelta para la cena. Arturo les estaría muy agradecido y quién sabe lo que puede venir de la generosidad de un rey...

Preparativos

El Lago de Cristal está a unos **15 km a pie hacia el Norte**. Más o menos **unas 4 horas de camino** marchando con tranquilidad. Un pequeño sendero sale del camino principal, atravesando terreno despejado, para terminar en la orilla del lago evitando así los pantanos, que dan mucho miedo y están llenos de extrañas criaturas.

No estaría de más llevarse alguna cosa de comer; algo de equipo, como unas mantas; algo para encender un fuego y alguna cosa más, que nunca se sabe. Además, el mundo ahí fuera es peligroso, por lo que no conviene viajar desarmado.

Antes de que salgan, Pandora vendrá a verles. Aunque todos saben que no fue culpa suya se siente responsable de lo sucedido con el Jarro, por lo que siempre trata de ayudar todo lo posible. Les dirá una vez más que si encuentran a uno de los seres que escaparon del jarro deberían hacer todo lo posible por tratar de capturarlo. Les dará el jarro y les deseará buena suerte, no sin advertirles antes lo siguiente:

*“Recordad lo que nos dijo el Hada de la Esperanza.”
“Para poder encerrarlos de nuevo en el jarro, hay que derrotarlos antes.”*

Mientras tengan el jarro con ellos, serán responsables de cuidarlo.



JARRO DE PANDORA

Un pequeño jarro capaz de encerrar en su interior a espíritus traviosos.

Talento: El Jarro de Pandora es un poderoso artefacto creado en el pasado por un poderoso Mago. Permite encerrar entidades y espíritus de muchas clases que den problemas. Para poder encerrarlas, primero hay que derrotarlas. Después, no hay más que acercar la boca del jarro a la criatura y éste se encargará de absorberlo, encerrándolo dentro.



La criatura no podrá salir otra vez aunque se abra el jarro. A no ser que se desee que salga o no se conozca para qué sirve...

Precio: Desconocido (incalculable).

De camino al lago

Una vez se pongan en camino, el día pasará rápido. Todo está tranquilo y el sendero despejado. Hay algunos habitantes en la zona, por lo que siempre es buena idea andarse con cuidado ya que nunca sabes a quién te puedes encontrar por ahí. La tabla que se da a continuación es una buena forma de saberlo.

Si quieres puedes hacer una tirada o escoger entre los distintos encuentros posibles, aunque **una sola vez cada trayecto**.

Tira 2 dados de 6 caras y suma el resultado, o escoge:

1, 2	Los pajarillos cantan, las nubes se levantan. Ningún problema.
3, 4	(¡iiiiiih...!) Cuando pasan junto a un pequeño arbusto, éste se encoje pegando un chillido, se levanta sobre unas ramas que parecen patitas mientras se recoge las hojas como si fuesen unos faldones y sale corriendo hasta perderse de vista... ¿j...!?
5, 6	Dos Lobos Feroces han encontrado el almuerzo. Cuando

	reciban un par de Heridas se largarán aullando, indignadísimos.
7, 8	Cuatro goblins se están zampando algo bajo un árbol. Al ver a los personajes se pensarán el atracarles dependiendo de cuántos sean. Cuando reciban unos cuantos palos saldrán huyendo.
9, 10	Una enorme criatura pasa volando no muy lejos de allí. No pueden verla bien pero es grande, por lo que sería conveniente esconderse hasta que se largue. Pero esconderse bien escondido...
11	Mala suerte, los héroes se topan con 2 bandidos que van de camino a la ciudad que hay al Noreste. Atacarán sin dudar a los personajes para robarles todo cuanto lleven encima. O al menos lo intentarán...
12	¡Encuentran 1 Doblón de Oro tirado en el camino!

El Lago de Cristal

El lago es bastante grande, de aguas azules y apacibles. Cuando llegan todo parece estar en calma. No se ve a nadie. El sitio tiene una atmósfera irreal, como si el lugar fuese mágico. Bueno, es que lo es...

En el centro del lago se puede ver un pequeño islote donde crece un árbol de tonos rosados. Aunque está un poco lejos para poderlo ver bien desde la orilla, tiene toda la pinta de ser el árbol mágico del que habla la leyenda.

Justo en la ribera, entre un montón de cañas que crecen en la orilla, hay un bote con espacio suficiente para ocho adultos (y el perro), aunque no tiene aspecto de ser muy seguro. Dentro hay dos remos en muy malas condiciones. El bote en realidad tiene algún que otro agujero en el fondo y hará aguas si los aventureros permanecen mucho tiempo dentro (aunque les dará tiempo de alcanzar el islote). Los desperfectos se pueden solucionar tapando los agujeros con trapos o con algunas plantas de esparto que crecen en la orilla. Pero el apaño no durará mucho.



El islote

En el pequeño islote se encuentra el Castillo Invisible, en otras palabras, el famoso **Castillo bocabajó**. El castillo está encantado, pero encantado de verdad. No sólo es invisible, sino que sólo existe en el mundo que hay “al otro lado del espejo”. Por eso, el castillo sólo se puede ver como un reflejo sobre el agua del lago. Si el agua está tranquila será mucho más fácil verlo que si hay ondas recorriendo la superficie debido a, por ejemplo, un bote que se encuentre cruzando el lago en ese momento...

Enseña la imagen que se da en esta página a los jugadores a ver si se dan cuenta. Si te fijas, en la imagen puede verse el reflejo de un castillo sobre el agua. Si no lo hacen, pueden hacer tiradas de Percibir (Mente) contra una Dificultad **Difícil**, pero esto sólo debería hacerse como último recurso. La imagen también viene incluida a mayor tamaño al final de la aventura.



Cuando se llega al islote el castillo no se puede ver ni tocar ya que en realidad no está allí, sino en el mundo del reflejo. En la isleta sólo hay un pequeño árbol con algunas flores rosadas que lentamente están perdiendo todos sus pétalos.

Una tirada de Conocimiento (**Difícil**) puede hacer que un personaje recuerde con más claridad un fragmento de la vieja leyenda que dice: “Una vez la última flor del árbol pierda todos sus pétalos el rey se desvanecerá, desapareciendo para siempre”.

Pero entonces, ¿cómo se puede llegar al castillo? Pues muy fácil, es necesario tirarse al agua y salir por el

otro lado. Algo que ocurre cuando se sale de nuevo a la superficie. Así de simple.

El acceso al castillo siempre va a costar con seguridad un chapuzón en el agua fría. Si los jugadores no dan con la clave y el tiempo pasa sin que sepan qué hacer, el Narrador tiene algunas opciones:

- **El bote hace aguas.** Los trapos y apaños que tapan las vías de agua no aguantan más. Un precioso surtidor surge dentro del bote levantándose hasta la altura de la nariz. El bote se hunde con todos sus ocupantes, que se dan un buen remojón. Al caer al agua se sumergen unos centímetros para reaparecer, sofocados, de nuevo en la superficie, “pero esta vez al otro lado”.
- **El monstruo del lago.** “Jessi”, el monstruo que vive en el fondo del lago, decide que ya es suficiente. Muy enfadada por la intromisión hace volcar con su enorme cabeza el bote, tirando al agua a sus ocupantes. Por suerte es vegetariana, por lo que los aventureros no tienen nada que temer. Aún indignada, no tarda en volver a su lugar favorito en el fondo del lago para seguir comiendo las deliciosas algas que tanto le gustan, y bastante satisfecha por la cara de espanto que pusieron los intrusos al verla.
- **Acampada en la isla.** Si nuestro grupo de héroes llegó rápidamente al islote y deciden acampar junto al arbolito, no tardarán en morir de aburrimiento. Durante una sesión de lanzamiento de piedrecillas consistente en hacerlas rebotar sobre la superficie del agua, no pasa mucho tiempo hasta que consiguen distinguir en ella el reflejo del castillo. En realidad, no es que tengan mucho más entretenimiento.

Un castillo del revés

Al salir de nuevo a la superficie los aventureros pueden ver un pequeño castillo que ocupa casi toda la superficie de la isleta. Del arbolito no hay ni rastro. Por su tamaño parece ser más bien una pequeña torre de vigilancia que está en un estado algo ruinoso. Consiste en una planta sencilla cuadrada, sin ventanas, con una única gran puerta de madera reforzada en un lado para poder entrar. La puerta no tiene cerradura y sobre ella hay grabada una inscripción sobre la piedra. La única forma de entrar es resolviendo el acertijo que se plantea en ella.



Puesto que el Castillo Bocabajo está al revés, la inscripción también lo está. Para poder leerla **basta hacerlo al revés o usar un espejo** (lo mejor y más divertido). Al final de la aventura viene la inscripción en una sola página para poderla imprimir y dársela a los jugadores.

Apañar un hechizo de Coste cero también permite algo tan simple como invertir las letras para poder leerlas. Recuerda que en Magissa la magia libre permite hacer cualquier cosa, pero tiene que ocurrírsele al lanzador de conjuros (pues si no menuda gracia). El Narrador puede esperar un tiempo para ver si resuelven el enigma e ir dando pistas si los jugadores se atascan o se van por otros derroteros. La inscripción dice lo siguiente:

“Sólo aquel de alma pura podrá entrar aquí sin ser invitado. Di pues la palabra que ya se te ha indicado.”

Al invertir las letras de la inscripción se puede leer:

“Sólo aquel de alma pura podrá entrar aquí sin ser invitado. Di pues la palabra que ya se te ha indicado.”

LA BALADA DEL REY TRANSPARENTE

La solución del enigma es: “Invitado”. Una vez alguien pronuncie esta palabra, la puerta se abrirá lentamente, con un chirrido siniestro...



El castillo es también un “Imago”. La recreación hecha por el mundo de algo que existe en alguna leyenda. Proviene de los cuentos de Arturo, donde el destino situaba un lugar donde la fe y el coraje de un héroe pudiese ser puesta a prueba. Ese es el destino del castillo, y una vez cumpla con su misión se desvanecerá poco tiempo después. Aunque es posible que con el tiempo vuelva a aparecer para repetir la misma historia.

Arturo no puede entrar en la torre a no ser que sus dueños lo obliguen. En realidad pocos adultos pueden hacerlo. Sólo un personaje de alma pura (y los niños lo son) puede entrar en su interior por decisión propia. Ni Arturo ni Lanzarote pueden hacerlo no sólo por ser adultos, sino por el hecho de haber llevado una vida de batallas (y cometido algún que otro desliz). Si Lanzarote está preso en el interior es porque “algo” o “alguien” lo obligó, encerrándolo allí.

Así pues, la entrada parece un muro sólido para él y no hay magia ni truco que pueda ayudarlo a traspasarla. Los héroes deberán entrar solos y buscar a Lanzarote por su cuenta. Antes de entrar, Arturo les dará un consejo de corazón. Les dirá:

“Chicos, os recomiendo que no toquéis ni cojáis nada, pues nada de lo que hay aquí es vuestro. Nadie puede saber cuál es la función de este lugar, y mucho me temo que está aquí para ponernos a prueba”.



Nota: Puesto que es un reflejo, todo en el castillo está al revés y debería suceder al revés. Por ejemplo, el frío da calor y el calor frío, las puertas se abren hacia dentro y las gotas de agua caen hacia arriba...

Esto el Narrador lo puede llevar hasta donde quiera. Pero no es conveniente pasarse ya que (y lo digo por experiencia), jugando con niños esto puede llegar a confundirlos al no comprender qué es lo que quieres decir, lo que hará que pierdan el hilo. Recuerda que un adulto siempre es mucho más abstracto que un niño.

Mi consejo es que describas algunos detalles, como los que he comentado, y dejes lo demás a la imaginación de tus jugadores. Ellos se encargarán del resto.

Dentro del Castillo

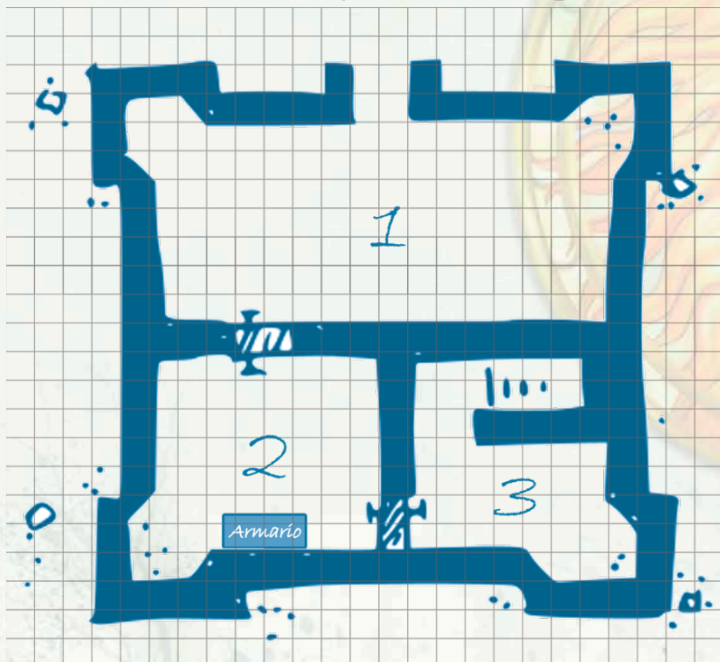
“Tras cruzar el dintel de la puerta los aventureros verán una gran sala con tapices en las paredes. Los muros y el suelo son de piedra, mientras que el techo es de madera.”

“En las paredes hay unos enormes ventanales de cristal coloreado que no se podían ver desde fuera.”



Las distintas salas que hay en el castillo se describen a continuación:

Castillo Bocabajo. Primera planta



1. Gran salón azul

“Una vez se cruza la puerta principal se entra en una gran salón. Está lleno de tapices de color azul oscuro. Unas enormes vidrieras hechas con cientos de cristales de colores hacen que la luz en el interior sea un espectáculo. Se nota un extraño olor a canela en el ambiente”.

“Según se entra, a mano derecha hay una mesita con unas jarras de metal, cuencos llenos de frutas apetitosas y un montón de bandejas llenas de dulces y golosinas”.

“En la pared que hay frente a la puerta principal hay una enorme puerta de madera con un picaporte. En la esquina más cercana hay una gran armadura decorando la sala”.

Quien coma o beba algo de la mesita caerá redondo y dormirá tres horas seguidas a pierna suelta. Al rato de caer dormido el personaje se desvanece. Cuando despierta está de nuevo en la orilla del lago, justo al lado donde encontraron la barca. Si la barca se hundió y se quiere volver, habrá que nadar... ¡Uy! ¡Pero si resulta que en el lago hay un monstruo!

Sobre la madera de la puerta que hay frente a la puerta principal, la que conduce a la sala dos, hay grabado en relieve un rostro masculino sonriente. Cuando los héroes se acercan éste se mueve, bosteza y exclama de repente:

Trabajando el espacio

Basándose en las descripciones, intenta que los jugadores **dibujen un mapa** de dónde está cada cosa. Como Narrador **no te preocupes demasiado de donde están los objetos** sino de si ellos son capaces de posicionar los elementos que describes. Por esa razón, como ves, no se indican en los mapas. Así podrás ubicarlos donde mejor te convenga.

“¡Visitantes, visitantes! ¡Sin duda, grandes liantes! Responded a mi pregunta y si no, ¡mejor probad suerte con el vigilante! Decidme pues:”

“Tengo gatos en un cuarto, cada gato en un rincón, cada gato ve tres gatos, adivina ¿cuántos son?”

La solución es: “4 gatos”.

No tendrán mucho tiempo para responder a la adivinanza ya que el guardián les meterá prisa. Se recomienda que el Narrador utilice un reloj de arena de tres minutos. Si no aciertan en el tiempo que considere suficiente, la armadura comenzará a moverse. Al principio lo hará lentamente. Con un crujido, comenzará a armarse, encajando las piezas unas con otras para comenzar a caminar. Tras un par de asaltos en los que los héroes pueden seguir intentando hallar la respuesta, la armadura ya lista irá a por ellos. Si resuelven la adivinanza, que es bastante fácil, o derrotan a la armadura sólo hay que abrir la puerta para poder pasar a la siguiente sala.

ARMADURA ANDANTE (1)

“¿Alguien más ha visto moverse la armadura...?”

Un vigilante sin mente que actúa a las órdenes del guardián de la puerta. Cuando está tranquila al menos sirve para decorar el salón... y de florero.

Fuerza	☼☼☼	+	☼☼	⚡ Golpetazo
Agilidad	☼☼			⚡ No
Mente	☒			⚡ No
Cuerpo	☼☼☼☼			♥ Heridas 6 Infatigable
Encanto	☒			

Movimiento: 5

♥ **Defensa** ☼☼☼☼ (Dureza 2D)

Daño: 2p

Infatigable. No tienen Puntos de Energía, son incansables. Cada golpe con éxito los va rompiendo hasta que caen en pedazos.

Vulnerables a armas contundentes: Las mazas y las porras les hacen 1 Herida extra cada golpe.

Sin mente: Es inmune a los ataques contra la Mente.

2. Salón amarillo

“Al cruzar la puerta se accede a un salón decorado con tapices amarillos. La sala está muy iluminada gracias a una vidriera también de ese color. En esta sala huele a vainilla”

“Dentro hay una gran cama junto al muro de la derecha (según se entra) y un armario enorme pegado al muro que hay frente a la puerta. Otra puerta se ve en la esquina del fondo, a la izquierda”.

La cama está encantada. Quien se meta dentro o se tumbe en ella comenzará a tener visiones de un posible futuro. Le parecerá ver desde las alturas al castillo ardiendo en llamas y toda la tierra de los alrededores ennegrecida por los bosques calcinados. Un posible futuro que podría suceder si no hubiese héroes en el mundo dispuestos a protegerlo.

La pega es que todo aquel que se tumbe en la cama, a los ojos de los que estén en la habitación, parecerá que se ha transformado en un horrible Troll dispuesto a atacarles, lo que puede dar pie a una situación algo delicada. En realidad es una ilusión que se desvanece a los pocos minutos de abandonarla.

LA BALADA DEL REY TRANSPARENTE

Todo aquel que sea afectado, por más que intente dar explicaciones parecerá más y más amenazador ante sus compañeros, por lo que debería limitarse el que el jugador pudiese decir nada y dar explicaciones.

Si se levanta y sale de la cama parecerá que se abalanza contra los demás. No importa lo que diga, para los otros sólo parecen gruñidos y amenazas. Cuando se abandona la cama, al cabo de unos minutos se disipa el encantamiento.

El armario que se ve en la pared del fondo no está cerrado. Si se abre, su interior parece estar lleno de tesoros. Montañas de monedas de oro y joyas se apilan en sus estantes. Si se contempla durante mucho tiempo da la sensación de que su interior se extendiera a lo lejos, como si la puerta condujese a una gran bóveda donde se ocultara un tesoro.

Una ilusión más para poner a prueba a los visitantes y para ocultar que el armario tiene un doble fondo. Si se da con un pestillo secreto que hay que buscar con cuidado (Dificultad **Normal**), se accede a un pasadizo con escalones en espiral que permite bajar a las mazmorras del castillo.



Si un personaje toma algo del tesoro a los pocos segundos el metal comienza a convertirse en polvo de herrumbre y a caer de entre los dedos, que quedan manchados de oxido. El personaje es envenenado con un veneno de Fuerza 2☠ (☠☠☠). El veneno ataca su Característica "**Cuerpo**". Si no supera el ataque, la víctima cae al suelo con fiebres

altas. El personaje tiene **dos dados de desventaja** en todas sus acciones hasta que descansa unas horas, sea curado o tome algún remedio.

Si abren la otra puerta que hay en la habitación, podrán acceder con facilidad a la Sala Esmeralda.

3. Sala esmeralda

“La sala esmeralda tiene también un precioso ventanal donde se pueden ver escenas de batallas y antiguos héroes pintados en ella. Los vidrios tienen tonos verdosos, igual que los tapices que cuelgan de las paredes. En esta sala huele a menta.”

“Según se entra, a la izquierda hay una escalera de piedra que sube al piso superior. En la sala, pegada al muro que queda a mano derecha hay una pequeña fuente de pared”. Frente a la puerta hay una estantería con algunos libros.”

La escalera conduce al segundo piso, donde está preso Lanzarote. De la fuente emana un chorrito de agua fresca. Quien beba de ella sufre los mismos efectos que si hubiese comido o bebido algo en el Gran Salón Azul. O sea, que tras caer dormido se desvanece para aparecer en la otra orilla del lago.

Al entrar y cerrar la puerta, algunos libros saltarán de las estanterías y comenzarán a revolotear alrededor de los aventureros emitiendo un chirrido amenazador. Vuelan agitando sus lomos como si fuesen colibrís. Pretenden intimidar y asustar a los intrusos para que se asusten y se vayan ya que son los guardianes de la sala. Los libros no atacan a no ser que sean atacados primero. Si es así, ocho libros atacan al grupo, intentando hacerles daño abriendo y cerrando sus lomos mientras tratan de golpearles.

En realidad los libros no son malos. Si se les trata bien y se les habla con dulzura pueden volverse amigos de los aventureros. Como aliados acompañarán al grupo, revoloteando junto a ellos y llegando a protegerles si se ven en dificultades. Los libros no se rinden jamás.

Si los aventureros suben la escalera, acceden al segundo piso.

LIBROS GUARDIANES (8)

“No me vuelvo a leer un libro en mi vida...”

Un pequeño tomo de conocimiento que también sabe cumplir como guardián. Si se les trata bien son simpáticos, pudiendo convertirse en valiosos aliados.



Fuerza	☰ + ☰	⚡ Golpetazo
Agilidad	☰	🌀 No
Mente	☒	☄ No
Cuerpo	☰	♥ Heridas 1 Infatigables
Encanto	☒	

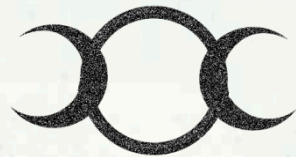
Volando: 5

♥ Defensa ☰

Daño: 1p

Infatigable. No tienen Puntos de Energía, son incansables. Cada golpe con éxito los hace pedazos.

Sin mente: Es inmune a los ataques contra la Mente.

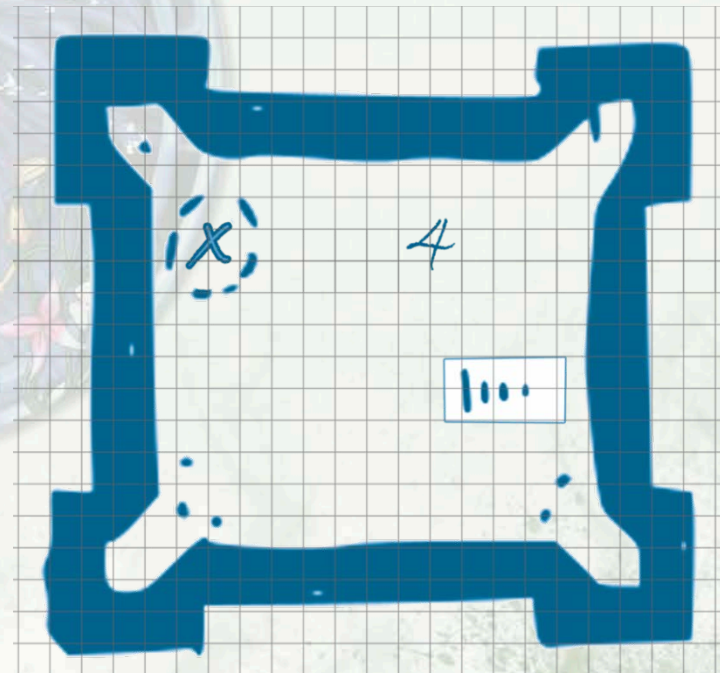


4. La Sala de los Muchos Colores

“Al llegar a la segunda planta veis un enorme salón. En cada pared hay dos enormes ventanales hechos con pequeños cristales de cientos de colores. La luz que entra en esta gran sala tiene todos los tonos del arcoíris”.

“En un extremo del salón, cerca de una de las paredes, hay un hombre colgado de los pies por una cadena sujeta al techo”
En la sala hay también dos grandes mesas pegadas a las paredes y unas diez sillas junto a ellas. Recostados sobre algunas paredes hay algunos esqueletos cuyos dueños parece que no terminaron del todo bien sus aventuras dentro del castillo.”

Castillo Bocabajo. Segunda planta



LA BALADA DEL REY TRANSPARENTE

Cuando los aventureros abandonan la escalera y entran en la sala el hueco de ésta desaparece, ¡como si no existiese! Todo el que entra en la sala se queda aquí encerrado con la única compañía del prisionero.

Al final una de las preguntas de Arturo queda contestada pues no sólo está boca abajo el castillo, sino que también lo está Lanzarote. Gedeón lo ha dejado aquí colgado, al pobre, en espera de que se le ocurra algo que hacer con su prisionero. Ni que decir tiene que el caballero se alegrará mucho de verles llegar, aunque también estará algo confuso al ver que consiste en una tropa de “jovencitos”.

Pero no va a ser tan fácil liberarlo. A su alrededor, en el suelo, Gedeón ha grabado un círculo mágico con cenizas y sales místicas. El círculo tiene unos tres metros de diámetro quedando Lanzarote justo en el centro. Es un poderoso hechizo. Cualquiera que lo traspase o toque lo más mínimo activará una trampa mágica que despierta al terrible Guardián que hay en la sala (los ratones y demás roedores se libran). La única forma de llegar hasta el caballero es evitando entrar en el círculo. En resumen, no se puede tocar el círculo ni su interior bajo ningún concepto, aunque se puede estar por encima de él.

Una forma de hacerlo sería volando, algo que es poco probable que puedan hacer los aventureros. Otra forma es apañando alguna tarima con las mesas y las sillas, lo que necesita tiradas de Equilibrio (Agilidad) de dificultad **Difícil** (si los compañeros ayudan a un candidato que se atreva, dependiendo de cómo se haga, debería obtener ventaja).

En este dilema, el Narrador debería considerar que lo que importa es la estrategia a seguir y las ideas que aporte cada miembro del grupo, y no tanto el “realismo”. Lo importante es que sea coherente y se elabore un plan que pueda resultar viable.

Por si fuera poco, a Gedeón también se le ha ocurrido encantar la cadena que sujeta al caballero y el cepo que le agarra de los pies. Además de irrompible, tiene un cerrojo un tanto especial. Cualquier hechizo que intente manipularlo resultará inútil. Para poder abrir los grilletes que encierran los pies de Lanzarote hay que introducir y girar tres llaves siguiendo una secuencia determinada. Cada llave tiene un

color: una es azul, otra amarilla y la tercera es verde. La secuencia correcta es el orden exacto de los colores que tenía cada salón a medida que se iban cruzando para poder llegar hasta aquí. Es decir, **azul-amarillo-verde**.

En este asunto, los jugadores deberían tratar de recordar el orden de los colores que tenían las salas a medida que las cruzaban. Si no lo consiguen, además de no abrirse el cerrojo y no poder salir de la sala, el guardián también tendrá algo que decir. De todas formas, si éste es derrotado, ya no tendrán que preocuparse más que de abrir el cerrojo.

Pero, ¿y dónde están las llaves? Donde menos se lo esperan. Al entrar, han aparecido mágicamente en los bolsillos y dentro de las mochilas de los aventureros, el último sitio donde se les ocurriría mirar. Una bromita de Gedeón, que desde su sueño, los está observando.

En realidad las llaves no existen. Sólo se hacen reales cuando alguien entra en la sala y desea poder usarlas. Un deseo que concede la sala a quién la visita. Las llaves desaparecen de nuevo una vez se sale del salón.

Es muy poco probable que a ningún personaje se le ocurra buscar las tres llaves en sus bolsillos. Por lo que en la cerradura de los grilletes, grabado con una preciosa caligrafía, se encuentra escrito el siguiente acertijo:

*“Lo tengo conmigo pero en mis manos no está,
aunque siempre vaya conmigo a todos lados.
En ellos meto mis manos, aunque no coja nada,
pues ellas también encuentran allí su morada”*

La solución es: “**Los bolsillos**”.

Abrir pues el cepo permite que reaparezca el hueco de la escalera. Más les vale que lo resuelvan porque esta será la única forma de poder volver a salir de la sala de los muchos colores.. Los esqueletos que hay en la sala, y que son inofensivos aunque ideales para fomentar la

paranoia, son los testigos de muchos otros a los que nunca se les ocurrió la idea hasta que fue demasiado tarde. De todas formas, si a nadie se le ocurre mirarse los bolsillos y el Narrador lo considera, nada impide que transcurrido un cierto tiempo a alguno se le ocurra meter la mano en su bolsillo y encontrar una de las llaves.

También existe la posibilidad de usar la habilidad “Desarmar mecanismo”. La dificultad de cada cerradura es **Muy Difícil**, y sólo se puede hacer un intento por cada una. Cada personaje debería tener la oportunidad de probar al menos una vez por cada una de las tres.



No es difícil despertar al Guardián. Basta caerse dentro del círculo, tocarlo o romper la secuencia del cerrojo. Si esto sucede, la luz que entra por los ventanales bajará su intensidad, como si de repente se hubiese hecho de noche. A continuación se escuchará un susurro y en el centro de la sala, de entre las uniones de las piedras del piso, comenzará a salir un vaho negruzco y pestilente... Ante los aventureros se formará la imagen de un espectro negro y amenazador, con dos pequeños puntos de luz naranja como si fuesen ojos. Cuando se forma por completo, parece que lleve puesta una túnica gris vieja y destrozada. El espectro guardián, oscuro y tenebroso, es un ser temible capaz de absorber la fuerza vital de sus víctimas. No dudará en atacar a los intrusos inmediatamente y jamás se rendirá ni dirá una palabra.

Si vencen al Guardián y liberan a Lanzarote, el hueco de la escalera reaparece, permitiéndoles poder salir del castillo. Lanzarote está cansado y malherido, por lo que tendrán que ayudarlo un poco a caminar. Lleva colgado de los pies bastante tiempo y eso es bastante malo para la salud.

ESPECTRO GUARDIÁN

“No..., me parece que no es que se haya hecho de noche...”

Este espectro amenazador habla más bien poco. Es un ser terrorífico cuya única misión es vigilar lo que se le ordene, algo que hará sin cansarse jamás. Su toque escalofriante roba la salud, dejando a la víctima débil e indefensa.

Fuerza	☐☐☐☐ + ☐☐	⚡ Toque escalofriante
Agilidad	☐☐☐☐	⊗ No
Mente	☐☐☐☐ + ☐☐	⚡ Miedo, parálisis
Cuerpo	☐☐☐☐☐☐	♥ Heridas 5 Energía 10/15
Encanto	☒	

Movimiento: 4

♥ **Defensa** ☐☐☐

Daño: 4p* Frío.

Hechizos: Puede lanzar Miedo, como el hechizo de Sanador.

Parálisis: Si un ataque del espectro tiene éxito en todos los dados, la víctima debe tirar sus dados de Cuerpo contra ese ataque. Si falla, pierde un dado de Cuerpo temporalmente. El efecto se pasa cuando descanse o pueda ser atendido con magia o remedios naturales.

Cuerpo vaporoso: Su cuerpo no es sólido, por lo que todos los ataques cuerpo a cuerpo o a distancia contra él tienen desventaja. ¡La Magia le afecta de forma normal!

Inmune a encantamientos: Es inmune a los ataques contra la Mente y encantamientos de cualquier tipo.

Resistencia al daño de armas normales: Tiene resistencia a las armas que no sean mágicas.

LA BALADA DEL REY TRANSPARENTE

Fuera del castillo junto a la puerta les espera el rey Arturo, algo impaciente. Al verlos salir les felicitará, dándoles palmaditas y abrazándolos a todos efusivamente aunque, eso sí, atravesándolos con su cuerpo un poquillo al hacerlo...

Y por fin... la clave del mal de Arturo

Tanto el Rey como Lanzarote parecen felices de volver a verse, aunque Lanzarote parece un poco avergonzado. Lo que se dicen ambos es “más o menos”, lo siguiente:

Lanzarote: *Arturo, soy tan feliz de volver a veros. ¡Sobre aquel asuntillo no es lo que parece, puedo explicarlo...!*

Arturo: *¡Ya hablaremos de eso en otro momento! ¡Ahora calla y escucha! Como ves me estoy volviendo transparente. ¿Qué tengo que hacer para evitarlo...? ¡Sé que conoces la respuesta! ¡Ayúdame!*

Lanzarote se quedará un rato pensativo (tampoco es que tenga muchas luces pero la fama le precede). Al rato se da una palmada en la frente, pone una expresión que indica claramente que ha caído en la cuenta de algo, sonríe, dice algo así como: “¡ah claro!, ¡cómo no se me había ocurrido...!” y con voz afable le contesta a Arturo:

“Pero Arturo, cómo no te has dado cuenta antes de que para curar tu mal, cuanto necesitas es tener a tu Reina Ginebra de nuevo a tu lado. Ya que sin Ginebra, Arturo no es nada. Por eso te desvaneces... Y por lo que yo sé, Ginebra está también prisionera en este mismo castillo”, desvaneciéndose, igual que tú...”



PARTE II. EN BUSCA DE GINEBRA

En efecto, para que Arturo pueda curar su “dolencia” (y por lo visto también la de la Reina), debe encontrar de nuevo a Ginebra. Pero eso no va a ser tan fácil. Según les contará Lanzarote, Ginebra y él fueron capturados por Gedeón, el Dragón Juguetón, cuando el caballero creía cumplir con su misión de escoltarla de regreso a Camelot. Lanzarote fue encerrado por la fuerza en “La sala de los muchos colores”, pero Ginebra fue llevada a las mazmorras del castillo.

Mientras el pequeño dragón encadenaba a Lanzarote, burlándose de él le reveló su plan. Le contó que pensaba llevarse a la Reina al mundo de los sueños, donde viviría y cuidaría de él sin que nadie volviese a molestarles. Una vez la Reina viviera en su sueño una estación entera se quedaría junto a él para siempre, incapaz de recordar quién fue alguna vez.

Si lo que cuenta el dragón es cierto, será inútil llegar hasta ella para cogerla y llevársela de allí, pues su mente ahora está perdida en el mundo de los sueños. En lugar de eso hay que tratar de traerla de vuelta antes de intentar sacar su cuerpo del castillo, ya que hacerlo sería fatal para ella.

Una vez Lanzarote les explica lo sucedido, tras meditar unos minutos Arturo se dirigirá a los héroes para rogarles que le ayuden de nuevo. Esta vez para rescatar a la Reina.



“Valientes aventureros, nosotros no podemos hacer esta misión, ya que nos es imposible entrar en el castillo a no ser que alguien nos invite, cosa que dudo... la verdad... Por eso, os ruego que me ayudéis a rescatar a la Reina”.

“Para poder rescatarla debemos ir a buscarla al mundo de los sueños. Pero es un reino inmenso y sin alguna pista jamás podríamos encontrarla. Según me contó el Gran Mago Merlín una vez, hace mucho tiempo, para poder encontrar allí a alguien hace falta algo muy especial que haya pertenecido a esa persona. Algo tan especial y único como su propia voz”. “Ahora entiendo porqué el viejo sabio me dio este frasco hace tiempo, anticipándose a lo que sucedería y advirtiéndome que un día me sería útil”.

(Arturo saca un frasquito y se lo entrega a cualquiera de ellos).

“Por favor, buscad a la Reina por mí y recoged un poco de su aliento en este pequeño frasco. La botellita se encargará de guardar en su interior parte de su voz. Cerradla bien y regresad inmediatamente. Será la única forma de poder salvar a Ginebra”.

El camino a las Mazmorras

Para poder llegar a las mazmorras hay que entrar a través del pasadizo que se encuentra oculto en el fondo del armario que está en Salón Amarillo. Otra prueba más de paciencia y perseverancia. Si los héroes no tienen ni idea de dónde puede estar la entrada, deberán buscarla. Aunque eso es algo que puede llevar bastante tiempo, pues consiste en buscar de salón en salón tanteando paredes y suelo, lo que es un trabajo fatigoso.

Lo ideal sería tener alguna pista. Y resulta que Lanzarote recuerda lo que parece ser una... Si le preguntan dónde puede estar el acceso a las mazmorras éste advertirá al grupo que Gedeón se burlaba de sus

LA BALADA DEL REY TRANSPARENTE

amenazas al preguntarle por la Reina cantándole la siguiente cancioncilla:

“En una caja grande junto con otras chiquitas, la guardo siempre para que esté ordenadita”

La solución es: **El armario.**

Si los jugadores dan con la clave, rebuscan en el armario y encuentran el doble fondo, verán que tras él existen unas escaleras que bajando en espiral conducen a las mazmorras. Allí está bastante oscuro, por lo que necesitarán alguna luz.

Pero el armario, como se ha visto, contiene una trampa peligrosa en forma de falso oro puesto allí para los codiciosos y los tontos. No estaría de más que recordasen el primer consejo de Arturo y que antes de marcharse les volverá a recordar:

“No lo olvidéis. Es mejor que no toquéis ni cojáis nada, pues nada de lo que hay aquí es vuestro”.

Las Mazmorras del castillo

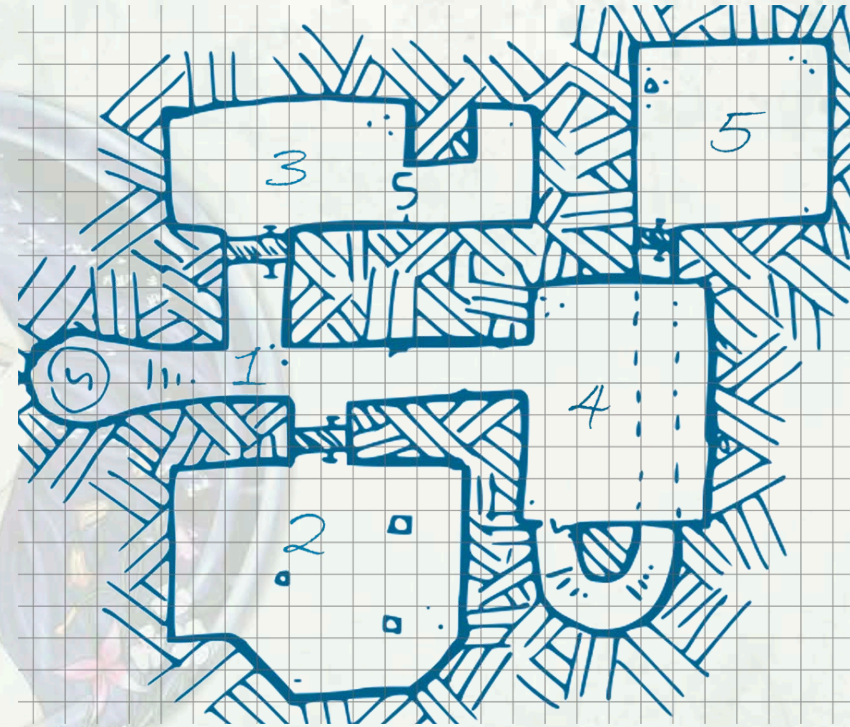
S. La escalera de caracol

“Una vez se accede al pasadizo que hay tras el falso fondo del armario, se llega a unas escaleras talladas en la roca que bajan en espiral. Tras dar unas cuantas vueltas, se llega a un pasillo largo. Aquí está bastante oscuro. Por suerte, en algunas paredes hay viejas antorchas que podéis usar. Si primero las encendéis claro está...”

En la escalera no hay nada más salvo algunas antorchas apagadas que se apoyan en soportes de metal fijos a las paredes. Los héroes pueden cogerlas. En total hay nueve antorchas.

Aquí hay mucha humedad e hilillos de agua rezuman de las paredes. El lago tiene muchas ganas de entrar aquí dentro, sin duda.

Mazmorra del Castillo Bocabajo



1. Pasillo largo

“En este largo pasillo de muros, techo y suelo hecho de piedra está muy oscuro. Se pueden escuchar unas voces a la izquierda”. “Avanzando por el pasadizo veis que delante, de repente, algo pequeñito se mueve hacia vosotros”.

Las voces vienen de la sala número tres, donde un grupo de Goblins está jugando a los dados. Los tiran apostando a ver quién saca números más altos, sin sumarlos...

Lo que se acerca por el pasillo es un pequeño e inofensivo ratoncito. Cuando entra dentro de la zona iluminada por los aventureros se detiene, se pone sobre las dos patas traseras, dice algo así como: "Tiick" ¡y se abalanza contra el grupo! Al llegar junto a ellos ¡BUM!, ¡explota en una gran nube de humo y azufre!

RATÓN EXPLOSIVO

¡Cuidado, por ahí viene otro! ¡Están por todas partes! ¡Están por todas partes!!

El ratón explosivo es un sufrido guerrero dispuesto a dar su vida por orden de su amo. En realidad, son criaturitas mágicas creadas por algún duende travieso para asustar a otras especies molestas. Lo curioso es que el sistema resulta bastante efectivo...

Fuerza	☒	⊕ No
Agilidad	☐☐☐☐	⊗ No
Mente	☐☐☐	⊗ No
Cuerpo	☐☐☐	♥ Heridas 1 Infatigable
Encanto	☐☐☐☐	

Movimiento: 3 ♥ Defensa ☐☐

Daño: 1p Explosión en un radio 1 (Al lado)

Explosión: No muerden ni atacan, sólo se lanzan sobre sus víctimas explotando y haciendo 1 punto de daño en un radio 1 a su alrededor (Al lado). La explosión afecta a todo lo que esté junto a ellos.

Los temibles ratones explosivos serán la pesadilla de los aventureros a partir de ahora. Son enviados por una de las criaturas que se escaparon

del jarro de Pandora y que tras encontrar este sitio ha decidido instalarse. Desde luego parece el escondrijo perfecto.

Lo que ignora es que en realidad ha sido Gedeón quién, tras descubrirlo merodeando por los alrededores, cayó en la cuenta de que sería un buen guardián del que no tiene que preocuparse por el coste de sus servicios. La criatura es el extraño espíritu de un duende oscuro,

Nota: Emplea los ratones como una herramienta. El Narrador puede ir enviando los ratones cada vez que lo crea necesario, para animar el transcurso de la aventura y como un elemento que rompa la rutina. Así pues, tienes la importante tarea de **intentar fomentar la paranoia** entre tus jugadores. Lo ideal es que sea algo divertido y que la explosión de cada ratón afecte a otras cosas dentro de la mazmorra.

Los aventureros deberían terminar aterrorizados por ellos, ya que con cada explosión van perdiendo su preciosa salud. Algo muy malo si están peleando con alguna otra criatura.

uno de esos malditos ratones.

Pero serán precisamente estos ratones los que sin quererlo indicarán a los aventureros el camino para encontrar al duende, pues el acceso a esa sala está oculto por una puerta secreta. El origen de los ratones y el rastro de las explosiones debería guiarlos hasta el pasadizo oculto en la sala número cuatro, si no lo encuentran antes por sus propios medios.

capaz de crear un número infinito de ratones entre otros muchos trucos mágicos. Escuchó abrirse el acceso al pasadizo arriba, en las escaleras, y ha corrido a su escondrijo en la sala número cinco, que es donde se encuentra el cuerpo de Ginebra.

La criatura se alimenta de las criaturas vivas que estén soñando, por lo que en esta sala es donde recupera sus fuerzas.

El espíritu del duende enviará un ratón cada cierto tiempo. Siempre lo hará de uno en uno. Tampoco demasiados, pues necesita de su propia energía vital para crearlos. Por lo tanto, cada 10 minutos aproximadamente los aventureros serán acosados por

2. Sala de columnas

La puerta que permite entrar a esta sala está cerrada (dificultad para abrir: **Fácil** y para romper: **Normal**).

“Esta gran sala con techo en forma de bóveda tiene varias columnas. Dentro sólo se escucha el goteo del agua. El suelo de la sala está lleno de arena. Justo en medio de la sala veis un gran estatua de piedra. Parece la estatua de un león con cabeza de ser humano más o menos del mismo tamaño que si fuese real. En su cabeza lleva puesta una gran corona de oro y diamantes que brilla en la oscuridad”

En esta sala no hay nada salvo la estatua, precisamente porque es una trampa colosal. Otra prueba más contra la codicia de quienes se adentran en el castillo. La criatura es una **Esfinge**. Una criatura que siempre impone un acertijo para poder cumplir su voluntad. Pero esta no lo hará a no ser que alguien toque la corona de su cabeza, intente dañarla o intente dañar alguna de las paredes de la sala. Si esto sucede, la puerta de la sala se cierra de un portazo y desaparece, sellándose el muro como si allí no hubiese habido nada antes. Acto seguido, el agua del lago comenzará a entrar en la sala a través de unos grandes huecos que aparecen en las paredes. Si no se busca una solución la sala se inundará por completo en diez asaltos. Pero hay un detalle curioso. La habitación comienza a inundarse al revés. Es decir, que comenzando por el techo el agua va bajando hasta llegar al suelo, por lo que cada vez habrá que irse agachando más y más. Recuerda, el castillo está boca abajo...

Mientras entra el agua, la estatua les hablará con una voz femenina. Si desean salir de la sala deberán contestar a su acertijo:

*“El Ladrón se lleva una, pero el Guerrero lleva tres”.
“Si adivinas de qué hablo, puede que salgas otra vez”*

La solución es: **la letra “r”**. Pues **Ladrón** lleva una letra “r” y **Guerrero** lleva tres letras “r”.

Si resuelven el acertijo cesará la entrada de agua y aparecerá la puerta, que se abrirá violentamente tal y como se cerró. Al abrirse, el agua que haya en la sala saldrá como un torrente por el pasillo, filtrándose y desapareciendo a los pocos minutos a través ¡del techo!

En todo caso, cerca de la puerta desaparecida existe una piedra en la pared que si se saca revela un hueco. En el interior existe un mecanismo que se activa al hacer presión con la palma de la mano. Al activarse se detiene la entrada de agua y se abre la puerta. Encontrar la piedra requiere buscarla mediante Pruebas de Percibir (Mente) de dificultad: **Muy Difícil**.

Nota: Esta adivinanza **es difícil**. Es probable que los jugadores no sepan resolverla, necesitando la ayuda del Narrador. Pero enfrentarse a adivinanzas duras es muy bueno para los niños ya que les muestra nuevas formas de pensar. Se ha hecho así a conciencia para introducir enigmas de **Pensamiento Lateral** que no requieran seguir la lógica sino el instinto y, de paso, para que los ladronzuelos se lleven un buen susto. ¿Ha quedado bastante claro que no hay que coger lo ajeno? De todas formas en cuanto al Pensamiento Lateral puede que los niños te sorprendan en más de una ocasión. Aún así, si se produce un atasco de los históricos, la Esfinge puede darles otra oportunidad. Se burlará de ellos y les preguntará:

*“Una figurilla con saco y antifaz,
que al irse de tu casa nada deja atrás”*

Solución: **Un ladrón.**

Si lo resuelven, cuando se marchen de la sala les dirá que se merecen el escarmiento por haber cogido lo que no les pertenece. Tras abandonar la sala la puerta se cerrará dando un portazo. Las esfinges tienen mucho genio.

3. Cuarto de guardias y almacén

La puerta que permite entrar a esta sala no está cerrada con cerradura, por lo que sólo hay que empujarla. Al otro lado de la puerta se escuchan las voces de algunos goblin que están jugando a los dados.

“En el centro de esta sala hay una gran mesa de madera con algunos taburetes. Por el suelo, junto a las paredes, hay algunos colchones de paja que es donde parece que duermen los inquilinos. Al entrar cuatro goblins os miran sorprendidos, pues estaban concentrados jugando mientras discutían sin parar”.

Si los aventureros deciden atacarles los pueden pillar por sorpresa, pudiendo hacer un ataque libre antes de que puedan reaccionar.

GOBLIN (4)

Aquí hay un tío verde que me mira mal...

El goblin es ya un viejo conocido que se deleita haciendo el gamberro en compañía de los suyos. Cuando no se están peleando entre ellos, los más tranquilos se dedican a robar gallinas.

Fuerza	☐☐☐	+	☐☐☐	⚔️ Armas normales
Agilidad	☐☐☐	+	☐☐☐	⚔️ Armas normales
Mente	☐☐☐		☘️ No	
Cuerpo	☐☐☐☐		♥️ Heridas 2	Energía 3/6
Encanto	☒			

Movimiento: 5 🛡️ Defensa ☐☐☐ (Cuero 1D)

Daño: Por arma. Normalmente 2p

Ocultos: los goblin están acostumbrados a andar escondiéndose, por lo que siempre tienen ventaja cuando lo intentan.

Ataque en grupo: Los goblin son cobardes por naturaleza por lo que siempre actúan juntos. Cuando dos o más rodean al personaje, todos tienen ventaja en sus ataques.

Si prefieren dialogar con ellos tendrán que intimidarlos, pues los goblin son muy bravucones. Dependiendo de cómo lo interpreten los jugadores (o en caso de vagancia del Narrador haciendo pruebas de Social), los goblin se achicarán y dejarán tranquilos a los aventureros siempre que prometan no decirle nada al “jefe”. Pero no responderán ante ninguna otra pregunta por miedo a las represalias. Tampoco querrán ayudar al grupo, sólo quieren que los dejen tranquilos.



Si se han dado de palos, en la mesa hay unas cuantas monedas que pueden coger, ya que no pertenecen al castillo sino a los goblin. En total hay unas 200 Perras Gordas. En una de las paredes, oculto tras unos tablones, hay una pequeña habitación que sirve de almacén.

Dentro hay bastantes provisiones como: jamones, queso, pan y pescado seco; además hay algunas herramientas: tres mazas, dos juegos de ganzúas, mantas, sacos de dormir, martillos, clavos, cuerda, sacos, platos, jarras, cacharros de cocina, vendas y hierbas medicinales, algunos cubos, “el mocho” y alguna cosa que otra más.

También hay dos armaduras que por la talla de los goblin les irían de maravilla a los héroes; aunque sería buena idea darles primero un buen lavado...

4. Sala de tortura “Cuarto de Juegos”

En esta sala no hay puerta. Sólo hay que llegar al final del pasillo para entrar en ella.

“Al entrar veis una “preciosa” sala de tortura llena de cachivaches graciosos. Herramientas diversas, utensilios de, ejem..., ‘costura’, un potro, una gran mesa y algún que otro juguetito. Según se entra, en el muro de la izquierda, hay una gran jaula con un par de esqueletos “sonrientes” que llevan allí bastante tiempo por lo que parece”.

“Apoyado sobre el muro de la derecha se ve una Dama de Hierro, una especie de sarcófago con pinchos en el interior. No se ven más puertas. Esto parece ser el final de la mazmorra”.

Por suerte, a los esqueléticos inquilinos de la jaula ya no les quedan fuerzas para levantarse sobre sus viejos y cascados huesos. En realidad lo intentarán, para caer pulverizados segundos después, dejando a los aventureros perplejos y rascándose la cabeza.

En la sala de tortura, dentro de la Dama de Hierro, existe una puerta secreta que permite entrar a un pasadizo que conduce hasta el escondrijo secreto de Gedeón. La única pista posible para poder encontrarla es seguir el rastro de los peligrosos e insistentes ratones explosivos. Aunque nada impide que si se dedican a buscar alguna entrada secreta, tras un buen rato tanteando paredes, den con la entrada al pasadizo oculta en el sarcófago. Lo más probable es que siguiendo el rastro de las explosiones éstas desaparezcan misteriosamente delante de la Dama de Hierro. El sarcófago es como un enorme armario de metal, con una forma que recuerda a una mujer.

Si tienen paciencia y nervios templados tarde o temprano saldrá un nuevo ratoncito a través del quicio de su puerta entreabierta... Emitirá un resentido ¡Iiiicckk!, y se lanzará como un solo ratón contra los aventureros explotando, por supuesto. En cualquier caso, hay evidencias de que las explosiones conducen hasta allí, lo que será una importante pista a tener en cuenta.

La puerta secreta dentro de la Dama de Hierro se abre accionando un pequeño mecanismo que resulta fácil de encontrar si se busca y tanea bien en el interior.

Aquí el Narrador tiene la importante y dura tarea de tratar de explicar qué es eso de la "Dama de Hierro" a sus jugadores, mientras intenta disfrutar del momento. Mientras tanto, quien ha escrito estas líneas intentará hacer lo mismo tras haberle dejado tamaño marrón al Narrador... ¡Suerte!

Siguiendo el pasadizo, se llega a la sala número cinco, el escondrijo de Gedeón. Pero en el pasadizo hay algunos murciélagos flatulentos que puede que le fastidien la aventura a los héroes. Por suerte, el pasillo no es muy largo. Si se dan prisa igual escapan de la peor de todas las torturas.

MURCIÉLAGO FLATULENTO (4)

¿¡Qué ha sido eso!? ¡Socorro! ¡Necesito aire!

El murciélago flatulento es una extraña variedad del murciélago común. Con cada batir de sus alitas, un pequeño escape de gases le ayuda a darse impulso. El sistema hace que emita un sonidillo característico y repetitivo. Un ejemplo más de las maravillas de la bioingeniería. El problema es el exceso de metano residual en el ambiente... Nadie es perfecto.

Fuerza	⋮	⊕ Mordisquillo
Agilidad	⋮	⊗ No
Mente	⋮	⊗ No
Cuerpo	⋮	♥ Heridas 1 Energía 2/4
Encanto	☒	

Movimiento 8 (Volando) ♠ Defensa ⋮

Daño: 1p

Olor horrible: Ese olor... Mucho tiempo cerca exige tiradas enfrentadas de Cuerpo (del murciélago) contra Cuerpo (de la víctima). Si se falla, se tiene desventaja (-1D) hasta que se ventile la zona...

5. Escondrijo de Gedeón

Esta sala no tiene puerta. El pasadizo desemboca en la pared, que tapa el hueco con una cortina.

“Al salir del ‘contaminado’ pasadizo llegáis a otra sala. Justo en el centro hay un féretro hecho de cristal. En su interior parece que hay una persona tendida durmiendo. Lleva un bonito vestido de tonos verdosos”. “Cuando la miráis con más atención, veis que su cuerpo también es transparente, como si estuviese hecha de vidrio o de agua. Pero su transparencia está mucho más avanzada que la del Rey”.

“En la pared de la derecha, según se sale del pasadizo, hay un enorme espejo que cubre casi toda la pared. El espejo está enmarcado por una gruesa moldura de oro macizo. En la habitación no hay nada más”.

“Cuando miráis el espejo, además de vuestro reflejo y el del féretro de cristal, veis que justo delante, echado en el suelo como si fuese un gatito, duerme un pequeño dragón. ¡Pero sólo lo veis en la imagen del espejo, ya que en la habitación no está!”

“Parece estar durmiendo feliz, tranquilo y completamente a salvo mientras emite un ronquidillo. Es pequeño, negro como la obsidiana, y la verdad es que es una hermosa criatura. Durmiendo, ¡parece tan dulce!”

Quien duerme en el sarcófago es sin duda la Reina Ginebra. Pero, si los aventureros desean tomar una muestra de su aliento, no va a ser tan

fácil. Cuando intenten tocar el féretro verán que no pueden, sus manos lo atraviesan como si estuviese hecho de aire. ¡Allí no hay nada!



Lo que sucede es que todo cuanto hay en esta habitación está invertido. El féretro y la Reina no son más que un reflejo de la verdadera habitación que está al otro lado del espejo. Es decir, que la auténtica Reina es la que se ve dentro del féretro reflejado. Si quieren tomar una muestra de su aliento en la botella para salvarla, tendrán que cruzar al otro lado.

Si caen en la cuenta y lo intentan, verán que el espejo es sólido e imposible de atravesar ¿pensabais que iba a ser tan fácil? El espejo no se puede atravesar del lado donde están, pero sí que es posible hacerlo desde el mundo de su reflejo, al otro lado del espejo. Por otra parte, si intentan romperlo (lo más probable), verán que es indestructible. No es posible hacerlo de ninguna forma. Pero claro, parece que al otro lado aguarda quien parece ser Gedeón.

Lo que no saben es que en realidad es un truco, ya que Gedeón no está allí. Se trata de una sencilla ilusión que hará pensarse a más de uno intentar colarse allí dentro. El dragón es capaz de entrar en el mundo de los sueños con su cuerpo material, un legado de su magia de dragón;

LA BALADA DEL REY TRANSPARENTE

mientras que el resto de las criaturas sólo pueden entrar soñando y dejando sus cuerpos atrás.

Por otra parte, dentro de la habitación al otro lado, en el reflejo del espejo, también está escondido el espíritu del duende que tantos problemas les ha causado. Permanece invisible, guardando silencio con la esperanza de que los intrusos se cansen y se marchen de allí. Pero al final se cansará, mientras los aventureros deambulan por la habitación intentando adivinar qué es lo que sucede, el espíritu duende se moverá para sacar otro ratón de su saco y enviarlo contra los intrusos. Cuando lo haga podrán verlo en el reflejo como una figura

borrosa y semitransparente, como si estuviese hecho de agua pura. Se llevará la mano a su saco y dejará escapar otro de sus ratoncitos. El ratón cruzará inmediatamente el espejo desde ese lado hasta el lado donde están los aventureros. Justo cuando lo atraviesa, inmediatamente se forma una onda en todo el espejo similar a cuando se tira una piedra en un estanque. La onda comenzará a extenderse y rebotar tal y como haría sobre el agua. Seguirá así durante más o menos un minuto hasta disiparse. ¡Sólo se puede atravesar el espejo cuando una de esas ondas recorre su superficie! En los demás casos, es completamente sólido.

Si los aventureros no se dan cuenta tendrán otra oportunidad al cabo de un rato, cuando el duende vuelva a liberar otro ratón. Y así, hasta que todo el mundo se canse y termine tan “explotado” como los pobres ratones.



Recuerda: Sólo se puede atravesar el espejo **mientras se mantenga la onda recorriendo su superficie**. La onda sólo se forma cada vez que un ratón cruza del otro lado del espejo al mundo donde se encuentran los aventureros, pero no se puede cruzar en el otro sentido cuando su superficie esté lisa. Por lo tanto, cuando deseen volver, no tendrán ningún problema.

Si atraviesan el espejo (tienen tiempo de sobra para cruzarlo) verán que allí ni hay dragón ni hay nada, que el féretro de cristal donde descansa la reina es sólido y que el espíritu duende se hace visible ante ellos. Un poderoso mago que puede ser bastante difícil de derrotar.

Tras hacerse visible, se revela como un duendecillo de expresión maléfica y dientes afilados de medio metro de altura. Al ver que los aventureros entran en la sala, les ataca inmediatamente con sus hechizos gritando:

“¡Nunca!, ¡nunca volveré al jarro! ¡Nuncaaa!”

Si lo derrotan, pueden (y deberían) encerrar a su enemigo en el interior del Jarro de Pandora, para lo cual sólo tienen que abrirlo y acercarlo al cuerpo inconsciente de la criatura. El jarro se encargará de absorberlo, enjaulándolo dentro.

ESPÍRITU DUENDE (1)

“Tan pequeño y tan ...”

El espíritu duende es un poderoso mago capaz de causar muchos problemas. Su mayor entretenimiento es fastidiar, por lo que no tarda uno en darse cuenta que lo mejor es meterle en una botella para que deje de dar la tabarra. Si la botella termina en el fondo del mar, mucho mejor.

Fuerza	▣▣▣▣	+▣▣	⚔ Garras o armas
Agilidad	▣▣▣▣	+▣▣	🏹 Armas (Honda)
Mente	▣▣▣▣▣▣	+▣▣	⚡ Hechizos
Cuerpo	▣▣▣▣▣▣		❤ Heridas 5 Energía 12/18
Encanto	☒		

Movimiento: 5

♥ Defensa ▣▣.▣

Daño: 1 - 2 puntos, según arma

Saco de trucos: Pueden usar su saco para sacar un hechizo y lanzarlo. Es capaz de hacer magia como un Mago, incluyendo la ventaja para resistirla, y hacer algunos hechizos de Sanador.

Además de sus ratones mágicos, puede lanzar los siguientes hechizos con su coste normal: Dardo de fuego, Bola de fuego, Encantar, Invisibilidad, Deflector de Sariel, Enredar, Escudo y Descarga eléctrica.

Ahora podrán levantar la tapa del féretro y acercar la botellita a los labios de la reina durmiente para tomar una muestra de su voz. El pequeño frasco parecerá llenarse con una niebla de color lila, comenzando a brillar con una luz tenue también de ese mismo color. Una vez recogido su aliento, sólo tendrán que cruzar de nuevo al otro lado del espejo sin mayor problema, ya que desde ese lado es posible hacerlo sin dificultades, y salir del castillo.

DE NUEVO ANTE EL REY

Al salir del castillo para ir al encuentro con el Rey, verán que Lanzarote trata de sostenerlo en sus brazos. Su estado de transparencia ha aumentado mucho durante su ausencia, por lo que ahora está mucho peor. Casi se ha desvanecido, volviéndose muy liviano.

Bajo él, el suelo está lleno de unos pétalos de color rosado. Los mismos que tenía el árbol mágico cuando llegaron a la isla la primera vez, al otro lado del reflejo sobre el lago.

Apenas le quedan fuerzas para moverse y hablar, y se encuentra muy mal. El Rey está desapareciendo cada vez más rápido. Moribundo, se dirigirá a los aventureros:

Gracias mis queridos amigos. Reconozco que os había juzgado mal. ¡Cuánto tenemos que aprender nosotros, los adultos, de lo que una vez fuimos...!

Pero me desvanezco..., ya no puedo hacer nada salvo pedir os mi último favor: ¡Salvad a la Reina! Pues yo sin ella no soy nada... Con su voz en la botella, podréis encontrarla. Sólo vosotros podéis conseguirlo...

Y no podrá seguir hablando porque caerá dormido. O eso es lo que parece al menos, porque apenas se le puede ver con claridad.

Lanzarote, muy preocupado, les dice que el Rey ya no está en condiciones de viajar al Reino de los Sueños, de salvar a la Reina ni de hacer nada de nada.

Les pedirá a los héroes que, como un último favor, sean ellos los que se embarquen en esta aventura. Él les explicará cómo hacerlo. Gracias a la botellita con la voz de la Reina, podrán encontrar el sueño de Gedeón sin temor a perderse en un Reino del que no serían capaces de regresar.

Pero eso es algo que podrán hacer en la próxima aventura. En la segunda aparte de “La balada del Rey Transparente”. Hasta entonces lo mejor que pueden hacer es tratar de descansar porque les espera una jornada muy dura.

¡Hasta la próxima aventura!

INSCRIPCIÓN DE LA PUERTA DEL CASTILLO

“Solo aquel de alma pura podrá entrar sin invitado.
Di pues la palabra que ya se te ha indicado.”

