



Ella

*Una aventura para
Dungeons & Dragons*

por Edanna

For use with the 4th Edition

**DUNGEONS
& DRAGONS**
ROLEPLAYING GAME

Requires the use of the D&D Player's Handbook, Monster Manual, and
Dungeon Master's Guide core rulebooks, available from Wizards of the Coast, Inc.



ELLA

Una aventura para
Dungeons & Dragons 4ª Ed.
Para un grupo de 4 jugadores de nivel 1 a 2

2ª edición revisada

Una obra en III actos
Por *Edanna*



CRÉDITOS

Adaptación, edición y diseño: **Edanna**

Correo: edanna@lavondyss.net

Web: www.lavondyss.net

Basado en el cuento original de **Peter Dickinson**.
"La Hechicera", e ilustrado por **Alan Lee**,
publicado en España por Timun Mas en el libro:
"Los sueños de Merlín". Este libro tiene derechos
de autor de la misma manera que sus
ilustraciones. Se han tomado los elementos para
realizar la adaptación e ilustrarla sin otro motivo
que desarrollar la aventura.

**Con la excepción de aquellos textos que estén
marcados en azul, la adaptación de textos y prosa son
de propia autoría.*



DUNGEONS & DRAGONS, the DUNGEONS & DRAGONS Compatibility Logo, D&D, PLAYER'S HANDBOOK, DUNGEON MASTER'S GUIDE, and MONSTER MANUAL are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the USA and other countries and are used with permission. Certain materials, including 4E References in this publication, D&D core rules mechanics, and all D&D characters and their distinctive likenesses, are property of Wizards of the Coast, Inc., and are used with permission under the Dungeons & Dragons 4th Edition Game System License. All 4E References are listed in the 4E System Reference Document, available at www.wizards.com/d20.

DUNGEONS & DRAGONS 4th Edition PLAYER'S HANDBOOK, written by Rob Heinsoo, Andy Collins, and James Wyatt; DUNGEON MASTER'S GUIDE, written by James Wyatt; and MONSTER MANUAL, written by Mike Mearls, Stephen Schubert and James Wyatt. © 2008 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

DUNGEONS & DRAGONS Compatibility Logo™ & © Wizards of the Coast in the USA and other countries. Used with permission.



"Ella". Una aventura para Dungeons & Dragons, por **Edanna**, se encuentra bajo una Licencia [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-Compartir Igual 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/). Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden encontrarse en www.lavondyss.net



Era difícil verla incluso con la doble visión, cuando se miraba de una forma, su aspecto no dejaba de cambiar. Era rubia, con ojos azules y piel sonrosada; la viva imagen de cómo sería Fara cuando creciera... Pero de pronto era morena como el tronco de un árbol, con la tez oscura como la pluma de un grajo y los ojos aún más negros... y luego, era pálida como un hueso y no parecía tener sangre excepto en los huesos color carmesí... De repente era rubicunda y robusta, con ojos esmeraldas y cabellos rojizos... Y siempre joven, siempre la misma mujer con diferentes apariencias, siempre hermosa, tan vieja como el mundo...

Mientras un ojo contemplaba los cambiantes aspectos de la reina, el otro escrutaba más allá de ella y veía algo muy distinto: no la hermosa habitación de rutilantes velas y brillantes colores, sino muros desnudos, una arcada semiderruida y detrás, la noche.

Parecía moverse con un hálito de maravillosos perfumes. Un olor a primavera, a pan recién hecho, a tierra mojada, a madera quemada, a yerbas curativas, a miel salvaje, a vino añejo, que anegó su mente y lo paralizó. Ella, se llevó el dedo corazón de la mano izquierda a los labios, lo chupó con su lengüecilla roja y lo posó dulcemente sobre los ojos del niño [...]

"La Hechicera" Los sueños de Merlín.
Peter Dickinson

ELLA

Obra en III actos

"Ella" es una aventura para Dungeons & Dragons, preparada **para cuatro jugadores** de niveles uno a dos. Es fácilmente adaptable para un número mayor de jugadores y se puede situar en cualquier entorno de campaña en el cual encaje una historia fuertemente cargada de elementos del cuento de hadas y de los mitos populares Europeos. Es una historia perfecta para iniciar a nuevos jugadores, y sobretodo engancharlos, con una aventura con sabor a cuento mítico y poético.

SÍNTESIS:

Ella es una historia en la cual el/los jugadores se enfrentan a un poder antiguo, despiadado y benévolo según qué criterio. Una hechicera que desde siempre ha gobernado la vida de los hombres de una tierra lejana.

En sus tierras, la hechicera concede cosechas y prodiga bondades a todos aquellos que traen al mundo hijos bellos.

De entre los niños, cada cierto tiempo, requiere para sí misma uno de estos vástagos con el fin de perpetuarse y así existir eternamente. Cuando los aventureros llegan a sus tierras, una niña está lista para presentarse ante Ella, la Reina.

Sinopsis de la aventura

Los jugadores llegan a una pequeña aldea, donde la tristeza es patente. Una niña llamada **Fara** se ha hecho adulta y por lo tanto, pronto será reclamada por *Ella*.

Los lugareños saben perfectamente que será de la niña, pero nada pueden hacer al respecto y mucho menos atreverse a tomar partido. La niña pronto habrá de presentarse ante la reina y no se la volverá a ver jamás.

Será reclamada por *Ella*, como denominan a **La Hechicera**, y han de acatar la costumbre.

Los habitantes de esas tierras la conocen sólo bajo ese nombre, desconociendo cualquier otra forma de denominarla. *Ella* siempre ha estado ahí, concediendo buenas cosechas a los que viven en sus proximidades y además traigan al mundo niños hermosos. Y por el contrario, enviando la sequía y la enfermedad a los que deciden ignorar sus deseos o peor aún, cometan el error de tener niños poco agradecidos o con deformidades.

Ella gobierna, y todos cuchichean en voz baja, hablando en susurros temerosos, pues *Ella* lo ve todo, lo oye todo. Nada, nadie está fuera de su escrutinio.

Aún así la desolación de la gente y su sufrimiento ante la realidad de sus vidas flota en el silencioso y resignado ambiente.

El padre de la niña, desesperado, suplicará a los aventureros que le ayuden a evitar lo inevitable. El pueblo, sin embargo, ve mal esta acción pues



no quieren que las acciones del desconsolado padre se interpongan ante los deseos de su reina, atrayendo así la ira sobre toda la comunidad.

El padre sin embargo querrá contratar a los aventureros para salvaguardar a la niña del requerimiento. Algo que si intentan llevar a cabo, revelará que es mucho más difícil de lo que en principio parecía.

Será entonces cuando, con toda probabilidad, tendrán que dirigirse hacia el castillo, evitando a los guardianes durante el recorrido, para presentarse en persona ante el trono de la enigmática reina y rescatar así a la niña. Desentrañando con ello un misterio que ha obligado a la región a rendirle tributo a *Ella* desde que se tiene el recuerdo de su existencia.

Para adentrarse en el castillo de *Ella* han de atravesar un bosque que no se lo pondrá nada fácil y llegar al castillo. Allí, deberán sortear a los tres vigilantes de la fortaleza. Seres quiméricos que gustan tanto del combate como de los acertijos y de los enigmas.

En la antesala, si logran sortear a los guardianes, se toparán con el escriba, un viejo secretario encargado de anotar los nombres de los niños que van siendo reclamados. Este anciano guarda la pista más crucial para el último enigma, el que la mismísima reina les impondrá. El anciano y el libro esconden el enigma de *Ella*, que no es otro que su nombre verdadero.

Una vez se encuentren ante *Ella* deberán resolver el enigma o luchar, teniendo en cuenta que el poder sobre su nombre la debilita muchísimo,

—prácticamente destruyendo su vínculo con el mundo—, lo que permite tener una posibilidad de derrotarla. De otra manera resultaría una hazaña realmente difícil. Recuerda que es muy posible que los personajes mueran si no resuelven el dilema.

Cuando liberan a la niña y regresan a la aldea, los aventureros contemplarán con estupor como la aldea en sí misma ha cambiado y las gentes no son las mismas. Ni siquiera las que se encuentren en el lugar tendrán algún recuerdo de alguno de ellos.

Este último elemento de trama, por supuesto, queda de forma opcional y a discreción del DM, de modo que pueda encajarlo en su campaña.

Introducción

Ella es un módulo de iniciación a Dungeons & Dragons 4ª edición, basado en el cuento de Peter Dickinson, *“La Hechicera”*. Libro publicado en España por *Timun Mas* bajo el título: *“Los sueños de Merlín”* e ilustrado por Alan Lee.

Se trata de una sencilla historia que normalmente utilizo como introducción al juego de rol.

En muchas ocasiones, a fin de realizar una muestra del juego D&D, preciso de una historia que sea evocadora y breve. *“La hechicera”* es un hermoso cuento que, ya sea contado en su forma original de narración o jugado como módulo, siempre ha gustado a la totalidad de la audiencia

a la cual se lo he narrado. Espero que lo disfrutéis, como lo hemos disfrutado nosotros en nuestras sesiones.

El estilo de cuento de hadas de esta narración, transformada en aventura para el juego Dungeons & Dragons, está relacionada con la noción del estilo mito-poético de la fantasía. Algunos lo denominan también: *“fantasía romántica”*, término que no es del todo exacto. Puesto que suele ser más común la fantasía oscura —de forma general con mucho éxito en España—, esta aventura puede, quizás, significar un toque diferente a lo que estás acostumbrado.

Es una historia perfecta para presentar el juego a nuevos jugadores, enganchándolos con un módulo cargado de sabor a aventura y una atmósfera mítica.

Inicialmente está concebido para mi entorno de campaña, basado en dichos estilos y conceptos narrativos y que utilizo como introducción a un mundo fantástico de mi creación. Con ellos trato siempre de establecer un tono poético alrededor de la fantasía. Con arcos argumentales basados sobre todo, en las relaciones entre los personajes de la trama, —ya sean jugadores y no jugadores—, y con un gran predominio de la escena regida por la influencia y las reacciones emocionales de todos ellos. Esto no es nada nuevo en realidad, es un estilo empleado en algunos de los juegos de línea más narrativa desde hace dos décadas.

Pero en general el módulo no está localizado, de manera estricta, en ningún mundo de campaña



en particular, así que puedes incluirlo en cualquier entorno que prefieras, teniendo en cuenta que es una narración cargada de sabor a cuento de hadas, muy relacionado con el ciclo Artúrico.

Sin embargo, con un poco de creatividad, la aventura la puedes adaptar a cualquier mundo de campaña, pues lo importante son los conceptos. Los detalles son una cuestión cosmética que puedes solucionar mediante la adaptación del tono. Por ejemplo, nada te impide sustituir a la reina bruja “del-castillo-encantado-en-el-bosque” por una decadente reina marchita que medra desde el castillo con grandes muros de arenisca, que se levanta sobre la gran formación rocosa, *más allá del mar de las dunas...* Una reina hechicera que gobierna a las aldeas locales, oasis y puestos comerciales.

Las criaturas las puedes sustituir por otras de tu elección mientras recuerdes trasladar aquellas características, poderes y habilidades que resulten significativos e importantes para el desarrollo de la trama.

Aunque es fácil averiguarlo, no te voy a indicar aquí *con precisión* cuantos niveles podrían subir tus personajes o cuanto tesoro van a ganar. Son cuestiones que dependen de cada DM y no creo que resulte información útil para ti. Mi preferencia es otorgar experiencia *ad-hoc* dependiendo de cómo se desarrolla la historia y cómo reaccionan ante las adversidades. No se trata de quién interpreta mejor o no, cosa que yo no tengo en cuenta, se trata de qué aporta cada

personaje y cómo colabora cada uno junto a los demás en la consecución de las metas, más que ganar experiencia “por bicho muerto”. Es un delicado equilibrio del cual cada uno tiene, según mi experiencia, sus propias concepciones y reglas al respecto.

Basándote en la historia principal, simplemente cambia todo aquello que mejor se adapte a tu sistema de reglas. El mejor consejo que te puedo dar es citar uno ya viejo y conocido: “*Si hay conflicto entre los dados y la historia, la historia debe ganar.*”

Preparación.

En primer lugar te recomiendo que te leas la aventura por completo para hacerte con la idea de la historia. Una vez la tengas clara, no te será difícil avanzar a lo largo de la misma. Incluso sin texto, si tienes experiencia como director de juego.

Dispones de una serie de textos descriptivos, en gris, que puedes leer si lo deseas. Si no te gustan, o se alejan mucho de tu propio estilo, adáptalos al tuyo o utilízalos como guía para las descripciones.

Los cuadros blancos en negrita son apuntes importantes para el Dungeon Máster.

La aventura puedes integrarla en tu mundo de campaña, en cualquier región alejada y remota del gobierno local, donde puedas ubicar una pequeña aldea y una extensa región boscosa.

Dentro de ésta se levanta un castillo envuelto en brumas que se divisa entre las copas de los árboles del denso bosque. Es en este castillo desde donde gobierna la misteriosa hechicera; bruja, reina y diosa.

Esta región puede existir en cualquier lugar alejado de urbes y grandes poblaciones. Aún incluso, el poder de esta hechicera sobre la zona puede ser totalmente desconocido para los gobernantes y nobles del lugar, pues el temor que inspira lleva a los lugareños a mantener el silencio.

Una zona de tránsito, por la cual los aventureros deban cruzar para atravesar la región y así llegar a otro destino, sería lo más adecuado.

Notas sobre el formato de la aventura.

Notarás que el formato de esta historia mantiene la estructura fluida o de flujo continuo de las aventuras clásicas de Dungeons & Dragons. Esto no obedece a más razón que a **una simple cuestión de preferencias**.

Para mí, la elección del formato “clásico” es una preferencia personal. He de decir que el formato “*Delve*”, adoptado en general por “*Wizard of the Coast*” en los últimos tiempos de la versión 3.5 y generalizado para D&D 4ª Edición —aunque tiene muchas ventajas de cara a la organización de los encuentros tácticos y a su lectura más fácil en los medios digitales—, yo particularmente lo detesto.



El desarrollo fluido me parece preferible para centrar la aventura en la exploración y en el desarrollo de la trama. Algo en lo que siempre hago énfasis. Devolviéndole así, mediante el formato, un estilo algo más clásico a la aventura e intentando alejarla del tan criticado carácter de sucesiones de batallas. Si te sorprende esta decisión, consulta alguna aventura de *Goodman Games* o de *Open Design*.

Por supuesto que los combates épicos son parte substancial del D&D y definen parte de la filosofía de este juego de fantasía, pero la sucesión de combates como hilo conductor de la historia y del diseño de la aventura, prefiero que sean algo secundario. No creo que necesites que te diga dónde colocar a tus aventureros ni a los adversarios en un mapa, ¿a que no?

En este hobby es muy importante la percepción personal de cada uno y de los sentimientos que se desprenden de esas percepciones. Razón por la que considero que los formatos son importantísimos para influir de una u otra manera en la percepción que tiene el lector del estilo de juego.

Historia y trasfondo de la aventura.

En la región, desde que se tiene memoria y los más viejos del lugar recuerdan, siempre ha existido *Ella*.

Siempre ha estado ahí, trayendo las cosechas y bendiciendo a los que le entregan lo que exige, maldiciendo y arruinando los campos de aquellos que no satisfacen sus deseos.

No ha habido noble o señor de esas tierras que hiciesen algo al respecto. Si los hubo, nadie tomó partido y en muchos otros casos ni siquiera fueron conscientes de su existencia.

O bien las tierras eran ignoradas y nadie se molestaba en pedir tributo, o bien nada querían saber ni interferían, dejándola libre a sus propios asuntos.

Pero *Ella* ha gobernado siempre todo lo que es visible en los días claros desde las almenas de su castillo. Hace mucho tiempo que cayeron naciones y se hundieron imperios, sin embargo, para las tierras de *Ella* eso poco ha significado. Las cosechas han seguido creciendo, las gentes han seguido recibiendo abundancia. Y siempre, cada cierto tiempo, una niña marcha para servir en el castillo..., para no ser vista de nuevo jamás.

—*“Así es la vida y así lo quieren los dioses”*, —se dicen las gentes los unos a los otros.

Y la vida sigue, sigue y *Ella*, gobierna. Trayendo las cosechas, las lluvias y otorgando la abundancia, siempre y cuando se cumpla el viejo trato. Porque existe un trato...

El trato tiene detalles siniestros. Las niñas no pueden ser cualquiera. Sólo las niñas más hermosas pueden cumplir con las condiciones impuestas por *Ella*.

A todas las familias que den a luz y traigan al mundo niños hermosos y sanos, *Ella* los recompensará con abundantes cosechas, fertilidad y abundancia. En sus campos crecerán enormes frutas y hortalizas, y sus animales crecerán gordos y sanos. Esto por supuesto redundará en que al disponer de abundancia, las condiciones de la reina se cumplan más fácilmente pues su salud tenderá a ser muy buena.

Pero aquellos que tengan la desdicha de tener hijos poco agradados, escuálidos, enfermos o con problemas de alguna clase que no agraden a la reina, seguirán la rueda de infortunio, que a su vez los privará de cosechas cuantiosas y una existencia saludable. Lo que por supuesto conlleva a que su suerte empeore aún más, al vivir de forma precaria y sin la protección contra la enfermedad, la ruina y la desdicha.

Es simple, es sencillo, es injusto. Es como el orden de la naturaleza, no tiene miramientos. Unas veces te da, y otras..., te quita.

Pues *Ella* es la madre de todos. Prodigada bondades a quién acata sus caprichos y retira sin miramientos a quién la disgusta trayendo algo que la desagrade. Es la madre a la cual todos obedecen.

En sus tierras nada escapa a la vista y el oído de *Ella*. Todo lo ve, todo lo sabe. Sus fieles cuervos se encargan de ello, escudriñando las tierras, escuchando las conversaciones aunque se hable en susurros, observando a las gentes, espiando todas las cosas. Extendiendo sus alas vuelan,



veloces, hacia el castillo para entregar las nuevas a su señora.

Así pues, *Ella*, está enterada de muchas cosas. Conoce cuanto sucede. Cuándo nace un ternero, cuántos gatitos ha parido una gata, si el molinero ha vendido sus tierras y por supuesto, sabe cuándo nace una niña, cómo se llama y si es o no hermosa.

Para evitar que *Ella* se entere del nombre de los recién nacidos, existe la costumbre entre las gentes de la región de ponerles nombres muy largos a los niños hermosos que vienen al mundo. Algo totalmente inútil pues es muy difícil engañar a la reina y a sus sirvientes. No parece importar cuan largo sea el nombre, los mensajeros de *Ella* siempre parecen capaces de memorizarlo.

Tampoco valen las exclamaciones de desagrado que la gente finge al apreciar la belleza de un nuevo niño, vociferando exclamaciones como: *¡es un niño feísimo!* O bien, *¡qué desgracia, qué criatura más horrible!*

Vana esperanza de engañar a los mensajeros pues de nuevo, éstos son más astutos de lo que todos piensan.

Y nació Fara...

Hace tiempo nació una niña muy hermosa. Las gentes, tras la sorpresa inicial al contemplarla, rápidamente se apesadumbraron pues cayeron en la cuenta que *Ella*, con toda seguridad, la reclamaría.

De nombre le pusieron: ***Farabinellabinillabefarrabellilla***, con el ingenuo deseo de confundir a las aves de la reina y no pudiesen entregar su mensaje, ni comunicarle las noticias.

Por supuesto, esto de poco sirvió, la reina se enteró bien pronto del nacimiento de la criatura.

Para abreviar a la niña se la conoció como **Fara**, y fue hija de una de las familias con mejor fortuna dentro de las humildes posibilidades de las gentes de la región. Rápidamente, y en poco tiempo, sus graneros se colmaron de grano, las cosechas daban calabazas del tamaño de ruedas de carro, los árboles frutales de sus huertos se doblaban bajo el peso de sus frutos y las vacas apenas podían caminar bajo el peso de sus ubres llenas de leche. Toda esta abundancia no sirvió para mitigar el terrible dolor que acompañó a los padres de Fara, conscientes de que un día, cuando la niña creciera, sería reclamada al castillo oculto en el bosque.

Ahora, la pequeña población de **Atwater** se encuentra sumida en la desesperanza. Hace poco que Fara se ha hecho adulta, le ha sobrevenido su primera menstruación, lo que indica que ya está lista para partir y servir en el castillo de la reina. Sus padres, desesperados, han trazado un plan para no perder a su hija, un plan no demasiado ingenioso. Más fruto de la angustia que del razonamiento.

Los lugareños, consternados, temen las represalias de la reina, pero también piensan que de nada servirán los trucos de la familia para evitar darle a la reina lo que desea. Nadie jamás

ha conseguido evitar entregar a la reina lo que ésta reclama...

Hasta ahora...

Ganchos de la aventura.

Es muy posible y más que probable que unos aventureros cansados y hambrientos quieran hacer algún descanso en la aldea de **Atwater**, un hermoso lugar rodeado de campos fértiles, atravesado por el gran camino que va hacia el nordeste. Puede que se dirijan en busca de aventuras a las prósperas comunidades más al norte, ya sea buscando un trabajo que les reporte beneficios y aventuras, o bien requeridos por algún señor a fin de llevar a cabo un encargo.

Una vez fueron estas tierras obligadas travesías, para alcanzar los antiguos reinos del norte y el poderoso imperio que una vez se irguió mucho más al sur. Pero en estos días ya nadie recuerda aquellos tiempos; del mismo modo que nadie recuerda si alguna vez este lugar conoció una existencia diferente en la cual, no estuviese presente una dama en un castillo, dadora de fertilidad y abundancia, reina de estas tierras.

Para todos, *Ella* siempre ha estado ahí, y así ha sido siempre.

Una cosa es segura, quedándose en la granja, donde posiblemente crecieron la mayoría de los aventureros, no se van a topar con la aventura y las posibilidades de encontrar los tesoros que están desperdigados por el mundo, acumular riquezas, encontrar la fama y hallar la fortuna.



Para ello hay que hollar los caminos y éste, es uno de los más adecuados para que unos héroes partan en pos de tropezar con lo que buscan.

¿No es acaso la mejor de las razones?

COMIENZA LA AVENTURA

Acto I

Atwater

Atwater, al margen de las familias que no han sido favorecidas por los dones de *Ella*, es una próspera comunidad. Situada en una hermosa región, tiene cuanto precisa para conseguir desarrollar una vida en prosperidad y desarrollo.

Como todos los puntos donde se desarrolla algo de civilización, ésta tiene que lidiar con los peligros de las tierras colindantes, hogar de todo tipo de criaturas. Por ello es normal que casi todas las localizaciones donde se halla un asentamiento tengan algún tipo de defensa.

Sin embargo, **Atwater** se extiende libremente, sin asfixiantes muros alrededor. Casas y granjas se desarrollan por terreno abierto como en los viejos tiempos, cuando un señor local y su milicia profesional salvaguardaban de los peligros a gentes que habitualmente eran vasallos de éstos. Señores que a su vez procuraban cumplir con la misión, en mayor o menor medida, de otorgar su protección. Aquí se respira el aire de los días de antaño, cuando existía la seguridad del rey.

Cuando los aventureros se acerquen a la comunidad de Atwater (*dispones de un mapa de la zona al final de la aventura*), puedes leer lo siguiente:

A lo lejos podéis divisar la chimenea humeante de una gran casa. Tiene esos aires de casona que suele poseer la virtud de pertenecer a fondas, posadas y refugios para viajeros.

La fina lluvia cae desde hace rato, empapándoos lentamente pero con una efectividad que os tiene calados hasta los huesos. Al lado del caserón, a medida que os acercáis, podéis ver una alta torre de reciente construcción con una única puerta de hierro.

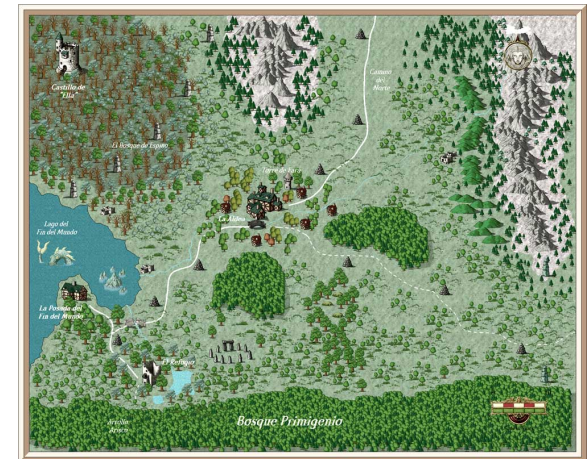
La zona, aunque resulta encantadora, muestra una particularidad algo extraña. En vuestro camino hacia el núcleo de la población vais pasando junto a algunas granjas desperdigadas, y os dais cuenta de que algunos campos son extremadamente fértiles, con hermosas cosechas y algunas vacas y ovejas gordas y sanas. Mientras que las tierras de otras granjas en cambio poseen campos pobres y descuidados, repletos de plantas raquíticas o enfermas, donde la tierra parece incapaz de entregar ningún fruto que merezca la pena. En algunas de éstas últimas, veis algunas vacas escuálidas y otros escasos animales prácticamente en los huesos.

A un lado del camino, justo cerca de la entrada a la villa, podéis ver el cartel con la imagen de una jarra en la primera casa que se encuentra en los límites de la pequeña comunidad. Parece un lugar perfecto para descansar y recobrar fuerzas

por el largo camino.

Un aventurero perceptivo a los detalles que lo requiera, o bien mediante tiradas de percepción de dificultad fácil, se dará cuenta de que hay una cantidad bastante elevada de aves de muchas clases en la zona. Especialmente de cuervos negros que sin apenas hacerse notar pueblan tejados y ramas de árboles en gran número.

La posada de **Corby** es un lugar espléndido. Uno de los pocos sitios tan buenos, en cuanto a alojamiento se refiere, que los aventureros van a encontrar en mucho tiempo.



La posada pertenece a la familia de Fara y la abundancia que les ha dado la fortuna, no es de ningún modo casualidad alguna.

En el mismo instante en el que los aventureros entran en la posada, se dan cuenta que un aire rancio de tensión flota en el ambiente. Un grupo de lugareños parece mantener una seria



discusión, aunque sin levantar la voz de manera audible. Cuando entráis os miran bruscamente, para acto seguido entregarse a tomar sus bebidas de manera más discreta y en silencio. Apreciáis claramente que los ánimos están tensos y los rostros acalorados por el sofoco que acarrea el intercambio de duras palabras.

El pueblo ha crecido a lo largo del viejo camino del antiguo imperio, que de suroeste a noreste, atraviesa la región. Un grupo numeroso de casas, y bastantes granjas aisladas fuera del núcleo del pueblo, conforman una región próspera para la mayoría y bajo el peso de la desgracia para unos pocos. Las localizaciones y casas más reseñables para un grupo de aventureros son las siguientes:

La posada de Corby

Única fonda, posada y lugar de encuentro social más allá del salón de reuniones y sólo un poco más ameno que éste. Corby, rico y bien establecido sólo tiene que dar una patada a su huerto para que salten las calabazas y las coles directamente al enorme caldero de la cocina donde su mujer las prepara en silencio.

Los pocos viajeros y las ocasionales caravanas, además de los buhoneros, buscan aquí alojamiento sin pulgas ni piojos. Algo garantizado por muy poco dinero.

Corby no es ambicioso ni tacaño. Su bienestar proviene de otras fuerzas que lo bendijeron con una hija hermosa y el beneplácito de *Ella*, que paciente, aguarda el momento en que la niña pase a su servicio, y quién sabe qué más.

Para evitar tan triste destino, Corby; maduro, de tez rosada, bigote poblado y algo grueso, ha decidido construir una torre en la que piensa, a partir de esta misma noche, enterrar en vida a su hija sin importarle lo que, de forma tácita, su reina ha predispuesto.

Con las represalias que ello conlleva también desde luego.

Para ello necesita asegurarse que nadie se acerque a la pequeña jaula de piedra, algo a lo que nadie se atreve, encontrando por tanto en unos aventureros la oportunidad perfecta de pagar por un servicio algo inusual.

Corby puede hablarles de los sucesos de la región y de sus planes sin demasiado esfuerzo. Necesita mercenarios e incluso amigos, pues no demasiados ven con buenos ojos sus planes y a Corby le hacen falta más amigos que nunca.

Pero sus intenciones no son malas pues, desesperado, sufre por el destino que pueda correr su amada hija, ya que ninguna de las niñas que partieron hacia el castillo ha vuelto a ser vista jamás de nuevo. Una realidad demasiado terrible para el padre de una única hija y de una desconsolada madre que ha caído presa de la más absoluta tristeza. Una insoportable realidad que ha sobrevenido desde que la fecha del requerimiento ha llegado sin avisar, asentándose sobre sus vidas, con un pesado manto de incertidumbre, pesar y desdichas.

El molino de Stephen

Este viejo molinero, de pelo lleno de briznas de paja y polvo de harina, luce una barba que esconde una faz llena de hoyos. Una calamidad del pasado acarreada por una terrible viruela que fue vencida, únicamente, a través de la suerte y de las oraciones a los dioses tiempo atrás.

Stephen siempre ha gustado del vino, y cuando éste hace que resplandezca su nariz con el rosado aviso de la embriaguez, cuenta alegremente cuanto un viajero curioso desee conocer.

El molino es un trabajo duro, pero su pelirroja esposa Clara y sus dos hijos de 11 y 14 años le ayudan en abnegado silencio, sin cruzar palabra con forasteros de ninguna clase. La familia rural clásica aislada por completo de la comunidad, con un contacto mínimo, sólo para lo imprescindible.

El molinero sabe lo sucedido a otras familias y de cómo *Ella* les arrebató el sosiego regalándoles la abundancia. O al menos a algunas, pues no todos se deshicieron en dolor sincero por la pérdida de sus vástagos.

De todo hay bajo la luz del sol de los dioses antiguos.

La mayor parte de las veces, las niñas desaparecieron sin más, y en alguna ocasión las vieron alejarse, bajo la luna, adentrándose en la espesura de las tierras salvajes, rumbo al castillo envuelto en brumas en lo profundo del bosque. Un trance las adormece y las conmina a partir, no hay más misterio que éste. Hay que poner



especial cuidado al detalle de que las bestias, plantas y flores parecen obedecer a la reina, por muy extraño que esto resulte.

Todo esto puede contarles el molinero más aquellos chismes que considere oportunos. Un DM creativo puede convertir a Stephen en un desmedido surtidor de información, bajo la silenciosa mirada y resignada espera de su pelirroja familia.

La casa de Dan

Dan, hijo de un labrador, nació con la doble visión.

Este niño de pelo pajizo y trigüeño, mirada perdida y aspecto poco favorecido exhibe un ojo gris y otro negro, con un leve estrabismo. Nadie se preocupa por él pues la reina jamás desearía acoger a una criatura fea y delgaducha como él; pero sus padres lamentan que tanta mala suerte haya traído la desgracia y la enfermedad sobre sus cosechas.

Hoy, su familia se muere de hambre y Dan es culpado en silencio por ello, con el reproche expresado en la fría indiferencia. Dan sin embargo nació con un don, el poder de ver las cosas verdaderas. Y no hay ilusión o espejismo, cosa pequeña o grande que esté oculta y que escape a su aguda mirada.

Si Dan habla con los aventureros, les enseñará que en torno a *Ella*, siempre hay un velo que esconde otro mundo y otra realidad. Pues el mundo es lo que nuestros sentidos perciben,

pero hay un "algo" siempre mucho más allá, que nunca vemos.

Dan ha descubierto que la reina y sus criaturas presentan diferentes formas, y en su visión una sucesión de imágenes desfilan correlativamente, demostrando que hay una gran parte de la naturaleza de la reina que está asociada a la ilusión y a la creencia de lo que las gentes quieren creer según les dicte lo que ven sus ojos. Una pista preciosa que en las manos adecuadas conducirá a los héroes al éxito.

Ella, tiene muchos secretos y el mayor de ellos es que hay algo de mentira en lo que las gentes creen que conforma su realidad. La reina está formada de ilusiones y de lo que la gente cree que es, o de lo que significa. Si esta apreciación cambiara, parte de su poder se desvanecería.

Su magia terrible y hermosa proviene del miedo que inspira y de lo que la gente cree que es capaz de enviar sobre sus vidas. Si la gente no creyera en *Ella*, su poder no tendría sentido en estas tierras.

Pero cambiar la percepción de la realidad que tienen las gentes, es una tarea tan dura en la mayoría de las ocasiones como la de conquistar un reino, cambiando la fortuna de pueblos y naciones. Cosas que por otro lado a veces suceden, de la noche a la mañana.

En estas semanas los padres del chico han ido a comerciar a otra aldea y han dejado a Dan apañándose solo.

El almacén de Guiraud

En esta casa está el preciado almacén que ofrece mercancías a todos los miembros de la comunidad y granjas de los alrededores. Lámparas, cuerdas, aperos de labranza, ropa, semillas, y un sinfín de mercancías cubren las necesidades más básicas de la región. Es difícil que no se terminen pronto, teniendo que esperar por tanto al siguiente cargamento que, dos veces al mes, abastece con nuevas remesas el amplio surtido. Esto es así siempre y cuando las caravanas no sean atacadas por los trolls de las colinas, por supuesto, lo que tiene como consecuencia que la comunidad se queda sin algunos artículos básicos.

Pero la gente está ya acostumbrada a ser autosuficiente.

Nuevas mercancías son siempre bienvenidas y si son algo exóticas mejor, pues éstas harán brotar la más brillante de las miradas que tenga la suerte de caer sobre ellas y la codicia más inocente sobre la más nimia de las baratijas.

Guiraud, viudo reciente, atenderá, algo ajeno a la realidad, a quién le requiera sin hacer preguntas. Joven aún, se pregunta dónde volverá a encontrar una esposa en estas solitarias tierras tan alejadas de grandes comunidades. Su pelo castaño y sus ojos negros observan algo ausentes, quizás soñando con tiempos mejores y con convertirse también en un aventurero, como los visitantes de su almacén, algún día.

No queda mucho para que esta semilla en su pensamiento germine, pues Guiraud, si nada



perturba su bienestar en el presente, partirá en poco tiempo a buscar fortuna a otra parte, vendiendo su almacén a quién le ofrezca lo suficiente para mantenerse un tiempo y poder marcharse muy lejos. Sin embargo, teme en el fondo de su corazón si esto no enviaría sobre él las iras de su reina. No debiera ser así, pero eso él lo desconoce.

El salón comunal

En esta casa de una planta y amplio salón, al lado de la lumbre de una gran chimenea, siempre bien abastecida por una enorme pila de leña en la pared este, se reúnen las gentes para dar gracias a los dioses; entre ellos por supuesto a *Ella*.

Aquí se viene a tomar decisiones importantes, celebrar bodas, banquetes, funerales y entablar interminables disputas por todo aquello que un grupo de gente precise de discutir entre sí. Asuntos que no son pocos en una comunidad agrícola y ganadera.

La carpintería de Alan

Alan con esmero trabaja la madera, tal como le enseñó su abuelo mientras le contaba que tuviese cuidado de no acercarse jamás al castillo de la reina. Su pelo largo y negro, su rostro surcado se arrugas y su mirada brillante, muestran a un hombre de mediana edad temeroso de los acontecimientos que rondan las vidas de él, de su familia y de sus vecinos. Procura no pensar demasiado en ello, pero su frente se ensombrece al pensar en la realidad que flota en el ambiente.

Ofrece un trabajo justo y bien hecho, pero será necesario mucho más que mostrar curiosidad para que este hombre habilidoso comience a dar detalles a cualquier desconocido. No se trata de dinero, que siempre se agradece, se trata más bien de educación y de mostrar buenas intenciones.

Siempre predispuesto a ayudar valora sobre todas las cosas el respeto y las buenas maneras.

La herrería de Gerard y Mirabel

Gerard con sus fuertes brazos golpea el metal, ya sea el de una pequeña herradura, el eje de un carro o una brillante espada, con la elegancia y la habilidad de alguien que lo ha estado haciendo desde muy joven, tal y como le enseñó su padre. Mirabel, impasible, sostiene y agita el tocoso fuelle que oxigena la lumbre. En su mirada hay autentico amor por su marido, Gerard.

Ambos no son muy habladores, y menos con desconocidos que de nada saben y de nada entienden sobre los problemas que les ha tocado vivir. Nadie como la gente de aquellas tierras puede entenderla a *Ella*, y nada los hará cambiar de opinión.

Ambos piensan que el trato de la reina es más que justo, pues la vida con una mano te lo da todo, y con la otra te lo quita.

Pero en el fondo de sus corazones saben que las cosas podrían ser de otra manera y que el pacto, entristece la realidad de sus vidas. Se alegrarán, con tiempo eso sí pero lo harán, si algo o alguien es capaz de cambiar la realidad y dejar que la

buenaventura y la fertilidad vengan por sí solas; si es que el destino tiene preparado que así deban de ser las cosas de este mundo.

Poco puede decirles a los aventureros, aunque con sus conocimientos de herrería puede reparar más de una armadura abollada. Dispone en su herrería un surtido modesto de herramientas, algunas armas y pocas piezas de armadura. Es un lugar modesto y los curiosos no deberían encontrar más que lo imprescindible.

Las hierbas de Samanta

En la vieja casa de Samanta, rodeada por sus 9 gatos, esta anciana medio sorda vende una cantidad apreciable de hierbas de todo tipo, desde los remedios más peregrinos para todo tipo de dolencias hasta la solución más insospechada, que torna un aburrido guiso en un espléndido manjar digno de reyes.

Samanta, con el pelo suelto y cubierto de canas, te observa algo indiferente desde sus grisáceos ojos, algo blanqueados por unas cataratas en avanzada progresión.

Le gusta saber y enterarse de lo que ocurre, pero hacerla hablar no es tan fácil. A no ser que se le ofrezca algo que tenga que ver con su pasión: los conocimientos acerca de las hierbas, remedios, pociones, y la curación, en todas sus formas.



PERSONAJES RELEVANTES

Farabinellabinillabefarrabellilla (Fara).

Fara es tan hermosa que las aves se detienen unos instantes para contemplarla cuando la alcanzan con su aguda mirada.

Cuando nació los cuervos volaron veloces, raudos como nunca hicieran antaño, a comunicar la buena nueva a su reina que, orgullosa, ordenó a los vientos y a las cosechas alumbrar las tierras de bondades a la bienaventurada familia.

En su interior, la dicha de *Ella* no tenía límites, pues el don de la niña sería su propio don, un trato en la que la reina siempre gana. La reina, un día asumiría a Fara como suya, perpetuando su vida, extendiendo su existencia, con la vida robada de otra vida en una oscura y terrible vida nueva.

Encerrado en un ciclo, este juego de palabras realmente simple, es tan terrible como la misma eficacia de su clara certeza, la de su propia realidad.

Fara, rubia y de tez de porcelana no tendrá mucho tiempo de pronunciar palabras en esta historia, pero su ingenuidad y encanto dirán cuando tengan que decir en el momento preciso. Fara es la niña perfecta y la víctima inocente que queda más allá de las mezquindades y males de este mundo.

Fara no tiene estadísticas. Es corazón de la trama y el que sobreviva a un ataque, viva o muera es cosa tuya y no de los dados. Su destino está en

las manos del DM, como lo están los personajes de una novela en la mente de un escritor.

Corby

Corby es padre y hombre de suerte. Si familia, siempre agraciada con muchos dones, no es que hiciera un enorme esfuerzo en contentar a la reina, pero la fortuna toca de forma ciega en su juego anónimo. Y cuando llega la fortuna casi siempre sucede que el tiempo pasa veloz, ansioso por cobrar por el favor.

Ahora Corby discute con toda la comunidad, pero esta gente de bien es sobretodo pacífica y aún no se ha llegado a las manos. La gente tiene miedo, como este padre, pero a él al menos le salva la locura por el terror de tener que ceder parte de lo que más ama.

Por tanto siempre se presentará ansioso y temeroso de los otros aldeanos, intentando anticiparse y haciendo muchas preguntas a los aventureros de manera nerviosa; e incluso olvidando algunas reglas de cortesía, pero de manera más que justificada pues, Corby, está desesperado.

Su torrecilla es la prueba de ello.

Si los aventureros le preguntan que por qué no se marcha con su familia muy lejos, éste les responderá que dejar todo cuanto han hecho con tanto esfuerzo no es fácil y comenzar en otra parte es arriesgarse con la misma muerte. ¿A dónde van a ir, si adentrarse en las tierras solitarias es peligro seguro de ataques de bandidos y algo peor?

Por otro lado, de poco sirve alejarse. Si encierra a Fara en el pequeño torreón tiene más posibilidades de que la niña pueda librarse de la llamada, pues nadie las viene a buscar. Son las niñas siempre las que, por propia voluntad, emprenden el camino.

Algo difícil de evitar si están durmiendo a la vera de un camino.

Su esposa está sumida en la tristeza y nada les dirá. Sus ojos vidriosos están sumidos en el desconsuelo absoluto. Tanto es así que parece una demente.

Su tez blanca es un reflejo de Fara en una mujer que rondando los treinta, parece que tenga quince años más.

Si le preguntan sobre *Ella*, sobre el castillo o el bosque, Corby puede decirles bastante en tono melancólico. Alan, Samanta y Guiraud pueden dar también esta misma información:

Entre un cerco de nubes, las almenas del castillo asoman por encima de los árboles. En los días tormentosos desaparecen por completo, pero incluso en pleno verano se enroscan en torno a ellas jirones de niebla, de modo que nunca se acaba de divisar del todo la silueta del castillo, ni nadie puede jurar que presente el mismo aspecto del día anterior.

En torno al castillo se extiende el bosque, no muy grande pero sí muy fragoso, con enormes y viejos árboles cubiertos de musgo y líquenes. El sotobosque es un inmenso laberinto de zarzas con espinas punzantes y afiladas del tamaño del



pulgar de un hombre. Entre las zarzas se arrastran escurridizas culebras de ojos amarillos. Enormes grajos anidan en las copas de los árboles, y pequeños murciélagos en los almenados tejados.

Día y noche esas negras criaturas sobrevuelan silenciosamente los campos, se posan por todas partes para escuchar y espiar, después regresan al castillo con las noticias de cada una de las granjas; que si una mujer ha maldecido al marido, que si un niño ha mentido a su madre, que si un padre le pega a su hija...

A Ella, le gusta enterarse de cosas así...

Dan

Este niño de 13 años nació con el don, como ya se explica en la información sobre el pueblo y sus habitantes. Es capaz de percibir lo verdadero con sus extraños ojos. A los aventureros les otorgará una pista valiosa sobre la naturaleza de *Ella* y su velada apariencia, sumida parte en la ilusión y parte en la creencia.

La reina tiene algo de irreal y su poder proviene de lo que la gente espera, cree y piensa de ella. La reina necesita a las niñas para existir y hay algo importante en esta reina que pertenece a la imaginación.

No lo dirá con estas palabras pero tratará de explicarlo de alguna forma, torpemente, pero de manera increíblemente lúcida para un pequeño campesino de su edad.

Sólo Dan puede verlo, o un aventurero capaz de desentrañar lo que el mundo esconde. Lo que Dan ve es dos aspectos y muchos otros más que son cambiantes. La fisonomía de los seres de *Ella*, desde los cuervos a las criaturas del bosque, muestra una imagen borrosa. Dos formas, una joven y otra decrepita, y otras más intermedias, que son cambiantes, como si fuesen una extraña ilusión

Tiradas de Arcanos de dificultad variable, conocimiento mágico, una aguda percepción, o magia que desvele la verdadera forma de las cosas permitirá alcanzar el regalo con el que Dan ya vino al mundo.

Samanta

La anciana tiene predisposición a los chismes, no se encuentra gente con la que hablar a menudo. Aunque tiene muchas reticencias a hacerlo con personajes varones. Una dama sin embargo la hará sentirse más cómoda.

Tras intercambiar algunos detalles sobre las artes que maneja, vende y trabaja, es más que posible que Samanta corrobore lo que el pequeño Dan puede contarles.

Si Ella fuera tan real como tú y yo, nada de lo que sucede en aquellas tierras mostraría ese aspecto, siempre empeñado en esconderse tras un velo misterioso.

El castillo se divisa a veces, y a veces no. En los días claros desaparece, reapareciendo más tarde, cuando la luna mengua y la niebla cubre la tierra. ¿Qué determina los caprichos de Ella?

¿A dónde se marcha? ¿Por qué nunca la ven recorriendo el mundo, los campos, el agua, las huertas...?

Sus esbirros parecen ausentes, parecen espectros. Sus cuervos... ¡Sus cuervos no son de este mundo!

“Me pregunto si Ella en verdad es real, si no existe tan solo porque nosotros queremos que así sea.”

Ella es un misterio silencioso, un sueño casi irreal pero presente. Samanta no consigue entenderlo y daría todos los años que le quedan de vida por averiguarlo.

Pero les dará una pista valiosa, la misma que les puede mostrar Dan; *que la reina es una extraña mentira, que es muy posible que exista sólo mientras todos lo crean, y puede que mientras todos lo deseen.*

Samanta vende componentes para conjuros y algunas pociones curativas además de hierbas medicinales (*yo aplico los ungüentos de la alquimia en la forma de hierbas de diferentes tipos*). Si los aventureros son corteses con ella, puede incluso que se los ceda como un presente.

Guiraud

Si los aventureros precisan de un compañero a sueldo, un ayudante o simplemente un guía, Guiraud está disponible. No es el más alegre de la pandilla pero no huirá como un cobarde en el peor momento. Es más, su reciente viudez, debido a una terrible enfermedad, lo ha dejado en un estado de desconsuelo tal que en este



momento le importa bastante poco su seguridad. Algo que como DM podrías convertir en una ciega imprudencia o en algo más creativo.

La reina poco ha favorecido a este hombre sin hijos y poco interesado en cultivar la tierra o cuidar del ganado, por lo que tiene poco que perder. Sin embargo sí que siente una profunda ira por una reina misteriosa, que parece ser la dueña del destino de todos en esta región. Guiraud quiere ser el dueño de su propio destino y no que lo controle una reina caprichosa.

Desea averiguar, eso sí, que es lo que sucede con la bruja misteriosa de estas tierras y no dudará en tomar parte de la aventura si se presenta la oportunidad. Le gustaría marcharse y buscar fortuna y aventuras en otra parte, pero necesita convencerse de sí mismo y de sus capacidades. Aunque el probarse a uno mismo conlleve ser un insensato.

A veces, en silencio, se aparta y llora con amargura por su amada fallecida. El mundo ha dejado de tener sentido para él y desde luego, en esta comunidad siente que sus días han terminado.

Sin embargo será un buen compañero, que puede unirse como seguidor o sirviente a la comitiva y además, no cocina mal.

Quién sabe, puede que junto a los aventureros, encuentre de nuevo la felicidad.

Guiraud

Nivel 1 Soldado

Humanoide natural mediano (humano)
PX 100

PV 31; Maltrecho 16

CA 16; Fortaleza 14; Reflejos 13; Voluntad 11

Velocidad 5

Iniciativa +4

Percepción +0

Rasgos

Señal ventajosa

Guiraud inflige un daño extra de 1d4 sobre todos los ataques contra un objetivo marcado por él.

Acciones estándar

⬇ Espada larga (arma) • A Voluntad

Ataque: +6 contra CA

Impacto: 1d8 + 4 daño, y el objetivo es marcado hasta el final del próximo turno de Guiraud.

🏹 Ballesta (arma) • A Voluntad

Ataque: rango 15; +6 contra CA

Impacto: 1d8 daño.

⬇ Corte astuto (arma) • A Voluntad

Ataque: Afecta a un objetivo marcado por Guiraud; +6 contra CA

Impacto: 1d8+4 daño, y el objetivo es ralentizado (salvación termina).

⬇ Marea de hierro (arma) • A Voluntad

Ataque: +7 contra CA

Impacto: 1d8 + 2 daño, y el objetivo es empujado 1 casilla si es tamaño grande o más pequeño. Guiraud puede deslizarse 1 casilla al espacio que ha dejado libre el objetivo.

Habilidades: aguante +5, Callejeo, recursos +7, Atletismo +9, Sanar +5

Str 18 (+4) **Dex** 15 (+2) **Wis** 11 (+0)

Con 15 (+2) **Int** 10 (+0) **Cha** 15 (+2)

Alineamiento: Bueno **Lenguajes:** Común

Equipamiento: Ballesta, virotos de ballesta (20), escudo, espada larga, armadura de escamas.

Stephen

El molinero es un hombre práctico y hablador. Sabe más del bosque que nadie en la población pues de joven, se adentraba allí donde nadie jamás antes se había atrevido; se libró de la muerte, por los pelos, en más de una ocasión.

Puesto que le gusta beber, es fácil sonsacarle algunos detalles:

La reina parece una sombra que se desvanece, o al menos su castillo, porque a Ella jamás la ha visto nadie.

Detalles más extraños se conocieron alguna vez y murieron al poco tiempo, junto con sus dueños.

Las bestias parecen obedecer a la reina. Así como los malditos cuervos, que lo plagan todo con su presencia. No hay alero y tejado que no tenga un bicho de esos, posado en algún momento. El sentimiento de ser observado es constante y así ha sido siempre.

El bosque es impenetrable. La vegetación forma un muro infranqueable que no permite el paso y cortarlo significa atraer todo tipo de alimañas, sobre todo a los lobos.

Stephen desconoce cómo demonios pueden las niñas acudir a la cita pues si intentas pasar, no sólo te lo impedirá el muro vegetal, sino que jurará que las ramas de espino se enrollarán en



todo tu cuerpo, lacerándolo y vistiéndolo de dolorosas ampollas.

Esto lo afirma con mucha seguridad, a pesar de la cantidad de vino que haya tomado, haciendo que sus ojos brillen con una rojiza intensidad. Se aprecia de alguna forma que alguna vez lo intentó. No le debe faltar valor.

Stephen ha perdido familiares, y durante mucho tiempo rezó para que no fuesen sus hijos los llamados a la cita. Ahora, cuando el tiempo ha pasado, parece que respira más aliviado, pero aún es pronto para estar seguro.

El molinero puede obsequiar a los aventureros con algo de comida, raciones para varios días, y pequeñas piedras de afilar que pueden tornar las armas en algo un poco más mortífero, durante sus excursiones a lo desconocido.

Piedra de afilar:

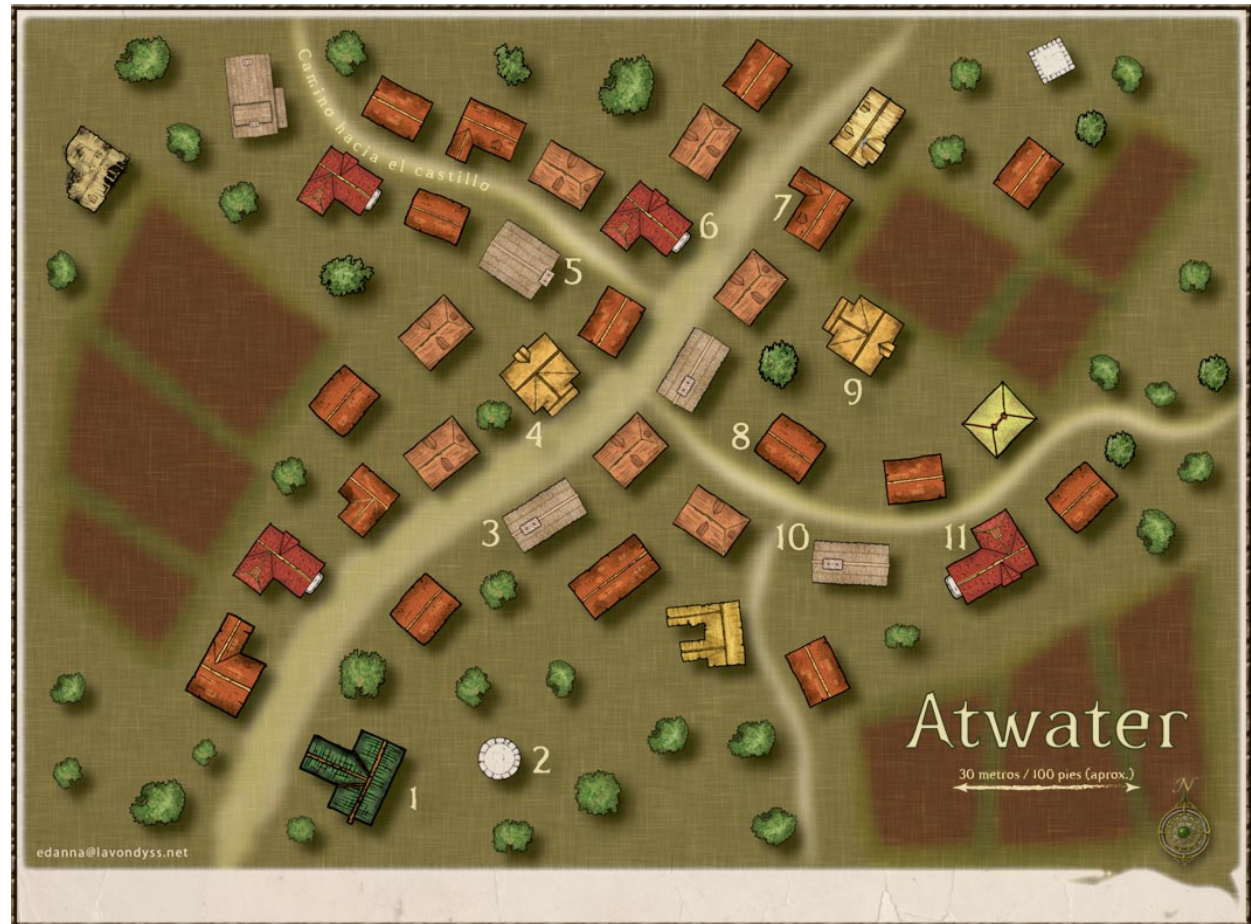
Se aplica sobre el arma. En caso de sacar un 1 en un dado de daño, repite la tirada hasta que salga otro número mayor de uno para ese dado.

Requiere mantenimiento, aplicándolo cada dos o tres días al menos durante 2 a 3 minutos.

La piedra tiene de 30 a 40 usos.

Mapa del pueblo

Tal y como se muestra en el mapa que tienes a tu disposición al final de la aventura, las localizaciones más relevantes están numeradas y se corresponden con la siguiente leyenda:



1. Posada de Corby
2. La torre de la doncella. Torreón donde Fara es encerrada.
3. Casa de Dan.
4. El almacén de Guiraud.
5. Salón comunal de reuniones.
6. La carpintería de Alan.
7. La herrería de Gerard.

8. Casa y tienda de Samanta.
9. Almacén comunal y mercadillo local.
10. Pequeño templo de uso general.
11. Molino de Stephen.



Una propuesta

Corby no es que sea un hombre estúpido, pero el dolor por el destino que aguarda a su hija le está nublando el juicio.

Su hija ya está lista para partir, algo que sucederá esta misma noche si no hace nada para impedirlo. El reciente paso de niña a mujer por parte de Fara, la noche pasada, es la terrible señal que se esperaba con terror y tristeza.

Un extraño acontecimiento para que se cumpla la parte de un pacto, ciertamente.

Con esfuerzo y poca ayuda ha levantado una torrecilla aprovechando un antiguo emplazamiento de lo que quedaba de otra vieja edificación, un viejo torreón destrozado, que desde tiempos antiguos sirvió de ratonera y escondrijo para jugar al escondite a los niños de la zona.

Una pesada puerta de madera reforzada, una escalera circular y una celda en la parte alta es todo cuanto necesita para salvaguardar a su hija de los males del mundo y de sus caprichos. Un estrecho ventanuco con gruesos barrotes permitirán a Fara contemplar la caída del sol cada día mientras agradece a su desesperado padre el haberla librado de un peor y cruel destino.

—*Ya lo entenderá.* —Se repite su padre una y otra vez, cuando piensa en el triste destino que aguarda a su hermosa hija.

En la posada el ambiente está que echa humo. Los aldeanos, lugareños y pocos familiares esperan más bien poco de la magnanimidad de la

reina de estos dominios y temen, con razón, la reacción de *Ella* ante los planes del desconsolado padre. Las discusiones se han sucedido ininterrumpidamente desde hace semanas, pero hoy, no han cesado desde la salida del sol.

Sólo la entrada de los más que inesperados visitantes, que de forma casual han aparecido en tan delicado momento, logrará que se haga algo de silencio. Proseguirán con el asunto en la forma de murmullos recelosos desde el fondo de las indignadas aunque más bien temerosas consciencias.

Corby, el padre de Fara, no tardará demasiado en comenzar a hacer preguntas a los viajeros, pues la desesperación ya se sabe que enciende el proceso creativo. Estos recién llegados le han dado a Corby repentinamente una idea a la que se aferrará de forma tenaz. Hay una tarea que le demostrará que su idea puede funcionar, si unos aguerridos y feroces forasteros, ignorantes de la realidad que flota en el ambiente, son capaces de llevar a cabo.

La tarea es sencilla: hay una puerta que vigilar. Trabajo de soldado bien pagado, fácil y sin complicaciones.

No es mala propuesta para un viajero que quiera sacar unas monedas. Y además, el patrón es generoso pues ofrece comida y alojamiento gratis. Una oportunidad que no debería nadie desaprovechar.

Por lo tanto, el padre de Fara y posadero de la fonda se sentará con los aventureros, invitándoles a unas rondas por cuenta de la casa.

Corby expondrá sus planes y desde luego no aceptará más críticas sobre su plan, pues no ha parado de recibirlas desde hace tiempo. Está convencido de que es la única posibilidad y no querrá saber nada de otras ideas.

Dejar a su hija en manos de desconocidos no es una opción, por tanto, todo cuanto desea es meter a su hija en el torreón, pasar la llave, colgársela al cuello y poner vigilantes. Los aventureros en este caso.

—Bien... —señala Corby—, es posible que no tenga que estar encerrada para siempre. Puede que durante un tiempo hasta que la reina busque a otra o se canse, o Fara se haga demasiado mayor... —Se dice sin creérselo demasiado.

Insiste en que no se deben preocupar por sus vecinos, ellos hablan mucho pero no lo impedirán.

En realidad aquí todo el mundo está aterrado. Unos por las represalias, otros por los derroteros que pueda tomar este asunto. El propio posadero está muy asustado por el destino de toda su familia, y por su propio pellejo, y si ha llegado tan lejos ha servido para que se repita constantemente que no ha de rendirse ahora.

Algún PJ en un momento dado puede percatarse, si está observando a su alrededor, que hay algún pájaro apostado entre las oscuras vigas del techo de la fonda ennegrecidas por el humo. Pájaros negros de brillante mirada contemplan indiferentes las evoluciones de los allí reunidos. La gente habla en voz baja y murmura, aunque los nervios consiguen que alguno de los



lugareños levante la voz para dejar caer que Corby se ha vuelto loco, sin temor a ser escuchado. Todos miran de reojo a las perezosas aves que entran y salen por los ventanucos del techo con plena libertad. Una convivencia convertida en rutina.

Nadie se atreve ni siquiera a arrojarles una brizna de paja. Las aves de la zona son intocables y puede despertar las iras de los que allí estén si alguien trata de hacerles algún daño.

En todos estos asuntos, puede que Fara aparezca repentinamente. Una preciosa niña de 12 años, de brillantes bucles de rubio cabello ensortijado. Fara es poco más, en estos momentos, que una niña asustada que correrá sobrecogida cuando su nervioso padre, al verla, le ordene violentamente volver a la cocina junto a su madre.

Si los aventureros aceptan, recibirán la mitad de la paga ahora y el resto al final de la semana; momento en el cual deberán decidir si desean seguir con el encargo. Corby les pagará 200 mo en total, lo que significa un pago bastante generoso. Para comenzar la vigilancia deberán esperar el resto de la jornada hasta que el sol se haya puesto.

Efectivamente, nadie tratará de impedir el plan, pero las miradas desconfiadas, los cuchicheos y los corrillos serán constantes en todo momento. Todo el mundo tiene un miedo atroz a lo que pueda pasar, pero de ahí a intervenir y mezclarse en el asunto hay un largo trecho.

Las discusiones entre algunos aldeanos y Corby proseguirán durante todo el día, entre muecas de

disgusto y movimientos negativos de cabeza. Unos intentando convencerle de que ha de resignarse, y éste, convencido de que nadie conseguirá arrebatarle a su hija. En algún momento se intercambiarán duras palabras, aunque sin armar escándalo.

Los ánimos están caldeados, pero nadie impedirá a Corby llevar a cabo su plan. En el fondo saben que la desgracia caerá sobre él y que de ninguna forma podrá impedir que la reina obtenga lo que desea.

La torre de la doncella

Esa noche pues, los aventureros, dirigiéndose a la torrecilla cercana a la fonda habrán de comenzar su primera guardia. Horas antes Corby ha traído a Fara y la ha encerrado en ella.

Desde el ventanuco situado en la parte alta de la torre se aprecia el mortecino pábilo de una vela, acompañado de unos sollozos apagados que se lamentan, desconsolados, de su encierro.

El posadero les ha dado unas últimas instrucciones, que básicamente han consistido en repetir una y otra vez lo que, nervioso, ya les ha dicho más de cien veces; para acto seguido marcharse apresuradamente.

La casa está cerca y a los pocos minutos lo divisaréis atisbando tras las ventanas de su habitación, en la posada. En el pueblo no se divisa un alma; y muy probablemente los aldeanos habrán arrimado muebles, enseres y todo tipo de quincalla contra puertas y ventanas,

así que los aventureros no deberían esperar mucha ayuda.

Tras la medianoche, con una luna clara sobre el horizonte, el ambiente comenzará a tornarse algo impreciso.

Una fina niebla comienza a extenderse, formando hilillos, jirones que lentamente van deslizándose ocultando el suelo que pisáis. La niebla es densa, pesada y perezosa, pero en un instante cubren el suelo como una mortaja. Lentamente, os cubre los tobillos y al momento, las rodillas. El aire se ha vuelto frío y el vaho se torna en nubecillas de vapor ante cada exhalación.

Aúlla un lobo en la distancia y alguna lechuza esta noche parece desear preveniros de una manera inquietante. Cae una pesada oscuridad, que una luna teñida ahora de rojo precede. Una noche siniestra os acompaña, envolviéndoos con su manto de penumbras.

A las pocas horas, en medio de una oscuridad penetrante, la niebla que cubre el suelo os envuelve. Inmediatamente sentís un sueño terrible. La cabeza os da vueltas y sólo deseáis dormir a toda costa.

Mientras tanto, llega a vuestros oídos los siseos de reptiles. ¡Cientos de ellos! Reptan por el suelo, ocultos entre el manto de brumas que cubre la tierra.

La niebla tiene una propiedad narcótica que dejará a cualquiera que la toque o respire fuera de combate. **Los aventureros poco pueden hacer**



para evitarlo, aunque una valerosa lucha siempre es digna del interés por parte de los dioses, que estarán encantados de contemplarla.

Cientos de pequeñas serpientes se arrastran ligeras, dirigiéndose hacia la torre. Hay muchas, incontables, innumerables. Todas las alimañas del bosque, y puede que hasta del mundo, parecen haberse congregado esta noche aquí.

Veloces, reptan por todas partes, se deslizan por los muros y se escurren bajo la jamba de la puerta. Hay culebras de todos los tamaños, de diferentes tipos, aunque en su mayoría son pequeñas culebrillas grises de no más de 3 palmos.

Podéis ver como algunas escupen una especie de veneno, que como un potentísimo ácido, disuelve velozmente los goznes, el refuerzo, las bisagras, cerradura y demás partes metálicas de la puerta. Otras pequeñas serpientes han alcanzado los barrotes del ventanuco y comienzan a realizar la misma operación. El siseo del metal al disolverse, y el fuerte olor a *espíritu de asta de ciervo*¹, alcanza vuestros sentidos.

La niebla hostil irá tumbando a los héroes uno tras otro. Puede que el último llegue a percibir, con la visión borrosa y entre jadeos antes de caer desmayado, a una Fara en trance y sonámbula que ha bajado al primer piso y, lentamente, ha comenzado a dirigirse hacia el oeste adentrándose en el bosque, seguida de cerca por

cientos de culebrillas y el ulular jubiloso de algunas lechuzas.

Poco podrán hacer los héroes en este caso pues es un poder que escapa a sus capacidades. Además, este momento de la trama es preciso que sea así para poder proseguir con la historia. El encuentro está calculado para que el poder del *hálito* los supere.

En el caso de que se resistan, establece un penalizador a las tiradas de salvación. Las culebrillas atacarán también en un número desproporcionado a los aventureros. Decenas de culebras provocarán múltiples heridas que deberían dejar fuera de combate a los héroes en unos minutos. Como es obvio, sólo algunas serpientes atacarán a los héroes, las suficientes para abrumarlos de manera demencial.

No son los aventureros el objetivo del enjambre de esbirros de la reina. Ella cuanto desea es a Fara. Por suerte, el posadero y su esposa llegarán a tiempo para atender a los heridos que hayan quedado fuera de combate.

Si los jugadores vociferan y protestan ante la injusticia, el desequilibrio o *el precio justo*, obséquialos con una conferencia sobre el "*old school gaming*", y si no funciona, prémialos con una buena ronda de "*deméritos...*", y búscate otro grupo.

Más tarde, si la fortuna les es propicia, podrán desquitarse.

El hálito de la doncella

Obstáculo Nivel 5

PX 400

Una fría niebla cubre el terreno, oculta el suelo y envuelve con su gélido aliento a sus víctimas. Entre la bruma, levemente se escucha el canturreo de una voz femenina.

Obstáculo: Una pesada y densa niebla de gélido contacto cubre el suelo ocultándolo por completo. La niebla cubre el terreno hasta la cintura de una criatura mediana. Los jirones de niebla envuelven a los aventureros, ralentizando el movimiento y dificultando la visión. Todo el terreno hasta una altura de 3 pies (aprox. 1 metro) queda densamente oscurecida y se convierte en terreno difícil.

Percepción

CD 10: El personaje nota que la niebla no se mueve en respuesta a los movimientos del aire sino que se retuerce según su propia voluntad.

CD 17: El personaje tiene definitivamente el sentimiento de que hay una presencia dentro de la misma niebla, y que ésta, aguarda...

Desencadenante

La niebla ataca cuando una criatura comienza su turno en terreno oscurecido y cubierto por la niebla.

Acción de oportunidad. Cuerpo a cuerpo.

Objetivo: Cada criatura dentro de la niebla.

Ataque: +9 contra Fortaleza.

Impacto: El objetivo es **aturdido y ralentizado** (salvación con penalizador -2 termina ambos). Primera tirada de salvación fallida: el objetivo cae dormido (o desmayado).

Contra medidas (a regañadientes...):

Un fuerte viento o una intensa brisa creada a través del uso de poderes y magia, despejaría la niebla en el área del efecto mientras se mantenga.

¹ Clorhídrico



Las Hijas de la Noche (Cientos de culebras)

Nivel 1 Esbirro

Bestia menuda elemental

PX 25

PV 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro.

CA 13; **Fortaleza** 12; **Reflejos** 11; **Voluntad** 10

Velocidad 6

Resistencia 5 ácido

Iniciativa -5

Percepción -5

Acciones estándar

⊕ **Mordedura** (ácido) • **A Voluntad**

Ataque: +4 contra CA

Impacto: 2 daño ácido, y daño ácido 2 continuado (salvación termina). Cada impacto salva de manera independiente.

Fue 5 (-3) **Des** 7 (-2) **Sab** 1 (-5)

Con 9 (-1) **Int** 1 (-5) **Ca** 1 (-5)

Alineamiento: no alineada

¡ABRUMA A TUS JUGADORES!

¿Quién ha dicho que cada encuentro debe estar equilibrado? Las reglas son generales y funcionan, pero todos los mecanismos que puedan darte la libertad de crear situaciones memorables no están sujetos a ninguna regla. En el juego se establece que debe haber un equilibrio entre la capacidad de los aventureros y los desafíos. Así ha de ser de forma general, en efecto. Pero nada impide que algunos encuentros sean insuperables. A veces, los héroes más valientes descubren el momento en el que hay que correr. No permitas que tus jugadores creen que cada combate está equilibrado; ¡abruma a tus jugadores!

Algo de ayuda

El posadero y su esposa llegarán hasta el grupo despertándolos al cabo de unos minutos. Si estaban heridos por alguna de las culebras, tratarán sus heridas.

Lo han visto todo desde la ventana y están atónitos y aturdidos por la consternación.

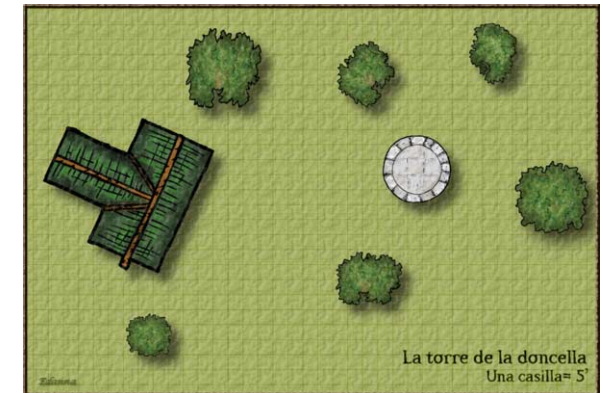
Corby apenas sabe que decir; balbuceando incoherencias, les pide perdón y solloza. Su mujer no dice nada; sumida, como ya han visto antes, en su propio mundo al que ahora se le añade este suceso.

Puede que los aventureros deseen seguir el rastro de Fara. Ahora que toda la extraña niebla se ha disipado, las huellas son claras y la luna

brilla de nuevo. No debería ser muy difícil ir tras ella.

En un repentino acto de espontaneidad y no sin algo de sorpresa para todos, la madre de Fara corre rápida a la casa y trae algo de comida a todo el grupo para que se lleven, si optan por adentrarse en el bosque en busca de la niña. En el saco hay provisiones suficientes para unos 4 ó 5 días.

Ni que decir tiene que el posadero suplicará al grupo que rescaten a la niña de forma lastimera, mientras su mujer, lo hace mediante una silenciosa mirada que roza la demencia.



EL LARGO CAMINO DEL HÉROE

Acto II

El bosque de espino

Si los aventureros deciden seguir a Fara (*más les vale*), su rastro resulta bastante claro, al menos al principio. A toda la zona de bosque que rodea el castillo, y que comienza aproximadamente a 5 millas del pueblo, lo llaman: "El bosque de espino" no sin razón. Lo que antaño fueron fuertes robles y encinas orgullosas, hoy conforman una retorcida maraña vegetal. Antes de adentrarse en el bosque, los aventureros si se dan prisa recorrerán durante menos de dos horas un tramo de campo abierto tras unos rastros perfectamente claros.

Antiguas granjas yacen abandonadas, cubiertas de una hiedra viva y parda que devora lo que en el pasado fue elaborado con manos, trabajo duro e ilusiones.

Campos de cultivo, algunos aún mantenidos con esfuerzo, denotan una continua degradación a medida que os dirigís hacia el castillo. Muchas granjas en estado ruinoso fueron abandonadas tiempo atrás al ser poco favorecidas por el beneplácito del poder de la reina. Otras prosperaron, pero una decadencia creciente ronda en el aire a medida que la proximidad con el bosque aumenta.

Al cabo de un rato de marcha, el bosque se abre ante vosotros aparentemente impenetrable.

Tanto si los aventureros deciden partir esa misma noche, o bien aguardan al nuevo día, una nube de brumas cubre el bosque de espino, con un manto húmedo que hace brillar las cortezas de los árboles de forma inquietante.

Entrar en el bosque no es fácil pues la densa maraña conforma un muro denso que obstaculiza el movimiento. Sin embargo no tardáis en encontrar antiguas trochas que ocasionalmente permiten adentrarse en la espesura.

Entre los nudosos tallos y las envejecidas cortezas, hojas y ramas crecen adornadas de afiladas y agudos espinos que han brotado de forma antinatural. Una presencia habita entre el ramaje antiguo y malévol.

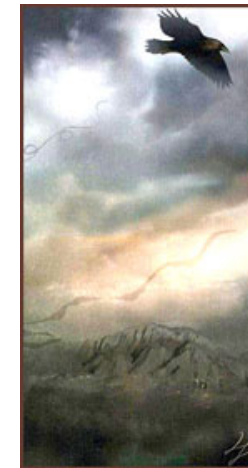
La cubierta vegetal apenas permite divisar el cielo y el ambiente se torna sombrío y amenazador. Os va a resultar difícil avanzar y mucho menos encontrar rastros del paso de la niña y sus guardianas.

Moverse por el bosque que rodea los dominios de *Ella* es un auténtico desafío. Y como tal, lo resolveremos con algo de ayuda. Para avanzar por el bosque de espino, el grupo deberá superar **un desafío de habilidad**.

Ante la más que extendida incomprensión del desafío de habilidad, me gustaría especificar aquí que un desafío de habilidad; ni es sagrado, ni es trivial ni sustituye jamás al *roleplaying*.

En esta escena los aventureros intentan abrirse paso a través de un bosque hostil, donde rastrear los pasos de Fara y hallar el camino hacia el castillo es todo un desafío. El desafío no es trivial porque, si se equivocan de camino y no encuentran el rastro, hay consecuencias. Las consecuencias en este caso consisten en que se pierde tiempo y se topan con enemigos.

No es sagrado porque no tiene nada que ver con que el DM determine lo que los aventureros tienen que hacer o pensar; es su lucha contra las dificultades de la misma manera que lo es un combate.



El desafío de habilidad pues es el armazón para contar como se desarrolla su itinerario a través de una dificultad, que el destino ha querido poner en las vidas de los aventureros.

Un desafío de habilidad es un combate contra la adversidad. Donde el ingenio de los jugadores y el *roleplaying* es lo principal. Un buen

roleplaying precisamente marca los éxitos y los fracasos del desafío. El uso de habilidades individuales y de grupo, van construyendo la historia que sucede a lo largo de esa aventura.

La prioridad aquí es la habilidad y el ingenio de los jugadores. Si señalan ideas ingeniosas o



simplemente sensatas, prémiales con éxitos en el siguiente chequeo para un éxito o para un fracaso en el desafío. Recuerda que también pueden anular fracasos mediante éxitos en otras acciones.

El desafío de habilidad puede tener la profundidad que tú le quieras dar. Si se resuelve de manera rápida mediante tiradas vacías y de forma mecánica, estás desaprovechando todo su potencial, como sucede con frecuencia.

Desafío de habilidad. 200 PX.

Escenario: *El bosque de espino.*

Complejidad: 2 (requiere 6 éxitos antes de 3 fallos).

Habilidades principales: *Naturaleza, Aguante, Arcanos, percepción, pruebas de fuerza y destreza.*

Ante cualquier idea ingeniosa, y si deseas que realicen una tirada, asigna un bonificador y ajusta la dificultad de forma adecuada, según percibas como progresan los jugadores en un escenario como éste. Aplica esto mismo al resto de las habilidades que intervengan.

-Naturaleza (rastrear, CD difícil): los aventureros tratarán de seguir los rastros de Fara. Lo que resulta toda una hazaña en este lugar. Son necesarias unas 3 tiradas de rastrear, constituyendo a su vez el máximo de veces que pueden emplear la habilidad de naturaleza para seguir el rastro.

-Naturaleza (CD moderada): Conocer el bosque y sus características permite emplear la habilidad de naturaleza con el fin de obtener la información más adecuada para desenvolverse en este peligroso lugar. Podrán emplearla en 2 ocasiones. Cualquier aportación interesante otorga un éxito automático o un bonificador. Emplea tu propio criterio.

-Percepción (CD moderada): Necesitarán de los sentidos para abrirse paso a través del bosque, encontrar un camino medianamente accesible y evitar las zonas que obstaculicen totalmente el viaje. Pueden hacer uso hasta 3 veces de la habilidad de percepción. Si un aventurero desea subirse a un árbol, esto no le dará demasiada ventaja pero la idea merece un bonificador. Aunque al árbol no le haga ninguna gracia.

-Aguante (CD moderada): El bosque es denso y el camino resulta difícil en medio de un entorno enmarañado. Puedes realizar un chequeo de grupo para verificar como se desenvuelven en medio de los rigores de un ambiente fatigoso. El chequeo precisa que al menos la mitad del grupo ha de tener éxito.

Sólo puedes pedir la prueba una vez cada jornada.

-Arcanos (CD difícil): Una prueba. El bosque una vez fue envuelto con la magia de *Ella* y desde entonces toda la vida que contiene se ha visto afectada con su influjo. Detectar su naturaleza y presentir de dónde proviene la fuente, precisa de localizar las líneas de energía. Tenues, estas

líneas yacen en la tierra, levemente perceptibles para alguien nacido con el don.

Una sola prueba para un usuario entrenado en Arcanos, permite trazar una dirección clara de las líneas de energía, corrientes mágicas que parten del mismo corazón del bosque, donde medra la reina en su fortaleza y gobierna sobre todas las criaturas de los alrededores.

-Chequeos de fuerza y destreza (CD moderada): *Prueba de grupo. El chequeo de habilidad de grupo requiere que al menos la mitad del grupo tenga éxito en las pruebas.*

La vegetación obedece a la reina. Para poder avanzar los héroes deberán eludir los esfuerzos de un bosque, consciente de su presencia, por impedir el avance del grupo. Plantas, hojas y ramas parecen enrollarse en piernas y brazos, atrapando a los incautos o al menos dificultando sus movimientos. Las raíces de los árboles parecen brotar de la tierra, haciendo que los viajeros tropiecen y se enreden entre las nudosas ramas. Es un bosque vivo que desea impedir el avance de los forasteros.

Puedes realizar hasta 3 pruebas de fuerza o destreza al grupo, para ver qué tal se desenvuelven los héroes ante estas dificultades. En algunos momentos que consideres relevantes y donde te apetezca detenerte, el grupo puede ayudar a otro miembro para liberarse de las molestas malezas que tratan de dificultar su avance.

Los fracasos en estas pruebas no impiden totalmente el avance, más bien significan que el



grupo gasta un tiempo muy significativo en conseguir abrirse paso y desembarazarse de la molesta y hostil vegetación que trata de imposibilitar su marcha.

Éxito

Si los aventureros tienen éxito, llegarán a su meta y divisarán el castillo alzándose en medio de una amplia zona despejada del bosque.

Dado que el bosque es denso y viajar por él bastante difícil, recorrer la distancia hasta el castillo puede suponer un día entero o incluso día y medio. Un fracaso en la jornada a través del bosque requiere repetir el desafío, empleando otro día para proseguir con la búsqueda.

Fallo

Siempre pueden fallar el desafío. No está garantizado siempre el éxito para los chicos buenos de la historia. Si esto sucede, los aventureros se encontrarán perdidos, lo que agotará sus oportunidades de avanzar el resto de la jornada, obligándoles a pernoctar en un lugar peligroso, húmedo, insalubre y fastidiosamente incómodo.

Pero lo más importante es que serán agasajados con la visita de un grupo de lobos merodeadores que, a las órdenes de la reina, patrullan el bosque a la búsqueda de invitados indeseables. Y no se me ocurre nada más indeseable que unos aventureros cerca de la morada del antagonista.

Diseña y elige una zona de bosque de tu agrado para el encuentro fortuito. Un pequeño claro, con el pequeño campamento de los héroes en la zona central, no es muy difícil de improvisar.

Los lobos

Un grupo de 4 ó 5 lobos atacará al grupo, saliendo de entre la maleza e intentando rodear a los héroes. Si perciben alguna víctima algo más alejada del grupo principal, la atacarán primero con toda seguridad.

Si los aventureros se hallan durante la noche tendrán que contar con el resplandor de su hoguera en caso de que hayan encendido alguna. Si no, los rayos de luna apenas atraviesan la cubierta vegetal, por tanto, tendrán que apañárselas en la penumbra. De día, aunque el entorno es sombrío no tendrán dificultades en este aspecto.

Lobos grises Nivel 1 Hostigador Bestia mediana natural PX 100
PG 29; Maltrecho 15 CA 15; Fortaleza 13; Reflejos 13; Voluntad 12 Velocidad 8 Iniciativa +3 Percepción +6 Visión en la penumbra
Acciones estándar
Ⓣ Mordisco • A voluntad
<i>Ataque:</i> <i>Cuerpo a cuerpo</i> 1 (una criatura); +6 contra CA <i>Impacto:</i> 1d6 + 3 daño.
Si el lobo tiene ventaja en combate contra el objetivo, éste cae derribado. Un objetivo derribado recibe 1d6 de daño extra en ese ataque.
Fue 12 (+1) Des 13 (+1) Sab 12 (+1) Con 13 (+1) Int 1 (-5) Ca 9 (-1)
Alineamiento: no alineado Idiomas —

Un castillo

Nuestros héroes tarde o temprano hallarán con éxito el sendero que ha de llevarles hasta el castillo de la reina. Puede que algo arañados, sucios, y con la ropa hecha jirones, eso sí.

El castillo se levanta en una parte del bosque, donde múltiples árboles de intrincadas y retorcidas ramas dan cobijo a las bandadas de cuervos que anidan entre el ramaje. La densa maleza es a primera vista impenetrable y el castillo que se divisa más allá parece muy antiguo, estando aparentemente abandonado.

Las nudosas ramas del arbolado se encuentran plagadas de aves. Los hijos de la reina guardan leales los dominios de *Ella*. Muchos comenzarán a graznar, haciendo que el tránsito y una aproximación discreta sea prácticamente imposible.

Envuelto en una bruma constante, los muros de un hermoso castillo cubierto de hiedra se alzan en medio de un amplio claro del bosque. Un pequeño foso lleno de agua cubierta de algas lo rodea.

Se divisa un puente de piedra y bajo la barbacana, os parece divisar lo que parece un hombre con cuerpo de caballo, supuestamente vigilando el puente.

Multitud de cuervos, que anidan en el enmarañado ramaje del arbolado que rodea el castillo, comienzan a graznar ruidosamente. Cualquier plan de acercarse al castillo de forma discreta va a resultar extremadamente difícil.



Los alrededores del castillo se hallan rodeados, unos pocos pies más allá del borde del foso, por el muro de vegetación enmarañada que conforma el bosque. Atravesarlo es realmente difícil a no ser que los héroes empleen el mismo sendero que usaron para abrirse paso hasta llegar aquí.



El castillo está rodeado por completo por el foso. El puente de piedra, en bastante mal estado y vigilado por un centauro, es el único punto de acceso a la morada de la reina. Atravesar el foso

y tratar de escalar la muralla es una empresa realmente difícil.

La capa de hiedra es de una naturaleza viscosa y malsana, que provoca ardor en la piel al menor contacto. Los altos muros que rodean la fortaleza están recubiertos de una película musgosa y resbaladiza, y las infectas y negras aguas del foso esconden un peligro mucho mayor.

El centauro, advertido por los graznidos y por sus agudos sentidos, advertirá de la llegada de los aventureros. Aguardará a que se dirijan al puente con toda tranquilidad, sin dejar de observarlos.

Notas destacadas para el DM

Tras un examen más minucioso se aprecia que el castillo está en bastante mal estado. Algunas criaturas parecen desvanecerse y partes de la estructura presenta un estado ruinoso; como si el castillo hubiese estado abandonado durante siglos. Contradictoriamente, a medida que los aventureros exploren el recinto e interactúen con los moradores del castillo, apreciarán como esa decadencia va revirtiendo, invirtiéndose el proceso. Estos detalles se revelan claramente si se observa mediante algún tipo de magia que permita obtener visión verdadera o bien mediante una prueba de Arcanos (dificultad moderada).

Ella, ha esperado demasiado por Fara. Ansiosa por obtener a la niña se ha debilitado mucho los últimos dos años. Pero ahora que la tiene en su poder, su poder comienza a crecer de nuevo

Las niñas del agua

Acercarse al castillo evitando el puente supone enfrentarse al agua del foso. En este estanque; totalmente recubierto de una capa de algas que parece sólida, de oscuridad impenetrable y siniestra apariencia, habitan 3 seres que una vez fueron jóvenes muchachas, cándidas y hermosas.

Ahora yacen en el fondo; convertidas en una perversión de leyenda, mitad mujeres, mitad pez. Son sirenas; pero un burdo reflejo de sus compañeras libres del mar. De una naturaleza muy diferente y un destino mucho más amargo.

No poseen voluntad propia, pues *Ella* ya se alimentó de la que una vez poseyeron y les daba vida. Ahora constituyen en el mejor de los casos una burda parodia de vida; con el corazón relleno con el drama de sus destinos y vestidas de una apariencia que obedece más bien a algún capricho de la reina.

Su naturaleza de sirvientes las obliga a seguir los dictados de su reina, siguiendo la naturaleza de *Ella*. Esto hará que mientras intentan acabar con los intrusos, al mismo tiempo les propongan un acertijo, (ver recuadro más adelante).

Cualquier incauto o imprudente que ose adentrarse en los dominios de su señora y mucho menos acercarse al castillo, es aniquilado por sus sirvientes de forma implacable, aunque siempre les proponen un dilema. Un tipo de enigma cuya naturaleza subyace en el corazón de *Ella* y que da forma a su propia existencia.

Los guardianes, al ser un pálido fragmento de la



esencia de la misma reina, desean llevar a cabo también ese rasgo de la personalidad de su dueña, en un afán de imitar a la que consideran su propia madre.

Si los aventureros intentan cruzar el foso, o permanecen mucho tiempo junto al borde, inmediatamente las sirenas irán a su encuentro, asomando sus cabezas sobre la superficie cubierta de algas.

Se alborota el agua y se estremecen las algas que, como la nata en un jarro, colma este foso siniestro.

Tras algunos temblores tres bultos verdosos se forman sobre la superficie.

Como una mortaja, las algas constituyen una mantilla para los semblantes de tres jóvenes mujeres que, desnudas, asoman sus cabezas fuera del agua.

Bajo su grotesco velo, viudas afligidas parecen; y puede que no ronde la desolación muy lejos pues, mientras retiran lentamente el verdoso lienzo, unos agudos dientes y unas sonrisas traviesas se dirigen hacia vosotros, preguntándoos, cómo unos valientes e intrépidos aventureros han conseguido llegar hasta aquí.

También un dilema al parecer tienen, que con rostro afligido, os ofrecen...

Al asomarse fuera del agua, las nauseabundas algas forman una especie de velo o lienzo sobre sus cabezas, dándoles un aspecto inquietante.

Las niñas del agua (3 sirenas)

Nivel 1 Controlador

Humanoide faérico mediano PX 100

PG 26; Maltrecho 13

CA 14; Fortaleza 11; Reflejos 12; Voluntad 13

Velocidad 1 (Muy torpe), Nadar 6

Resistencia 5 trueno

Iniciativa +1 Percepción -1

Rasgos

El dilema del guardián

La sirena plantea un desafío o acertijo fuera de y durante el combate (consultar texto). Solamente una de las sirenas planteará el acertijo. Si la criatura desafiada rehúsa contestar o falla la respuesta correcta, la sirena gana los siguientes beneficios hasta el final del encuentro:

Bono +2 a las tiradas de ataque, +1 punto de acción, y un bono +2 a todas las defensas.

Además poseen inmunidad 2 a todo daño.

Acciones estándar

⬇ Garras • A voluntad

Ataque: +6 contra CA

Impacto: 1d6 + 3 daño.

⬇ Atrapa a la presa • A voluntad

Ataque: +6 contra CA

Impacto: El objetivo es apresado (hasta que escapa. Solamente puede agarrar a una criatura a la vez.

⬇ Arrastrar enemigo • A voluntad

Ataque: Afecta un objetivo que la sirena ha apresado. +4 contra Fortaleza.

Impacto: La sirena se puede mover a su velocidad y arrastrar a la criatura apresada con ella.

⬅ Canción seductora (encantamiento) • A voluntad

Ataque: Estallido cercano 10 (criaturas ensordecidas son inmunes); +4 contra voluntad.

Impacto: El objetivo es arrastrado 3 casillas e inmovilizado (salvación termina). Cuando la sirena mantiene este poder, cualquier objetivo que no haya salvado todavía contra el efecto es arrastrado 3 casillas e inmovilizado (salvación termina). Si la víctima cae al agua no puede nadar y comenzará a ahogarse.

⬅ Chillido mortal (trueno) • Recarga 5, 6

Ataque: Estallido cercano 4; +4 contra Fortaleza.

Impacto: 3 daño trueno, y el objetivo es atontado (salvación termina).

Habilidades: Sigilo +6

Fue 12 (+1) **Des** 12 (+1) **Sab** 11 (+0)

Con 12 (+1) **Int** 7 (-2) **Ca** 16 (+3)

Alineamiento malvado **Idiomas** Común

Las sirenas intentarán arrastrar a los intrusos al agua y ahogarlos. Pero antes instarán a los intrusos a contestar a sus preguntas. Para ello, primero les preguntarán quienes son, entre risas, burlas y bromas. Indagando con candidez cuáles son sus intenciones y qué es lo que buscan.

Si se establece un diálogo, una de ellas les propondrá con picardía el acertijo de las sirenas. Lo harán mediante provocaciones, aludiendo que unos valientes guerreros como ellos no tendrán dificultad en contestar a un dilema que las tiene preocupadas.

Una vez planteado el enigma, las niñas del agua comienzan a realizar su cántico tras esperar unos pocos minutos a ver si lo resuelven, pero sin cesar en sus chanzas y burlas inocentes.



Con su canto intentan hechizar a los incautos y arrastrarlos al agua, dónde la víctima es arrastrada al fondo para que se ahogue. Se centrarán en arrastrar a sus presas bajo el agua, más que en intentar golpearlos.

El foso rodea por completo el castillo, tiene 25 pies de ancho (unos 7,6 metros) y bastante profundidad, unos 20 pies (6 metros). Si los aventureros caen al agua, las sirenas inmediatamente tratan de apresarlos y arrastrarlos al fondo. En el caso de que los aventureros vayan al puente, es muy probable que se unan al enfrentamiento contra el centauro guardián.

No necesariamente deben acabar con ellas, basta con que se encuentren malheridas para retirarse entre sollozos y lamentos, hundiéndose hasta el fondo del foso donde permanecerán ocultas y asustadas; maldiciendo ininterrumpidamente a los extraños durante los próximos días, y semanas.

Si algún aventurero pide observar algo inusual, o bien realizar una tirada de Arcanos de dificultad moderada (CD moderada), o bien de perspicacia si no es posible, podrá apreciar que la esencia y la forma de las sirenas presenta un aspecto de naturaleza cambiante, bastante inestable.

Un halo de magia quebradiza las rodea, dándoles forma y manteniendo su existencia.

Ocasionalmente su imagen se desdibuja, transformándose en horrendas mujeres marchitas que, atenazándose sus propias gargantas, parecen ahogarse en un silencio

agónico y desesperado mientras se pudren rápidamente, para acto seguido desaparecer en una nube de fragmentos y ceniza.

Todo esto sucede como en una visión fugaz, percibida dentro de un trance que sucede paralelo a los acontecimientos de la escena que están viviendo.



Los dilemas

Aquí te muestro todos los dilemas (o acertijos) de la aventura. Siempre parece muy buena idea incluirlos, pero en la práctica suelen atascar el desarrollo y detener el ritmo, con lo que conviene utilizarlos con cuidado.

Lo importante de estos acertijos es que la clave no es única, sino más bien dos conceptos que se dan por válidos desde el momento en el que los jugadores se aproximan a la idea general.

Cada acertijo tiene dos claves, es decir, dos posibles respuestas. Mi recomendación es que los des por resueltos desde el momento en que los aventureros se aproximen a una de estas claves. Si son capaces de aproximarse a las dos, deberías recompensarlos también con experiencia. También ten en cuenta que lo hago así para que dispongas de margen, así puedes adaptarlos como mejor consideres a tu grupo.

La clave general de todos ellos, quizás con la excepción del dilema de la reina, consiste en que las incoherencias que plantean en sus preguntas son posibles, porque todas las criaturas, ya sean los aldeanos o los propios aventureros, crean que es posible. Mientras todos crean que su existencia es real y no es afectada por el dilema, ésta no les afecta. Es su naturaleza de quimeras (*ensueños*), la que les da la vida.

Sin embargo son reales en el sentido de que tienen substancia y forma. Descubrir la verdad pone en duda su propia existencia y eso afecta a



su fuerza vital. De hecho, si lo resolvieran, a los pocos días estas criaturas se desvanecerían, convirtiéndose en polvo. En cuyo caso la reina tendría que volver a buscar, y crear, nuevos lacayos.

Por otra parte, las criaturas son sirvientes de la reina, sin voluntad y sin vida propia. Son reflejos, por tanto no tienen vida en sí mismos. Esto conlleva que sus dilemas no se pueden resolver.

Como ves, tienes mucha libertad para jugar con las respuestas y emplearlas como recurso narrativo. Su amplitud es tanta que múltiples respuestas se deben dar por válidas, siempre y cuando se aproximen al concepto expresado en la solución.

Esto no rompe tampoco con el establecimiento general del juego, que asume como verdadero todo lo que conforma el mundo fantástico. Las criaturas de la reina son de naturaleza exclusiva, que existen en parte como ilusiones, pero no son completamente reales. Todo el poder de *Ella* se basa en que todos creen que su poder es real. Si no fuera así, *Ella* se desvanecería al poco tiempo pues ese es su secreto y su naturaleza.

La solución del dilema de la reina tiene una doble naturaleza. *Ella* existe con todo su poder porque todos creen que así son las cosas (y quizás también lo desean) pero su existencia está dispuesta por todas las niñas que ha usado para extraer su fuerza vital. *Ella* tiene una parte de todas ellas, así pues, ***Ella es todas y cada una***

de las niñas de las que se ha alimentado para poder existir.

—*N. de Ed: “Las personas tienen el mundo que quieren y el que desean, aunque se lamentan de ese mundo constantemente.” Esa es la semilla inmortal de esta narración y uno de sus mensajes ocultos. El hombre, podría tener un mundo mejor si de verdad lo deseara. Pero esto parece que no es posible, ya que quizás en su interior anhela el sufrimiento y piensa que no puede cambiar su destino, ni como está ordenado su propio mundo.*

Como ya he anotado en otro apartado, la solución de los dilemas no es vital para resolver la aventura, aunque la dificultad de ésta disminuye bastante, especialmente en el enfrentamiento con la reina. Las pistas para obtener esta información la darán los personajes no jugadores y la observación de ciertos sucesos mediante preguntas o tiradas de habilidad.

Reparte esta información a tu criterio, dependiendo de cómo progresen tus jugadores a lo largo de la aventura, pudiendo alcanzar de nuevo las pistas en diferentes puntos de la trama.

Recuerda que los acertijos son un recurso narrativo que establece un tono, no se trata de un callejón sin salida que bloquea el desarrollo de la aventura. Tampoco es un examen de habilidad o inteligencia, no es más que entretenimiento.

Si dosificas la información ayudando a formar las percepciones que tienen los jugadores sobre el orden de las cosas, normalmente alguno dará con la solución, aún tratándose de una solución tan conceptual.

—**Sirenas.** Entre risas traviesas, proponen:

— *¿Cómo es posible que podamos respirar como los peces en el agua, si no tenemos branquias como ellos?*

Solución 1: *No eres más que una criatura sin vida y sin voluntad. Hace tiempo que dejaste de respirar, por eso no importa cómo y si respiras o no.*

Solución 2: *Porque creemos que puedes hacerlo y que tu existencia es posible. El dilema no te afecta mientras yo crea que no puede hacerlo. Voy a pensar que puede suponer un problema para ti.*

—**Centauro.** Con un desafío, propone:

— *¿Cómo me las arreglo para comer hierba y así alimentar mi cuerpo de caballo?*

Solución 1: *No eres más que un siervo de tu señora, sin voluntad y sin vida propia, por lo tanto, tu cuerpo de caballo no necesita comer, al igual que tu cuerpo de medio-hombre.*

Solución 2: *Porque yo creo que es posible que esto sea así, que una criatura como tú puede existir y si existes es porque a nadie se le ocurre plantear ese dilema.*

—**Cancerbero.** Con un rugido, las tres cabezas



hablando a la vez, proponen:

— *¿Cómo me las arreglo para saber qué cabeza controla qué parte de mi cuerpo?*

Solución 1: *Eres el perro guardián de tu ama, eres un siervo sin voluntad propia, por lo tanto no eres capaz de pensar por ti mismo. Ella es la dueña de tu voluntad y de tus pensamientos, así pues tu dilema poco importa.*

Solución 2: *Es un dilema que no te afecta mientras yo crea que no puede afectarte. Existes porque todos lo creen posible.*

—Ella. Los desafía y les reta a desvelar:

— *¿Quién soy yo? ¿Cuál es mi nombre?*

Solución única:

Tu nombre es el de todas las niñas, desde la primera hasta la última, y ese nombre está anotado en el libro que está ahí afuera. Tu nombre son todos los nombres de las niñas anotados en el libro, uno tras otro.

Tú eres todas ellas.

Un puente

El puente que permite el acceso al castillo está en bastante mal estado. Tiene unos 35 pies de largo por 10 de ancho aproximadamente (unos 11m x 3m) y está flanqueado por un muro de unos dos palmos de altura. Unos hermosos grifos están tallados en el extremo del bajo muro que sirve de barandilla.

El puente no está entero en una sola pieza. Carece de una parte de unos 10 pies (3m) de largo, por el extremo más próximo al castillo, con el fin de dificultar el acceso. Se trata de un pequeño tramo de puente, inexistente, que ha de ser completado mediante el puente levadizo.

Como señalé más atrás, hay un deterioro constante de todo el castillo. Sin embargo, si se observa detenidamente, se aprecia como ese deterioro va desapareciendo lentamente. Un poco de diálogo entre tus jugadores y tú, y tiradas si lo requieres de percepción o arcanos, permiten advertir como ese deterioro va revirtiendo muy lentamente.

La reina, se está recuperando y por lo tanto, todas sus creaciones.

Al final del puente se abre la barbacana, donde un rastrillo alzado permite el acceso al castillo sin demasiadas dificultades, si no fuera por el centauro que aguarda la llegada de los intrusos.

Centauro guardián
Nivel 1 Elite Soldado
Humanoide grande faérico (aire)
PX 200

PG 40; Maltrecho 20
CA 16; Fortaleza 15; Reflejos 13; Voluntad 12
Velocidad 8
Tiradas de salvación +2; Puntos de acción 1
Iniciativa +3 Percepción +0
Visión en la penumbra

Rasgos

El dilema del guardián

El guardián plantea un desafío o acertijo fuera de y durante el combate (consultar texto). Si la

criatura desafiada rehúsa contestar o falla la respuesta correcta, el guardián gana los siguientes beneficios hasta el final del encuentro: Un bono +2 a las tiradas de ataque y un bono +2 a todas las defensas.

Acciones estándar

⊕ **Maza de guerra pesada** (arma) • **A voluntad**

Ataque: +6 contra CA
Impacto: 1d8 + 4 Daño, más 1d8 de daño cuando carga.

⊕ **Carrera enloquecida** (arma) • **Recarga 5, 6**

Ataque: +4 contra Fortaleza.
Impacto: 1d8 + 4 daño (más 1d8 daño cuando carga), y el objetivo es empujado 2 casillas quedando tumbado.
Especial: cuando carga el centauro puede usar este poder en lugar de un ataque básico cuerpo a cuerpo.

Acciones libres

⊕ **Represalia temeraria** (arma) • **Encuentro**

Ataque: +6 contra CA
Impacto: 1d10 + 6 daño, y el centauro empuja al objetivo dos casillas.

Acciones desencadenadas

⊕ **Coz rápida** • **A voluntad**

Ataque (Reacción inmediata).
Objetivos: Criaturas desencadenantes; +6 vs. CA
Impacto: 1d6 + 3 daño.

Habilidades Atletismo +11, Naturaleza +5

Fue 22 (+6) Des 12 (+1) Sab 10 (+0)

Con 8 (-1) Int 3 (-4) Ca 4 (-3)

Alineamiento no alineada **Idiomas** Élfico
Equipamiento maza, escudo pesado



Un medio hombre, a medio camino de un medio caballo, bastante bravo parece. No es para menos, pues musculados son sus brazos y pesadas coces juzgáis que es capaz de repartir en un instante.

Os mira con desdén, aunque algo envejecido y fatigado se revela, si con cuidado le dedicáis atención.

No está nada contento de veros y no parece que vaya a daros la bienvenida al irse aproximando, ya que desde la distancia, clama con voz poderosa que nadie antes jamás se había atrevido a molestar a la reina. Vuestra osadía es un servicio que sólo la furia y su maza pueden consumir.

Por ello, habréis de pagar sin duda, sin clemencia y sin demora. Mediante vuestra muerte, sólo manteniendo vuestro corazón en la mano, con un juramento ensangrentado, obtendréis el que os brinde su perdón.

El centauro les increpará mediante algún insulto (un poco elaborado), algo relacionado con la excesiva temeridad que han mostrado al acercarse al castillo. Y si tienes el día gracioso algo acerca el tamaño de sus...

No tardará demasiado en enarbolar su maza y embrazar el escudo.

No está dispuesto a dialogar demasiado, más que para conminarles a terminar pronto con el combate y morir sin demasiado sufrimiento.

Tampoco está dispuesto a dejarlos marchar. Los aventureros, por el hecho de haber llegado aquí, han llegado demasiado lejos.

-Una tirada de Arcanos de dificultad moderada, (CD moderada), permite apreciar que el centauro presenta un aspecto de naturaleza cambiante bastante inestable. A los ojos del aventurero de repente parece envejecer y su apariencia es delgada y decrepita, al momento vuelve a revelarse a la vista fuerte y sano, tal y como lo percibieron al acercarse.

Todo esto sucede como en una visión que se desvanece al instante, recobrando su aspecto la normalidad.

Con sorna, los provocará con fanfarronería para que se lancen a atacarle, mientras tanto proclamará su acertijo, con el alegato de que si tan valientes son para haber llegado hasta aquí, no les resultará difícil resolver un pequeño dilema.

Si transcurren unos pocos minutos y no hay respuesta, cargará contra ellos.

A este encuentro se unirán, al cabo de **dos o tres asaltos**, 8 soldados que se encuentran en el patio, dentro del castillo.

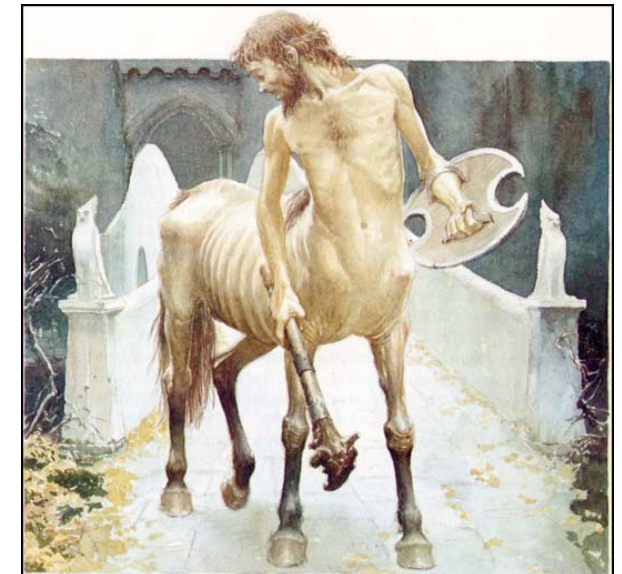
Vienen corriendo de manera tumultuosa, torpe y poco ordenada al escuchar la pelea y los gritos del combate.

Los soldados portan unas viejas armaduras de escamas, espadas y escudos. Sus facciones son las de auténtica gentuza; de semblante simiesco, embrutecidas y sin un gramo de cerebro. Sus

cortas cotas de escamas dejan entrever una amplia barriga incapaz de mantenerse contenida dentro de la vestimenta. Parecen haber salido de un manicomio y vestidos a toda prisa.

Son un grupo de patanes que forma parte de la misma magia de la reina. Una vez fueron hombres, pero de eso ya no queda más que una pequeña brizna. Es probable que el último en pie corra para salvar su vida, al verse perdido.

El centauro no tiene que morir para ser vencido, especialmente si han resuelto el dilema. Cuando le queden poco menos de 3 puntos de golpe se rendirá, humillado, sin volver a molestar a los aventureros.



Basándote en la descripción dada en el texto y en el detalle que se aprecia del puente en el mapa del castillo, establece tu campo de batalla.

Los bajos muros del puente no impiden que un combatiente se precipite al agua si es empujado al borde del puente. El puente levadizo está bajado, con lo que el tramo de puente permite el acceso al castillo sin dificultades.

Existe una pequeña área despejada de unos 40 pies que se abre frente al puente y el castillo, antes de comenzar a extenderse el bosque.

Soldado Nivel 1 Esbirro
 Humanoide natural mediano (humano)
 PX 25

PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro
CA 16; **Fortaleza** 13; **Reflejos** 12; **Vol** 11
Velocidad 5
Iniciativa +4 **Percepción** +0

Rasgos

Falange
 Cuando un soldado humano está adyacente a un aliado, él o ella no garantizan ventaja en combate a enemigos que los flanqueen.

Marca ventajosa
 El soldado humano inflige 1D4 de daño extra sobre todos los ataques contra un objetivo que está marcado por él.

Acciones estándar

⊕ **Espada larga** (arma) • **A voluntad**
Ataque: +5 contra CA.
Impacto: 4 daño, y el objetivo es marcado hasta el final del próximo turno del soldado.

⊕ **Corte malicioso** (arma) • **A voluntad**
Ataque: Afecta a un objetivo marcado por el soldado humano; +7 contra CA

Impacto: 4 daño, y el objetivo es ralentizado (salvación termina).

⊕ **Marea de acero** (arma) • **A voluntad**
Ataque: +6 contra CA
Impacto: 3 daño, y el objetivo es empujado 1 casilla si es grande o más pequeño. El soldado puede deslizarse una casilla dentro del espacio vacante dejado por el objetivo.

Habilidades: Aguante +5, Intimidar +7

Fue 18 (+4) **Des** 15 (+2) **Sab** 11 (+0)
Con 15 (+2) **Int** 10 (+0) **Ca** 15 (+2)

Alineamiento no alineado **Idiomas** Común

Equipamiento: escudo pesado, espada larga, armadura de escamas

Si los aventureros no han combatido contra las sirenas, es muy posible que se unan al encuentro cuando los aventureros hayan vencido tanto al centauro, como a los soldados.

Han escuchado la lucha sobre el puente y han acudido a investigar. Con la certeza de que el centauro acabaría seguramente con los intrusos, no intervinieron; pero ahora, interpelarán a los visitantes.

Aparecerán en el agua pues, cuando todos los enemigos anteriores hayan caído, huido o se hayan rendido. Llamarán a los aventureros mientras éstos hacen un breve descanso.

Si permites que los héroes efectúen un descanso breve o no, lo dejo a tu criterio. Lo lógico sería encadenar los encuentros sin posibilidad de descanso, pero es fácil encontrar alternativas a la lógica.

Las sirenas, plantearán su acertijo, entre burlas, desde el agua. Y comenzarán su cántico hechizante tal y como se describe en el apartado anterior, pero más conscientes de la peligrosidad de estos intrusos.

Como ya comenté, si la última sirena viva está a punto de morir, se rendirá o huirá, rogando por su vida. Esto sucede principalmente si los aventureros resolvieron el dilema de las sirenas.

Un bonito castillo

Un amplio patio forma la zona central de la pequeña fortaleza. Ruinas en algunos puntos revelan un estado de semi-abandono. Algo poco corriente en un castillo que parece habitado.

Como se ha dicho, el castillo y la imagen deteriorada de sus habitantes se irán recuperando lenta y progresivamente; a medida que *Ella*, se alimenta de Fara.

Es un proceso lento y gradual, que comienza con la apreciación de cómo un deterioro extraño en todo el conjunto del castillo va revirtiendo lentamente.

Cuando los aventureros, tras algún combate o lapso de tiempo significativamente prolongado, vuelvan a reparar en los detalles de su avance en la exploración, se irán percatando de los detalles que muestran cómo el conjunto general de cuanto les rodea va rejuveneciendo progresivamente.

Como si el proceso de envejecimiento revirtiera,

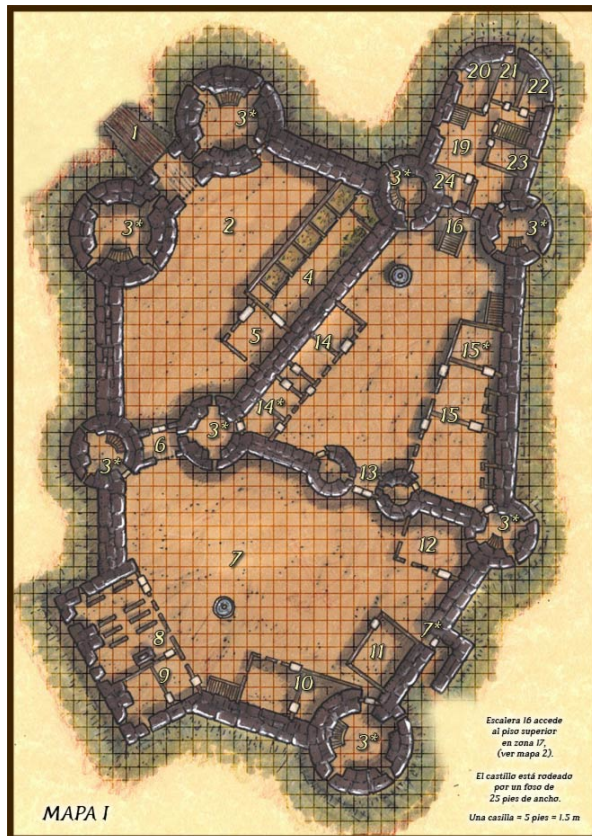


y fuese marcha atrás.

Dispones del plano del castillo que reproduzco aquí de nuevo disponible al final de la aventura. A continuación se muestra la descripción del recinto:

Castillo de Ella.

Mapa I



1. Puente de piedra y barbacana. Como ya se ha descrito. Se trata de un puente de piedra de 35 x 10 pies, cerca del extremo del castillo tiene un corte de unos 3 metros de ancho (10 pies), dejando un tramo vacío que se salva mediante el puente levadizo. El centauro interpelará a los aventureros desde aquí, pero el combate puede producirse en ambos extremos.

Tras el puente que da acceso al recinto se accede al castillo por el estrecho pasillo de la **barbacana**, flanqueado con troneras. Bajo el arco de piedra frontal, en su hueco, se aprecia un rastrillo muy oxidado que se encuentra alzado. De aquí parte un puente levadizo que descansa, tendido, sobre los primeros 15 pies del puente de piedra, tapando el tramo de puente que falta. Las cadenas, llenas de líquenes desaparecen en unas aberturas de la parte alta.

Nada impide desde aquí acceder al patio interior.

2. Patio 1º. Un amplio patio se abre al interior, espacioso y despejado. Desde este punto se escucha un extraño sonido algo apagado y tenue, como si fuesen ronquidos...

En este momento, los aventureros han llegado demasiado lejos. Los cuervos, atónitos y sin demasiada organización, se lanzan contra ellos, furiosos.

Cuervo Centinela
Nivel 1 Esbirro
Hostigador
 Bestia natural pequeña PX 25

PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro.
CA 14; Fortaleza 10; Reflejos 14; Voluntad 11

Velocidad 2 (torpe), Volar 6
Iniciativa +4 Percepción +6

Acciones estándar

⊕ **Garra hiriente • A voluntad**

Ataque: +4 contra CA. El cuervo ataca con sus garras.

Impacto: 1 daño, y el objetivo sufre daño continuado 2 (salvación termina).

↓ **Ataque de Sobrevuelo • A voluntad**

Efecto: El cuervo vuela 6 casillas y hace un ataque de garra hiriente a cualquier punto de ese movimiento. El cuervo no provoca ataque de oportunidad cuando se aleja de su objetivo.

Fue 10 (+0) Des 15 (+2) Sab 12 (+1)

Con 10 (+0) Int 3 (-4) Ca 6 (-2)

Alineamiento no alineado Idiomas —

Decenas y decenas de cuervos furiosos atacarán al grupo, utilizando su vuelo rasante para herir a los intrusos. Cuando los héroes hayan aniquilado o ahuyentado de 12 a 16 aves éstas huirán, retirándose a los árboles circundantes, tejados y torreonos.

Mediante su ensordecedor graznido expresarán su indignación, pero ante el desastre que han sufrido sus compañeros muertos no se atreverán a enfrentarse de nuevo contra estos peligrosos visitantes.

Recuerda, **¡abruma a tus jugadores!** Son muchos cuervos sí, pero se rendirán al ver a sus compañeros masacrados y sus plumas revoloteando por el patio del castillo, ahora ensangrentado.

3*. Torreones. Tienen dos plantas. La parte inferior no es más que un espacio vacío con



ocasionales montones de basura, paja podrida, trozos de madera, astillas y piedras.

Todos los torreones tienen el mismo aspecto y no tienen nada de interés. Todos tienen un estrecho tramo de escaleras que acceden a la parte alta. Ésta no es muy diferente de la inferior salvo por la particularidad de que se trata de un perfecto refugio para las aves y sus nidos.

4. Establos. Aquí una vez se guardaban las monturas. Ahora sólo quedan los espacios vacíos, la paja podrida y decenas de ratones.

5. Pequeño almacén del establo. Donde se guardaban arreos, sillas, tinajas para endurecer cuero, así como herramientas para cuidar los caballos y trabajar las herraduras.

6. Segunda barbacana y rastrillo. El patio de la fortaleza tiene dos barbacanas más, además de la que permite el acceso desde el exterior. Esto separa en tres zonas el espacio interior, facilitando la defensa y aislando diferentes zonas del castillo si es necesario.

El rastrillo está bajado, pero **se puede levantar con una maniobra o prueba de fuerza difícil.** Mejor si se realiza con ayuda.

Había una puerta también de madera pero está caída por el suelo convertida en astillas. Parece que “algo” la ha usado como *¿juguete?*

7. Patio 2º. Este enorme patio va a darles trabajo a los aventureros pues en el cobertizo al este, se encuentra el tercer guardián: *El Cancerbero.*

Un poco al sur se aprecia el brocal de un pozo, (éste conecta con el foso exterior, detalle de interés para idear alguna sorpresa). Algunas puertas acceden a diversas dependencias, como los comedores de la soldadesca al sur, las cocinas y las letrinas, al este.

Nada más acceder al patio cesarán los ronquidos que se venían escuchando por partida triple. Una especie de enorme perro guardián con tres cabezas, asomará por encima de las tablas de lo que una vez fue un pequeño almacén para la guardia (12). Con un ágil salto cruza sobre las tablas que quedan del pequeño cobertizo, se despereza y se dirige hacia los intrusos, lentamente.

Un ser semejante a un enorme perro parece estar aproximándose hacia vosotros. En vez de las fauces normales de una bestia similar, ésta tiene tres, que babeantes, muestran hileras de colmillos en un trío de amarillentas dentaduras.

Las tres cabezas del monstruo muestran el brillo de un ser consciente de vuestra presencia y muy furioso por la misma razón. La aguda ira que lo precede no es nada comparado con lo que su hostilidad os reserva.

Extiende sus patas y se estira, desentumeciéndose su cuerpo mientras una de las cabezas os pregunta, curiosa, cómo es posible que os halléis en su patio sin haber sido invitados.

Al parecer, al igual que sus anteriores compañeros, un dilema también mantiene consigo. Pero éste, no siendo muy paciente, lo expone rápidamente y con burla, para acto

seguido abalanzarse contra vosotros en un momento valioso de torpe descuido.

El cancerbero es parco en palabras y no demasiado inteligente. Les conminará a dejarse comer sin dar demasiados problemas, pues han llegado demasiado lejos y han de pagar por ello.

Como ha sucedido con los otros dos guardianes, una visión cuidadosa y/o la habilidad de Arcanos permiten apreciar como la criatura envejece rápidamente en una visión fugaz.

Además, en la visión sus cabezas forman un grotesco amasijo que parece incapaz de moverse y de actuar; mostrando a una horrenda criatura enloquecida ante la imposibilidad de conservar su propia existencia.

Aprovecha para plantear su dilema y al cabo de pocos segundos, aprovechando que estén descuidados hablando con él, de súbito, atacará al grupo.

Si los héroes no se dan prisa en averiguar el acertijo, les va a costar trabajo lidiar con esta bestia. Ésta ni se rinde, ni huye, ni mengua en su empeño hasta que es reducida o destruida; acierten o no el acertijo.

Un guardián con tres dentaduras

Cancerbero

Nivel 2 Solo Bruto

Bestia mágica faérico, grande PX 625

PG 164; Maltrecho 82

CA 14; Fortaleza 16; Reflejos 10; Voluntad 11

Velocidad 6, Saltar 2

Tiradas de salvación +5; Puntos de acción 2



Iniciativa +1 Percepción +5

Visión en todas direcciones, visión en la oscuridad

Rasgos

El dilema del guardián

El guardián plantea un desafío o acertijo fuera de y durante el combate (consultar texto). Si la criatura desafiada rehúsa contestar o falla la respuesta correcta, el guardián gana los siguientes beneficios hasta el final del encuentro: **Un bono +2 a las tiradas de ataque, un bono +2 a todas las defensas.**

Muchas cabezas

Cada vez que el cancerbero se encuentra aturdido o atontado, en lugar de eso pierde un ataque de una de sus cabezas en el próximo turno. Múltiples efectos se apilan.

Origen faérico

El cancerbero es de origen faérico a la hora de determinar su naturaleza.

Campo de visión

El cancerbero no puede ser flanqueado debido a sus múltiples cabezas.

Acciones estándar

⊕ Mordedura de la bestia • A voluntad

Ataque: +5 contra CA

Impacto: 1d8 + 5 daño

↓ Carga de carnero • A voluntad

Ataque: El cancerbero hace un ataque de carga; +6 contra CA

Impacto: 1d10 + 7 daño, y el objetivo es empujado 1 casilla o bien queda tumbado.

⊕ Triple amenaza • A voluntad

Ataque: +5 contra CA; Cada cabeza, furiosa, se abalanza sobre un objetivo

Efecto: El cancerbero hace 3 ataques cuerpo a cuerpo contra el mismo o contra diferentes

objetivos.

Impacto: 1d10 + 7 daño.

Fue 18 (+5) **Des** 11 (+1) **Sab** 8 (+0)

Con 17 (+4) **Int** -1 (-5) **Ca** 11 (+1)

Alineamiento no alineado **Idiomas** Común

7* Salida oculta. Una vez aquí había una reja que permitía escapar del castillo mediante un reducto disimulado. Hoy en día está tapiado y lleno de escombros.

8. Comedor, zona de reunión. Un amplio espacio donde unos bancos, mesas y una suerte de escudillas, jarras, vasos y cucharas indican que es aquí donde los soldados se comen la sopa. Si bien es una descortesía importunar a las personas mientras almuerzan, en estas situaciones es tácticamente aconsejable.

El fuego de un hogar crepita en el muro sur. El barracón tiene aspecto de ser muy utilizado aunque no verán un alma.

9. Cocinas. Dos dependencias dividen la cocina. La primera, la más exterior, tiene una mesa donde se preparan comidas y en cuya pared se cuelgan piezas, provisiones y utensilios de cocina.

Aquí había una estrecha escalera de madera que accedía a la planta superior; ahora está hecha pedazos y los trozos están desperdigados por el suelo.

En la dependencia más al oeste, cruzando la puerta, se encuentran los fogones y un horno no muy grande. Piezas de leña llenan casi por completo el estrecho recinto.

10. Herrería y armería. Aquí resonaron alguna vez los cánticos del metal contra el metal. Al entrar en la dependencia más al oeste, encuentran piezas de armaduras, algunas armas de factura mediocre y muchos utensilios de metal colgados de vigas y paredes. En la pequeña habitación pegada a la torre sur está la forja. Un pesado yunque, un fuelle y demás utensilios de herrería abarrotan la dependencia.

Una pequeña escalera de madera en el exterior, permite el acceso a parte superior de la muralla.

11. Letrinas. No creo que necesites saber más. Confío en tu imaginación. Las aberturas en el muro conducen los desechos hacia el foso, como es costumbre.

12. Cobertizo. Una vez fue un almacén de la guardia, hoy es un rincón que el cancerbero encuentra cómodo para echar la siesta.

Aquí, bajo el montón de paja, donde duerme el guardián, hay un pequeño tesoro en monedas. Unas 200 mo se encuentran desperdigadas entre las briznas de paja del improvisado catre.

13. Tercera barbacana, rastrillo y patio. Este rastrillo accede al patio más interno, contiguo a la torre del homenaje y tercera división del espacio interior de la fortaleza.

Un grupo de soldados, advertidos por los sucesos y ruidos de batalla han aguardado con la esperanza de que el guardián de tres cabezas acabara con los intrusos. Ahora, no tienen más remedio que enfrentarse al grupo, aunque algo asustados eso sí.



En vista de que el grupo de intrusos parece duro de roer, intentarán emboscar a los aventureros escondiéndose como mejor puedan, cayendo sobre el grupo por sorpresa, en cuanto éstos acceden al patio.

Para acceder al recinto, el grupo deberá levantar también este rastrillo mediante pruebas de fuerza, CD difícil.

En cuanto el grupo asome a través del arco de la barbacana que permite el acceso al patio, unos soldados bastante nerviosos, se abalanzan por sorpresa contra los aventureros.

No son demasiado silenciosos y sus nervios los delatan, por lo tanto, será fácil detectarlos si se permanece atento o si prefieres, mediante tiradas de percepción contra ocultarse (sin entrenar), o bien un CD fácil.

Emboscada:

8 Soldados esbirros*. (Ver estadísticas en el encuentro anterior con los soldados).

2 Guardias alabarderos.

GUARDIA ALABARDERO

Humanoide natural mediano, humano
Nivel 3 soldado PX 150

PG 44; Maltrecho 22; Iniciativa +5

CA 19, Fort 16, Ref 15, Vol 14

Velocidad 5 Percepción+6

Acciones estándar

Alabarda (arma) +A voluntad

Ataque: Cuerpo a cuerpo rango 2 (una criatura); +8 contra CA.

Impacto: 1d10 + 5 daño, y el soldado marca al objetivo hasta el final de su próximo turno.

Ballesta (arma) +A voluntad

Ataque: Rango 20 (una criatura); +8 contra CA.

Impacto: 1d8 + 5 daño.

+ Golpe poderoso (arma) + Recarga

Ataque: cuerpo a cuerpo rango 2 (una criatura); +8 contra AC.

Impacto: 2d10 + 5 daño, y el objetivo cae tumbado.

Acciones desencadenantes

+ Golpe Mediador (arma) + A voluntad

Desencadenante: Un enemigo marcado por el soldado hace un ataque que no lo incluye como objetivo.

Ataque (Interrupción inmediata): Cuerpo a cuerpo rango 2 (enemigo desencadenante; +8 contra CA

Impacto: 1d10 + 5 daño.

Habilidades: Callejeo, recursos +7

Fue 16 (+4) Des 14 (+3) Sab 11 (+1)

Con 15 (+3) Int 10 (+1) Ca 12 (+2)

Alineamiento no alineado **Idiomas** Común

Equipamiento: cota de malla, ballesta, virotes de ballesta x20, alabarda.

14. Barracones de la soldadesca. Pequeños recintos con jergones (no, no es un bicho) y algunas cajas y cofres de madera donde soldados de gustos "sencillos" guardan sus escasas pertenencias.

Todos los espacios presentan el mismo aspecto, y nauseabundo olor.

15. Barracones de la soldadesca. En estos barracones duermen, o dormían, algunos más. Se guardan pertenencias, se encienden braseros contra el frío, se entrenan cuando llueve, se cobijan mientras nieva, y se juega a los dados eternamente, día tras día.

15*. Baños y enfermería. Dos pequeños catres, un pequeño arcón con material de sanación lleno de polillas, y una gran tinaja para aliviar "algunos ardores y males", constituyen la pequeña enfermería.

Una pequeña escalera de madera en el exterior, permite el acceso a parte superior de la muralla.

16. Escalera de acceso a la segunda planta. La escalera de madera accede a la segunda planta de la torre principal. Para alcanzar el nivel inferior, se debe ir por el interior de la torre, lo que facilita su defensa.

La escalera conduce a la antesala (zona 17). Disponible en el MAPA II. Esta sala y el salón del trono se indican en el mapa de la segunda planta porque son plantas superiores; pero se han numerado 17 y 18 porque van contiguas a la escalera de acceso a la torre, y es el único camino para acceder al resto de las dependencias del interior de la misma.

17. Antesala. Ver MAPA II. Ir al encuentro final: *Ella*, acto III.

Puesto que la antesala (nº 17) está en el segundo piso, consulta el MAPA II para ver esta localización.

Ya que en esta antesala está el anciano, acude a



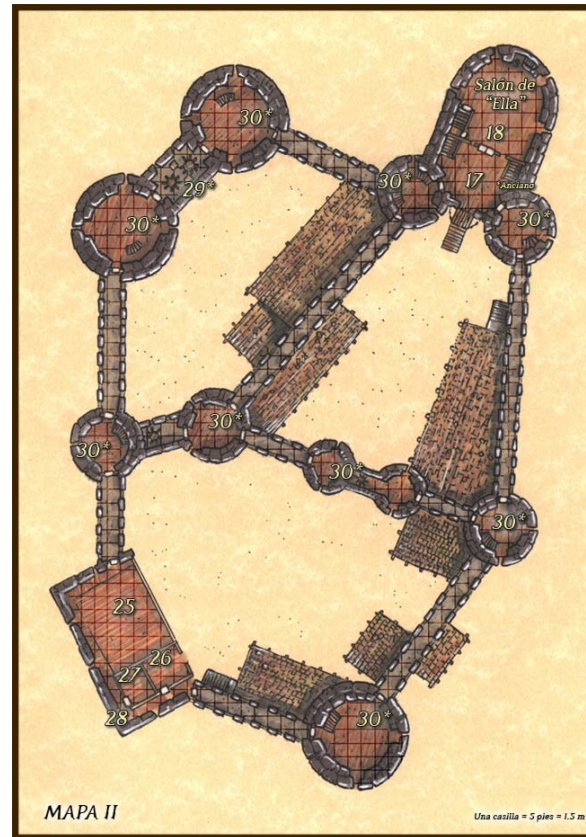
la sección correspondiente del encuentro final para consultar la información sobre esta localización.

18. Salón del trono. Ver MAPA II. Ir al encuentro final: *Ella*, acto III.

Puesto que el salón del trono (nº 18) está en el segundo piso, consulta el MAPA II para ver esta localización.

En este salón se encuentra *Ella*, la hechicera. Acude a la sección indicada del encuentro final para obtener todos los detalles sobre esta localización y el encuentro con la reina.

Mapa II Plantas superiores.



19. Pasillos. Zona de tránsito. Por las dos escaleras a ambos lados de la antesala se accede a la planta inferior. Aquí, amplios pasillos con troneras en las paredes al exterior y soportes para las antorchas, presentan un aire de abandono en un castillo que resulta estar

habitado, como si la decadencia fuese el verdadero anfitrión.

No hay cuadros ni adornos. Todo es sobrio y amargo.

Una armadura, aparentemente un bonito adorno algo oxidado y muy poco comunicativo, vigila la puerta que da acceso a la dependencia 20.

Otra, de factura y estilo parecido, vigila la puerta de la dependencia 23.

Una tercera armadura guarda pacientemente la puerta de la habitación 22.

Desde el momento que los visitantes se acercan a menos de 10 pies (3 metros) de una de ellas e intenta abrir una puerta, ésta súbitamente cobra movilidad **y ataca por sorpresa**. El resto de las armaduras se une a la refriega en el siguiente round.

Ante el ruido de la lucha, el que parece un soldado de más rango, y que duerme plácidamente en la habitación 24, colocándose a toda prisa su loriga, se unirá a la lucha junto a las armaduras en uno o dos asaltos. Lanzando improperios y medio dormido aún, vocifera insultos contra los intrusos, denominándolos con calificativos que enrojecerían a la mismísima reina.

Armadura guardián (3 armaduras)

Nivel 2 Bruto

Animado natural mediano (constructo) PX 125

PG 45; Maltrecho 23

CA 14; Fortaleza 15; Reflejos 14; Voluntad 12

Velocidad 6 Inmune enfermedad, veneno

Iniciativa +1 Percepción +4



Visión en la oscuridad

Rasgos

Guardián de la puerta

La armadura inflige 1D6 de daño extra contra los objetivos adyacentes a la puerta que esté vigilando.

Acciones estándar

⊕ Alabarda (arma) • A voluntad

Ataque: alcance 2; +4 contra CA
Impacto: 1d8 + 5 daño, y el objetivo es ralentizado (salvación termina); se aplica también "Guardián de la puerta"

Fue 18 (+5) **Des** 13 (+2) **Sab** 9 (+0)

Con 20 (+6) **Int** 3 (-3) **Ca** 6 (-1)

Alineamiento no alineado **Idiomas** —

JEFE DE GUARDIA

Humanoide natural mediano, humano
Nivel 3 soldado PX 150

PG 44; **Maltrecho** 22; **Iniciativa** +4

CA 18, **Fort** 16, **Ref** 12, **Vol** 11

Velocidad 5 **Percepción**+6

Acciones estándar

⊕ Maza (arma) • A voluntad

Ataque: Cuerpo a cuerpo rango 2 (una criatura); +8 contra CA.

Impacto: 1d10 + 5 daño, y el soldado marca al objetivo hasta el final de su próximo turno.

⊕ Golpe poderoso (arma) • Recarga 2

Ataque: cuerpo a cuerpo (una criatura); +8 contra AC.

Impacto: 2d10 + 5 daño, y el objetivo cae tumbado.

Acciones desencadenantes

⊕ Golpe Mediador (arma) • A voluntad

Desencadenante: Un enemigo marcado por el soldado hace un ataque que no lo incluye como objetivo.

Ataque (Interrupción inmediata): Cuerpo a cuerpo (enemigo desencadenante); +8 contra CA
Impacto: 1d10 + 5 daño.

Habilidades: Callejeo, recursos +7

Fue 16 (+4) **Des** 14 (+3) **Sab** 11 (+1)

Con 15 (+3) **Int** 10 (+1) **Ca** 12 (+2)

Alineamiento no alineado **Idiomas** Común

Equipamiento: cota de malla, maza, escudo.

20. Dependencias de Ella. Un triste y melancólico abandono puebla todas las dependencias, y resulta extraño contemplar la capa de polvo y telarañas de ésta.

Son las habitaciones sobrias y sencillas de una reina que no es de este mundo. Aunque no las necesita pues *Ella* no duerme, ni se deleita, ni necesita descanso. *Ella* existe.

Jamás viene aquí, sólo se la suele ver en el salón y a veces, en las almenas. Su descanso es una desvanecerse y tornarse imprecisa. Como si anduviese entre dos mundos.

La habitación tiene una hermosa alcoba con dosel bordado en oro. Dos pequeños baúles guardan objetos extraños y telas exóticas. Jarras, espejos, broches, peines de plata, agujas de oro para el cabello y diademas, más algunas joyas, forman el tesoro de la reina.

Todo está valorado en unas 700 monedas de oro y representan unos 25 kilos (50 libras) de impedimenta.

Un bonito tesoro.

21. Baños. Una enorme tinaja, decenas de frascos de perfumes y algunas jarras de metal permiten tomar baños a los pocos que se lo pueden permitir.

22. Habitación del anciano. Un pequeño catre y un arcón es todo cuanto necesita un anciano secretario y escriba. En el arcón no hay más que ropa, algunos objetos personales y 200 monedas de plata. El dinero a este individuo de poco le sirve.

23. Pequeña biblioteca y laboratorio. Algunos libros y material de laboratorio yacen aquí languideciendo. Si *Ella* los usó alguna vez, fue hace mucho tiempo.

Una búsqueda somera permite encontrar algunos viejos conjuros (4 rituales) y una moderada cantidad de componentes (valor de 250 monedas de oro en componentes para conjuros y ungüentos místicos).

24. Habitación del jefe de guardia. Al igual que el anciano, un catre y un arcón para sus escasas pertenencias es cuanto precisa este siervo de la reina. Un rubí por valor de 50 monedas de oro, oculto entre la paja del colchón, es todo su patrimonio.

25. Salón. Aquí se tejía, bordaba y cosía. Se cantaba, se soñaba, se dormitaba, se charlaba, reía o lloraba. En resumen, se vivía. Y lo que



hubiese más allá de los muros y de las ventanas, poco debía importarles.

Una gran chimenea calentaba la estancia desde la pared norte. Sillas, una mesa rota y útiles de bordar, además de escombros y basura, es cuanto pueden encontrar.

26 y 27. Dependencias de la servidumbre. Si es que alguna vez la hubo.

Aquí dormían sirvientas y servidumbre, apelotonados los unos a los otros. Si tenían suerte encendían un brasero de vez en cuando. Algunos jergones de paja, puede que un catre, era a cuanto podían aspirar. Si hubo más mobiliario, hace tiempo que está hecho astillas. Algunas cajas y pequeños cofres están por el suelo, abiertos y vacíos.

28. Pasillo. A este pasillo de la planta superior se accedía desde las cocinas por una corta escalera que hace tiempo se hizo pedazos. No importa, ya nadie sube aquí.

El suelo es de madera y la pared exterior de piedra. Algunos soportes de antorcha iluminaron el pasillo en los momentos oscuros.

29. Mecanismo del rastrillo y del puente de la barbacana exterior. Las ruedas que alzan el rastrillo y el puente funcionan medianamente, al igual que las otras dos del interior.

Unas grandes ruedas enrollan las cadenas y la rueda del rastrillo aún se mantiene operable, permitiendo cerrar el recinto y alzar el puente.

30*. Torreones. Planta superior. Casi todas las secciones altas de los torreones presentan un aspecto similar. Las aves han hecho aquí sus nidos y muchos de los cuervos su reino particular.

Por el suelo hay paja, astillas, algunos jarros de barro en diferentes estados, unos hechos pedazos y otros enteros. Algún barril desvencijado y cajas sin contenido llenas de telarañas completan el mobiliario.

Todo el castillo muestra un estado de abandono inquietante. Como si sus habitantes no repararan en la decadencia de todo lo que les rodea. O como si fuese algo ajeno a ellos por completo.

La corta escalera de madera o piedra, en algunos casos en muy mal estado, siempre lleva a una parte superior que no siempre parece segura.

Sobre las tres barbacanas, los mecanismos que alzan los rastrillos funcionan perfectamente, pese al óxido y el abandono.



ELLA ACTO III

Un anciano con un libro

17. La antesala.

Tras alcanzar las puertas al final de las escaleras exteriores del torreón, bastará empujar éstas para acceder al recinto.



Accediendo por la escalera exterior, desde el patio, llegáis a este extenso salón. Dos grandes escaleras bajan desde ambos extremos de la estancia, adyacentes a los muros.

Una gran lámpara de cirios amarillentos cuelga del techo en la parte central. Al frente, hay unas enormes puertas con el grabado en sobre-relieve de un hermoso rostro de mujer que muestra una muy enigmática sonrisa.

A la derecha, junto al muro circular del torreón este, un anciano decrepito con un extraño gorro se sienta tras una pequeña mesita. Sobre ella, un enorme libro se abre ante él. Lo ilumina una enorme vela que no parece consumirse jamás.

El anciano, no ve nada anormal ante la llegada de los aventureros. Les sonreirá como si nada de lo que ha sucedido le concerniese. Y en cierto modo, así es.

Saludará al grupo y les preguntará por sus nombres.

Bien, esperemos que nadie tenga la ocurrencia de decírselo.

Si alguno le dice el su nombre, el anciano lo buscará en el libro. Al no encontrarlo, se sentirá muy confundido y extrañado.

Tomando una pluma y mojándola en el tintero, pasará pues a anotar el nombre en el libro. ¡Pasando el infeliz a formar parte de todos los nombres de Ella!

Si esto sucede, el incauto obtiene vulnerabilidad 5, contra todos los poderes de la reina, hasta que no resuelvan el dilema que ésta plantea.

Cuando termina de anotar el nombre —y aunque no llegue a escuchar un nombre por parte de ellos sucede igualmente—, por accidente, **volcará el tintero.**

Lamentándose ante su torpeza, intentará secar el desastre con un pañuelo de fino bordado. El apaño no ayudará, más bien lo que consigue es estropear más el estropicio.

Una gran mancha, ocupa ahora una amplia zona de las páginas que mostraba el libro.

Tiradas de **PERSPICACIA** de dificultad moderada (CD moderada), permiten advertir que la gran

mancha, curiosamente, tiene forma de **ranita**.

Entrega esta información a los jugadores que hayan sacado la tirada como si fuese algo casual y sin importancia. Además, procura entregar este dato en secreto y si es posible, por escrito. Es una clave valiosa.

A su vez, si alguno desea escudriñar en el libro, verá que es una enorme lista de nombres, aunque el anciano se mostrará molesto por ese acto de tan mala educación.

Si los jugadores son tan salvajes (lo usual), que desean darle el descanso eterno al anciano, poco basta para terminar con él. No representa ningún desafío, por lo tanto, no tiene porqué mantener las estadísticas de un enemigo estándar.

ANCIANO

Humanoide natural mediano, humano
Nivel 1 PX 0 (No constituye una amenaza).

PG 4; Maltrecho 2; Iniciativa -3

CA 8, Fort 8, Ref 8, Vol 12

Velocidad 3 Percepción+2

Acciones estándar

👊 Puño +A voluntad

Ataque: Cuerpo a cuerpo; -2 contra CA.
Impacto: 1d4-2 daño.

Habilidades: Recursos +4, Historia +2

Fue 7 (-2) Des 7 (-2) Sab 11 (+0)

Con 9 (-1) Int 12 (+1) Ca 10 (+0)

Alineamiento no alineado **Idiomas** Común, élfico, enano, dracónido

Equipamiento: ropas, llaves del castillo.



El anciano finalmente no deseará perder más el tiempo, así pues, los conminará a que accedan al salón del trono cruzando la gran puerta central.

Según les dice: "*Ella, les está esperando*".

Las puertas centrales, con el grabado del enigmático rostro femenino labrado sobre una oscura y brillante madera con exquisita maestría, parecerán darles la bienvenida, invitándolos a acceder al salón del trono que hay tras ella.

18. El salón de la Reina.

Tras unas puertas labradas se extiende el gran salón.

Lo que en un principio parecía de dimensiones modestas, muestra ahora que el tamaño aquí no depende de las medidas que manejan los mortales.

El espacio de estas estancias es mucho mayor de lo que se podían imaginar inicialmente.

Ella

Al entrar en la estancia, Ella, se encuentra sentada en el gran trono que se halla en el extremo opuesto del salón, frente a las puertas.

Un amplio espacio se extiende ante ellos. Columnatas labradas con motivos naturales y bóvedas de crucería sostienen la gran sala desde la cual la reina gobierna. Alargadas cristaleras verticales, cuyos vidrios muestran motivos de la vida rural, se levantan entre los muros.

Nada de cuanto aquí hay parece ordinario. En

cuanto los aventureros acceden al recinto, un viento gélido azota sus mejillas, comienza a nevar y el suelo se cubre rápidamente con una fina capa escarchada.

Al momento sobreviene el otoño, azaroso y lleno de caprichos, algunas hojas rojizas y amarillentas juegan por el suelo.

No pasa el instante de un parpadeo para que surja una primavera que lo impregna todo con sus aromas y para que florezca la lavanda entre las piedras, las esquinas y uniones de las baldosas desgastadas del suelo.

Puede que lleguen a contemplar también como un campo de trigo amarillento disfruta del sol del verano, cuando éste deja atrás a la primavera, reflejándose en los muros, que algo translúcidos, muestran los campos extendiéndose a lo lejos, en las largas distancias. En algunos momentos la bóveda del techo desaparece, permitiendo observar como los días y sus noches se suceden lentamente, describiendo el sol y las nubes en el cielo movimientos rápidos y difusos. Incluso las constelaciones y las estrellas giran rápidamente en el cielo nocturno.

Ella se encuentra sentada en un amplio trono de madera de cerezo. Sobre sus hombros se hallan posadas algunas pequeñas aves de brillantes colores. Viste exóticas telas y un pesado manto bordado de estrellas. A sus pies, recostada contra lienzos que parten del trono, se encuentra Fara, la niña, adormecida y débil. Languidece, pero vive aún.

De los finos y largos dedos de *Ella* surge una

niebla que penetra por los orificios nasales de la niña, absorbiendo lentamente su fuerza vital, absorbiendo todo lo que Fara significa.



El trono de la reina está ligeramente elevado sobre un doble escalón amplio que hace las veces de tarima. No hay nada más en el salón salvo dos grandes braceros de tres patas a los lados del trono. Las cristaleras presentan hermosas imágenes a través de los vidrios, y su luz se



entremezcla con el de las sucesivas visiones que se suceden en el salón. Las paredes tienen un aspecto translúcido que de manera cambiante muestra las escenas descritas. A su vez permiten apreciar imágenes de todos los amplios dominios de *Ella*.

No es necesaria iluminación pues la noche y el día se suceden de manera fugaz y transitoria, bañándolo todo con una cíclica luminiscencia.

En el salón las estaciones rotan, alternándose. Y ella misma no cesa de cambiar. Su imagen es difusa y cambiante. A veces su rostro cambia y puede apreciarse como, lentamente, se transforma de mujer joven a anciana, sucesivamente.

Su aspecto no deja de cambiar. Unas veces es rubia, con ojos azules y piel sonrosada; la viva imagen de cómo sería Fara cuando crezca... Pero de pronto es morena como el tronco de un árbol, con la tez oscura como la pluma de un grajo y los ojos aún más negros... y luego, es pálida como un hueso y no parece tener sangre excepto en los huesos... De repente es rubicunda y robusta, con ojos esmeraldas y cabellos rojizos...

Y siempre joven, siempre la misma mujer con diferentes apariencias, siempre hermosa, tan vieja como el mundo...

Mientras contempláis los cambiantes aspectos de la reina, por otro lado conseguís escuchar un algo que está más allá de ella y veis algo muy distinto: no la hermosa habitación de rutilantes

velas y brillantes colores, sino muros desnudos, una arcada semiderruida y detrás, la noche.

Parece moverse con un hálito de maravillosos perfumes. Un olor a primavera, a pan recién hecho, a tierra mojada, a madera quemada, a yerbas curativas, a miel salvaje, a vino añejo, que anega vuestra mente y la paraliza.

Ella, se lleva el dedo corazón de la mano izquierda a los labios, lo chupa levemente con su lengüecilla roja y lo posa dulcemente sobre los ojos de la niña [...]

A Fara no le queda mucho tiempo. La reina, altiva y muy por encima de todo lo que un mortal significa, les recriminará su visita con una burla cruel.

Al igual que sus guardianes imitaban su carácter desafiante y altivo, la reina les propondrá, retándolos, que ya que son tan fuertes y valientes, se atrevan a resolver su dilema.

Dirigiéndose a ellos en un tono de sorna, puede hablarles de esta manera:

¿Pero quiénes son estos héroes que hasta mí hoy han llegado, sin anuncio y sin heraldo?, triste entrada en este día demuestran, cuando destrozando mis dominios, a mis sirvientes postrados dejaron, rompiendo unas puertas que todos los demás respetan.

Veo que no conocéis ni vuestro destino ni albergáis un firme propósito. Los que juzgáis tener ni vosotros mismos lo entendéis. La tierra

entera prevalece, medra y crece ante tan exiguo sacrificio (aludiendo a Fara).

Y puesto que ya en mi casa estáis, por tanto, os impondré yo mis condiciones, es lo menos que puede hacer por vosotros vuestra anfitriona.

Decidme pues, ¿quién soy yo? ¿Cuál es mi nombre velado?

Puede que una respuesta así os salve, y para proseguir vuestro camino, éste sea el pago que la reina os ofrece.

Ella no contesta a ninguna demanda sobre la niña, ni responde ni da explicaciones. Sabe perfectamente quiénes son y no se molestará en charlar sobre el asunto. Sabe a qué han venido los intrusos y llevará ella las riendas de la conversación.

Manteniendo siempre la iniciativa, no mostrará demasiada paciencia al escucharles. Está furiosa, sabe que son una amenaza y desea acabar con ellos.

Ante sus preguntas sobre quién es y qué quiere, puede responder que ella ha estado siempre ahí, junto a las criaturas; velando por ellas, velando por todos. Todo cuanto exige es muy poco comparado con lo que ofrece. Y en cierto modo razón no le falta.

Añade que también es lo que todos desean pues ¿acaso todos no ansían lo mismo? Buenaventura, fertilidad, abundancia... Todos anhelan las mismas cosas, y si el mal recae en los otros, ¿qué más da?

Con una sonrisa, les asegura que si ella existe, es porque eso es algo que en realidad todos desean.



Y en sus palabras, apreciarán la cruda y descarnada verdad. Lo que plantea un dilema moral interesante para tu grupo de aventureros.



Sobre las niñas no demostrará más que una firme convicción sobre que, ese es el justo pago a lo que le solicitan y que su demanda no es nada en comparación a lo que ella ofrece. Cualquier comentario sobre liberar a Fara resulta inútil añadiendo, hastiada, que ellos son incapaces de comprender, en su esencia, algo tan simple en realidad.

El dilema de la reina ya se ha descrito y no es otro que: **¿Quién soy yo?**
La pregunta puede formularla de varias maneras diferentes. *¿Cómo me llamo?, ¿cuál es mi nombre?*, y puede llegar a repetirla varias veces. Las dos últimas variantes de la pregunta son delicadas pues los jugadores pueden querer empeñarse en adivinar un nombre, más que

desplazarse de manera lateral al concepto de qué es lo que *Ella* significa, o cuál es la naturaleza de su esencia.

Algunos jugadores pueden resolverlo enseguida y otros no lo resolverán jamás; a no ser que entregues más pistas, por supuesto.
A mí me han sucedido ambas cosas. Es imprevisible.
Por eso y para no bloquear el encuentro, los aventureros pueden atacar a la reina y vencerla, aún sin resolver el dilema. Aunque eso sí, con bastante dificultad.
Mediante la habilidad de **arcanos (CD fácil)**, o unas pruebas difíciles de **percepción (CD difícil)**, en el caso de que arcanos no sea posible, es posible apreciar la mancha del borrón de tinta del anciano.

Entre las distintas imágenes cambiantes que *Ella* presenta, también se divisa algo extraño. A su aspecto difuso y cíclico de imágenes y aspectos se ha añadido uno que parece fuera de lugar: **parece un borrón oscuro, con forma de ranita.**
La naturaleza de *Ella* está compuesta por todas las criaturas a las que les ha robado su "yo" para formar su esencia. Puesto que todas ellas han sido anotadas en el libro, *Ella ES* todas las niñas y por lo tanto todos los nombres. Su nombre es el de todas las niñas anteriores.
Es más, ahora que el tintero está derramado sobre los últimos nombres de la lista, es cuando Ella ya no posee poder absoluto sobre ellos pues su nombre está incompleto, lo que la convierte

en una entidad a la que es posible vencer si se le muestra este hecho al resolver el dilema. Incluso podrías debilitarla más aún otorgando bonificadores al grupo mientras se encuentre en este estado de vulnerabilidad.
Esto no duraría para siempre, sólo mientras no se solucionase el desaguisado. Pero este aspecto de la trama queda más allá del enfrentamiento en este momento.
Si se resuelve el dilema, *Ella*, mortalmente pálida y más furiosa de lo que hacía siglos había estado jamás, descargará toda su furia contra los aventureros.
Pero ahora, es posible vencerla.

Ordenará a sus braceros que la defiendan, mientras desde la distancia ataca al grupo mediante su magia.
Tratará al principio de jugar al gato y al ratón con los héroes, evitándolos y haciéndoles daño lentamente. Solo al final, cuando caigan sus defensas, atacará con toda su furia.

Brasero animado Nivel 1 Bruto
Animado natural mediano (constructo)
PX 100
PG 30; Maltrecho 15
CA 16; Fortaleza 15; Reflejos 11; Voluntad 11
Velocidad 4
Inmune ácido, fuego, dormir, encantamiento, enfermedad
Vulnerabilidad 5 trueno, 5 ácido
Iniciativa +0
Percepción +0
Visión en la oscuridad



Acciones estándar
⊕ Golpetazo • A voluntad
Ataque: +4 contra CA Impacto: 1d8 + 4 daño
↓ Golpetazo derribador • A voluntad
Ataque: +2 contra Fortaleza Impacto: 1d8 + 4 and queda tumbado.
↓ Arrojar brasas (fuego) • A voluntad
Ataque: +2 contra Reflejos Impacto: El objetivo sufre daño continuado de fuego 5 (salvación termina).
Acciones libres
Carbones ardientes
Efecto: Cuando se encuentra adyacente a un enemigo tumbado al final de su turno, el brasero hace un ataque de arrojar brasas contra el enemigo.
Fue 15 (+2) Des 11 (+0) Sab 10 (+0) Con 12 (+1) Int 4 (-3) Ca 7 (-2)
Alineamiento no alineado Idiomas —

Ella, mago nivel 3 Elite (Líder)
Humanoide natural mediano (faérico) PX 350
PG 86; Maltrecho 43 CA 16; Fortaleza 12; Reflejos 12; Vol 15 Velocidad 6 Tiradas de salvación +2; Puntos de acción 1 Iniciativa -1 Percepción +4
Rasgos
El desafío de "Ella"
La hechicera plantea un desafío o acertijo fuera de y durante el combate (consultar texto). Si la criatura desafiada rehúsa contestar o falla la respuesta correcta, Ella, gana los siguientes

beneficios hasta el final del encuentro:
Un punto de acción extra, un uso extra de un esfuerzo curativo, un bono +2 a las tiradas de ataque, y un bono +5 a todas las defensas. Además, Ella regenera 2 puntos de vida cada turno extrayéndolo de la fuerza vital de una niña. También gana resistencia +5 a TODO daño mientras el desafío no sea resuelto.

Acciones estándar
Nuevas energías (curación) • Encuentro
Efecto: gasta un esfuerzo curativo y recupera 18 puntos de vida. La hechicera gana un bono +2 a todas las defensas hasta el final de su siguiente turno.
↘ Golpe mental (psíquico) • A voluntad
Ataque: rango 20; +6 contra Reflejos. Impacto: 1d8 + 5 daño psíquico, y el objetivo es aturdido (salvación termina).
Invisibilidad (ilusión) • A voluntad
Efecto: La hechicera se vuelve invisible hasta que hace un ataque.

A través del velo (Teleportación) + Recarga ☼
☼
Efecto: Se teleporta 5 casillas.

↘ **Relámpago danzante (rayo) • Encuentro**

Ataque: hace un ataque por separado contra 3 objetivos diferentes: rango 10; +6 contra reflejos.
Impacto: 2d6 + 9 daño por rayo.

✦ **Explosión atronadora (trueno) • Encuentro**

Ataque: Explosión 1 en rango 10 casillas; +6 contra Fortaleza.
Impacto: 1d8 + 6 daño de trueno, y el objetivo es aturdido (salvación termina).

↘ **Dominado (encantamiento) • A voluntad**

Ataque: Rango 10 (objetivo), un humanoide

aturdido); +6 contra Voluntad
Impacto: El objetivo es dominado (salvación termina). La hechicera sólo puede dominar a una criatura a la vez.

✦ Tormenta relampagueante (rayo) • Recarga
☼ ☼
Ataque: Explosión de área 2 en rango 10; +6 contra Reflejos. Impacto: 2d6 + 9 daño de rayo.
Habilidades Arcana +9, Intimidar +9, Historia +10
Fue 9 (+0) Des 7 (-1) Sab 16 (+4) Con 11 (+1) Int 17 (+4) Ca 14 (+3)
Alineamiento no alineada Idiomas Común, enano, élfico, dracónido, otras lenguas. Equipamiento Vestidos, Implemento orbe

Si es vencida desaparecerá enérgicamente, de súbito, derribando a los aventureros con el poder de su furiosa desesperación.

Entre un destello súbito, enérgico; entre un viento frío y delirante; no sin antes emitir un grito ahogado, la forma de un furioso espíritu surge y se desvanece, derribándoos con un fuerte soplo hecho de cólera. El golpe hace estallar las vidrieras y la esencia de Ella se disipa violentamente, entre unos sollozos que se apagan, alejándose, y jurando venganza...

La clavija que controla la dificultad de este encuentro se encuentra principalmente en la resistencia al daño de la reina y en sus enormes defensas. Mientras posea todo su poder, será difícil vencerla. Si esto va a suceder permite, si



quieres, que los héroes puedan escapar, mientras las humillantes carcajadas de *Ella* resuenan a sus espaldas.

Resolver el dilema de la reina y adivinar su nombre verdadero, la priva de parte de su poder y constituye la clave para superar este desafío.

Para finalizar...

Una vez *Ella* es vencida nada queda en el salón, ahora ruinoso, salvo una niña tumbada sobre la fría piedra.

El castillo parece un lugar totalmente diferente al que creían conocer. Los muros ahora están derruidos en su mayor parte; la bóveda del techo es inexistente; los tejados, aleros y algunas de las partes superiores de las dependencias no existen; puertas y ventanales están hechas pedazos y un viento frío resuena entre las solitarias columnas y las mudas piedras, allí donde ahora sólo crecen líquenes y hierbas.

El castillo presenta ahora el aspecto de haber estado abandonado desde hace muchos, muchos años.

Si recogen a Fara e inician el camino de vuelta nada se los impedirá. Nada encontrarán en la planta inferior si bajan a investigar, tan sólo ruinas, habitaciones vacías, polvo y silencio. No hay sirvientes, ni peligros ni guardianes. No queda nadie en esta vieja ruina. *El tesoro de la reina sigue aún allí, eso sí.*

El bosque, libre del poder de *Ella*, no es más que un bosquecillo corriente, silencioso e inofensivo.

Normalmente podrías conceder 350 PX por terminar bien la aventura, claro que *bien*, es un término con matices.

Falta la última sorpresa.

Su regreso al pueblo transcurre sin incidentes. Cuando llegan, no hay recibimientos, ni abrazos, ni cálidos clamores de júbilo.

Al momento se percatarán de que nadie los recuerda. Nadie tiene constancia de los sucesos que allí tuvieron lugar, no conocerán a nadie, ni siquiera quedará ninguno de los personajes que allí conocieron.

Nadie, absolutamente nadie, se acuerda de ellos, ni saben quién fue *Ella*, Fara, o cualquier otro asunto relacionado con esta historia.

Simplemente, aquello no sucedió. Aquello nunca fue un hecho en la historia del lugar.

Los aventureros cambiaron el orden de las cosas y las consecuencias se han transmitido hacia el pasado y hacia el futuro.

Nadie recordará tampoco a Fara. Si tuvo padres, hace tiempo se marcharon a tierras lejanas.

Es un buen momento para que los aventureros la acojan como un miembro más y la entrenen como una aventurera, la eduquen como a un sirviente, una ahijada, pupila o protegida, o bien, le busquen una buena familia que se encargue de ella.

Y lo mejor será que tras solucionar sus asuntos y comprar provisiones, prosigan su propio camino, lejos de aquel lugar.

Pero Ella volverá, debes creerlo. Y ahora, muy, muy furiosa, volverá a por todos nosotros.

Epílogo

"En el país, los granjeros siguieron trabajando como siempre durante el día, pero al anochecer cuchicheaban junto a las chimeneas y por las noches, soñaban..."

Poco a poco, alimentados por esos cuchicheos y esos sueños, los árboles del bosque crecieron, las zarzas se espesaron y las verdes culebras anidaron en los troncos. Entonces el castillo se reconstruyó a sí mismo, las nubes se enroscaron en sus almenas y torres, y Ella regresó para proteger las casas y los campos de los granjeros, arrebatándoles a cambio a sus hijos; cuando llegaba la hora los enviaba a buscar, y los niños se internaban en el bosque y se perdían.

Nunca más volvió a nacer una niña tan hermosa como Fara, Ella, puso buen cuidado en que no volviera a suceder".

Fin



*...y así termina este cuento,
sobre dioses olvidados.*

*De una bruja, su castillo
y de todos sus sirvientes.*

*Y unos héroes que, tras salvar a la doncella,
prosiguieron su camino.*

*Sin saber que con los años,
les recordaría para siempre...*

*Edanna
Enero del 2011*

**Dedicado a todos los jugadores, de ahora y de siempre, de habla hispana. Es la pasión, la que nos ha dado nuestros mejores momentos...*



"Ella". Una aventura para Dungeons & Dragons, por Edanna, se encuentra bajo una Licencia [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-Compartir Igual 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/). Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden encontrarse en www.lavondyss.net/dyss.





