Básico

Una aventura para

Magissa

Rol para niños

La balada del Rey Transparente II

"La prisión de la Reina"

La Balada del Rey Transparente II, Magissa. Juego de Rol para niños y Dyss Mítica, por Edanna, tienen derechos de autor © 2013. Con permiso de distribución bajo Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 . www.lavondyss.net

Magissa
Rol para niños

La balada del Rey Transparente (II)
"La prisión de la Reina"

Una aventura para Magissa
Juego de Rol para jugar con niños a partir de 6 años

Por
Edanna

Créditos

LA BALADA DEL REY TRANSPARENTE (II)
"LA PRISIÓN DE LA REINA"

Primera edición
Revisión 2ª

Una aventura para Magissa. Juego de Rol para jugar con niños a partir de 6 años

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

Ilustración de portada
Virginia Berrocal

Correo electrónico: edanna@lavondyss.net
Web: http://www.lavondyss.net

MAGISSA, "JUEGO DE ROL PARA NIÑOS", Y LA BALADA DEL REY TRANSPARENTE I Y II SON OBRAS REGISTRADAS Y TIENEN DERECHOS DE AUTOR © 2013
Todo el material visual y los elementos gráficos se publican con permiso y se encuentran bajo la misma licencia que el resto de la obra. Allí donde exista otro tipo de condiciones se especifican los detalles en cada caso.

Ontario. Canadá

DYSS MÍTICA

La ambientación "oficial" de Magissa es:

www.dyssmitica.com
www.lavondyss.net
**Dyss Mítica tiene su propia licencia*

AGRADECIMIENTOS Y PRUEBAS DE JUEGO
Sophie Campbell, Ian Asquith, Aphrodita Wójcik, Anne Asquith, Zeth Asquith, Becca Willis, Ana María T., Melita R., Susan B., Gerry, Eliza y Gaby Roberton.

PERMISOS Y LICENCIA

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

Esta aventura es gratuita. No tiene coste económico, pero no por ello carece de valor.
Por favor, respeta la licencia.

“Presa en la torre se halla la Reina dormida
gruesos muros se cierran en torno a su lecho
poderosos guardianes la vigilan con fiereza
ocultando el secreto que guarda en su pecho."

"Ni portones ni rejas guardan esta prisión,
pues no es mejor la hecha de altos muros
a la que sin esperanza a lograr no conduzca
de hallar una senda a lugares más seguros."

"Llora ya la Reina por huir de su cautiverio
más la confianza su corazón siempre ha guardado
ya que sus sueños le hablan de unos héroes
que pronto habrán de llevarla junto a su amado."

"¿Y quién habrá de escuchar su lamento?
si mensaje alguno de allí jamás salir podría
aguarda así a que llegue el momento
en que sus sueños tornen llanto en alegría."

Prólogo

Siguiendo la estela del Cuento de Hadas vuelve la segunda parte de La balada del Rey Transparente, una continuación de las aventuras que ya iniciaran nuestros héroes en la primera parte.

En esta aventura, y siguiendo con la historia de nuestro tan particular rey Arturo, los jugadores volverán a ser los protagonistas para ayudarle a encontrar a su amada Ginebra. Una historia dulce como el caramelo donde unos Imagos en Dyss brillan con luz propia, aunque nunca tanto como deben hacerlo los auténticos protagonistas de toda aventura. Los personajes que llevan los jugadores.

Con esta obra se cierra la historia y el conjunto de las dos primeras aventuras para el juego. Unas aventuras que tratan de ser muy románticas por un capricho mío. El de rememorar mis primeras andanzas en el mundo de los juegos de rol; donde en lugar de explorar ambientes oscuros y ominosos tuve lo que yo considero la gran fortuna de poder explorar mundos de luz donde aún así seguía existiendo el conflicto. Verdadero núcleo de todas las historias. Aventuras oscuras hay muchas, por lo que tengo plena confianza de que no sólo hay aún muchas cosas que están esperando ser contadas sino que en este hobby hay además espacio de sobra para muchas cosas diferentes.

En esta aventura los héroes visitarán el Palacio de Gedeón, situado en el mundo de los sueños. Y es que el pequeño dragón siempre huye de la realidad. En el palacio se levanta su torre, un monumento privado donde además de ocultarse, deposita su conocimiento y los primeros recuerdos de su vida.

Cada planta de la torre enfrenta a los aventureros a un dilema que podrán resolver por la fuerza o bien mediante el ingenio.

Algunas de las pruebas que se plantean en la aventura no son fáciles. En algunos casos, especialmente en el enfrentamiento final contra el dragón, se da la opción de comenzar un debate. El Narrador puede usar los planteamientos para tratar de decir y de enseñar algo a los jugadores más pequeños (y quizás a algunos que no lo sean tanto...). Son herramientas que pueden usarse o no con libertad. Fallar las pruebas podría tener consecuencias para los aventureros pero, en mi opinión, nunca hasta el punto de arruinar la diversión. Siempre tengo muy claro que antes que nada esto es un juego, no una lección de moral ni una clase magistral. Lo más importante debería ser siempre la diversión antes que todo lo demás. Esto puede que sea una declaración de intenciones, un consejo, o ambas cosas a la vez. Pero es más un deseo de no querer imponer una forma de hacer las cosas o de decir cómo hay que hacerlas.

Por otro lado el Rey, la Reina y el Caballero más famoso del mundo merecen tener otro pequeño homenaje y con razón. Por lo que la balada del Rey Transparente es sin duda mi pequeño homenaje a una de las leyendas más hermosas de todos los tiempos. Una que nos ha inspirado para reír, para llorar... y para soñar.

Espero que disfrutes de esta aventura tanto como yo lo he hecho al crearla.

Edanna
12 de junio de 2014

Para mi pequeña Edanna.
Yo te doy todo mi amor y tú..., me das Amapolas

Érase una vez…

"Había una vez, hace mucho, mucho tiempo, un pequeño Dragón que soñaba con natillas y con pompas de jabón..."

Hace mucho, mucho tiempo, vivía un pequeño dragón junto a su madre en una gran cueva. Se llamaba Gedeón.

Su guarida estaba en lo alto de una enorme montaña. Para llegar hasta allí sólo se podía ir volando; o al menos, eso pensaban... La cueva era cálida y confortable y unas enormes setas fosforescentes iluminaban con una luz tenue y anaranjada los grandes salones de piedra.

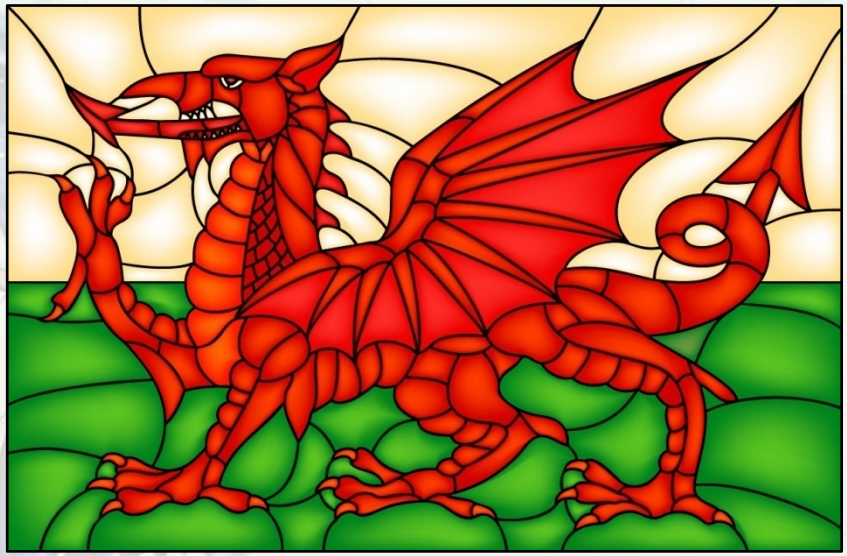
Su madre solía cantarle a su retoño canciones en una hermosa lengua que hoy ya nadie recuerda. Y entre canción y canción le hacía repetir con frecuencia lecciones que todo dragón debe conocer y que todos los dragones se enseñan los unos a los otros, pasando así tal conocimiento de padres a hijos.

Pero un día pasó algo terrible. Un grupo de forasteros entró en la cueva por un estrecho túnel secreto. Ninguno de los dragones que habían vivido allí lo habían descubierto antes. Se trataba de aventureros codiciosos que se habían abierto camino con el único deseo de saquear el tesoro del dragón.

Es bien conocido que todos los dragones acumulan un gran tesoro. Lo que muy pocos saben es que muchas de las joyas y las piedras preciosas que atesoran les sirve de alimento, fundiéndolas antes con su aliento de fuego. De ellas obtienen una gran energía.

Sin importarles si esto o aquello les pertenecía, se fueron abriendo camino hasta llegar al gran salón donde madre e hijo vivían en paz. Su madre, consciente de la amenaza, sumió a su pequeño en un sueño dulce y profundo. A continuación lo encerró dentro de una enorme bola transparente, muy parecida a una gran pompa de jabón, y lo envió flotando hacia lo alto de la cueva. De ella salió por una abertura disimulada en lo más alto, escapando así al exterior. De allí se alejó, revoloteando y sin tener ni idea del peligro del que se había librado.

De su madre no volvió a saber nada más, al menos en esta historia. Desde entonces el pequeño dragón no la ha vuelto a ver ni ha tenido ninguna noticia de lo que le sucedió.



Encerrado en su pompa, el pequeño dragón soñaba con natillas, con pompas de jabón y con el conocimiento de las seis virtudes que todos los dragones buenos deben conocer. Su madre se las había hecho repetir en numerosas ocasiones y son: ***Lealtad, Honestidad, Generosidad, Alegría, Compasión y Sabiduría*** Las seis claves que ayudan a llevar una vida plena y ser feliz mientras haces felices a quienes te rodean.

De aquel sueño el pequeño dragón nunca quiso despertar de tan asustado que estaba, por lo que vagó sin rumbo arrastrado por las corrientes de aire. Atravesó países, cruzó montañas, valles, ríos y lagos. Esquivó altos picos nevados, feroces tormentas y temibles tornados. Y

se libró incluso de las flechas que algunos le lanzaban desde el suelo, de tan asustados que estaban de ver a un dragón flotando sobre sus cabezas.

Y tanto fue así que Dyss, el gran espíritu del mundo, la gran mente que está en todas partes, cumplió sus deseos, una consecuencia de sus miedos. Pues Dyss, es capaz de conocer lo que sientes y lo que piensas si esos pensamientos y esos sentimientos son muy intensos. Levantó para él, en el pico más alto de la montaña más alta, la más alta torre en donde podría vivir tranquilo. Ajeno y a salvo de los peligros del mundo. Y para que su seguridad fuese total, ancló el lugar en el mundo de los sueños. Allí donde ninguna amenaza podría molestarle jamás.

En el mundo de los sueños es imposible crecer, por lo que el dragón siguió siendo siempre tan pequeño como lo fuera el día en el que se vio separado de su madre; y en el que tuvo que enfrentarse, sin desearlo, a todos los peligros de un mundo desconocido.

Pero un dragón no pasa todo su tiempo dormido. Tarde o temprano el pequeño despertó y al poco tiempo empezó a realizar visitas al mundo real. Para hacerlo usaba una versión o reflejo deformado que existe allí de su propia torre, que le sirve de puerta entre un mundo y otro.

Al principio fueron visitas prolongadas. Recorrió el mundo, visitó muchos lugares, conoció a otras criaturas y aprendió muchas cosas. No obstante él seguía siendo un pequeño dragón, un niño en un mundo que siempre parecía estar por encima de él y que siempre le daba mucho miedo.

Con el tiempo sus visitas fueron más cortas y menos frecuentes. Pasaba allí sólo el tiempo necesario para cumplir con sus necesidades y buscar comida en forma de preciosas, gordas y deliciosas gemas de todos los matices, formas y tamaños que pudieses imaginar. El resto prefería pasarlo en la cálida, confortable y más segura de todas las guaridas.

Pero si había algo que echaba de menos por encima de todo era a su madre.

Se le ocurrió entonces buscar una, ya que no sabía dónde estaba la suya ni había vuelto a saber nada de ella. ¿Pero a quién? Si una cosa tenía clara es que todos los dragones llevan sangre de reyes por sus venas, por lo que su madre sólo podía ser ¡una reina!

Y un día, un día ya lejano. Durante una de sus visitas al mundo real tuvo un golpe de suerte. En una caravana que cruzaba los campos, protegida por un grupo de soldados y por un caballero envuelto en brillante armadura, viajaba una de las reinas más famosas que ha conocido jamás el mundo. La reina Ginebra, que acudía a encontrarse con su rey en Camelot. El pequeño dragón sintió la presencia real, vio su oportunidad y decidió llevarse a la Reina a su guarida.

Los soldados no fueron un problema pues salieron corriendo tras "calentarles el trasero" un poquito. Pero aquel caballero en armadura era un hueso duro de roer por lo que decidió llevárselo también a él. No obstante, no podía transportarlos directamente a su torre oculta en el mundo de los sueños ya que sólo él podía entrar allí. Sólo el pequeño dragón tenía la habilidad de pasar de un mundo a otro. Por lo tanto, fue antes a su fortaleza "Bocabajo" (una versión de su propio palacio en el mundo real) y dejó allí al maltrecho caballero, algo magullado. Tampoco podía llevarse a la Reina al mundo de los sueños por lo que la sumió en un sueño profundo y, dejando su cuerpo a salvo en una cámara dentro de la fortaleza, se llevó su espíritu con él cruzando a través del espejo que separa ambos mundos.

Y todo lo demás no seré yo quien os lo detalle ya que vais a ser vosotros los que, siendo los protagonistas, contaréis todo cuanto vaya a suceder a partir de ahora...

INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

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

Esta aventura está diseñada como continuación de su primera parte. Si el grupo la ha jugado, lo que es muy conveniente como es lógico, tendrá en su poder el frasquito con el aliento y la voz de la Reina. Este objeto les servirá de faro para poder encontrar el palacio de Gedeón. Si no es así, el frasquito bien se lo podría haber entregado el mismo Rey, que lo guardaba como un tesoro personal.

Lo más probable (y conveniente claro) es que los aventureros sigan junto al rey moribundo y su guardián, Lanzarote del Lago. Deberían haber descansado y recuperado fuerzas tras dormir un rato y comerse unos cuantos bocadillos de "chorizo medieval" o algún que otro pollo asado; lo normal como desayuno de unos héroes vamos...

Ya sea que sigan en el mismo lugar donde yace tendido el Rey o en cualquier otro, una cosa debe haber quedado clara: su misión. Sus últimas palabras antes de caer desvanecido, y que repetimos aquí, fueron:

> *Gracias mis queridos amigos. Reconozco que os había juzgado mal. ¡Cuánto tenemos que aprender nosotros, los adultos, de lo que una vez fuimos…!*
>
> *Pero me desvanezco…, ya no puedo hacer nada salvo pediros mi último favor: ¡Salvad a la Reina! Pues yo sin ella no soy nada... Con su voz en la botella, podréis encontrarla. Sólo vosotros podéis conseguirlo…*

Tras pronunciar estas palabras cayó dormido. Su nivel de transparencia es tan elevado que ya apenas se le puede ver con claridad. Bajo él, el suelo **está lleno de unos pétalos de color rosado**. Los mismos que tenía el árbol mágico cuando llegaron a la isla la primera vez, al otro lado del reflejo sobre el lago. Es importante que recuerdes este detalle ya que son los que permitirán a los pequeños héroes caer dormidos con rapidez.

Lanzarote, muy preocupado, les dice que el Rey ya no está en condiciones de viajar al Reino de los Sueños ni de salvar a la Reina. Les pedirá como un último favor que sean ellos los que se embarquen en esta misión.

Así terminaba la anterior aventura. Ahora es el momento de volver a embarcarse en una nueva búsqueda para salvar a la Reina. Para hacerlo disponen de la botellita con su voz, con la que podrán encontrar el sueño de Gedeón sin temor a perderse en el Reino de los Sueños.

Pero ¿Cómo viajar al Reino de los Sueños? Si los aventureros se preguntan cómo hacerlo Lanzarote les dirá que los pétalos que cubren el suelo bajo el cuerpo del Rey podrán ser de gran ayuda. Basta mezclarlos con agua y hacer una infusión para no tardar en sentir un sueño muy profundo y especial que les hará caer dormidos como troncos.

Una vez dormidos y **gracias a la magia de los pétalos** se adentrarán en los vastos paisajes oníricos de mundo se los sueños, donde el sueño de cada criatura que vive en el mundo existe dentro de una enorme esfera de cristal luminiscente. Un mundo multicolor repleto de pompas de jabón...

Para encontrar la esfera con el sueño de Gedeón el frasco les servirá de guía, brillando cuando estén más cerca y atenuándose cuando se alejen. Con un mínimo de sentido común no tardarán en hallar la esfera que encierra el sueño que buscan.

Si no se aclaran el Narrador siempre está ahí para dar algún que otro empujoncito..., pero sin pasarse. Si proteges demasiado a tus jugadores y les ayudas en exceso se puede perder parte de la emoción del juego y de sus muchas posibilidades. Lo importante es que el juego fluya. Interviene con moderación y sólo si se trata de un atasco con mayúsculas y no van a ninguna parte. Pasarse horas esperando a que den con la solución a un problema ni es divertido ni tiene sentido alguno.

No hay mejor forma de hacer avanzar la trama de una historia que buscar problemas que solucionar. No temas que tus jugadores se metan en líos si así la historia se vuelve más interesante. Precisamente por esa razón no todo va a ser un camino de rosas en el mundo de los sueños. Allí tendrán su primer encuentro con "Discordia", una criatura que cuanto busca es el conflicto y los problemas. Más adelante lo volverán a encontrar en el palacio de Gedeón.

Al llegar al Palacio deberán explorar sus salones y entrar en la torre, avanzando a través de sus seis cámaras. Cada una encierra una pequeña parte del espíritu de la Reina. Sólo en la última cámara y ante el mismísimo Gedeón será posible unirlas todas para poder salvarla. Cada una presenta además una prueba que es posible resolver con el ingenio o bien por la fuerza bruta. Si se avanza usando la fuerza es muy posible que debido a las heridas recibidas sean derrotados si deciden enfrentarse a Gedeón.

Cada grupo de jugadores deberá enfrentarse a las pruebas según su propia capacidad de poder ponerse de acuerdo entre todos. Queda a decisión del Narrador considerar qué es lo mejor y qué merece o no una recompensa, aunque nunca debería olvidar que lo más importante es pasar un buen rato jugando al rol. Lo conveniente es que los jugadores aprendan cuales habrían sido las posibles soluciones y tratar de completar la aventura.

El encuentro final con Gedeón debería resolverse de forma pacífica. El pequeño dragón no es malvado, como se puede deducir de la historia de introducción. Cuanto busca es a su madre, de la que nunca ha vuelto a saber nada. Una excusa perfecta para crear futuras aventuras. En cualquier caso, lo que más desea es hacer amigos. Si consiguen su amistad podrán contar en el futuro con un poderoso aliado. Nada más y nada menos que ¡un cachorro de dragón! que aún está por hacerse adulto...

1. El gran viaje

Una vez tengan clara su misión el siguiente paso es adentrarse en el mundo de los sueños. Poco van a necesitar allí, así que no deberían de preocuparse por esas cosas. No obstante, al sueño viajarán tal y como estén vestidos y con lo que lleven encima, pues en ese mundo eres tal y como te imaginas ser, ni más ni menos.

Puntos de Remiendo
(**Regla opcional**)

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

Sobre el frasquito, bastará con que alguno de ellos lo sostenga en su mano o lo guarde en el bolsillo. También pueden llevarse los macutos con algo de equipo. Si los protagonistas creen de verdad que les será de ayuda, así será.

Pero claro, no siempre es fácil quedarse dormido cuando uno lo necesita. Aunque siempre hay alguno al que le basta con tumbarse y cerrar los ojos. ¡No hay nada peor que el que te obliguen a dormir para no poder pegar ojo!

Si los jugadores se plantean ese problema Lanzarote acudirá de nuevo en su ayuda:

> *"No os preocupéis. Usad estos pétalos. El Rey me dijo que están encantados. Basta que los mezcléis con un poco de agua y bebáis de la infusión para quedar dormidos profundamente.*

Si lo hacen no tardarán en descubrir que el brebaje no sabe nada mal, teniendo un regusto a polen o incluso a miel. Cosas de la botánica mágica. Pero antes de que el primero cierre los ojos, Lanzarote les dará un último y muy valioso consejo:

"Recordad una cosa más: Pase lo que pase, no os separéis. Permaneced siempre juntos y trabajad en equipo. Ese es el secreto de vuestra auténtica fuerza. No lo olvidéis...

Una vez beban del agua de pétalos irán cayendo dormidos tras pasar unos minutos. Ahora es cuando su aventura comienza de verdad.

En el mundo de los sueños

Al poco de quedarse dormidos, los héroes sentirán poco a poco que flotan sobre sí mismos. Pueden ver sin dificultad sus cuerpos tendidos en el suelo. Pero la diversión termina pronto pues la realidad del mundo no tarda en desvanecerse para convertirse al poco tiempo en una extraña niebla. Puedes leer a tus jugadores lo que se describe en los cuadros de **color lila** o usar tus propias palabras:

Una extraña niebla os rodea. La visión del mundo real desaparece y de repente no tenéis ni idea de dónde podéis estar. Estáis flotando en un mundo que no tiene ni arriba ni abajo, suspendidos en el aire y con la capacidad de poder moveros a voluntad en cualquier dirección. Cuando os miráis los unos a los otros veis como vuestros cuerpos mantienen la misma forma que en el mundo real, pero rodeados de una luz brillante.

La niebla parece despejarse y en la distancia se ven unas grandes bolas luminosas. Como globos de cristal o pompas de jabón que además parece que tienen "algo" en su interior…

En el mundo de los sueños es posible flotar y moverse a voluntad. Los aventureros pueden ir en cualquier dirección y viajar por el aparente vacío. Aparente porque no tardarán en darse cuenta de que el espacio está salpicado con unos enormes globos. Unas esferas enormes, de varios kilómetros, que contiene cada una el sueño de alguien. Hay miles y miles, y si los héroes decidieran viajar en cualquier dirección no tardarían en darse cuenta de que el mundo de los sueños no termina nunca.

Todo alrededor está iluminado con un resplandor extraño, con la misma claridad que un cielo despejado y blanquecino, pero sin que pueda verse un sol por ninguna parte, ni nubes, ni estrellas. Sólo bolas, grandes y luminosas. Unas enormes bolas centelleantes.

Si alguno de los aventureros cae en la cuenta de los posibles usos del **frasquito** verá que **brilla con un resplandor** muy tenue. Moviéndose en una dirección se apaga más y más mientras que si se va en el sentido contrario su brillo aumenta un poquito, dependiendo de si uno se dirige hacia la esfera que contiene el sueño de Gedeón o, por el contrario, se aleja cada vez más.

En realidad no importa de qué dirección se trate pues es imposible orientarse en el Mundo de los Sueños si no se dispone de una ayuda de este tipo. Aquí no hay ni Sur, ni Este ni Oeste. Sólo probando diferentes direcciones es posible en pocos minutos averiguar cuál es el rumbo a seguir.

Por ahora investigar cómo orientarse y usar el frasquito como guía es la misión principal de los aventureros. Durante su viaje verán muchas esferas. Cientos de miles de sueños flotan balanceándose en la nada luminosa y resplandeciente. Hay sueños buenos, sueños malos y muchos sueños regulares. Lo que tienen las criaturas en sus pensamientos flota aquí envuelta cada una en su propio mundo. Sin un guía o un objeto parecido al frasquito no es posible entrar en los sueños. Podría hacerse, pero requiere una magia poderosa de la que en estos momentos no disponen nuestros héroes. Además, sus asuntos están en otra parte.

Una vez estén ya en marcha, puedes continuar con la historia.

El encuentro con Discordia

"Donde nuestros héroes se topan con discordia, que a ratos ríe y durante todo el tiempo sólo incordia".

Pasado ya un buen rato en su viaje a través del mundo de los sueños notarán una sombra que se aproxima. Una enorme criatura se acerca rápidamente venida de vete tú a saber y comienza a volar en círculos alrededor del grupo. Es larga, verdosa y escurridiza. Nada en el vacío como una serpiente lo haría en el agua, serpenteando ágilmente. Revoloteará alrededor del grupo durante un rato; a distancia segura al principio y, poco a poco, comenzará a acercarse más y más.

Se trata de Discordia, una de las muchas criaturas que habitan en el mundo de los sueños y que con frecuencia visitan el mundo real.

Discordia siempre trata de dividir a la gente. Es feliz cuando los demás se enfadan por su culpa, y le divierte mucho lograr que se peleen entre ellos. Para conseguirlo se vale de mentiras y engaños. En todo momento hace bromas y burlas mientras ofrece a su víctima lo que él piensa que es lo que más desea y le promete que lo conseguirá si traiciona a sus amigos. Disfruta burlándose de los demás, pero lo hace de una forma que nunca queda muy claro si está hablando bien o mal de alguien. Suele dirigirse a cada criatura por separado; pero ahora es complicado, por lo que en esta ocasión se dirigirá a todo el grupo. Muestra a tus jugadores su imagen y lee, si quieres, el texto del cuadro a continuación.

Una criatura enorme y verdosa, de unos siete metros de largo que parece una mezcla entre una serpiente y a un dragón, comienza a revolotear a vuestro alrededor. Aunque recuerda a un dragón, se trata de algo diferente. Además, tiene aspecto de ser una criatura muy vieja. Al poco, con una voz masculina de alguien muy mayor, de tono oscuro y que retumba como en una cueva, les hablará:

"*Vaya vaya, por las garras del oso, pero qué ven estos ojos viejos y cansados, ¡niños...!, niños buscando a alguien encerrado en algún oscuro pozo...*"

"Decidme muchachos, héroes valientes llenos de sensatez..., ¿no sería más conveniente separarse para así poder encontrar lo que buscáis con rapidez?

Es probable que algunos jugadores piensen que se trata de Gedeón. Si lo llaman así o se lo preguntan la criatura se reirá de ellos. Dirá que él es alguien mucho más viejo que ese niño-dragón que parecen andar buscando. Discordia sabe quien es Gedeón por supuesto, y hará todo lo posible porque fracasen en su misión de encontrarlo a él, a su sueño y a la Reina presa en sus dominios. Discordia cuanto desea es separar al grupo, que cada uno tome una dirección distinta y se pierda. Eso es lo que le alimenta y le da fuerzas. Si fracasa se va debilitando cada vez más.

El encuentro consiste en una larga conversación en la cual intentará convencerlos de que se separen y sigan caminos distintos, asegurándoles que si lo hacen encontrarán antes el sueño de Gedeón. Todo lo contrario a lo que deben hacer desde luego, pues sólo siguiendo todos juntos y usando el frasco como guía podrán encontrar lo que buscan si tienen algo de paciencia.

El Narrador debe aprovechar a Discordia cuanto pueda, interpretándolo si es posible, y usándolo como un mal consejero que intenta engatusar y engañar a los aventureros, confundiendo sus metas. Un buen Narrador puede sacarle mucho partido al personaje ya que estará presente hasta el final de la aventura.

Si Discordia consigue su propósito un Narrador severo podría dar la aventura por terminada, concluyendo que los aventureros se han despertado en el mundo real tras haber pasado muchas horas dando vueltas y sin haber completado su misión.

Poco práctico y conveniente sin embargo. Siempre deberían tener la oportunidad de poder volver a reunirse unos con otros tras haber perdido mucho, pero que mucho tiempo. Más debilitados y con algún **punto menos de Esperanza**, y hasta con alguna desventaja (-1D a todas las tiradas debido al agotamiento). En cualquier caso, si esto ocurre ya Discordia se ha apuntado un tanto.

DISCORDIA

Dificultad: 7 dados

Su objetivo siempre es confundir y tratar de hacer fracasar al grupo. Nunca se enfrenta en combate ni lucha.

Si se inicia una pelea responderá desapareciendo en una nube de humo con un "¡POF!", tras recibir dos o tres golpes, para reaparecer más adelante y seguir con sus objetivos.

Si fracasa en sus intentos de sembrar pues... eso, la discordia, se irá debilitando cada vez más. Se hará más pequeño y el número de sus dados irá disminuyendo hasta quedarse en nada. Si esto ocurre se desvanecerá por completo para no volver a molestarles.

Es probable que alguno intente soltarle a Discordia un gancho de izquierda o bien lanzarle algún virote de ballesta..., e incluso la parrilla de asar la carne seguida de todas las sartenes que se tengan en el macuto. Discordia es una criatura muy poderosa. Su forma puede ser

destruida, pero no tardará en reaparecer al cabo de un tiempo como nueva y de mucho peor humor esta vez...

Para cualquier tirada que implique un enfrentamiento con Discordia puedes usar una forma simplificada de estadísticas. Todas sus pruebas se enfrentan a un número de dados que simbolizan su nivel de poder o su dificultad en todos los aspectos. En total es una criatura con **siete dados** (7) de dificultad. Ya sea su Fuerza, su Mente, su Ataque o su Defensa, siempre tira este número de dados para cualquier prueba que se te ocurra que pueda ser emocionante. Los demás datos no importan.

Estadísticas abreviadas

En muchos casos no necesitas las estadísticas de una criatura. Especialmente es el caso de Discordia, que no puede ser destruido.

Según las reglas de los Personajes No Jugadores (PNJ), cuanto necesitas saber es lo que son y cuál es su función. Basta con tener además un número de dados que representan su nivel de poder. Ese número de dados es su Dificultad para todas sus tiradas. En caso de recibir daño puedes usar las **reglas para los duelos**: ir disminuyendo su cantidad de dados por cada impacto de la misma forma que si se tratara de sus Heridas. Cuando se quedan sin dados han sido derrotados. Con eso es suficiente.

Si recibe suficiente daño desaparecerá en una nube de humo para reaparecer más adelante y continuar con sus planes; siempre incansable.

Superar el encuentro no consiste más que en ignorar los consejos y advertencias de Discordia y proseguir con la misión. Si lo ignoran no tardará en darse la vuelta y marcharse, furioso. Se lo volverán a encontrar más adelante, pero por ahora supone toda una victoria ignorar sus consejos y dejarlo con el rabo entre las piernas.

El sueño de Gedeón

Si los aventureros han usado sabiamente el frasquito habrán visto cómo su brillo aumenta a medida que se dirigen en la dirección correcta. Al cabo de una hora de viaje –más o menos– la luz brillante los llevará hasta uno de los enormes globos que flotan en el Mundo de los Sueños. El brillo irá aumentando hasta hacerse casi cegador, una pista bastante segura de que por fin deben haber encontrado lo que andaban buscando.

Cuando se acerquen a la esfera verán que dentro se divisa una gran montaña rocosa con forma de columna. Está recubierta con una extraña arboleda tropical. Entre las rocas hay cascadas de agua que caen, perdiéndose en el vacío que hay más abajo. El peñasco flota sobre la nada, pues "abajo" tampoco es que haya tierra que la sostenga.

En lo alto hay un pequeño palacio en forma de torre. Tiene en la base un amplio balcón, perfecto para que una criatura voladora pueda aterrizar. El balcón parece ser la única puerta que permite acceder al palacio.

Por la ladera del gran pico rocoso se ven otras casitas, mucho más pequeñas y modestas. Pero si se acercan verán que están en ruinas, que no tienen ni puertas ni ventanas y que dentro no hay absolutamente nada. Lo interesante debe estar sin duda en el palacio. Si algo o alguien vivía aquí, hace tiempo que se ha marchado.

Si deciden entrar en la esfera del sueño verán que atravesar la parte externa es como atravesar una pompa de jabón. Primero se pega, se estira y con un ¡POP!, se despega para volver a su sitio. En ningún caso se romperá.

Dentro de la esfera es como entrar en otro mundo. Hay una gran luna, igual que la más grande del mundo real, y se ven estrellas y nubes en el cielo. Es un pequeño mundo, un pedacito de la realidad, encerrado dentro de una enorme pompa de jabón...

2. Llegando al palacio

En el palacio no se ve más acceso o puerta de entrada que el espacioso balcón que hay en la base. No hay ventanas, ni rendijas ni otras aberturas por las que colarse, tan sólo la amplia plataforma que permite aterrizar tras llegar de un largo viaje revoloteando por el aire.

Una vez se pone el pie en ella todo funciona como en el mundo real. Abajo es abajo y es posible caerse, aunque también se puede volver a remontar el vuelo. Basta con desearlo y dar una corta carrerilla seguida de un salto para volver a estar otra vez en el aire.

Lo primero de lo que se darán cuenta todos los aventureros capaces de hacer magia es que en este pequeño mundo el poder mágico funciona de forma caótica. Transcurridos unos minutos de haber puesto el pie en la plataforma algunos hechizos se activarán por sí solos. Por ejemplo, un mago verá con asombro como en sus manos surgen llamitas –o llamaradas, como prefieras–, señal de que su magia está funcionando sin su control, y desde luego sin su permiso.

Estos efectos no dañarán al Mago o Sanador, por supuesto, ni le supondrán ningún coste en Puntos de Energía. Pero desde luego que sí van a ser un problema. Una incomodidad que los acompañará de aquí en adelante y que se repetirá mientras no abandonen el mundo de sueño contenido en la esfera.

Una serie de catastróficas desdichas

En el mundo de la esfera la magia actúa de forma salvaje. Los hechizos se activan solos y sus efectos se muestran constantemente. Usa este problema como una forma de crear situaciones divertidas y que creen algún que otro problema pero en ningún caso que suponga un serio obstáculo que les impida cumplir con su misión. Los efectos de la magia caótica deben ser divertidos pero no ser una fuente de frustración para los jugadores.

Un Narrador puede aprovechar esta circunstancia para crear situaciones de lo más interesantes, pero sobre todo situaciones que sean divertidas y que compliquen un poco las cosas.

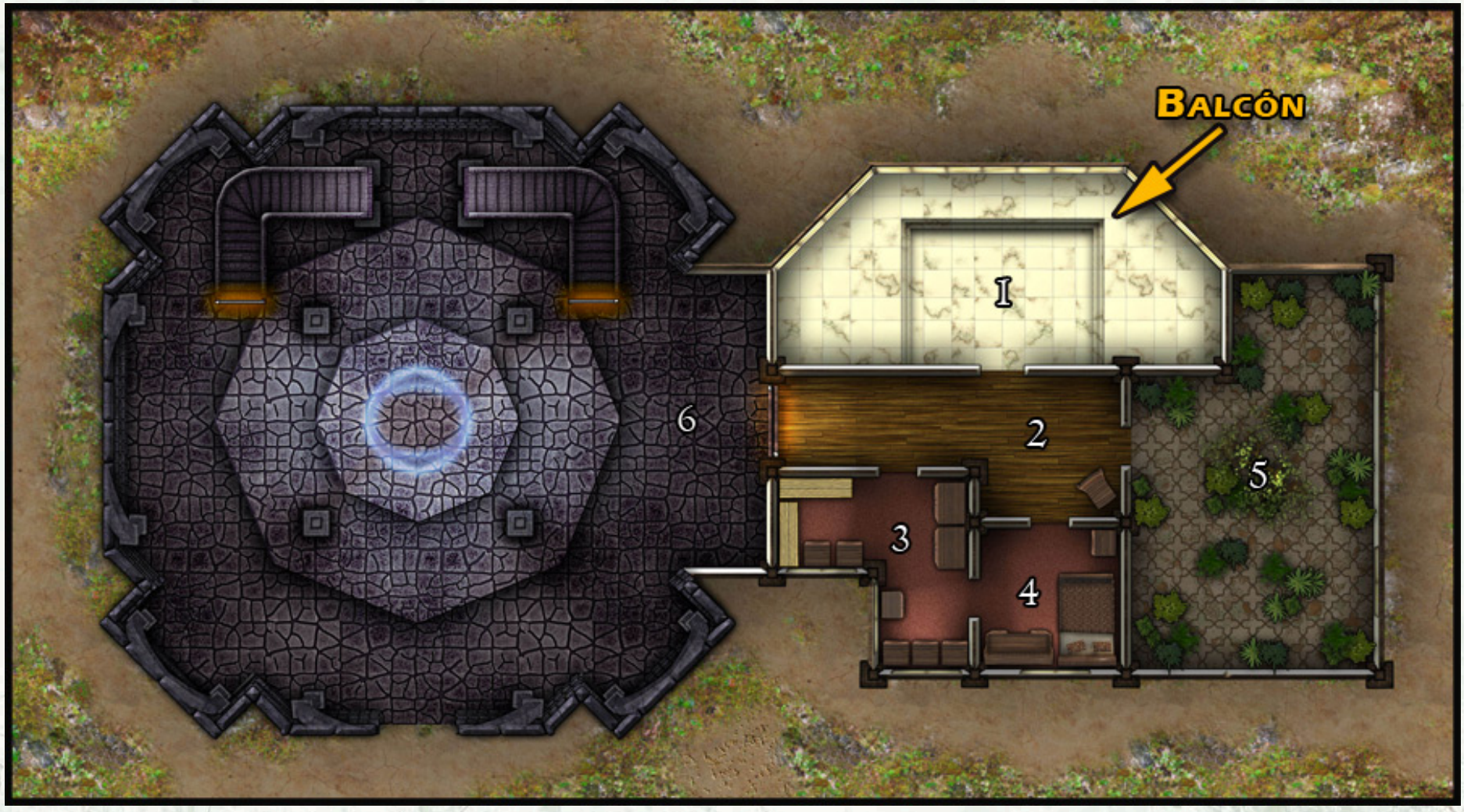
Teniendo siempre en cuenta los mapas que se van mostrando en las distintas secciones y los números que aparecen en ellos, a continuación se describen las distintas partes del palacio.

Primera planta

1. Balcón

La entrada al interior del palacio es espaciosa y no tiene puertas. Sólo un arco bastante ancho que conduce al pasillo. Es posible echar un vistazo al interior y descubrir las puertas que conducen a otras salas del palacio, tal y como se puede ver en el mapa. En una esquina hay una mecedora que parece muy cómoda, y se escucha sin dificultad lo que parece ser el sonido inconfundible de alguien trasteando con cacharros de cocina...

Primera planta del palacio



2. Pasillo

No hay nada de especial en el pasillo salvo que ¡oh, sorpresa!, sirve para llegar de un lugar a otro, lo que tiene su importancia... En una esquina está la mecedora donde Caléndula, la encargada de cuidar del palacio, se sienta a hacer ganchillo.

La puerta que da acceso a la torre (6 en el mapa) está cerrada a cal y canto. Es mágica, y despide una luz naranja cálida e inquietante. Nada en este y en cualquier otro mundo puede abrirla salvo una de las llaves que cuelgan del manzano que se encuentra en el invernadero (5 en el mapa).

Una vez entren en el pasillo escucharán con claridad que hay algo de ajetreo en la cocina (número 3). No hay más puertas en las distintas salas, por lo que sólo es necesario asomarse.

3. Cocina

En una cocina bien provista semejante a la que se encuentra en el palacio de un rey, Caléndula prepara –entre algún que otro manjar– natillas para su Señor Dragón.

Si se asoman la verán manipulando cacharros y cocinando. Es muy consciente de la visita. Sin darse la vuelta saludará a los aventureros con total tranquilidad:

> Una anciana de largo cabello negro está de pie en la cocina. Sin darse la vuelta dice:
>
> "*Bienvenidos visitantes. Ya pensaba que no ibais a llegar nunca. Será mejor que os toméis algo. Aún os espera una larga jornada..." Mi señor os está esperando... ¿Natillas?, ¿sueños de amapola?, ¿una taza con la risa de un cumpleaños? En el menú hay bastante donde elegir.*

Sabe muy bien quienes son los aventureros y lo que esperan conseguir. Les ofrecerá una comida y una bebida muy especial, el alimento del mundo de los sueños. Aunque en realidad no necesiten de la comida normal, pueden beneficiarse de los suculentos manjares que hay aquí. Aún con sus cuerpos en otra parte tomar este alimento les hará reponer fuerzas. Sólo Caléndula y Gedeón habitan aquí en cuerpo y espíritu, por lo que necesitan comer otras cosas como cualquiera en el mundo real.

Cuidará de ellos y les dará todos los consejos que pueda. Si resultan derrotados en cualquier parte del Palacio no despertarán en el mundo real sino metidos en la cama en la habitación de Caléndula y con sus Heridas tratadas.

Pero nunca traicionará al pequeño dragón, al que se ha propuesto cuidar y proteger, ya que los une un extraño y antiguo pacto.

Lo que más desea es que Gedeón consiga con la ayuda de alguien tomar la decisión de salir de su encierro en el mundo de los sueños y vivir en el mundo real de una vez y para siempre. Por ello tiene la esperanza de que este encuentro sea el momento que lleva tanto tiempo esperando. Pero su misión deben hacerla ellos solos. Ella no puede intervenir ni ayudarles ya que es una prueba que deben superar por sí mismos.

Sólo si le hacen **las preguntas correctas y con cortesía**, Caléndula les dirá que para hallar a la Reina deben entrar en la torre, superar una serie de pruebas y tener una charla con el dragón. Habrán de convencerle de que deje ir a la Reina, aunque no va a ser nada fácil.

Si lo desean, les contará la historia del pequeño dragón, de como

su madre lo puso a salvo y de las seis virtudes de todos los dragones buenos que le había enseñado. Algo triste, les dirá que al parecer el dragón parece haberlas olvidado. Las seis pruebas de la torre están relacionadas cada una con una de ellas.

Si le preguntan cómo se abre la puerta de la torre (número 6 en el mapa de la primera planta) les dirá que la llave es una de las que está colgada del manzano que se encuentra en el invernadero. Para saber de qué llave se trata tendrán que usar su sabiduría y su ingenio.

Caléndula es un personaje excepcional que ha vivido muchas aventuras que se cuentan en otra parte. Está aquí cumpliendo un antiguo pacto que es tema de otra aventura.

Aunque podría ser una perfecta madre sustituta de Gedeón esto no es posible. No sólo por las condiciones de su pacto con el dragón, del que no dirá nada, sino además porque ella misma se ha negado. Sabe muy bien que si acepta entonces el pequeño dragoncito nunca emprenderá la marcha ni querrá enfrentarse al mundo.

Es una hechicera muy poderosa capaz de ver el futuro, aunque a primera vista sólo parezca una anciana inofensiva. No puede ser herida. En caso de que alguno intente hacerle daño desaparecerá sin más en una nube de humo. Los aventureros se quedarán solos y sin poder contar con sus valiosos consejos. Nunca se enfrentará a ellos, aunque sí que puede evitar que dañen a Gedeón si puede.

Sus estadísticas no hacen falta, por lo que no se dan aquí. Si necesitas hacer una tirada considera que tiene un **nivel de dificultad de ocho dados** (8D). Lanza ocho dados para cualquier prueba, incluyendo la magia y su resistencia.

Utiliza a Caléndula como una ayuda dentro del palacio por si los aventureros se atascan. También como un vínculo con el dragón que permite descubrir que en este sitio existe algo más complicado que la simple guarida de una bestia a la que hay que derrotar.

Por otra parte, **Caléndula es la única que puede contarles la verdadera historia del dragón y de cómo llegó hasta allí**. En el palacio el tiempo no existe por lo que disponen de mucho tiempo para charlar.

De su propia historia se negará a decir nada. Les contará que la montaña y parte del palacio que ocupan existió en el mundo real en otro tiempo, habiendo sido transportado al mundo de los sueños por la propia Dyss. Esa es la razón de que existan otras casitas abandonadas por toda la ladera.

Sólo la torre ha sido enteramente levantada dentro del mundo de los sueños a partir de los pensamientos de Gedeón para protegerse. Y es que los sueños de un dragón, por pequeño que sea, son muy poderosos. El mundo no tiene ninguna dificultad en escucharlos.

En la cocina hay todo lo necesario para pasarse una temporada dando banquetes diarios, y es que si se les ocurre indagar en las estanterías los aventureros descubrirán que cojas lo que cojas los suministros no se terminan nunca. Vuelven una y otra vez a reaparecer, aunque siempre de la impresión de que en dos o tres usos vayan a agotarse.

4. Habitación de Caléndula

Aquí duerme Caléndula, que no necesita gran cosa salvo el baúl con sus escasas pertenencias, sus libros y poco más.

No le hará ninguna gracia que nadie ande curioseando en sus cosas. Si lo hacen el visitante se verá de nuevo sentado en el balcón por arte de magia. Como lo siga intentando el lugar donde aparecerá sentado no tendrá una base tan sólida, eso seguro.

5. Invernadero

Sin contar la torre, ésta es la sala más amplia con diferencia. Un precioso invernadero lleno de plantas exóticas completa todo el lado este del Palacio. Enormes cristaleras de muchos colores forman un arcoíris de formas y tonalidades. Hay plantas de muchas clases, que llegan hasta el techo a varios metros de altura. El suelo es de baldosas, pero con amplias zonas de tierra compacta para que crezcan las plantas.

Justo en el centro de la sala crece un viejo y enorme manzano. De sus ramas cuelgan varios cientos de llaves de todas clases.

Si le preguntan a Caléndula les dirá que una de ellas permite abrir la puerta que conduce a la torre. Adivinar cuál es se trata de algo que tendrán que adivinar ellos solos. Ella no puede ayudarles.

Hay dos formas de encontrar la llave correcta:

Una es probándolas todas, lógicamente, lo que les puede llevar varios días... Mejor no.

La segunda y mejor solución es recurrir de nuevo al frasquito con la voz de la Reina. Si lo abren surgirá a los pocos segundos una leve neblina y se escuchará un canto. Los tonos musicales harán resonar las llaves, que empezarán a vibrar cada una con un tono distinto. Por otra parte, la neblina ondulará lentamente por el aire hasta llegar a tocar la llave, haciéndola brillar levemente. Se trata de una llave grande pero muy simple, con un largo tallo y su aro. No costará mucho llegar a la conclusión de que esa debe ser la llave que buscan. Todo es probar claro...

Pero no todo va a ser tan fácil. Si permanecen mucho tiempo junto al manzano despertarán a la planta carnívora que lo vigila. La planta crece junto a él y es difícil identificarla de las plantas normales cuando está dormida ya que se parece mucho al resto. A estas plantas les encanta comer de todo, pero enloquecen del jamón para arriba... Además está muy hambrienta por lo que pondrá un gran empeño en pillar algo a lo que hincarle el diente.

La planta no despertará si sólo se aproximan a coger una de las llaves. Al fin y al cabo es lenta como... una planta. Sería el caso de haber usado el frasquito. Pero se pondrá activa con total seguridad si se dedican a descolgar las llaves una tras otra, lo que requiere pasarse bastante tiempo junto al árbol.

Planta carnívora

¡Anda! ¿Y qué comen...?

A este raro ejemplar de planta le suelen gustar las cosas tiernas..., como el jamón, por ejemplo...

Fuerza	⁝⁝	**Mordisco**
Agilidad	⁝⁝	No
Mente	⁝⁝	No
Cuerpo	⁝⁝⁝	**Heridas 3** **Energía 8/12**
Encanto	☒	

Movimiento 0 **Defensa** ⁝• (1D Dureza)

Daño: 3p **Alcance:** 2 (Muy cerca)

Grande: La planta no se mueve aunque puede mover el tallo. Es grande, así que puede alcanzar a los enemigos hasta una distancia de 2 puntos (Muy cerca).

6. La torre

La torre principal está cerrada con una recia puerta de doble hoja y un grosor considerable. Por si fuera poco es mágica, lo que no sólo la hace prácticamente indestructible sino que además tiene como efecto que emita una luz anaranjada.

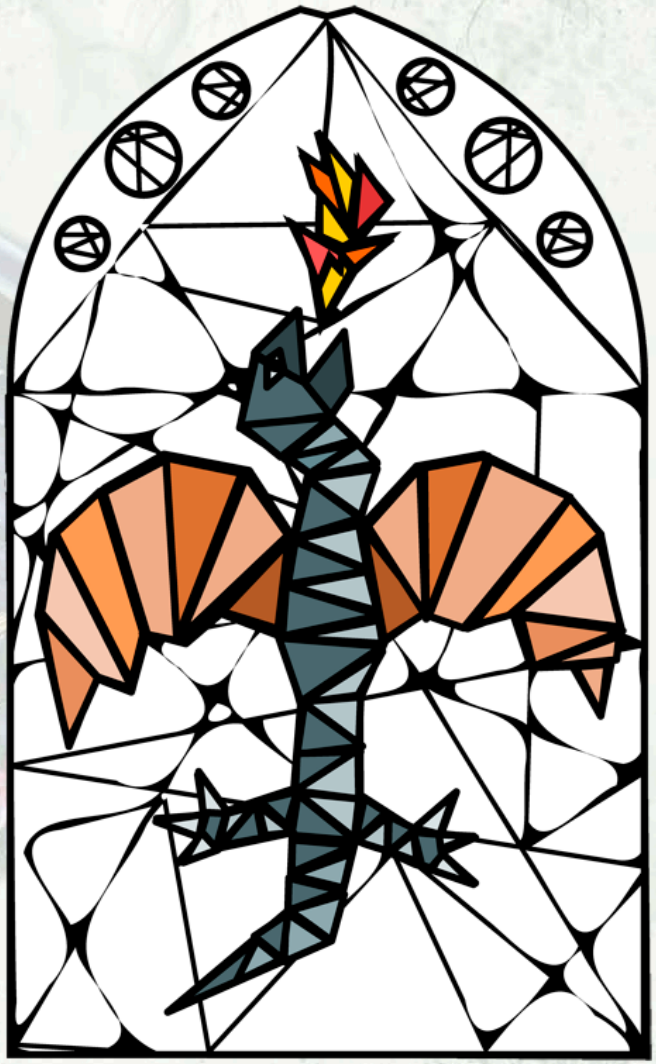
Para entrar es imprescindible tener la llave que está colgada junto con muchas otras en el manzano que crece en el centro del invernadero. Para saber cual es y cogerla lo mejor es usar el frasquito con la voz de la reina. Su voz la hará resonar y brillar, identificándola de entre todas las demás.

Una vez los aventureros consigan entrar a la base de la torre han completado el capítulo. Puedes avanzar al capítulo tres para continuar con la aventura. Allí se explica lo que hay en la primera sala.

Caléndula puede explicarles –siempre que le pregunten claro está– que la torre está formada de seis partes más la propia guarida del dragón. Cada una de las partes representa uno de los saberes fundamentales que aprenden todos los dragones. Al haberse quedado solo desde muy pequeño, lo más importante que su madre le enseñó a Gedeón ha quedado ahí guardado, en alguna parte. Le ha dado forma de torre y ha creado a sus extraños habitantes para protegerlo y ponerlo a salvo, aunque él no sea muy consciente de ello.

Por esta razón, mientras que el resto del palacio es un trocito del mundo real, la torre es el producto de los sueños del pequeño dragón. Está construida a partir de sus pensamientos y de sus recuerdos. Pero esas enseñanzas están en algún lugar de su mente y Gedeón necesita algo o alguien que le ayude a recordarlas.

Una vez se adentren en la torre es cuando comienzan las pruebas de verdad.



3. La torre del palacio

I. Primera planta
"La prueba de lealtad"

La base de la torre es amplia y con un techo bastante alto. Siempre teniendo en cuenta el plano de **la primera planta del palacio** –con la base de la torre con el número 6–, el gran salón de la base no es más que una sala vacía con dos plataformas en el centro con la altura de un sólo escalón. Entre la primera y la segunda hay cuatro columnas que llegan al techo. La sala está casi en penumbras, aunque es posible ver a dónde ir. Usar alguna fuente de luz siempre vendría muy bien para darse cuenta de los detalles.

En la sala también hay unas escaleras de piedra que probablemente suben a una segunda planta, pero están cerradas por dos rejas de metal que brillan con la misma luz con la que brillaba la puerta de entrada. No hay duda de que deben de ser mágicas.

Si se examinan las rejas puede verse que donde debería tener una cerradura existe un hueco de forma triangular. En él parece que debería encajar un extraño objeto. Las dos rejas tienen la misma forma y huecos idénticos.

Justo en el centro de la sala, sobre la segunda tarima, hay una esfera luminosa. Dentro flota, girando lentamente, un pequeño objeto con forma de **pirámide**. Una forma geométrica llamada **tetraedro**.

> Si los tienes, puedes enseñar un dado de 4 caras (tetraedro) para mostrar un ejemplo con la forma exacta del objeto.

Una vez estén todos los héroes dentro de la sala las puertas se cerrarán con un fuerte estampido y con suficiente efecto dramático: "¡SLAM!

Quien intente atravesar la esfera, ya sea metiendo la mano o algo más, se verá sacudido por un golpe y empujado hacia atrás. El pelo en punta que le queda al "sorprendido" es una buena pista para los demás de la naturaleza eléctrica de la esfera sin que tenga que molestarse en hacer ningún comentario. Lograr coger el objeto dentro de la esfera de energía va a ser un desafío. La forma de hacerlo no tardará en aparecer.

Una vez los aventureros entren en la torre y se cierre la puerta una luz irá apareciendo poco a poco, moviéndose rápidamente y dando vueltas por toda la sala. Se trata una vez más de **Discordia**, al que ya conocieron de camino hacia el palacio a través del mundo de los sueños. La criatura comenzará a dar vueltas y vueltas mientras su imagen se forma poco a poco. Con su aspecto entre un dragón y una serpiente, aparecerá de nuevo ante ellos.

En esta ocasión hará al grupo su propuesta, que tendrán que aceptar o rechazar. Más les vale pensárselo bien porque aceptar sus condiciones puede llevar su misión al fracaso.

Siempre tratando de fastidiar todo lo posible, les dirá:

"Muy lejos habéis llegado si estáis ya en este salón. Os admiro mis valientes por haber conseguido entrar en la habitación.

Pero... ¿y qué haréis ahora? ¿Cómo obtener esta tan preciada llave? Yo prometo ayudaros, pero con una condición. Si a cambio aceptáis mi capricho, yo os entrego la clave".

Discordia* les dirá que el objeto en forma de pirámide que ven les permite abrir la puerta. "Es la llave y algo más..." Dice con una risa burlona. Para conseguirla les propondrá lo siguiente:

"Dejad al más débil de vosotros aquí, conmigo en esta sala, y yo a cambio os daré la llave. Como veis, os doy mucho a cambio de nada..."

En resumen, deben decidir entre todos cuál de ellos es el más débil. Una cuestión delicada. Si el elegido se queda en la sala Discordia asegura que les entregará el objeto.

La solución es por supuesto NO ACEPTAR sus demandas. Aunque parezca que podría tener consecuencias no es así. Esa es la baza de Discordia, el poder de su juego y el de todos los que son como él. Discordia es en realidad un cobarde. Si luchan contra él desaparecerá en una nube de humo, aunque volverá a aparecer para incordiar más adelante, en otro lugar. Pero claro, en estos momentos los héroes esto no lo saben. Probablemente pensarán que se trata de una criatura poderosa que intentará destruirlos si se oponen.

Bien, en eso consiste precisamente la prueba de esta sala. En demostrarse LEALTAD unos a otros, ignorar las demandas de Discordia y en tratar de seguir adelante.

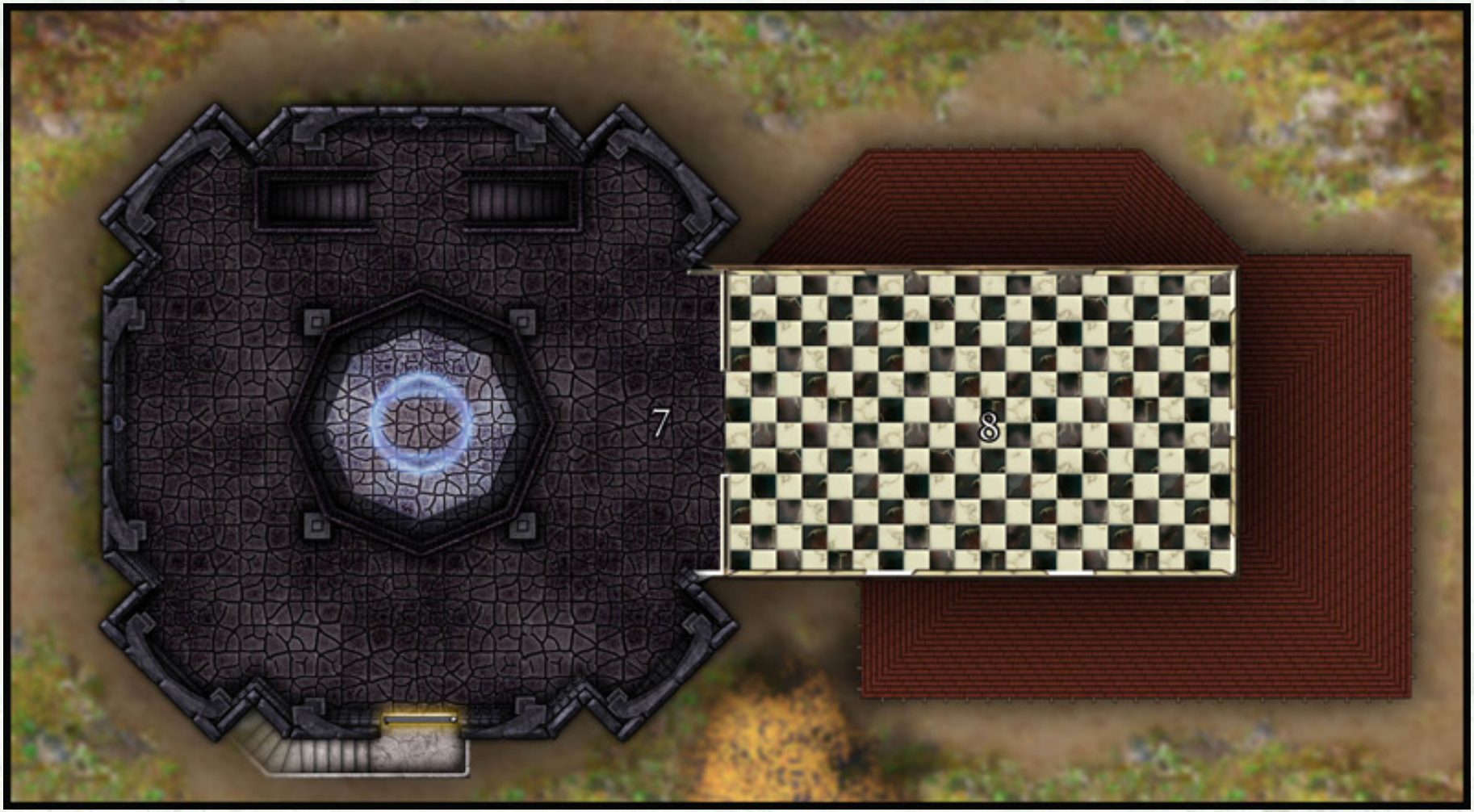
- Si no aceptan, lo ignoran y le mandan a paseo Discordia se enfadará mucho. Aunque parezca que vaya a atacarles en su lugar comenzará a girar rápidamente por toda la sala para desaparecer a continuación. Acto seguido la esfera de energía se debilitará hasta desaparecer, permitiendo coger el objeto-llave.
- Aceptar supone obtener la llave de igual modo pero a un alto precio. Uno de ellos se tendrá que quedar en la sala, con lo que queda fuera de juego. Se tendrá que sentar en el centro y estar preso dentro de la esfera de energía a cambio de que otros puedan cogerla, dejándole a él en su lugar. No podrá seguir con el grupo. Si lo intenta verá que la esfera de energía es una prisión que lo ha enjaulado. Discordia, muy satisfecho por el pacto, desaparecerá con una risa siniestra.

Una vez se coja el objeto, quien lo sostenga verá que es cálido, muy liviano y que emite un pequeño zumbido. En su interior y por toda su superficie hay unas pequeñas lucecitas que se mueven en círculos. Es un objeto de verdad que muy extraño

Si se presiona con él en el hueco de las rejas de metal, la luz mágica que las rodea se hará más intensa y las dos se abrirán de par en par a la vez. El objeto no se queda en el hueco por lo que tendrán que guardarlo. Una vez se cruzan y se empieza a subir por las escaleras las rejas vuelven a cerrarse tras haber pasado el último miembro del grupo. Si alguno quedó preso dentro de la esfera por haber aceptado el trato con Discordia quedará solo en la sala y casi a oscuras.

**Es posible volver a usar a Discordia en otras salas, siempre intentando tentar a los aventureros con otras propuestas. Utilízalo siempre que pueda aportar situaciones divertidas y emocionantes.*

Segunda planta del palacio



2. Segunda planta
"La prueba de honestidad"

Al subir las escaleras se llega al segundo piso de la torre (número siete en el mapa de la segunda planta). La sala es muy parecida a la de la primera. También hay una tarima con una esfera de energía idéntica suspendida en el centro. Sin embargo, si echan un vistazo verán que al otro extremo de la sala, en la parte sur (parte inferior en el mapa), existe una gran puerta metálica. La puerta está cerrada y emite el mismo brillo de luz anaranjada de las otras puertas. Aunque la sala está en penumbras, usar alguna fuente de luz siempre vendría muy bien para darse cuenta de los detalles.

Dentro de la esfera hay un objeto similar al que ya han cogido en la primera sala. Solo que esta vez el objeto tiene forma de **cubo** (la misma forma que un dado de seis caras). Una "cajita" que flota suspendida dentro de la esfera de energía, justo en el centro.

Examinar la puerta mágica al sur de la sala revelará que tiene un hueco similar al de las puertas de la sala anterior. Pero como era de esperar, esta vez el hueco sobre la puerta tiene la forma de un cubo. No hay duda de que el objeto que flota dentro de la esfera debe abrir también esta puerta.

Pero hay algo más. Al este de la gran sala de la torre (a la derecha en el mapa de la segunda planta), existe un gran salón con un suelo de baldosas blancas y negras (sala número ocho). Dentro del Salón existe una de las montañas de tesoro más grandes que jamás hayan visto los aventureros, y que muy probablemente no volverán a ver en mucho tiempo. Pero por desgracia no suele haber oro sin dueño. Una bestia que parece haber salido de una pesadilla duerme justo en el centro de la habitación.

Quimera

Pero… ¿Qué es esa cosa? ¡Yo espero fuera!…

La Quimera es un bichito entrañable que le ha arruinado el fin de semana a más de un héroe a lo largo y ancho de la historia. Posee tres cabezas: una de león, otra de cabra y la locura la remata una tercera cabeza de dragón. Es capaz de escupir fuego como nadie, por lo que quienes la enfrentan terminan justo "en su punto". Listos para lo que viene después…

Fuerza	3 + 3	**Mordisco** (alcance 2)
Agilidad	5 + 2	**Aliento** (área de 2 x 5)
Mente	3	No
Cuerpo	4	**Heridas 6** **Energía 14/21**
Encanto	2	

Movimiento 8 **Volando** 12 **Defensa** 3 1 (Piel 1D)

Daño: 4p mordisco (2 ataques) **Alcance** 2 (Muy cerca)
5p Aliento de fuego. **Alcance**: Área de 2 x 5 (Cerca)

Grande: Es grande, por lo que es capaz de alcanzar hasta 2 puntos de distancia (Muy cerca).

Volar: Puede volar

Aliento de fuego: Su cabeza de dragón escupe un chorro de fuego cada 3 asaltos. Hace un ataque a distancia que cubre una zona de 2 de ancho por 5 puntos de largo frente a él. Todos los que estén dentro de la zona deben tirar Defensa para evitarlo y recibir 5 puntos de daño de fuego si fallan.

Ojos en la nuca: No se obtiene ventaja por rodearlo.

Olfato: Siempre tiene doble ventaja (2D) para **Percibir** y **Rastrear**.

Tratando con la Quimera

La bestia parece dormida, aunque la cabeza de dragón no tardará en incorporarse. En silencio observará detenidamente a los recién llegados. Finalmente, y en voz baja para no despertar al resto de las cabezas, les dira:

> *"Ssssshh..., no es necesario despertar a mis hermanas. Poco provecho podremos sacar si no me ayudáis pronto y en silencio... Si hacéis lo que os digo podréis conseguir lo que andáis buscando y de paso, hacerme feliz."*

Los montones de oro parecen ordenados. Tres pilas del mismo tamaño y algo separadas unas de otras para que no se mezclen se encuentran en distintas zonas dentro de la gran sala de baldosas.

> *"Sé muy bien lo que andáis buscando... Si hacéis lo que os digo os daré a cambio la llave que abre la puerta."*
> *"Sseparad una pequeña parte del oro de los montones que tienen mis hermanas y ponedla en mi montón. Podéis también coger un poco más hasta llenaros los bolsillos. Pero no mucho o se darán cuenta."*

Los aventureros tendrán que decidir qué hacer. No hay un castigo real por hacer o no lo correcto, pero hagan lo que hagan sus **acciones tendrán consecuencias**.

Hayan o no separado una parte del tesoro a favor de la cabeza de dragón y "cobrar" su parte, las otras cabezas de la Quimera despertarán al cabo de unos minutos. Se sentirán muy sorprendidas al ver allí a los aventureros. La cabeza de cabra reprochará a la cabeza de dragón no haberlos avisado. Esto despertará las sospechas de la cabeza de león que dirigiéndose a todo el grupo le preguntará:

> *"Es muy extraño que nuestra hermana no nos haya avisado de vuestra llegada... Decidme ¿os ha pedido algo que podríamos lamentar? ¿Os ha pedido engañarnos y mantener el secreto?*

Es cosa de todos decir o no la verdad. Pero hagan lo que hagan esto será lo que sucederá en todos los casos:

- Si los aventureros han hecho lo que les ha pedido la cabeza de dragón y mienten, la Quimera revisará las pilas de tesoro. Se dará cuenta en seguida del engaño. Le dará entonces un fuerte mordisco a la cabeza de dragón, que aullará desconsolada y acto seguido toda la bestia atacará, abalanzándose contra el grupo. Las tres cabezas actuarán normalmente con toda su

fuerza y poder, lo que promete un combate bastante duro para un grupo de aventureros recién salidos del cascarón.

Si quieren conseguir el objeto-llave que flota suspendido en el centro de la sala de la torre tendrán que derrotarla. Si consiguen vencerla, la esfera de energía se debilitará pudiendo entonces alcanzar el cubo.

- Si los aventureros no hicieron lo que la cabeza de dragón les pidió, la cabeza de león y de cabra comenzarán a reprender a la tercera, que bajará su cabeza avergonzada. Es posible que le suelten algún mordisco que otro pero todo quedará en un severo rapapolvo.

  Por haber sido honestos con ella la Quimera les recompensará, haciendo que se debilite la esfera de energía. De esta forma podrán coger el cubo sin problemas. Les pedirá que se marchen, aunque de llevarse alguna moneda de oro nada de nada. Si lo hacen se dará cuenta en seguida ya que conoce cada moneda o monedita que existe en el tesoro.

- Si los aventureros hicieron lo que les pidió la cabeza de dragón pero dicen la verdad, pueden poner como excusa que los obligó, que tenían miedo o algo parecido. La cabeza de león morderá entonces a la de dragón para castigarla, **quedando fuera de combate**. Si han cogido además una parte del tesoro las cosas se pondrán peor. La Quimera, muy enfadada, le dirá al grupo que se merecen una lección. Acto seguido y dando un salto atacará al grupo.

  Al estar la cabeza de dragón fuera de combate su poder se verá muy disminuido. Soporta dos Heridas menos por lo que las Heridas máximas que ahora puede aguantar son cuatro. Por otra parte, no podrá usar los ataques de fuego de la cabeza de dragón por lo que se ignoran. Sólo será capaz de dar mordiscos. De esta forma la Quimera es muy fácil de vencer.

Si resultan derrotados por la Quimera, lo que es muy posible si el grupo de aventureros es pequeño y ella está en todo su poder, despertarán en la habitación de Caléndula y bajo su cuidado. Deberán reponer fuerzas si desean volver a intentarlo.

Sea cual sea el desenlace, si llegan a alcanzar con las manos el pequeño cubo verán que da un salto. Con un fogonazo de luz se dirigirá hacia donde hayan guardado la pirámide que habían encontrado en la sala anterior. Si lo tienen a la vista verán que la pirámide se transforma en un pequeño cubo. El aspecto exterior es igual que el de la pirámide original, con unas pequeñas luces recorriendo la superficie, pero ahora el objeto original se ha transformado en uno nuevo.

Una vez lo inserten en el hueco con su forma que está grabado sobre la puerta, ésta se abrirá suavemente y en absoluto silencio. Como siempre, una vez hayan cruzado volverá a cerrarse con el mismo efecto dramático acostumbrado, aunque esta vez sin hacer tanto ruido.

A partir de ahora la escalera va rodeando siempre el interior del muro de la torre hasta alcanzar el último piso. Aunque siempre hay que cruzar toda la sala de cada piso para poder continuar subiendo al siguiente.

Tercera planta de la torre

3. Tercera planta
"La prueba de compasión"

La tercera planta es tan sorprendente como inesperada. Un bello jardín cubre toda la sala (9). En la zona central existe además una charca que parece bastante profunda. El suelo está cubierto de hierba verde y hay hasta algunos pedruscos. Si se mira con atención hacia lo alto, se pueden ver incluso, aunque algo borrosas, las nubes y el cielo azul mezclados con las negras piedras del techo y de las paredes. Nada que nadie hubiese esperado encontrar. El interior de la sala es tan claro como un día luminoso en el exterior. De repente, los visitantes tendrán la sensación de estar al aire libre.

A pesar de todo no es difícil ver una gran puerta metálica, idéntica a la de la segunda planta, al sur del gran salón. Su brillo anaranjado indica su clara naturaleza mágica. Si se acercan verán que tiene la forma grabada de otro objeto que parece encajar a modo de cerradura, aunque esta vez con otra forma distinta. Esta vez el hueco tiene forma de **rombo**.

En el fondo de las aguas verdosas de la charca se ve con claridad que hay una esfera de energía igual que las anteriores. Dentro se divisa un objeto con la forma que se ve en la imagen. Es una forma geométrica de 8 caras llamada **octaedro**. El objeto parece girar lentamente.

> Si los tienes, puedes enseñar un dado de 8 caras (octaedro) para mostrar un ejemplo con la forma exacta del objeto.

Pocos minutos después de entrar en la sala el agua comenzará a burbujear. Lentamente al principio para poco a poco ir aumentando hasta que salte a borbotones unos pocos metros fuera de la charca.

> De súbito, algo brota del interior del agua dando un salto. Un enorme ser con la forma de un perro ¡de tres cabezas!

La bestia dará unos pasos, se dará la vuelta y comenzará a gruñir contemplando a los intrusos. No habla porque es incapaz, pero la verdad es que no es necesario que diga nada... No hay duda de que el animalito debe ser el vigilante de esta sala.

Cancerbero (Perro de 3 cabezas)

Espera, entonces… ¿me muerde tres veces? ¡No es justo!
Este enorme perro de tres cabezas suele encontrarse vigilando sitios de los que su dueño no es muy amigo de recibir visitas.

Fuerza	3d + 1	**2 mordiscos** (alcance 2)
Agilidad	2d	No
Mente	2d	No
Cuerpo	3d	**Heridas 5** **Energía 10/15**
Encanto	1d	

Movimiento 8 **Defensa** 3d (Piel 1D)
Daño: 3p mordisco **Alcance** 2 (Muy cerca)

Grande: Es grande, por lo que alcanza hasta 2 puntos de distancia. (Muy cerca).

Mordiscos: Hace dos ataques de mordisco por turno.

Ojos en la nuca: No se gana ventaja por rodearlo.

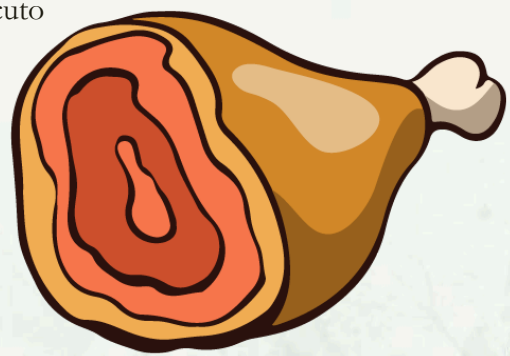
Rastreador: Siempre tiene ventaja en la Habilidad de Rastrear y Percibir.

Es fácil darse cuenta de que al moverse la bestia cojea un poco. Parece que está herido. Además, si se le mira con atención (lo que en estas condiciones es bastante fácil) se puede ver que está bastante delgado y con mal aspecto. Una prueba general de Percepción (Mente) de dificultad **media** puede ayudar a un aventurero a darse cuenta antes que sus compañeros de que tiene algo clavado en una de las patas. Es posible que no se den cuenta en un principio, pero con tiempo será posible descubrirlo.

Esta prueba en realidad es muy simple. La bestia está herida. Tiene una espina clavada en la pata que la está mortificando y la tiene pero que de muy mal humor. Si el grupo consigue convencerla de que les permitan quitarle la espina, el Cancerbero estará tan agradecido que les permitirá coger el objeto-llave y continuar su búsqueda. En resumen, se trata de demostrar gentileza, amabilidad y compasión.

Pero convencerla no es nada, pero nada fácil. Este tipo de animalito tiene la mala costumbre de poseer muy mal genio. Para poder convencerle sería buena idea intentar agradarlo con otra cosa primero. Un enorme jamón, un pollo asado, una barra de longaniza o un simple pan si no se tiene otra cosa puede poner remedio. Aquí es cuando los héroes agradecerán haberse traído el macuto y que en sus listas de inventario hayan tenido en cuenta prestarle atención a la comida. Aún tratándose de un viaje al mundo de los sueños.

Si no trajeron las mochilas pero lo anotaron en alguna parte del inventario es posible "invocar" el macuto **gastando un Punto de Esperanza**, que para eso están. El jugador que haga el pequeño sacrificio tendrá que concentrarse durante unos segundos. De repente su mochila será atraída hasta él desde el mundo real. Uno de las virtudes del mundo de los sueños que esta vez puede haberles salvado la faena.



Si le dan algo de comer, el pobre chucho estará tan feliz que no les prestará más atención. Podrán entonces tratar de sacarle la espina; pero con mucha delicadeza porque el bicho tiene muy malas pulgas.

En caso de no disponer ni de una humilde ristra de salchichas en ninguna parte unas pruebas de "Domar animales" pueden hacer milagros. Pero claro, a ver quién es el guapo que se pone delante para intentarlo... La magia en estos casos también podría servir. Pero como el animalito haga su tirada de resistencia y el hechizo falle no se lo

pensará dos veces. Se lanzará contra el grupo dando bocados terribles y por "triplicado".

En caso de no hacer ninguna de estas acciones el animal les atacará sin dudar. Sólo derrotándolo es posible continuar la búsqueda.

Si todo va bien o si es derrotado, la bestia actuará sobre la esfera. Su intensidad se debilitará tal y como sucedió con las anteriores. Ahora es posible tirarse a la charca y bucear para poder coger el objeto.

Cuando alguien lo toque sucederá lo mismo que con el anterior. Habrá un destello y el objeto dando un fogonazo saltará hasta donde se encuentre el anterior. El cubo se transformará ahora en octaedro, que podrá usarse para abrir la puerta tras incrustarlo en el hueco de la puerta con su forma.

Ahora ya sólo queda avanzar por la escalera que rodea la torre hacia la sala siguiente.

Cuarta planta de la torre

4. CUARTA PLANTA
"La prueba de generosidad"

Una nueva sorpresa aguarda en la cuarta planta. Un caminito de baldosas de lo más extraño forma un paso hacia la puerta que está al sur. No hay que ser un lumbreras para darse cuenta de que hay que recorrer el camino para poder continuar avanzando hasta la siguiente sala.

Pero las baldosas están elevadas unos dos metros de altura sobre un fondo –o más bien foso– lleno de un agua marrón que burbujea de forma muy poco agradable. El agua desprende un humo denso y blanquecino que huele a rancio y a calcetín. El instinto no tardará en prevenir que una caída en ese líquido seguramente no sea una buena idea...

Avanzar caminando no tiene mayor problema, pero correr aumenta las posibilidades de caerse. En caso de atravesar el camino corriendo es necesario hacer pruebas de Agilidad contra una dificultad **fácil**. Fallarla significa caer al foso, aunque siempre es posible hacer un intento por agarrarse antes de la caída. Volver a subir requiere escalar haciendo pruebas de atletismo y la incapacidad de poder defenderse ni de hacer nada más mientras se está subiendo.

Aunque la sala está en penumbras, usar alguna fuente de luz siempre vendría muy bien para darse cuenta mejor de los detalles. Especialmente para darse cuenta de que si se mira con atención se ve que el líquido no es tan turbio como parece. A través del líquido es posible divisar algunos objetos pequeños y brillantes que yacen en el fondo. ¡MONEDAS! Cientos de monedas de oro cubren el fondo del foso burbujeante. Intentar cogerlas le costará al interesado **una Herida por cada dos turnos** que pase dándose "un baño" en el líquido. Está muy caliente y es muy ácido, además de apestoso.

Sobre las baldosas descubrirán que hay también algunas monedas tiradas. Si las examinan verán que están muy dañadas y dobladas. Como si alguien las hubiese destrozado a martillazos. Una prueba de **Mente** de dificultad **fácil** puede arrojar alguna pista. Por extraño que parezca, tienen toda la pinta de haber sido mordisqueadas. Como si algo o alguien las hubiese masticado y escupido después.

De la acostumbrada esfera con el misterioso objeto en su interior por ahora no hay ni rastro. En realidad es invisible y está sobre la última baldosa, justo al lado de la puerta metálica al sur de la sala. Una vez consigan atravesar todo el camino aparecerá flotando a unos centímetros de la piedra. En esta ocasión el objeto tiene doce lados. Una forma geométrica de doce caras llamada **dodecaedro**. El objeto, como siempre, parece girar lentamente.

> Si los tienes, puedes enseñar un dado de 12 caras (dodecaedro) para mostrar un ejemplo con la forma exacta del objeto.

Pero cruzar por el caminito no va a ser tan fácil. Faltaría más. Unos inesperados guardianes voladores harán una visita al grupo.

> De nuevo algo brota del agua de repente lanzando silbidos siniestros. Unos pequeños seres con forma de serpiente de dos cabezas con alas comienzan a revolotear a vuestro alrededor. ¡La segunda cabeza está donde debería andar la cola!

En total hay unas **8 criaturas**. Pero por suerte son muy malas voladoras. Saltan en el agua cogiendo impulso, revolotean un poco con sus pequeñas alitas y vuelven a caer al agua. Cuando los aventureros

intenten cruzar por las baldosas comenzarán a subir y bajar revoloteando de forma graciosa, mientras intentan morder a los intrusos de una forma que no tiene ninguna gracia... Cada vez que la víctima que hayan elegido se mueva unas cinco baldosas, la criatura subirá e intentará darle un mordisco. Así, con éstas subiendo y bajando, cruzar el sendero de baldosas se puede convertir en una auténtica pesadilla.

Pero la Anfisbena tiene un punto débil. Pierde la cabeza por los objetos de valor. Especialmente por el oro, las joyas y las piedras preciosas, que mordisquea y chupetea como si no hubiese un mañana. Su avaricia es parte de su naturaleza, pero en un sentido muy poco usual.

Si los aventureros pueden arrojarles algún objeto de valor que lleven encima, como monedas o piedras preciosas, la criatura se abalanzará a cogerla como si fuese un perrito al que le arrojan un palo. Al tirarla, irá a recoger su moneda, que mordisqueará con ansia pidiendo más mientras una de las cabezas mueve la lengua alegremente como si fuese el rabo.

En total habrá que tirar unas cuantas monedas o joyas si se quiere cruzar a salvo. Unas diez por aventurero serán suficientes. Esto las mantendrá ocupadas mientras se cruza sin dificultades. Si los jugadores se desprenden de sus riquezas **con generosidad**, no tendrán problemas. Pero si escatiman a la hora de soltar sus tesoros o recurren a la magia, las anfisbenas les darán una buena paliza antes de dejarlos tranquilos.

Anfisbena

¿¡Y si les tiro las monedas no cantan¡?

La Anfisbena es una criatura muy difícil de encontrar ya que se esconde en lugares solitarios. Es peligrosa porque siempre ataca en manadas y su mordisco inyecta veneno. Además es inmune a la magia.

Lo más curioso es que a esta criatura le encanta el oro, o cualquier otro objeto valioso, que mordisquea todo el tiempo sin llegar a tragárselo. Se abalanza sobre las monedas como si fuese un manjar, dejándolas destrozadas, inservibles y sin valor.

Fuerza	3 + 3	**Mordisco**
Agilidad	4	No
Mente	4	**Inmune a la magia**
Cuerpo	3	**Heridas 1** **Energía 6/9**
Encanto	1	

Movimiento 4 **Volando** 3 **Defensa** 2

Daño: 2p

Inmunes a hechizos y a la magia: La Anfisbena es una criatura mágica por lo que es inmune a toda magia que se lance contra ella.

Veneno: Potencia☠1 (⚅). Si se es envenenado el personaje está muy malito, por lo que tiene desventaja en todo lo que haga hasta que alguien le cure o descanse un día entero.

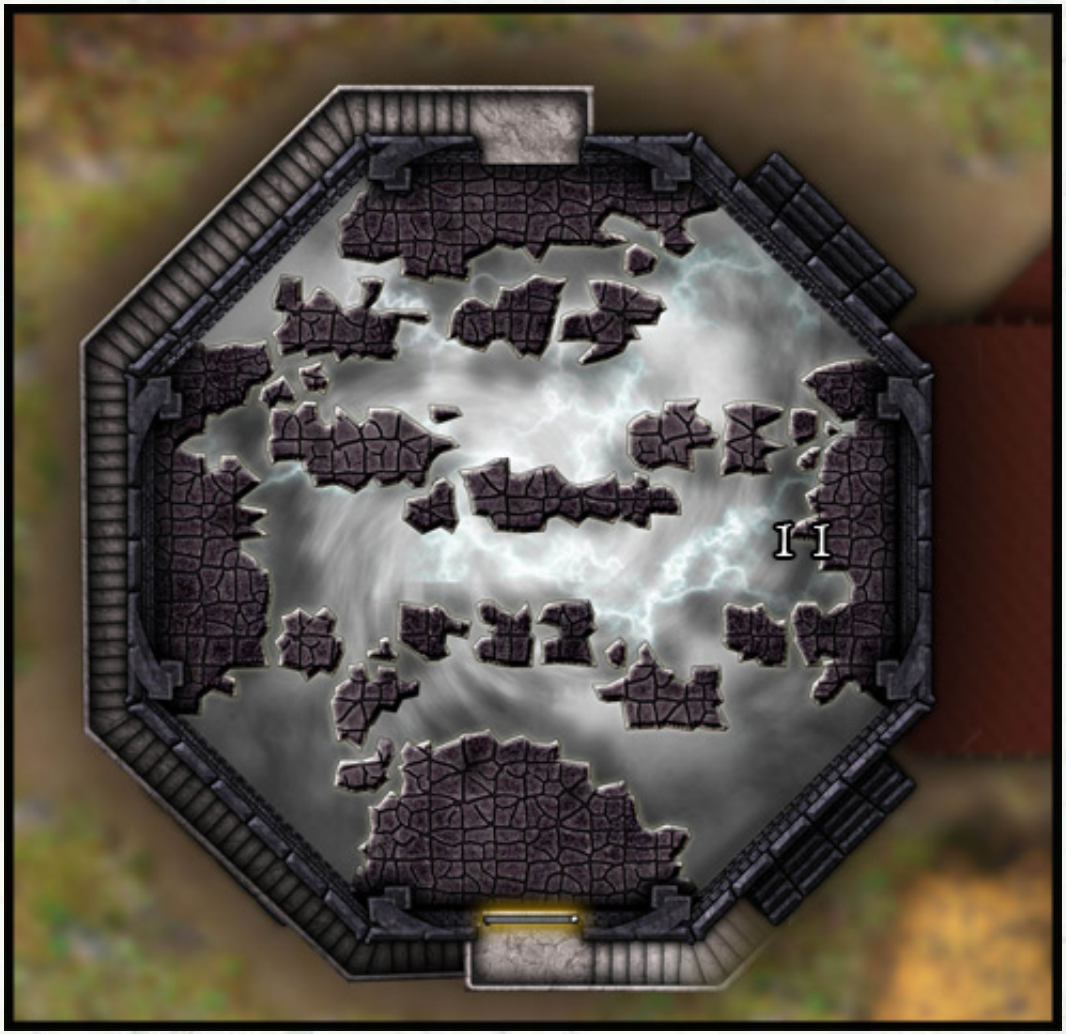
Cuando los aventureros lleguen al otro lado las Anfisbenas perderán el interés en el grupo y se sumergirán en el foso a disfrutar de sus monedas, o a saborear los mordiscos recién dados a sus víctimas.

La esfera que se encuentra en la última baldosa se hará visible al aproximarse. Si han superado a las criaturas se debilitará y el objeto de doce lados flotará suspendido sobre el suelo.

Al cogerlo dará un salto y con un fogonazo se dirigirá hacia el objeto que llevan los aventureros en este momento, dondequiera que lo tengan guardado. Una vez más, el antiguo objeto se transformará en el nuevo, o más bien "evolucionará" hacia uno superior. De ocho a doce lados. Es decir, de octaedro a dodecaedro.

Una vez más ya sólo queda insertarlo en el hueco de la puerta que como de costumbre tiene su forma, abrirla y seguir avanzando al piso siguiente.

Quinta planta de la torre



5. Quinta planta
"La prueba de la alegría"

La quinta planta es probablemente la más extraña de todas. Cuando los aventureros asomen sus cabezas por el dintel de la puerta se encontrarán con un extraño paisaje. Ya poco antes de llegar se escucha el sonido del viento, que sopla intensamente dentro de la gran sala (11) como si se estuviese en lo alto de una montaña. El aire es frío y nieva ligeramente.

El suelo de la sala está destrozado y los pocos pedazos que quedan están separados algunos metros unos de otros. Entre ellos se ve un inmenso vacío. Un profundo abismo del que es imposible averiguar si tiene algún final. Si se mira hacia abajo se ven oscuros nubarrones. Los relámpagos saltan entre unos y otros constantemente, como si una feroz tormenta viviera siempre allá abajo.

Por si fuera poco, un enorme Troll duerme sobre uno de los pedazos del piso de baldosas. Concretamente en la plataforma que está a la derecha de la sala (justo donde está escrito el número 11). Cuando el grupo entre en la sala se despertará y los observará con curiosidad.

Junto a él, en la misma plataforma y a un lado, flota suspendida la esfera de energía con el siguiente objeto en su interior. Esta vez el objeto tiene veinte caras. Una forma geométrica llamada **icosaedro** que gira lentamente dentro de la esfera. Al otro lado de la sala se divisa la puerta metálica con su habitual resplandor anaranjado.

> Si los tienes, puedes enseñar un dado de 20 caras (icosaedro) para mostrar un ejemplo con la forma exacta del objeto.

Si se desea cruzar la sala hasta la siguiente puerta es necesario ir dando saltos entre los distintos pedazos de lo que aún queda del suelo.

Los trozos están desperdigados por toda la sala. Un error en el salto puede ser fatal. Normalmente para dar un salto de corta distancia no es necesario andar haciendo tiradas, pero algunos espacios son demasiado grandes. Para cruzarlos es necesario (y más emocionante) hacer una Prueba de Atletismo (Agilidad) de dificultad **fácil** para saber si se ha tenido éxito o no al saltar.

El Narrador puede decidir el número de tiradas que son necesarias para poder cruzar con éxito de un extremo a otro de la sala. Pero **no deberían ser menos de dos ni más de cinco** por aventurero.

Una tirada fallida supone realizar un salto tan malo que quien lo intente no alcanza la siguiente plataforma del todo. Siempre podrá agarrarse justo al borde, pero tendrá que hacer otra tirada de Fuerza o de Agilidad (la que sea más alta) para poder ponerse a salvo. Los demás pueden ayudarle, lo que le dará dados extra para hacer su tirada (uno o dos como mucho).

Si un aventurero se cae despertará directamente en el mundo real y quedará fuera de la aventura. Queda fuera de juego y tendrá que esperar a que despierte el resto de sus compañeros.

Pero hay un problema, como no... El Troll que está sobre la plataforma, a medio camino de la puerta que hay al otro lado, parecerá molesto con los intrusos. Nada más verlos salir del hueco de la escalera se levantará, dando un salto sobre dos o tres trozos del suelo que aún se conserva se situará en alguno de los que están más próximos a los aventureros.

Les preguntará entonces quiénes son y por qué han venido a molestar a **"Nut"**, justo cuando "Nut" está tan triste. Obviamente con "él" se refiere a él mismo.

Un enorme Troll de piedra que dormía sobre uno de los pedazos rotos del suelo se levanta y se aproxima a vosotros en dos zancadas. Con un enorme vozarrón os pregunta:

–¿Quiénes sois? ¿Por qué molestáis a Nut cuando él está tan triste?

Una cosa es segura, si el Troll les da problemas va a ser muy difícil cruzar la sala a no ser que lo derroten o busquen otra solución. Y derrotar a un Troll, no es nada fácil. Con cada golpe es capaz de empujar dos o tres puntos (distancia Muy cerca) a una víctima de tamaño humano, lo que supone un riesgo de caerse al vacío. Por otro lado, no podrán llegar en ningún caso a la esfera sin su permiso. Su misión es protegerla.

Tal y como él mismo cuenta, está triste. Por suerte sólo lo está porque se siente muy aburrido. Y es que andar todo el día guardando la sala es un fastidio. Una vez vivió en lugares más entretenidos, pudiendo pasar las tardes sus amigos y él arrojándose rocas los unos a los otros entre los desfiladeros y los altos picos nevados. Pero eso fue hace tiempo y el Nut que habita ahora en la sala no es el mismo, aunque conserva sus recuerdos. No es mal tipo, pero si se enfada más vale esconderse lo más lejos posible porque es un bestia.

Pero le encanta hacer amigos, y si son amigos que le hacen reír mejor que mejor. Pues ya se sabe que uno de los secretos de una bonita amistad es la alegría.

Esta prueba es muy sencilla. Los aventureros pueden tratar de cruzar al estilo heroico, dando golpes y lanzando hechizos a diestra y siniestra mientras hacen todo lo posible por no caerse, o bien enfocan sus energías en hablar con el Troll.

También es un desafío para el Narrador. Debe asumir que parlamentar con Nut es un encuentro social dentro del juego y que debe interpretarlo todo lo posible.

El Troll busca un amigo y la alegría, eso es todo. No es muy listo. Parece algo bobalicón, como todos los Trolls, pero es un bonachón y un bromista si está contento. Si los personajes tratan de ser sus amigos se sentirá feliz. Para conseguirlo **deben empezar a contarle chistes**, hacer bromas o comentarios graciosos. Hay muchas opciones válidas. No hay unas reglas fijas para la alegría, mientras ésta aparezca en juego.

Una vez el Narrador considere que ha sido suficiente, se hayan contado algunos chistes y todos se hayan divertido un rato puede decidir continuar. Debe ponerse en la piel de Nut para tomar esta decisión.

Si es así, Nut se sentirá agradecido y emocionado por tener nuevos amigos y les ayudará a cruzar. Para ello llegará incluso a cargarlos sobre sus hombros y pasarlos el mismo saltando sobre el vacío. Lo que es toda una experiencia

"NUT"

Troll de piedra

¿¡UN TROLL!? ¿Hay alguna espada mágica tirada por ahí?

No todos los Troll son malos necesariamente. Su tendencia a soportar heridas y recuperarse lo hace difícil de derrotar. Poseen una piel muy dura, similar a la piedra en aspecto y tacto, pero tienen un cerebro de mosquito.

Fuerza	5 + 2	**Manotazo. Arma enorme.**
Agilidad	2	No
Mente	1	No
Cuerpo	6	**Heridas 8** **Energía 14/21**
Encanto	☒	

Movimiento 8 **Defensa** 1+1D (Piel 2D)

Daño: Arma enorme 6p (4+2). Puños 3p (1+2) **Alcance** 2 (Muy cerca)

Grande: Los Trolls son grandotes, por lo que alcanza con sus ataques hasta 2 puntos de distancia (Muy cerca). Un manotazo puede empujar a un enemigo de tamaño humano unos 2 puntos(Muy cerca).

Resistencia a las armas normales: Son muy resistentes a las armas por lo que se resta 1 punto del daño de cualquier golpe y sólo recibe 1 Herida cuando se saca tres o más éxitos en la tirada de ataque. Las **armas mágicas y la magia** tienen su efecto normal.

Seres de piedra: La luz del sol los transforma en piedra, por lo que harán todo lo posible por evitarla.

Si Nut se ha hecho amigo de los personajes o ha sido derrotado es posible coger el objeto de la esfera de fuerza, que una vez más se habrá debilitado tras haber superado la prueba. Como ya ha pasado en las otras ocasiones el objeto saltará, transformando el que transportaban de la sala anterior –con doce caras (dodecaedro)– a uno nuevo de veinte caras (o icosaedro).

El objeto llave se ha ido transformando desde una forma muy simple a otras más complejas. A estas alturas pesa algo más y el brillo que hay en su interior es mucho más intenso que el que tenía al principio, cuando no era más que una pirámide. Es un objeto muy hermoso, algo transparente, como si estuviese hecho de cristal translúcido. Pero ni es cristal ni nada que reconozcan. Está hecho de algún material desconocido.

Ahora no solamente se aprecian en él unas lucecitas sino que además unas hermosas bandas de luz parecen danzar por toda su superficie.

Ahora, con el nuevo objeto en su poder podrán abrir la puerta que conduce a la sala de la sexta planta.

Sexta planta de la torre

6. Sexta planta
"La prueba de sabiduría"

Al asomarse a la sala de la sexta planta se nota inmediatamente un calor intenso. Una gran bola llameante, similar a Lugh, el cometa que todos los días ilumina los cielos de Dyss, arde en el centro como si fuese una de las estrellas del cielo. La verdad es que alguien que haga un comentario similar no anda muy desencaminado pues la gran bola ardiente que hay en esta sala es una pequeña estrella –o sol– traída hasta aquí, o más bien "soñada" aquí.... En esta sala.

El suelo forma un hueco de tres escalones, por lo que la bola está bajo el nivel del suelo ligeramente, asomando sólo su mitad superior. Toda la sala es de piedra rojiza. Suelo, paredes y techo parecen estar algo chamuscados por los efectos del intenso calor que debe producirse en ocasiones. El fuego ha dejado la piedra tan pulida que se ha vuelto resbaladiza.

Al otro extremo de la habitación, como siempre en el extremo sur, se puede ver con claridad la puerta metálica con su acostumbrado halo mágico de color naranja.

De vez en cuando algunas lenguas de fuego emanan de la gran esfera y se estrellan contra las paredes. A su paso arrojan residuos y un material viscoso que recuerda mucho a la lava de un volcán. Debe serlo porque permanece incandescente unos minutos para ir apagándose poco a poco.

Si los aventureros se atreven a entrar en la habitación descubrirán que si permanecen cerca del dintel de la puerta por la que han venido todo irá bien. Pero si entran en la habitación y avanzan, cruzando alrededor de la esfera hacia la puerta de enfrente, se arriesgan a que un chorro de "plasma" les deje como recuerdo una bonita cicatriz. Su contacto causa **5 puntos de daño o una Herida directamente** en el caso de no usar los Puntos de Energía. Si están en contacto directo se recibe el daño **cada turno**.

En la imagen del mapa de la sexta planta (con la sala con el número 12) puede verse la trayectoria que normalmente despiden las lenguas de fuego.

Si los aventureros prestan atención verán que es posible divisar que hay algo en el centro de la gran bola de fuego. Una especie de corazón o núcleo de color violeta. Parece una bola de cristal contenida dentro del pequeño sol.

Entonces, con ese sol llameante en el centro del salón ¿cómo cruzar? Bien, es posible hacerlo armándose de valor exactamente igual que cuando alguien decide enfrentarse a un combate. Participar en una lucha siempre tiene como consecuencias recibir heridas y cosas peores en el peor de los casos. Decidir cruzar sin conocer cómo se comporta este "enemigo" que despide lenguas de fuego es exactamente lo mismo.

El personaje puede decidir atravesar la habitación caminando o corriendo. Si lo hace corriendo se arriesga a resbalarse y caerse, ya que el suelo, al estar tan pulido, es muy resbaladizo. Si corre tendrá que pasar **dos pruebas de Agilidad** contra una dificultad **Difícil** (3D). Fallar significa caerse al suelo.

Atravesar la habitación caminando requiere enfrentarse a cuatro ataques de las lenguas de fuego y a dos ataques si se cruza corriendo. Cada llamarada actúa como si fuese un ataque contra el personaje a distancia **de cuatro dados de habilidad**. Si un personaje se cae tendrá que levantarse otra vez, por lo que se expone a otro ataque extra de las lenguas de fuego. Una cada vez que haga la acción de levantarse.

Tirada de ataque: Cuatro dados

Fallar la tirada de Defensa supone recibir **5 Puntos de Daño o una Herida directa**. El personaje estará algo chamuscado y tendrá que sacudirse el material ardiente de encima.

La clave del movimiento

Pero tanto sol ardiente tiene su truquito. Las lenguas de fuego siguen un patrón regular. Si un personaje dedica algo de tiempo a estudiar cómo se comporta el pequeño sol al hacer sus erupciones se dará cuenta de que las llamaradas siguen un patrón y que es posible aprenderlo. Es necesario observarlo de diez a quince minutos al menos y prestando mucha atención.

Quien tenga la idea y lo averigüe el primero puede cruzar haciendo **una sola tirada de Mente o de Agilidad** (la que sea más alta) contra una dificultad **fácil** (1D). Esto supone cruzar con casi total seguridad. Si falla recibirá un ataque normal, pero puede volver a hacer su tirada para terminar de cruzar al otro lado. Si tiene éxito llega a la puerta sur, donde se puede estar a salvo por ahora. Las llamaradas no llegan allí "casi" nunca. Pero más vale no quedarse mucho tiempo para averiguarlo.

Todos los demás personajes que no se hayan molestado en investigar si existía un patrón pueden escuchar lo que su compañero a aprendido e intentar ponerlo en práctica. Podrán hacer también la tirada, pero ellos no lo han asimilado tan bien y en tan poco tiempo como su paciente compañero, por lo que su tirada de Agilidad o de Mente se hace contra un nivel de dificultad **Normal** (2D). Fallar, como se ha indicado, supone recibir ataques normales de las lenguas de fuego. Una por cada vez que se obtenga un fallo.

Una vez lleguen a la puerta la esfera de energía contenida dentro de la bola llameante de debilitará, dejando escapar el siguiente objeto-llave. Éste, con un fogonazo, saltará esta vez hasta donde esté el anterior haciendo que se transforme en una esfera violeta del tamaño de una pelota pequeña.

Usando figuras

Si os gusta jugar con figuras es posible hacer un poco más emocionante la prueba. Pero como es lógico exige algo más de trabajo. Un Narrador dedicado y habilidoso podría inventar el patrón que emiten las lenguas de fuego. Basta numerar las siete u ocho que se ven en el plano de la sexta planta y ponerlas en orden. Por ejemplo, primero 4, después 5, 3, 2, 1, 6, 8 y 7. Después, usando las reglas de movimiento y usando un mapa cuadriculado en blanco que simule la habitación (basta dibujar un cuadro con la misma forma) el jugador gasta su movimiento normal en él para poder moverse por la sala. Cada vez que haga un movimiento y se detenga el Narrador comprueba siguiendo el orden que ha descrito si la lengua de fuego está activa. El personaje recibe un ataque si se detuvo justo donde se ve dibujada una de las llamaradas en el plano. El Narrador puede hacer una comprobación cada movimiento.

El jugador puede decidir caminar o correr. Si cruza caminando puede hacer dos movimientos por turno. Pero no hay riesgo de caerse. Si corre se arriesga a caer y recibir uno de los ataques. Además, tendrá que gastar un movimiento para poder levantarse, perdiendo tiempo y arriesgándose a más ataques.

Con la esfera en su poder podrán abrir la última puerta, que tiene el hueco correspondiente para incrustar una bola. Esta puerta conduce a donde se supone que les está esperando Gedeón. Última etapa de su viaje.

Séptima planta de la torre
Cubil de Gedeón

7. Séptima planta
"Encuentro con Gedeón"

Lo más probable es que nuestros héroes se sientan algo decepcionados al descubrir que la última sala está completamente vacía. Un enorme espacio de piedra es todo cuanto se contempla al llegar a la sala número siete. Último piso de la torre en el palacio de Gedeón.

Si la exploran no descubrirán nada especial. No hay ninguna otra puerta. Este es el final del camino. Cuando todos –o casi todos– los miembros del grupo estén dentro de la sala (sin contar claro está los que se hayan quedado presos en otras salas o fuera de juego por haber despertado), empezarán a pasar cosas raras.

En primer lugar se escuchará con claridad una risita. Como la de un niño con una vocecilla algo acatarrada. Cuando se den cuenta, el hueco de la escalera por el que habían accedido a la sexta planta habrá desaparecido. Estarán encerrados dentro de una enorme habitación. Algo similar a lo que ya les había sucedido –si es que habían vivido esa aventura– en el último piso del castillo Bocabajo. A partir de ahora hasta que no se enfrenten a Gedeón, hagan lo que hagan, no podrán volver a salir de la sala.

Poco a poco los muros, el suelo y el techo de piedra irán desapareciendo. Comenzarán entonces a divisar las nubes del cielo. Un enorme prado aparecerá a su alrededor y verán que se encuentran en medio de un campo que se extiende hasta el horizonte en todas direcciones. Pero esto no durará mucho tiempo. Al poco cambiará a otro paisaje diferente, dando la impresión de que se hallan dentro de una gran caverna. Y así, una y otra vez y otra y otra... El ambiente en el que creen encontrarse irá cambiando de un escenario a otro. Estos son algunos de los otros escenarios posibles:

- En un pantano
- En la cubierta de un bran barco
- En una isla en el medio de un lago dentro de una gran caverna iluminada con cristales de muchos colores.
- En una balsa que flota en el mar.
- En la orilla de un lago rodeado de montañas.
- En el claro de un bosque de árboles o de setas gigantescas.
- En la cima de una alta montaña.
- En medio de un gran puente de piedra que cruza un abismo o en el fondo de un desfiladero.
- En el cráter de un volcán que está empezando a entrar en erupción...

Pueden ser muchos otros lugares distintos por supuesto. Así, escenario tras escenario, tendrán la impresión de que pueden viajar a muchos sitios diferentes. Y es que Gedeón y quienes le acompañen puede visitar todos estos lugares si quiere. El poder mágico de un dragón, y especialmente el de sus sueños, escapa a todo lo imaginable. No por nada se dice que un dragón es el padre del mundo...

"Gedeón, el dragón juguetón"
Dragón pequeño

Fuerza 5D + 3D — **Mordisco** (alcance 2)
Agilidad 4D + 3D — **Aliento** (alcance 5)
Mente 4D + 3D — **Magia**
Cuerpo 5D — **Heridas 8** **Energía 27/36**
Encanto 5D+1 (adorable)

Movimiento 8 **Volando** 12 — **Defensa** 4D+2 (Escamas 2D)

Daño: **5** puntos Mordisco — **Alcance** 2 (Muy cerca)
5 puntos Aliento de Fuego. — **Alcance**: Área de 2 x 5 (Cerca)

Aliento de fuego: El dragoncito puede escupir un chorro de fuego cada dos asaltos. Hace un ataque a distancia que cubre una zona de 2 de ancho por 5 puntos de movimiento de largo frente a él (alcance Cerca). Todos los que estén en la zona deben tirar defensa para evitarlo o recibir **5 puntos** de daño de fuego.

Grande: Es grande, por lo que alcanza hasta 2 puntos de distancia (Muy cerca) con sus ataques cuerpo a cuerpo.

Magia: Invisibilidad, Encantar y Miedo.

Resistencia a la Magia: Se resta 1 punto del daño de un ataque mágico y sólo recibe una Herida cuando se obtienen tres o más éxitos en la tirada de ataque. Además, siempre tienen ventaja para defenderse y resistir los efectos de cualquier hechizo.

Volar: Puede volar.

¿Y ahora?

Gedeón está en la habitación, pero invisible. Se divierte con los aventureros como lo hace un gato con los ratones. Tratará de impresionarlos y confundirlos haciendo que crean estar viajando a todos esos lugares. Y en cierto modo una parte de ellos lo hace de verdad, aunque a efectos prácticos todos continúen dentro de la sala.

Los empujará, los tirará al suelo y hasta intentará quitarles objetos o armas. Podrá llegar a ser bastante bruto pues un pequeño dragón no es que destaque por su delicadeza precisamente. Ese juego contra ellos puede terminar haciendo enfadar a los personajes. Bien, es algo que forma parte de la prueba final.

Transcurridos unos instantes se hará visible y comenzará a hablarle a todo el grupo sin dejar de soltar alguna que otra risita. Les preguntará quiénes son y qué quieren. Aunque ya los había visto venir desde que llegaron al palacio siente curiosidad por saber algo más de ellos. Como a la mayoría de los dragones a Gedeón le gusta charlar y ahora ha encontrado la ocasión.

A todos los dragones les encantan, les chiflan **las adivinanzas**. Gedeón no iba a ser menos. Es posible que plantee al grupo alguna, alardeando de su astucia tanto para acertar como para crearlas. Jugar a las adivinanzas con él puede ayudar mucho si son capaces de jugar bien. Pueden apostar a no ser atacados en caso de éxito y exigirle que cumpla con su palabra. Aunque sea a regañadientes, **cumplirá siempre con lo pactado**. Si le derrotan se enfadará, por supuesto,

pero en su interior aumentará su respeto por ellos, con lo que estará más predispuesto a negociar. A continuación se dan algunos ejemplos de los acertijos que podría proponer Gedeón:

Doy al cielo resplandores
cuando deja de llover:
abanico de colores,
que nunca podrás coger.

(El arcoiris)

Millares de soldaditos
van unidos a la guerra
y todos arrojan lanzas
que caen sobre la tierra.

(La lluvia)

De noche llegan
sin ser invitadas,
de día se pierden,
pero no están extraviadas.

(Las estrellas)

En las regiones polares
se encuentra en todos los mares.

(El hielo)

Vuela en el aire,
pace en la tierra,
se posa en los árboles,
anda en la mano,
se deshace en el horno
y se ahoga en el agua.

(La nieve)

Sin ser rica tengo cuartos
y, sin morir, nazco nueva;
y a pesar de que no como,
hay noches que luzco llena.

(La luna)

*Puedes encontrar muchísimas adivinanzas en la red, basta escribir "adivinanzas" en un buscador para encontrar decenas de sitios. Elige las que no tengan que ver con cosas de la vida moderna como naturaleza, animales o comida.

La última prueba

El encuentro con Gedeón supone la última prueba de esta aventura. Una prueba donde los aventureros deben usar todo lo aprendido hasta ahora para convencer a Gedeón de que libere a la Reina. Esto puede hacerse de dos formas, por las buenas o por las malas. Veamos las dos maneras:

1. Enfrentarse a Gedeón en una batalla épica. Es posible que los héroes se hayan abierto camino a través de la torre y superado las pruebas por la fuerza. Si es así estarán tan heridos a estas alturas que muy probablemente una batalla con Gedeón supondrá una derrota para el grupo. Si en cambio han solucionado las pruebas de forma pacífica y deciden derrotar al dragón por la fuerza estarán en mejores condiciones de librar la batalla. Si lo derrotan Gedeón accederá a liberar a la Reina.

   En caso de haber una batalla el escenario puede ser cualquier de los que se han descrito; desde las oscuras aguas de un pantano hasta el pico de una alta montaña. Eso sí, **con todas las consecuencias**. Cómo afecte el escenario (o más bien el decorado) a la batalla es algo que queda a decisión del Narrador, que debería aprovecharlo para crear un enfrentamiento inolvidable. Antes de elegir este camino una cosa debería haberles quedado clara a los aventureros: un dragón es un enemigo formidable.

2. Intentando dialogar con él, que es lo que se espera en esta aventura como la mejor solución. Así, "ganar" de verdad la aventura es conseguir hacer recordar a Gedeón las seis virtudes que le enseñó su madre (y que parece haber olvidado), y que estas virtudes ayuden a convencerle de que libere el espíritu de la Reina. **El uso de las virtudes como tema son los argumentos que si son bien explicados lograrán convencerle**. Si lo derrotan por la fuerza también lo

conseguirán, desde luego, pero entonces difícilmente podrán ser aliados ni amigos en el futuro.

Este último enfrentamiento supone usar el secreto que poseen todas las virtudes, verdadero secreto de la magia de la amistad y sus claves para poder conservarla. Un conocimiento antiguo que todos los dragones se transmiten de generación en generación y que el dragón ya había tenido en cuenta al levantar su torre en el mundo de los sueños.

Si los aventureros han resuelto las pruebas anteriores se espera que tengan la base suficiente para ponerse ellos mismos como ejemplo al intentar convencerle. Algo que será de gran ayuda si eligen este camino.

El secreto de la amistad

El Narrador debería llevar esta escena con paciencia. Concentrándose en asumir el papel de Gedeón para mantener un diálogo con los jugadores, que deberían hacer también lo posible por interpretar a sus personajes. Puede ser una escena memorable si se lleva bien y con calma.

También es muy posible que se prologue bastante tiempo, llegando incluso a una hora o más si se aceptan los duelos de adivinanzas. Pero eso es algo que depende enteramente de los gustos del Narrador y de los jugadores.

Es posible que algunos jugadores quieran entrar en batalla nada más ver a Gedeón, por lo que el Narrador haría bien en intentar que las preguntas que les hace el dragón ayuden a iniciar una conversación entre todos antes de que empiecen a darse de palos.

Gedeón es antes que nada un niño. Es consciente de su fuerza, superior si se compara con la de los humanos, por lo que puede llegar a gastar bromas muy pesadas y hasta llegar a ser un abusón. No por nada lo llaman Gedeón, el dragón juguetón. No es una criatura de naturaleza maliciosa. Aunque como todos los niños, puede llegar a ser malo si se lo propone.

Para convencerle pueden tratar de explicarle las seis virtudes que su madre le enseñó. Es muy importante que intenten de que se dé cuenta de que en realidad estas virtudes ya las había incluido él mismo cuando edificó la torre de su palacio. Están ahí, pero parece que él ha decidido olvidarlas: Lealtad, Honestidad, Compasión, Generosidad, Alegría y Sabiduría.

A la hora de convencerle, una posibilidad es tratar de poner un ejemplo de cada prueba y a qué virtud se refiere para poder explicarle qué significa cada una. Si los aventureros han superado las pruebas en mayor o menor medida podrán poner sus propias acciones como ejemplo. El dragón sabe que es cierto, pues los ha estado observando.

Si se hace así todo será mucho más sencillo. Gedeón comprenderá lo que quieren decir rápidamente y estará mucho más dispuesto a acceder a sus peticiones.

Es conveniente que los aventureros también las pongan en acción si pueden mientras hablan con él, intentando ser honestos, graciosos o

compasivos por ejemplo. Pero en cualquier caso, siempre intentando ser todo lo sabios que sean capaces.

Una opción muy interesante es ofrecerle buscar noticias sobre su madre, lo que pone en acción la compasión y la generosidad. Una idea que a Gedeón le entusiasmará. La historia sobre la madre de Gedeón ya deberían conocerla los aventureros a estas alturas gracias a Caléndula.

Una cosa es segura, si se ponen bravucones no van a conseguir gran cosa y todo acabará en una pelea.

Si los aventureros se han abierto camino por la fuerza no tendrán mucha base para intentar convencerle y no podrán usar sus propias acciones como ejemplo. Si es así Gedeón de mofará de ellos, reprochándoles que con qué derecho se atreven a hablarle a él de valores y de virtudes si ellos mismos no han sido capaces de hacerlo. En este caso será mucho más difícil convencerle, aunque no imposible.

Suceda lo que suceda. Sea Gedeón derrotado o éste acceda a ayudarles. Al final la habitación recuperará su aspecto normal y volverán a aparecer en el enorme salón vacio que vieron al entrar.

Algo triste, les pedirá el objeto que encontraron. La última llave que transformándose en distintas formas geométricas cada vez más complicadas terminó con la forma de una esfera luminosa. Si se fían o no de él ya es cosa de los aventureros (y de los riesgos que tiene toda aventura).

Si se la entregan o depositan ante él verán que Gedeón no necesita sostener el objeto en sus garras, ya que éste flotará por el aire a su voluntad. Habrá un destello seguido de un fogonazo que resultará familiar, aunque esta vez mucho más intenso. La esfera tomará el aspecto de una bola de cristal y comenzará a despedir una luz blanca. A continuación, Gedeón se la volverá a entregar a cualquier miembro del grupo que quiera cogerla. Si miran en su interior verán que hay una mujer humana encerrada dentro. Se encuentra tendida sobre un campo de hierba y duerme dulcemente.

La esfera contiene el espíritu de la Reina. Antes se hallaba dividido en seis partes que habían adoptado la forma de los objetos que habían ido encontrando en cada sala. Al haberlos ido recuperando los fragmentos de su espíritu se han ido fundiendo unos con otros hasta que Gedeón ha terminado por completar el proceso. Ha dejado de nuevo su espíritu íntegro dentro de la bola de cristal, o dentro de una pompa de jabón...

Una vez tengan la esfera de nuevo en su poder, Gedeón les dirá que deben acudir lo antes posible junto al cuerpo de la Reina, en el mundo Real, y que son libres de marcharse.

4. De regreso al mundo real

Desde el momento en el que se obtiene la esfera de cristal ya es posible volver al mundo real. La tarea más importante ha sido completada y sólo queda regresar para poder despertar a la Reina.

Volver no consiste más que en tomar la decisión de querer hacerlo. Cuando se tiene la urgencia de cumplir una meta, el personaje se mantiene en el mundo de los sueños, pero una vez terminada ya no queda nada más que hacer allí. Despertarse es pues muy sencillo.

Si deciden despertar (quien sabe, puede que prefieran quedarse un poco más...) lo harán todos juntos. Si habían decidido iniciar su aventura nada más salir del castillo Bocabajo se encontrarán tendidos sobre la hierba frente a la puerta. A su lado yace el Rey en brazos de Lanzarote, que está medio adormilado. Al Rey ya apenas es posible distinguirlo. Prácticamente se ha desvanecido.

Lanzarote despertará sobresaltado y algo sorprendido diciendo: "¡qué pronto habéis vuelto! ¿Ha ido todo bien?" Y es que en el mundo de los sueños el tiempo no transcurre como en el mundo real. Para lo que a los personajes le han parecido horas, quizás días, para Lanzarote sólo han transcurrido unos minutos; quizás unas pocas horas en caso de haber sido días para ellos.

Pero aún queda una tarea por cumplir. Es necesario volver junto al cuerpo de Ginebra para despertarla. Ésta yace en su caja de cristal en el subterráneo del castillo Bocabajo. En realidad hacerlo ahora es fácil tras la limpieza que hicieron los héroes en una aventura anterior, por lo que bastará con aventurarse otra vez hasta allí sin más contratiempos.

En caso de no haber completado la primera parte de esta aventura se puede suponer que esa tarea la realizó otro grupo, o que incluso la llevaron a cabo los mismos Arturo y Lanzarote (olvidando el detalle de que sólo las criaturas de "alma pura" pueden acceder al castillo).

Una vez se encuentren junto al cuerpo dormido de Ginebra es suficiente con sostener la esfera sobre ella –o a un lado– y romperla.

> Al romper la bola de cristal se produce una lluvia de polvo dorado y centelleante donde en otros casos no habrían sido más que un montón de pedazos rotos de cristal. Una nubecilla de vapor de color lila queda flotando en el aire. Inmediatamente, la fina niebla se dirige hacia los labios y orificios nasales de la Reina durmiente, que los aspira en silencio.
>
> Transcurridos unos pocos segundos la Reina abre los ojos, os mira y sonríe...

Sólo el hecho de haber traído de vuelta a la Reina ha provocado que la imagen desvanecida de Arturo vuelva a recobrar parte de su esencia. Al salir del Castillo Bocabajo seguirá sentado junto a Lanzarote, pero ahora mucho más visible.

La Reina se acercará sin decir una palabra, se pondrá de rodillas junto a él y le dará un largo abrazo. La imagen de Arturo volverá a recobrar su nitidez por completo, aunque seguirán abrazados sin decir una palabra durante mucho tiempo.

El viaje de vuelta

El resto sucede tal y como deberían suceder todos los finales felices. Ginebra, Arturo y Lanzarote les darán las gracias a todos los miembros del grupo en muchas ocasiones. Tras descansar un poco les propondrán iniciar el viaje de regreso a la aldea. Han sido demasiadas aventuras por ahora y todos merecen un descanso.

El viaje de vuelta será tranquilo. Incluyendo el chapuzón para volver al otro lado del reflejo del lago. Nada ni nadie se atreverá a enfrentarse a semejante grupo de viaje. En muchas ocasiones los aventureros podrán ver como a medida que avanzan por el camino muchas de las plantas florecen en los alrededores, abriendo sus pétalos para dar la bienvenida a los héroes, al Rey, a la Reina y al caballero más famoso del mundo.

El banquete

Cuando estén de vuelta, en la aldea habrá festejos esa misma noche. Un gran banquete les aguarda. Los invitados de honor serán los héroes, por supuesto, además de Ginebra, Arturo y Lanzarote. Todos comerán, beberán, reirán y se lo pasarán en grande. Colgar o no de pies y manos al bardo de la aldea ya es cosa de ellos...

En los días siguientes todos podrán descansar y reponer fuerzas. Muchas aventuras están ahí fuera, esperando. Arturo y Lanzarote serán de gran ayuda para enseñar técnicas de lucha y habilidades de armas a quienes deseen aprender y mejorar. La Reina es una gran conocedora de muchas habilidades, entre ellas las artes de la curación. Demuestra tener un gran conocimiento en las propiedades mágicas de los pasteles de semillas... y en la fabricación de pociones.

La despedida

A los pocos días Ginebra, Arturo y Lanzarote decidirán partir buscando su propio destino. Un destino que aún les está esperando en alguna parte como parte de su legado de Imagos.

Estando tan lejos de su reino y sin muchas cosas que poder ofrecer en estos momentos, aún no querrán marcharse sin antes querer recompensar a sus salvadores.

El Rey sacará de una pequeña bolsa que lleva colgada del cinturón la única gema que posee. Se la entregará al grupo diciéndoles que es muy valiosa y que podrá ayudarles a prosperar. La gema tiene un valor de 100 doblones de oro. Los aventureros podrán cambiarla para comprar equipo y todo cuanto necesiten. Pero tendrán que repartirse esta riqueza de forma justa entre ellos.

La Reina también querrá hacerles un regalo. Quitándose el precioso anillo que lleva en el dedo de la mano izquierda se lo entregará al grupo. Les dirá que es un anillo mágico. Si se mira el anillo con atención se ve claramente como despide una pequeña luminiscencia. A oscuras es bastante visible. Entonces les dirá:

"Si un día os encontráis en una situación desesperada, una en la que ya pensáis que no queda esperanza, invocad el poder de este anillo. Pero elegid bien el momento pues una vez lo uséis se agotará su poder"

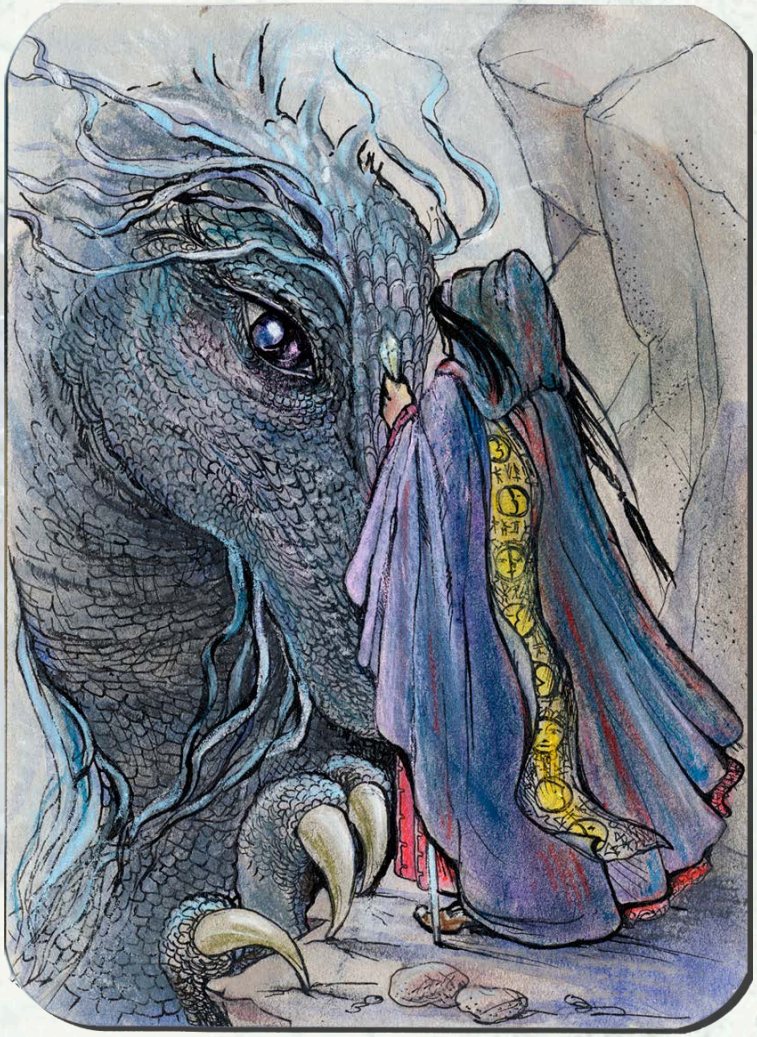
Invocar el poder del anillo de Ginebra permite **recuperar a todos los miembros del grupo todos los Puntos de Esperanza que se hayan gastado durante su aventura hasta el momento**. Pero una vez usado este poder desaparecerá. El anillo será entonces un objeto precioso más (de mucho valor), y un bonito recuerdo de la Reina.

Cuando los tres ya se estén alejado por el sendero hacia la puesta de sol, Arturo se dará la vuelta y les dirá en voz alta y clara:

¡Si un día de gran necesidad y sufrimiento necesitáis ayuda, llamadme cuando el sol esté cayendo sobre el horizonte! ¡Entonces, si vuestra necesidad es grande y vuestro corazón fuerte, os doy mi palabra de que acudiré en vuestra ayuda!

Y sin más, Reina, Rey y Caballero desaparecerán de la vista...

¡Hasta una próxima aventura!



Cambios en la versión definitiva

En el momento de la publicación de esta aventura aún no se cuenta con la versión impresa del juego Magissa. Sólo está disponible su versión de prueba. El juego ha sufrido muchos cambios. En este apartado se especifican algunos detalles a tener en cuenta si quieres usar esta aventura con el reglamento de prueba que está disponible ahora mismo:

- Hay una ligera diferencia en el sistema de tiradas. Siempre hay que buscar el mayor valor de cada una, pero sólo gana la más alta. En caso de empate del valor máximo se deben buscar los siguientes valores más altos.

- Se ha eliminado el tener en cuenta los fallos en las tiradas, dejándolo a criterio de la mesa de juego en función de lo malos que hayan sido los resultados.

- Se ha aumentado el daño de las armas (el daño de armas es opcional) Los rangos van de 1 para las armas más pequeñas hasta 4 para las armas grandes a dos manos.

- Se incluye un sistema de Críticos y la posibilidad de causar efectos extra en un ataque.

- Se amplía la forma de usar las tiradas y se incluyen mecanismos para realizar duelos de muchas clases.

- Se han incluido ciertas restricciones a las armaduras y se han eliminado otras.

- Se ha ampliado el uso de los Puntos de Esperanza, pudiendo usarlos para "negociar" con el Narrador el poder saltarse algunas reglas. Los Puntos de Esperanza siempre funcionan a nivel individual.

- Se ha ampliado el mecanismo de los "Puntos de Remiendo" (Patchwork). Éstos permiten a los jugadores cambiar el mundo a su alrededor, dándoles la posibilidad de intervenir en la Narración. Una vez que el Narrador sienta que domina el mecanismo puede eliminar las restricciones a su uso. Los "Remiendos" siempre funcionan en grupo y los jugadores deben ponerse de acuerdo para poder usarlos.

- Tanto los Puntos de Esperanza como los de Remiendo pueden obtenerse según las acciones de los jugadores y ambos sistemas son opcionales.

- Los Puntos de Fatiga pasan a llamarse **Puntos de Energía**.

- Se ha ampliado el sistema de Magia Libre. Los jugadores no sólo pueden improvisar su magia sino también ceñirse a una serie de palabras mágicas a la hora de hacer sus hechizos. Se aclara expresamente (hay que hacerlo) que la limitación de las razas a ciertas profesiones es algo opcional.

- Se han revisado las medianas, existiendo una tabla para todos los tipos de dados. Éstas evitan que un bando tenga que tirar los dados con lo que se agiliza mucho el juego.

10 de agosto de 2014

TABLA DE CONTENIDO

Prólogo **4**

Érase una vez **6**

Información para el Narrador **8**

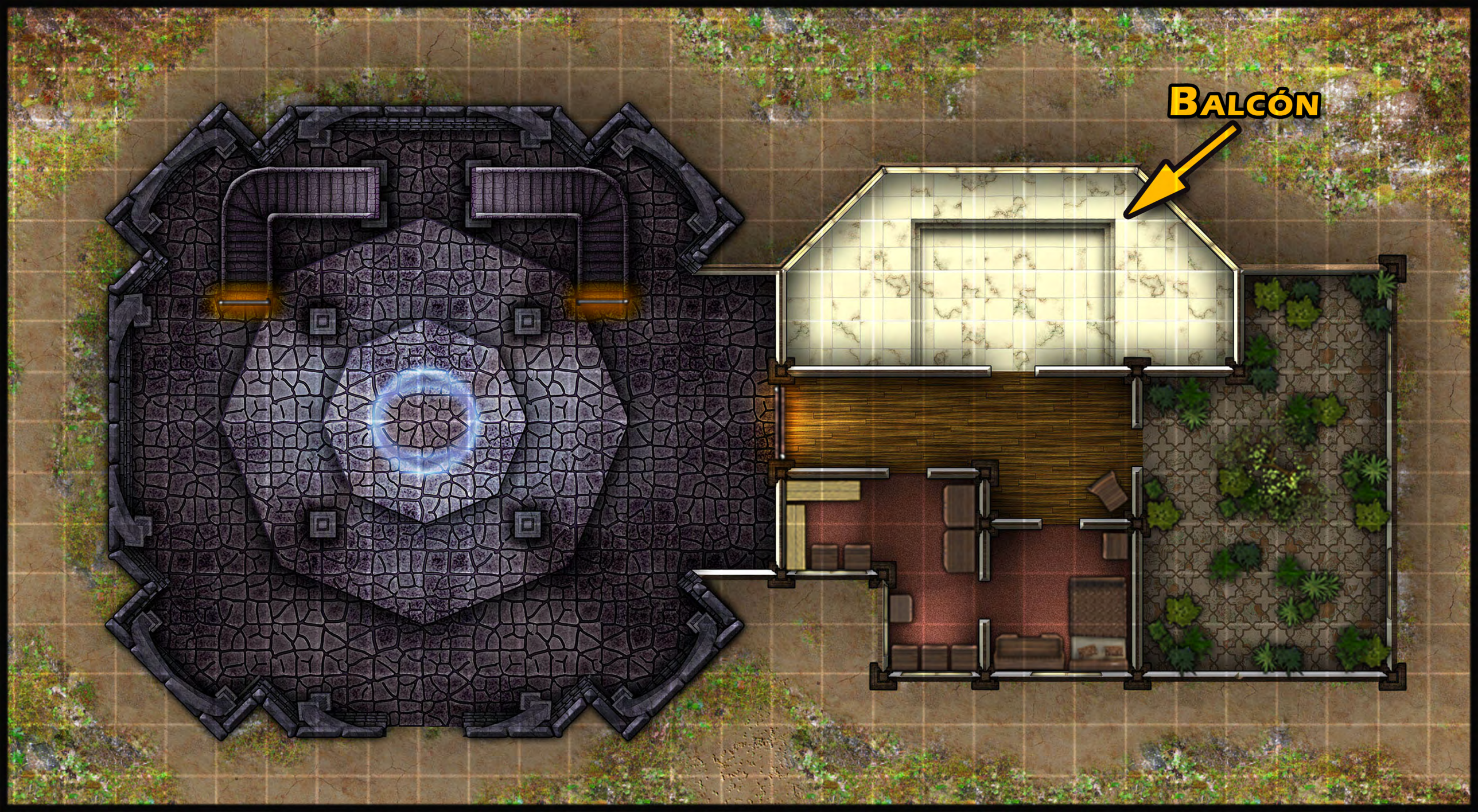
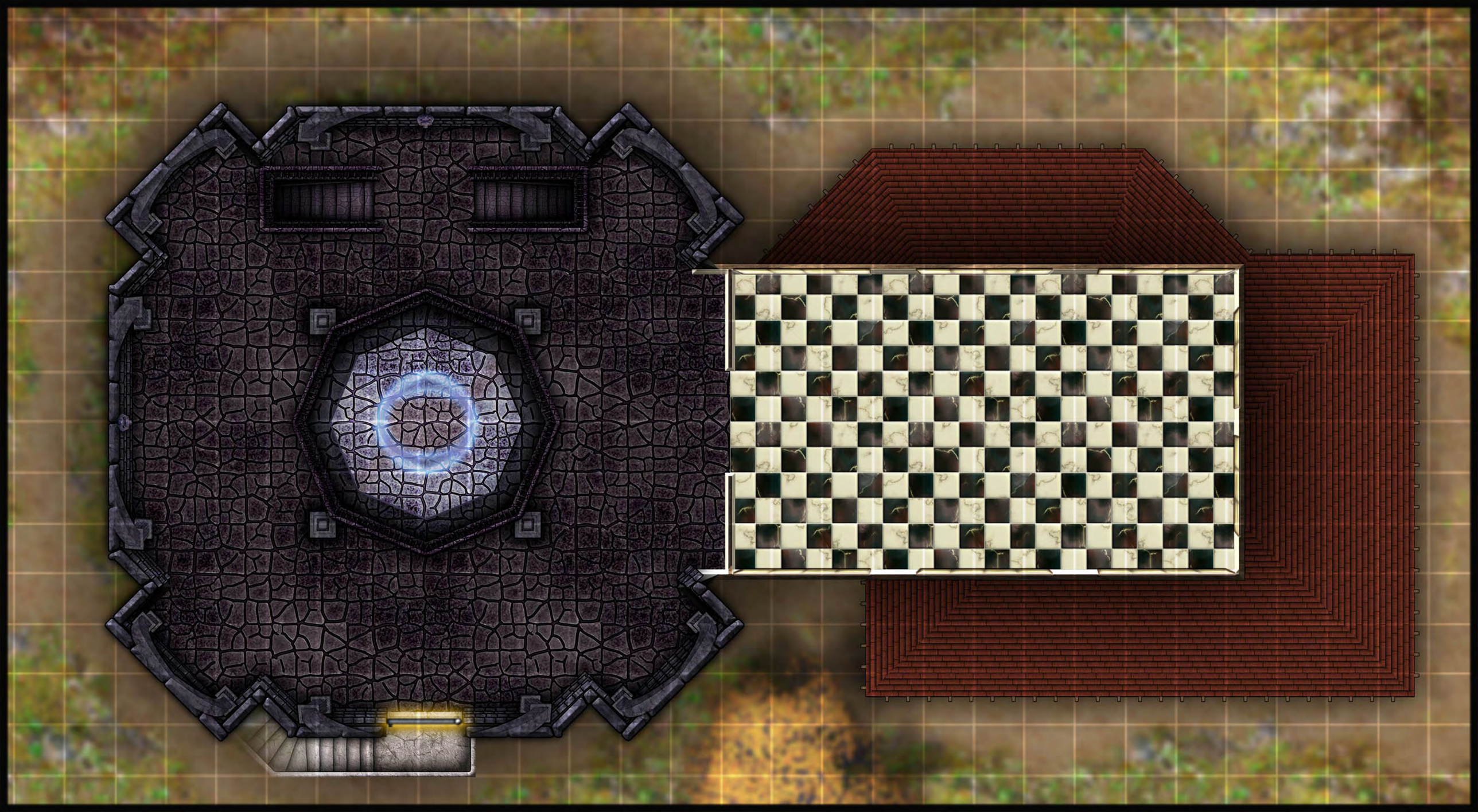
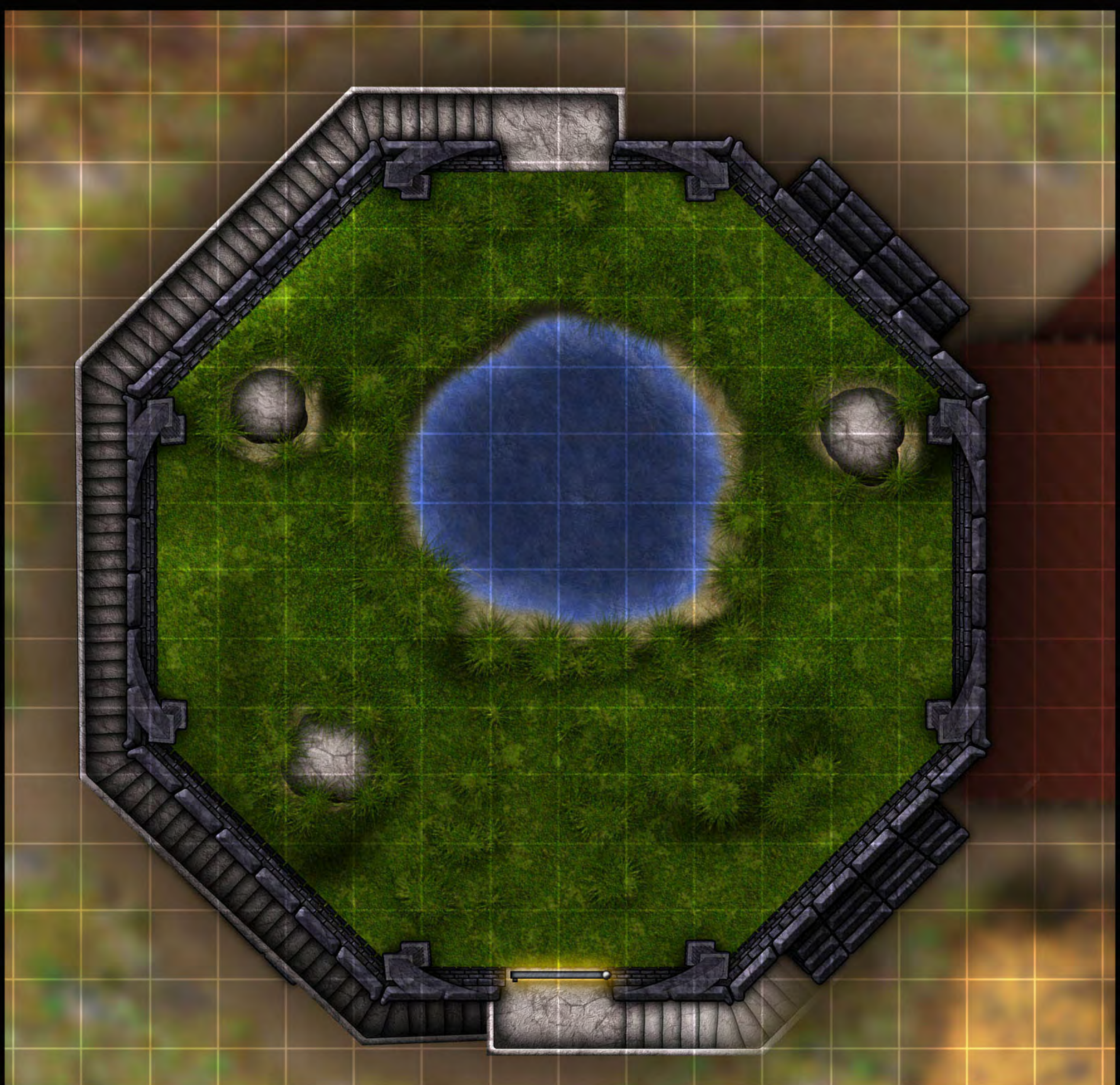
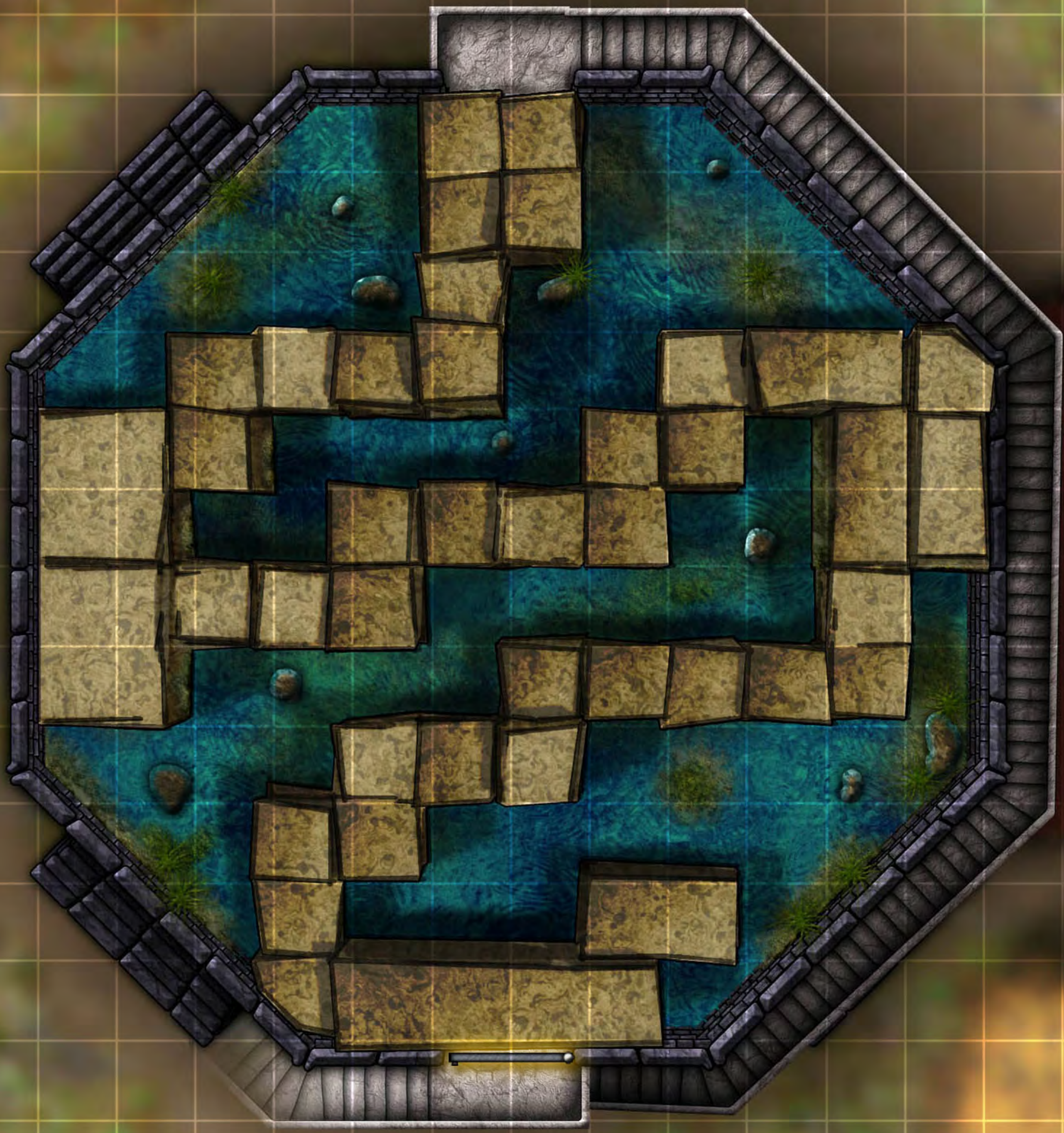
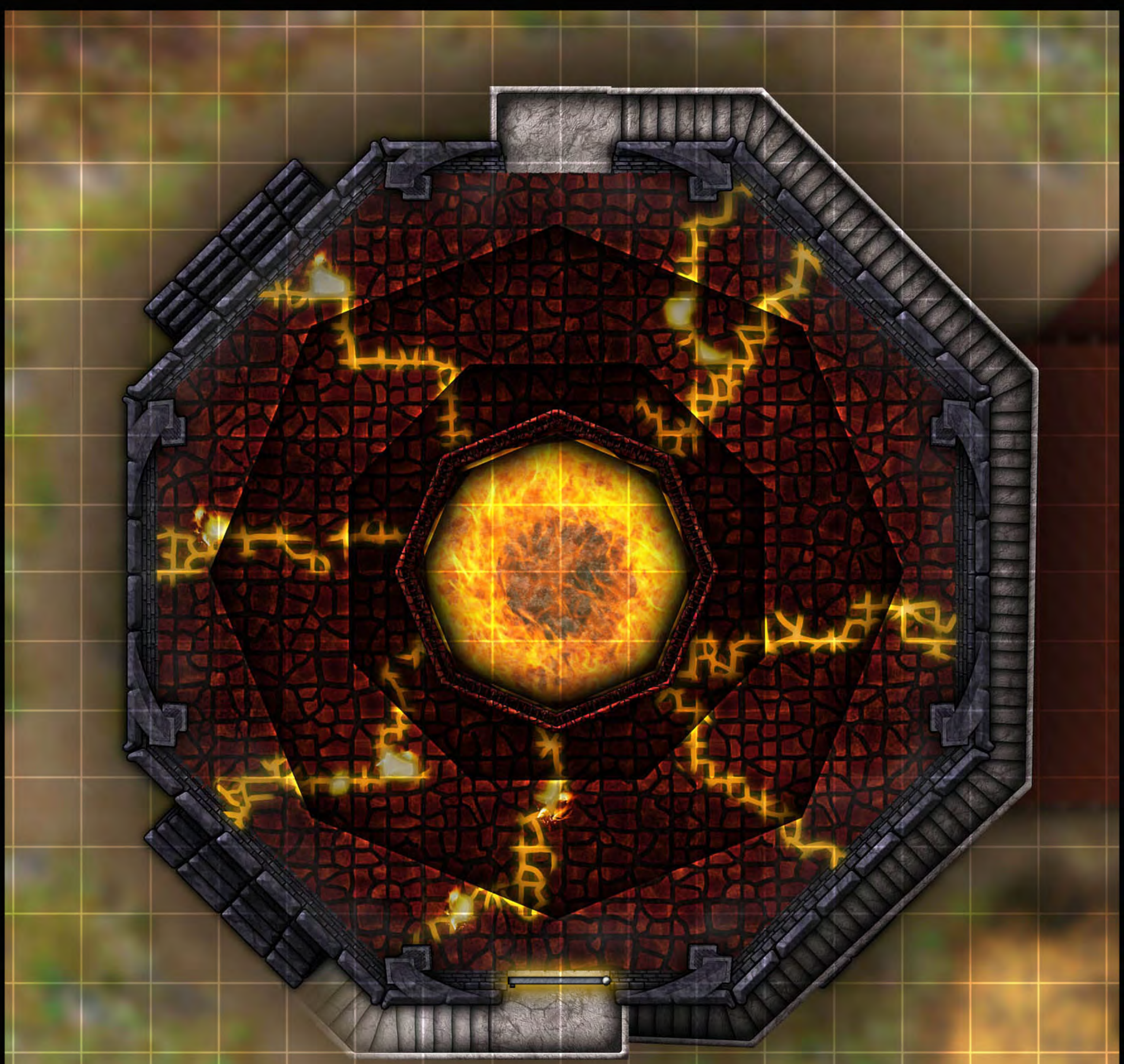
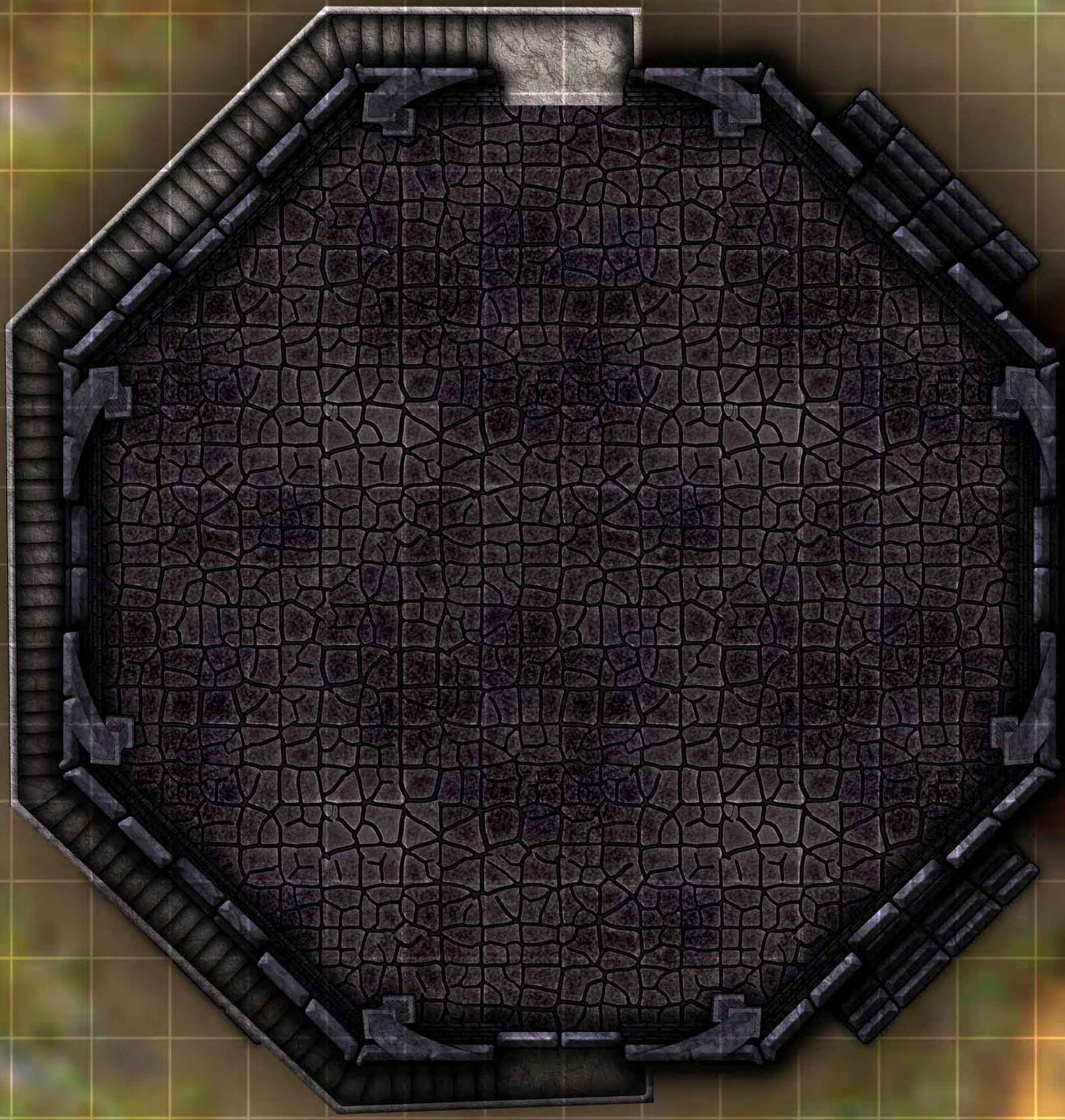
1. El gran viaje **10**
Discordia 13

2. Llegando al palacio **16**
Primera planta 16

3. La torre del palacio **22**
I. Primera planta 22
2. Segunda planta 25
3. Tercera planta 29
4. Cuarta planta 33
5. Quinta planta 37
6. Sexta planta 41
7. Séptima planta 44

4. De regreso al mundo real **49**

Cambios en la versión definitiva **52**


Balcón