

El Claro de la Media Luna

Por Santiago Martínez

Modulo pensado para jugadores que no sean muy expertos en ninguna habilidad, entre tres y seis, y que no dispongan de una magia excepcionalmente exagerada. Todas las notas escritas en negrita son solamente para el Director. Durante todo el modulo no aparecerá ninguna indicación de las tiradas de habilidades a realizar, eso queda a elección del Director; así mismo tampoco aparece ninguna característica de los personajes no jugadores, dejando al director la labor de crearlos, si lo desea, a raíz del grupo que este jugando el modulo, con la única indicación de que los nombres con doble subrayados son personajes excepcionalmente hábiles en lo que a su profesión se requiere, y aquellos que están subrayados simplemente son personajes muy buenos en lo que hacen. Este no es un modulo para directores iniciales, ya que el final de la aventura recae totalmente sobre sus hombros.

La Loba

El día es soleado, y los personajes se hallan en las proximidades de un bosque el cual deben atravesar para llegar a donde el director considere. Cuando apenas faltan unos treinta metros para acceder al bosque, un lobo sale mansamente de él, sin alejarse mas de tres metros, y se les queda mirando. Si algún jugador saca algún arma arrojada o de proyectiles, el lobo se internará en el bosque y se acabara la partida antes de empezar. Si sacan algún arma de cuerpo a cuerpo, mirara a quien lo haya hecho y le gruñirá, echando hacia atrás las orejas. Si algún jugador se acerca, mientras no lleve claras intenciones hostiles, el lobo no le atacará y le dejará acercarse.

El lobo es en realidad una loba. Si quien se le acerca es una mujer o un hombre de Aspecto 12 o menos, se quedará y dejará incluso que la acaricie, pero si es un hombre de Aspecto 13 o más, se mostrara melosa y cariñosa y no se separará de él. Una vez que los personajes descubran que no es un mal bicho y se acerquen todos, la loba se levantará y comenzará a andar hacia la entrada del bosque. Si los personajes no la siguen se parara y les esperará; si ni siquiera así la siguen, se acercará al hombre de mayor aspecto, o a quien se le acercó en primera instancia y con mucho cuidado le agarrará un mordisquito de la manga de la chaqueta, camisa, armadura o lo que sea y tirara de él. Eso es indudablemente una señal para que la acompañen, y quien tenga un 25% o más en **Conocimiento Animal**, se dará cuenta de ello sin necesidad de tirada alguna.

Durante varias horas caminan por el bosque rodeados de los típicos ruidos de los animalillos. Flores silvestres de los más variopintos colores y grandes matojos de enredaderas se encuentran a derecha e izquierda del camino que siguen. El sol se filtra por entre los espacios que dejan los arboles, dando al bosque un ambiente acogedor y confortable. Ardillas, y otros animales se pasean por encima y debajo de los arboles observando con interés a los aventureros. Si de verdad existe el paraíso sin duda alguna es este.

La noche empieza a caer y una hermosa media luna comienza a ascender hacia lo alto del cielo, dando al paisaje un ambiente mas hermoso que el visto durante el día. Los ruidos de la mañana y la tarde cambian por el ulular de los búhos y lechuzas, rápidos roedores se deslizan por entre la maleza y algún que otro venado huyen cuando se acerca el grupo. Nunca nadie pensaría que puede suceder algo malo en semejante lugar. Cuando ya la luna ha alcanzado su cenit, el grupo guiado por la loba, llegará a un pequeño claro. La loba se dirigirá hacia el medio y soltara un aullido a la luna, el cual oído en este bosque, hace que sea casi una hermosa melodía. Acto seguido se tumbará y se quedará tranquilamente. Parece ser que puede ser un buen lugar para descansar.

Si deciden quedarse ahí, al cabo de una hora oirán ruidos avanzando hacia ellos por el este. La loba seguirá tumbada zanganamente.

Nota para el DJ: Se espera que los personajes como buenos paranoicos que seguro que son, se preparen, se escondan y todo eso. Si no hacen esto mucho mejor.

Tras unos pocos asaltos de espera, aparece entre la espesura un hombre. Aparenta tener unos cuarenta años, viste una camisa de seda y un pantalón también de seda muy elegantes aunque algo desgastados, lleva botas altas y una capa color ocre. Colgando en bandolera lleva un zurrón que parece cargado, y de su cintura lleva una daga con piedras preciosas y que parece de plata.

Nota para el DJ: Su valor en el mercado ascendería a 630 monedas de plata para los posibles interesados, y solo si lo preguntan.

El hombre mirará a quien quede en el claro, si queda alguien, y tanto si queda alguien como si no, el hombre dará las buenas noches a todos. Si llegado este caso los personajes deciden atacar, no te contengas y usa todo el poder del mago, que no es poco. Si no, se presentara normalmente.

—Mi nombre es **Edirrondo Fartemus**, y me dedico a la magia, siendo uno de los mas poderosos magos de toda la zona. Hace unos días que descubrí que ibais a pasar por aquí y por eso **Elsa** os estaba esperando (señalando a la loba). Os preguntareis que porque quería que vinieseis, es bastante fácil. Las noches de luna llena, este bosque se hace inhabitable debido a las criaturas que aparecen en él. Con todo mi poder y con la ayuda de Elsa, no he conseguido todavía saber el porque sucede eso, y creo que vosotros podríais ayudarme, por supuesto por un precio.

La Historia

Es posible que los jugadores empiecen a preguntar sobre el pago, los acontecimientos, su misión en concreto, etc. A continuación te explicamos lo que sucede, no lo que sabe el mago.

Hace unos tres años pasó por el bosque otro mago, al cual Edirrondo no fue capaz de sentir debido a su gran poder que le permitía mantenerse oculto a las miradas de magos menos poderosos que él. Pues bien, mientras avanzaba por el bosque unos bandidos le asaetearon y le robaron. Mientras estaban a ello y él a punto de morir, lanzo una maldición para que las noches como aquella (de luna llena) no se pudiese habitar en ese bosque, y maldijo a los asaltadores para que ellos se encargaran. Los siete asaltadores se reían de él, pero mientras tanto sus mentes fueron perdiendo fuerza y sus cuerpos empezaron a mutar, convirtiéndose en seres etéreos que no vagan por el plano espiritual ni por el mundano los días que no son de luna llena, y los días de luna llena se aparecen convertidos en unos seres monstruosos que se dedican a matar y devorar todo lo que encuentran en el bosque que se mueva. La magia y las armas normales no les afectan. La única forma de matarlos es encontrar el claro donde se reúnen para entrar y salir de este mundo, y enterrar el cadáver de la persona que allí yace. Debido a su estupidez, cualquier tipo de música los mantiene alejados de quien la toca, a dos metros. En su forma terrenal dejan huellas que pueden ser seguidas, aunque según despunta la mañana estas van desapareciendo paulatinamente, lo que hace que cada cuarto de hora se deba restar un -10% a la habilidad de **Rastrear**.

Lo que sabe Edirrondo: Sabe que desde hace bastante tiempo, algo pulula por el bosque acabando con la vida se personas y animales, lo cual para él supone un duro golpe, ya que los campesinos de una aldea cercana con lo que se lleva bien, no se atreven a traerle comida y materiales por temor a sus vidas,

alegando que el bosque esta maldito. Sabe también que sea lo que sea no le afecta la magia y cree que tiene que haber un punto focal del que salgan y que seguro que se puede bloquear. Sabe también que no tienen olor y que al ir a seguir las huellas al día siguiente, no las encontró por ningún sitio. Sabe también que jamás han entrado a este claro y que en él las heridas se recuperan antes, se restablece la fatiga y las energías mágicas (a elección del director la tasa de como se recuperan las tres cosas dentro del claro, aunque solo funciona por la noche).

La recompensa que les dará, será cuatro días de comida en salazón para cada uno, la daga de plata que lleva y si son muy, pero que muy avaros, les dará cien monedas de plata a cada uno. Si los personajes acceden a hacer el trabajo sin pedir nada, o solo la comida, cuando lo acaben, les regalara 20 monedas a cada uno y tantos colgantes con una piedra azul en su centro como personajes haya: la piedra tiene la finalidad de transportar a ese claro a todos aquellos que porten el colgante en un radio de cien metros, y después la piedra del colgante empleado se deshace. No conoce ningún encantamiento mas que el de conjuros, y bajo ningún concepto enseñara su magia a nadie, excepto si la tiene que usar para dar una paliza a alguno que se ponga muy tonto. Por cierto que el vive hacia el este en una pequeña torre de señales construida hace demasiado tiempo.

Si los personajes aceptan el trato (que no es malo), sacara de su zurrón bastante comida fresca y les invitara a todos. A la mañana siguiente les indicara la zona por donde suelen realizar sus excursiones los seres, se despedirá de ellos, recordándoles que por la noche hay luna llena y que estén atentos, así mismo les dejara a Elsa para si la necesitan.

A partir de este punto, el director debería improvisar durante un día de tiempo de juego, pero sin dejar que encuentren el cadáver hasta que no sea la noche. Después deberá realizar la velada de los personajes y los siete monstruos, que nunca van juntos. Si consiguen seguir a los seres, descubrirán el cadáver y verán como encima suyo se abre una especie de portal por el cual entran ellos, pero si algún personaje intenta entrar verá que no puede. Si no se le ocurre enterrarlo, pero se lo comentan por la mañana a Edirrondo, ira al lugar, y tras examinarlo con el conjuro apropiado, dará con la solución.

Nota para el DJ: Si los jugadores son tan héroes como de enfrentarse a cualquiera de los seres, recuerda que no tienen piedad con nada y que prefieren matar a dos antes que matar a uno y comérselo mientras otro se le escapa.

Y colorin colorado, para bien o para mal, esta aventura se ha acabado.