

# *La Canción de Clauda*

*El Recuerdo que formaba parte suyo ha regresado al Mundo y ahora lo busca desesperado...*

## ***En que consiste un juego de Rol***

La Cancion de Clauda es una aventura para jugar a rol, donde dos jugadores encarnaran el papel (o rol) de los dos personajes protagonistas de la historia. Durante la aventura, el director de juego ira presentandoles las diferentes situaciones en que se van encontrando e ira conduciendolas atraves de los hechos ya marcados de antemano. Estos jugadores deben ser capaces de interpretar la historia y actuar dentro de ella com lo harian sus personajes, tratando de lograr un fin que les ha llevado a vivir tal aventura.

Todos los acontecimientos aquí descritos se desarrollan en un Mundo paralelo, imaginario y ficticio donde la fantasia se encuenra con la realidad para formar un conjunto de sensaciones e impresiones que se corresponderan con la aventura y el camino seguido por los personajes... Muchas cosas pueden pasar a lo largo de la aventura, pues los limites tan solo estan marcados por la imaginacion y la interpretacion de la misma....

Para la Cancion de Clauda, ha sido diseñado todo un sistema de juego, elaborado lo mas sencillo posible para poder ser jugado por principiantes, que conducidos por el Director de Juego se veran inmersos en la historia, y deben tratar de sobrevivir en ella y de tratar de llevar a cabo su mision...

La Cancion de Clauda es una aventura para jugar a rol, diseñada especialmente para dos personajes, Leire y Neya. Mas a delante se presenta informacion a cerca de ellas y d ela historia que envuelve a la aventura, la Cancion de Clauda.

## ***El Sistema de Juego***

El Sistema de Juego utilizado en la *Cancion de Clauda* consistira en un sencillo reglamento que trate de ambientar lo que ocurre durante el transcurso de la aventura, sin complicar demasiado el juego ni hacer pesado su ritmo para los jugadores. Para este Sistema de Juego utilizaremos un dado de 100 (1D100), es decir, un par de dados de 10, y asi, con un simple juego de porcentages, llevar a cabo todas las acciones de manera rapida y sencilla.

### **Llevar a cabo Acciones: Tabla de Dificultad**

Cada vez que un Personaje (PJ) trate de llevar a cabo una accion, tan solo debe tirar 1D100 y sumar su bonificador, indicado en su perfil de atributos (ver mas alante), y comparar el resultado final con la Tabla de Dificultad, donde vendra indicado el resultado necesario para llevar a cabo la accion, o la dificultad para lograrlo. Simplemente consiste en jugar con las probabilidades, en porcentages, de llevar a cabo una accion. La dificultad o probabilidad de llevar a cabo, o no, una accion, siempre es determinada por el Director de Juego (DJ). El atributo o los atributos que el PJ puede utilizar al tirar para tratar d ellevar a cabo una accion, dependen d ela situacion y de la logica, es el DJ quien lo decide. Por ejemplo, si un personaje trata de escalar un arbol, puede usar sus atributos de Ag, Des... Pero no sus atributos de FV o Bell. Simplemente hay que dejarse guiar por la logica...

Para utilizar la Tabla de Dificultad, tan solo hay que determinar la Dificultad Subjetiva y mirar la Dificultad Objetiva que la corresponde, siendo esta el resultado que debe obtener el PJ en su tirada al tratar de llevar a cabo la accion.

**Tabla de Dificultad**

<b><u>Dificultad Subjetiva</u></b>		<b><u>Dificultad Objetiva</u></b>
	<b><u>Probabilidad aprox. de Exito</u></b>	<b><u>Resultado necesario</u></b>
<i>Fallo Automatico</i>	5%	01-05
<i>Esta Hecho</i>	90%	20+
<i>Muy Facil</i>	80%	40+
<i>Facil</i>	75%	50+
<i>Muy Probable</i>	66%	66+
<i>Probable</i>	60%	80+
<i>Se Puede hacer...</i>	50%	100+
<i>Un Poco Dificil</i>	40%	120+
<i>Dificil</i>	33%	132+
<i>Muy Dificil</i>	25%	150+
<i>Imposible</i>	20%	160+
<i>Suicidio</i>	10%	180+
<i>Acierto Automatico</i>	5%	96-100

Los PJs pueden obtener modificadores debidos a la situacion o a sus propias características a la hora de llevar a cabo una accion. Los modificadores debidos a la situacion se daran solo en ciertas circunstancias que el DJ crea convenientes, ya que la Dificultad Subjetiva para llevar a cabo una accion dependera de la situacion en que se encuentre el PJ, con lo que, por norma general, no hara falta añadir modificadores debidos a la situacion. Los modificadores que los PJs obtendran en practicamente todas las tiradas para tratar de llevar a cabo una accion, debidas a sus propias características, seran mas comunes y normales. En ocasiones, los PJs podran obtener modificadores de objetos, ya sean magicos o no, que porten consigo, o tal vez modificadores gracias a su montura, etc... Estos modificadores pueden ser tanto positivos, como negativos, dependiendo de la situacion o la accion que traten de realizar.

Un resultado en la tirada de 01-05, antes de modificar, se considera *Fallo Automatico*, sin importar que se logre realizar la accion sumando modificadores, etc... De esta manera, un resultado de 96-100 antes de modificar la tirada de dados, se considera un *Acierto Automatico* al tratar de llevar a cabo una accion, siempre y cuando, el DJ considere que esta accion se pudiera llevar a cabo de alguna manera, por infima que sea... Estos dos resultados sirven para explicar que siempre es posible fallar en algo, por sencillo que sea, o por el contrario, siempre es posible realizar algo, por dificil que sea, dentro, por supuesto, de la logica de la situacion...

Por ejemplo, Neya es una elfa que mientras va andando tranquilamente por el bosque, encuentra una zanja que le impide el paso, por lo que trata de saltarla, va a pie y tan solo lleva consigo unas pocas pertenencias que no le acarrear demasiado peso. La zanja mide aproximadamente metro y medio, por lo que la Dificultad Subjetiva para llevar a cabo el salto con exito esta estimada en *Muy Probable*, por lo que debe obtener un resultado final de 66+. Neya tira 1D100 y obtiene un resultado de 58, con el que no conseguiria saltar la zanja, pero como su atributo de Agilidad es de +17, logra llevar a cabo la accion y puede continuar su camino, ya que  $58+17=75$ , y la Dificultad Objetiva para llevar a cabo el salto era de 66+ (*Muy Probable*).

Supongamos ahora que Neya se encuentra huyendo de un grupo de enemigos que la persigue, y a toda carrera campo a través se ha encontrado con esta misma zanja. Esta vez corre con un pequeño cofre en las manos que ha robado a estos enemigos que la persiguen, debe pesar unos cuatro kilos. Es de noche, está lloviendo y hace mucho viento... Esta vez la Dificultad Subjetiva estimada es de *Muy Difícil*, por lo que Neya debe obtener un resultado final de 150 o superior. Neya tira el dado de 100 y obtiene un resultado base de 81, a este resultado le suma su atributo de Agilidad (+17), con lo que su resultado final es de 98, lo que significa que no ha conseguido saltar la zanja, entre las prisas, los nervios y la tormenta, de modo que cae en ella.

Dependiendo de la diferencia del resultado obtenido y el que se debía obtener, el DJ puede decidir sobre las consecuencias. Siguiendo los ejemplos anteriores, la primera vez que Neya saltó la zanja, logró hacerlo tranquilamente y sin problemas y continuó su camino normalmente. En el segundo caso, por ejemplo, el DJ podría haber decidido que Neya al caer, sufre un daño de 1D6, debido a la velocidad, tal vez ha resbalado y al caer se ha golpeado con unas rocas, debido a la diferencia considerable entre su resultado y la Dificultad Objetiva que debía obtener, 52 (150-98). Esto queda bajo la completa decisión del DJ en cada momento...

### **Puntos de Vida y Daño**

Los PJs, en ocasiones, se verán obligados a enfrentarse a enemigos, ya sea en combates cuerpo a cuerpo, como en un intercambio de disparos con armas de alcance, ya sean arcos o ballestas. El sistema utilizado para representar esto, será ligeramente diferente al ya descrito para llevar a cabo acciones normales.

#### *Combates Cuerpo a Cuerpo*

En caso de combates cuerpo a cuerpo, vamos a suponer que ambos atacantes se enfrascan en una lucha a muerte donde tratarán, utilizando todos los medios que estén a su alcance, de derrotar al contrario antes de ser derrotado por este. Para representar esto, cada oponente debe tirar 1D100 y sumar los modificadores presentados a continuación:

<u><i>Característica</i></u>	<u><i>Modificador</i></u>
<i>Habilidad de Armas</i>	<i>Atributo</i>
<i>Agilidad</i>	<i>Atributo</i>
<i>Arma</i>	<i>Depende del Arma</i>
<i>Armadura</i>	<i>Depende de la Armadura</i>
<i>Modificadores Contextuales</i>	<i>A discreción del DJ</i>

Supondremos que ambos oponentes estarán descargando sus ataques a la vez, por lo que en cada turno de combate ambos oponentes deben tirar los dados y ver cuál de los dos golpea al contrario. Hay una serie de reglas que han de tenerse en cuenta a la hora de resolver combates como ya se ha indicado anteriormente:

- Ambos jugadores tiran 1D100 y suman sus respectivas HA y Ag al resultado, así como tantos puntos por Arma y Armadura tengan en total, es decir, suman los puntos por arma y armadura de todas las armas y armaduras implicadas en el combate.
- El jugador que alcance un resultado mayor, habrá logrado golpear a su oponente primero. El daño causado será la diferencia de ambos resultados.
- Si un oponente, al lanzar el D100, obtiene un resultado de 66 antes de modificar, habrá impactado a su oponente automáticamente, sin importar si ha sido su enemigo

quien le golpeo a el primero. Es decir, es posible que en un golpe, ambos oponentes resulten danados.

- Una diferencia de 100 o superior tras calcular los resultados al afectar un ataque, se considera un *Golpe Critico* y el oponente danado debe retirarse del combate, ya sea porque ha quedado inconsciente, muerto o simplemente se ve acobardado y huye.
- Si un PJ ataca por sorpresa a un enemigo u oponente, este no podra sumar su HA ni su Ag a la hora de calcular su valor de ataque. En este caso, el oponente que ha sido sorprendido, podra sumar su valor de Armadura, pero nunca su valor de Armas. Asi mismo, el atacante no podra sumar su valor de Armadura al ataque. Es decir, ambos tirarian 1D100, el atacante debe sumar su HA, Ag y Puntos por Arma y el oponente sorprendido tan solo podria sumar sus Puntos por Armadura.

### *Ataques con Projectiles*

En ocasiones, los PJs desearan disparar con armas de alcance, utilizando por ejemplo arcos o ballestas. El sistema para representar esto en el juego, sera diferente al de los Combates Cuerpo a Cuerpo, como indicamos a continuacion.

Un jugador, al disparar con un arma de largo alcance, debe tirar 1D100 y sumar sus atributos de HP y los Puntos por Arma de Projectiles que obtenga a partir dle arma que esta usando. Asi mismo, si el blanco sobre el que dispara es movil, este debe tirar otro D100 y sumar su Ag. La diferencia entre ambos resultados es el dano que sufre el Personaje que sirve de blanco. Al igual que con los Combates Cuerpo a Cuerpo, a continuacion se presentan algunas reglas que han de tenerse en cuenta a la hora de realizar ataques a distancia:

- Cada oponente tira 1D100. Aquel que esta disparando suma su HP y los Puntos por Arma de Projectil que le de el Arma en cuestion. Aquel que sirve de blanco y recibe el disparo, debe sumar al resultado su Ag. La diferencia entre ambos resultados el dano que sufre el segundo de ellos.
- Si alguno de los dos oponentes obtiene un resultado de 66 abtes de modificar en el D100, se dara una de las siguientes circunstancias: Si ha sido el atacante quien lo ha obtenido, el disparo ha sido automatico y el oponente no puede sumar su Ag a su resultado. Si ha sido el oponente que recibe el disparo quien ha obtenido el 66, no habra sufrido ningun dano, sea cual sea el resultado final de aquel que disparaba. Si ambos han obtenido un 66, todo prosigue normalmente, sin cambios en el procedimiento.
- Una diferencia de 100 o superior tras calcular los resultados al afectar el disparo, se considera un *Golpe Critico* y el oponente danado debe retirarse del combate, ya sea porque ha quedado inconsciente, muerto o simplemente se ve acobardado y huye.
- Si un PJ dispara a un oponente que se ve sorprendido con el ataque, no podra sumar su valor de Ag a su tirada de 1D100.

### *Magia*

El Mundo, en su estado natural, contiene fibras de Magia completamente invisibles para aquellos que no saben canalizarla, flotando en el aire, igual que los vientos que soplan y viajan por el Mundo, las fibras de magia viajan tambien, pero estas, cambiando y mutando aquello que encuenran. Son la parte antinatural que tiene la naturaleza, alguna fuerza de cambio que no pudo ser sostenida cuando se creo el Mundo, y ahora fluye por doquier, libre y con una finalidad y unas propiedades caracterisitas tan solo de ellas mismas...

Es posible que algunos personajes sean capaces de canalizar esta magia y utilizarla a su voluntad, no todos pueden, y algunos lo hacen mejor que otros. Algunos nacen con ese don, y otros lo aprenden... Sea como sea, en este Mundo imaginario existe la Magia y la capacidad de conducirla para tus propios fines...

En un juego de rol no puede faltar la magia, es muy posible que algunos jugadores se sientan interesados en utilizar sus dotes magicas para resolver situaciones, o que sean los enemigos quienes traten de atacarlos mediante el uso de la magia... Para ello, hemos disenado el siguiente metodo para la utilizacion de la Magia.

Un PJ puede tratar de lanzar un hechizo utilizando sus Puntos de Magia (PM). El coste en PMs para cada hechizo oscila según su potencia o dificultad para realizarlo... El sistema es similar al utilizado para llevar a cabo acciones, solo que el atributo utilizado por el PJ para modificar su tirada de 1D100, es su FV. Al no especificar una lista de hechizos, el PJ debe ser quien decida sobre que hechizo quiere lanzar, sobre su magnitud, etc... Y es el DJ el encargado de valorar su dificultad, potencia, etc... en definitiva, las probabilidades de poderlo lanzar. El proceso es el siguiente:

- Un PJ decide lanzar un hechizo, se lo describe al DJ y este lo valora, indicando cuantos PMs debe gastar el PJ para realizarlo y la Dificultad Subjetiva para llevarlo a cabo.
- El PJ entonces decide si desea llevarlo a cabo, en caso afirmativo, debe tener suficientes PMs para invertir en el hechizo. Una vez gastados, el PJ tira 1D100 y suma al resultado su atributo de FV. Si el resultado es superior a la Dificultad valorada por el DJ, el hechizo ha tenido éxito. En caso de no superar la Dificultad indicada por el DJ, es este ultimo quien decide lo que ocurre con esa energia magica canalizada, o con el intento de canalizarla... las consecuencias podrian ser fatales...

Un hechizo mal canalizado, podria conllevar algunas consecuencias peligrosas, tanto para el hechicero que trata de hacerlo, como para los que se encuentran a su alrededor, o incluso hacia aquello sobre lo que iba a ser lanzado el hechizo... Normalmente, cuando un hechizo falla al ser lanzado, la magia se disipa, al no haber logrado ser canalizada, pero en ocasiones, puede ser que la magia sea canalizada de manera erronea, y que esa energia modifique las propiedades naturales del entorno... Desde una explosion, hasta convertir a alguien o algo en un sapo, o hasta puede llegar a dejar cataleptico a aquel que trataba de canalizarla...

La manera de discriminar y decidir esto para el DJ, es gracias a la diferencia entre el resultado obtenido por el PJ y la Dificultad del hechizo. A mayor diferencia negativa, mayores consecuencias...

Tambien podria darse el caso de que un PJ trate de lanzar un hechizo invirtiendo menos de los PM que deberia para llevarlo a cabo normalmente, con lo cual el DJ podria subir la Dificultad. Lo mismo podria ocurrir pero al revés, que un PJ quiera invertir PMs para disminuir la Dificultad de un hechizo, esto se llama Potenciar un hechizo.

Al lanzar hechizos invirtiendo menos PMs de los necesarios, la Dificultad Subjetiva aumenta a razon de un Nivel de Dificultad por cada Punto de Magia que no se invierte. Es decir, si un hechizo precisa de 5 PMs y tiene una Dificultad Subjetiva de *Un Poco Dificil* (120+), pero el jugador tan solo dispone de 4 PMs para realizarlo, la Dificultad Subjetiva aumenta a *Dificil* (132+). En estos casos, los fallos al tratar de lanzar un hechizo deberian pagarse aun mas caros de lo normal, es decir, fallar al lanzar un hechizo invirtiendo menos energia de la necesaria, tiene peores consecuencias que al fallar lanzando un hechizo normalmente.

Del mismo modo, si un PJ quiere lanzar un hechizo invirtiendo PMs extras para Potenciar el Hechizo, debe invertir el doble, es decir, 2 PMs por cada nivel de Dificultad Subjetiva. Por ejemplo, si la Dificultad Subjetiva de un hechizo es *Dificil* y desea disminuirla hasta *Un Poco Dificil* debe invertir 2 PMs. Y asi sucesivamente con cuantos PMs quiera invertir en potenciar hechizos.

## Cómo recuperar Puntos de Vida y Puntos de Magia

El sistema para recuperar Puntos de Vida o Puntos de Magia es sencillo. En cuanto a los Puntos de Magia, basta con dormir una noche para recuperarlos en su totalidad, entendiéndose por una noche a 8 horas de sueño confortable. Si se duerme menos o mal, la cantidad de PMs recuperados será proporcional al tiempo descansado o a la calidad del descanso...

Para recuperar Puntos de Vida, hay que dormir 1 hora completa y confortable, por cada PV recuperado.

Si el atributo de PVs de algún PJ llega a 0, habrá caído inconsciente y se despertará cuando haya dormido tantas horas como PVs extras (por debajo de 0) le hayan quitado, despertará al tener 1 PV, aunque se encontrará en estado muy debilitado...

En caso de haber recibido tantos Puntos de Daño (PDs) como la mitad de su atributo de PVs, el PJ habrá muerto. Es decir, si un PJ tiene 30 PVs y recibe 45 PDs, habrá muerto. Si por el contrario, recibe de 30 a 44, habrá quedado inconsciente y debe pasar tantas horas durmiendo como PV le falten por recuperar.

Si el atributo de PM de algún PJ llega a 0, se verá incapacitado de utilizar la Magia hasta haber recuperado, al menos la mitad de sus PMs.

## Perfiles de Atributos y Hojas de Personaje

Para representar las cualidades, características y atributos de cada personaje, se ha de rellenar la *Hoja de Personaje*, encontrada al final de este documento. En ella se verá reflejado el perfil de atributos de cada PJ, y se indicarán sus características personales, tales como el nombre, la edad, etc, y el equipo que lleva en cada momento determinado...

Los atributos para cada personaje son los siguientes:

- **Movimiento (Mov):** El movimiento representa la velocidad del PJ para recorrer distancias.
- **Habilidad de Armas (HA):** La Habilidad de Armas de un PJ representa su habilidad en combate, si es diestro en la lucha y sus capacidades para hacer frente a un enemigo.
- **Habilidad de Proyectiles (HP):** La Habilidad de Proyectiles o Puntería de un PJ representa su habilidad para disparar con armas de largo alcance, tales como arcos, ballestas o armas de fuego, así como la simple capacidad de lanzar objetos con las manos.
- **Fuerza (F):** La Fuerza de un PJ representa su fuerza física y su capacidad de asestar golpes contra un enemigo, así como de realizar tareas que precisen de la fuerza, como cargar cosas, o arrastrar objetos.
- **Resistencia (R):** La Resistencia de un PJ representa su corpulencia física y su capacidad para resistir golpes y ataques, así como la capacidad para evitar ser infectado por enfermedades o venenos.
- **Puntos de Vida (PV):** Los Puntos de Vida de un personaje representan su capacidad de aguantar golpes, o su resistencia a la hora de sufrir pesadas cargas. Está muy relacionado con la *Resistencia*, y se calcula a partir de ella como se indica más adelante.
- **Agilidad (Ag):** La Agilidad de un PJ es la capacidad de moverse velozmente y de reaccionar rápido, así como de atacar antes que sus enemigos, etc...
- **Destreza (Des):** La Destreza de un PJ representa su habilidad manual, es decir, su capacidad para llevar a cabo tareas con los dedos o las manos, como por ejemplo tocar instrumentos musicales o robar.

- **Inteligencia (Int):** La Inteligencia de un PJ representa su habilidad mental, ya sea para darse cuenta de cosas abstractas que requieran esfuerzos mentales, como para interpretar símbolos o averiguar acertijos.
- **Fuerza de Voluntad (FV):** La Fuerza de Voluntad de un PJ representa su capacidad para resistirse ante provocaciones o ante situaciones que podrían exaltarle. La FV está muy relacionada con la Magia, y en ocasiones servirá para resistirse de ataques mágicos o para lograr realizarlos.
- **Liderazgo (Ld):** El Liderazgo es la capacidad de soberanía sobre los otros. Aquellos PJs que tengan un atributo de Ld alto, podrían ser capaces de dirigir a grandes multitudes.
- **Empatía (Emp):** La Empatía es la capacidad que tiene un PJ para las relaciones sociales. Alguien con una alta Emp, será capaz de convencer a alguien para llegar un acuerdo, o de regatear en una tienda, etc...
- **Belleza (Bza):** La Belleza de un PJ es su virtud física, si es alguien con buen talante, o se trata de alguien que provoca, incluso, repulsión. La Belleza está implicada también en las relaciones sociales, y podría formar parte, junto con la *Empatía*, en aquellos momentos que se necesite convencer o cautivar a alguien...
- **Puntos de Magia (PM):** Los Puntos de Magia es la capacidad de un Personaje para lanzar hechizos, y en ocasiones, para dispersarlos. Se trata de la capacidad de canalización de los vientos de magia, y el saber utilizarlos a su favor.

Cada PJ debe rellenar una Hoja de Personaje, donde indicará las cualidades y características de su personaje, así como el equipo que lleva consigo, sus dotes para la Magia, etc... Para rellenar la Hoja de Personaje, se debe seguir el siguiente proceso:

- Rellenar el apartado de Características del Personaje.
- Rellenar el Perfil de Atributos siguiendo el proceso detallado a continuación:

<b>Movimiento:</b> - 1D100. - Elfos: +15. - Enanos: -10. - Hobbits: -10.	<b>Destreza:</b> - 1D100. - Enanos: -15. - Hobbits: +15.
<b>Habilidad de Armas:</b> - F+Ag/4. - Enanos: +10. - Hobbits: -10.	<b>Inteligencia:</b> - 1D100.
<b>Habilidad de proyectiles:</b> - 1D10x1D10. - Elfos: +10.	<b>Liderazgo:</b> - 1D100.
<b>Fuerza:</b> - 1D100. - Enanos +15.	<b>Empatía:</b> - 1D100. - Hobbits: +20. - Enanos: -25.
<b>Resistencia:</b> - 1D100. - Enanos +15. - Hobbits: -10.	<b>Belleza:</b> - 1D100. - Elfos: +20.
<b>Agilidad:</b> - 1D100. - Enanos: -15. - Elfos: +15. - Hobbits: +10.	<b>Fuerza de Voluntad:</b> - 1D100. - Elfos: +15. - Hobbits: +20. - Enanos: +10.
<b>Puntos de Vida:</b> - R/2.	<b>Puntos de Magia:</b> FV/4. - Enanos: -15. - Hobbits: -10.

El minimo valor para cada atributo es 1, y el maximo es 100, salvo en los atributos de HA, HP, PV, PM, cuyos valores maximos varian, pero cuyos minimos se mantienen en 1. Al calcular valores de atributos, siempre se redondea hacia arriba.

- Ya relleno el Perfil de Atributos, se debe apuntar el Equipo que posee el personaje, siempre de acuerdo con su raza, profesion, o situacion iniciales... Un personaje siempre deberia empezar como minimo con un arma, y tal vez alguna armadura. Tambien puede tener algo de dinero. Los objetos magicos, suelen irse encontrando por el camino, pero siempre queda bajo la discrecion del DJ.

- Si los PJs tienen el don de la Magia, el siguiente paso es rellenar el cuadro dedicado a la Magia, donde se pueden escribir la lista de hechizos que conocen. En el apartado donde se explica el Sistema de Juego para la aventura de la Cancion de Clauda, no se especifica una lista de hechizos para los PJs, por lo que tal vez no sea necesario rellenarlo aun. Tal vez en futuras entregas se pueda especificar las listas de hechizos para saber cuales conocen o pueden realizar los PJs.

## ***La Canción de Clauda***

La Cancion de Clauda es la Aventura que nuestros Personajes estan a punto de comenzar, en este apartado detallaremos el viaje que van a llevar a cabo, el por que de este viaje, y sus consecuencias...

### **Trasfondo**

Año mil doscientos sesenta y uno, la Guerra de la Roca esta a punto de dar comienzo siguiendo el plan trazado por Orfgod, el Dios de los Siete Rostros, para arrebatarle al Mundo su mayor y mas preciado bien, la Luna. El plan de Orfgod consiste en embaucar a unos pocos para que liberen en el Mundo a sus siete guardianes, los Demonios Resentidos que guiaran a sus legiones en la Guerra por la Luna... Tan solo el Tiempo dira como deben transcurrir los hechos y como el Mundo se vera capaz de repelerlos, pero mientras tanto, el plan esta en marcha y todo parece estar yendo a la perfeccion... Cada uno de los Siete Resentidos de Orfgod esta siendo invocado en alguna parte del Mundo, cada uno de alguna manera en concreto, siguiendo el malvado plan de Orfgod. De entre todos ellos, hay uno del que aquí y ahora hablaremos, pues fue invocado por alguien que fue capaz de recuperar una melodía extraviada en el Tiempo y en el Lugar, la Cancion de Clauda...

Con ella se hizo posible la existencia de Legumes, el Demonio Resentido imaginado en el Odio de Orfgod.

Una antigua tradicion de una pequena aldea, perdida en algun remoto lugar, decia que si en un momento determinado por la colocacion de los astros se enterraban todos aquellos males y odios que se sentian, serian para siempre olvidados, perdidos en la eternidad del tiempo... Un joven, sabiendo que la fecha del ritual se acercaba, escribio sus odios y rencores en un manuscrito, con el fin de olvidarlos durante esa noche esperada. Escribio sobre todos aquellos males que deseaba a sus enemigos, y sobre todo el dolor que le habian causado, deseando perdonar y olvidar, para jamas cometer sus mismas atrocidades. Resulto por algun capricho del Destino que este manuscrito, al que muchos conocieron como el Manuscrito del Escultor de Almas, nunca llego a ser enterrado como marcaba la tradicion, y se perdio en el Tiempo como tantas otras cosas, llegando a parar a manos de una bonita e inocente muchacha llamada Clauda. Esta chica, la mas pura de corazon entre todas las ruindades que convivian por aquellos tiempos

en el Mundo, leyo y se horrorizo con el Manuscrito del Escultor de Almas, sintiendose triste y corrompida, desesperada con tanto odio y tanto dolor, con el rencor y el castigo deseado a quienes ni siquiera conocia... Ella, una escritora de cuentos que jamas fueron leidos por nadie mas que por ella, reescribio el Manuscrito en forma de una cancion, sin letra, para que nadie pudiera conocer jamas sus horrores, y evitar asi los tormentos de los otros. La melodia sono triste por aquellos dias, inundando de melancolia y pena a cuantos la escucharon. En sus ultimas noches, atormentada y desesperada, canto su cancion junto a su amado, el cual se invadio por la pena, al verla morir en silencio, ahogada en su desespero... Clauda se suicido muy lejos de donde habia vivido siempre sonriendo feliz, y a partir de entonces moro entre los infinitos muros de agua que gobiernan al mar y su ferocidad. Salto desde lo alto de un acantilado, apenada y atormentada, incapaz de soportar la carga del Manuscrito del Escultor de Almas... Pero antes, acudio a la Torre del Recuerdo, una altisima torre donde se guardaron los cientos y cientos de libros y paginas de todos aquellos que no quisieron ser olvidados, y cuyos recuerdos pasaron a formar parte del Dios del Recuerdo, que habitaba en lo alto de la torre...

Cuando Clauda ya no moraba por el Mundo, toda su tristeza quedo alli concentrada, en una sola persona, que sin conocer el horror vivido por la muchacha, lloraba su perdida incapaz de recordar aquella melodia que habia cantado con su amada... Como unico sustento en su lamento, tenia aquellas escasas notas que recordaba de la hermosa cancion, pero no eran suficientes para completar la melodia, y desesperado por no olvidarla, se aventuro el joven amante de Caluda a la Torre del Recuerdo, dispuesto a burlar su seguridad. Y asi fue como el joven consiguio entrar en la altisima torre, donde se guardaban todos los recuerdos, y robar la Partitura de la Cancion de Clauda, que hasta el momento habia formado parte del Dios del Recuerdo, y ahora regresaba al Mundo, siguiendo el plan tejido por Orfgod, para con ella invocar a Legumes, su terrible Demonio Resentido imaginado en su Odio...

De todo esto ya habia oido hablar el Dios del Recuerdo, y asi trato de evitar tan macabro Destino para el Mundo, siendo inutil su labor en esta parte de la historia, pues designo a dos enviadas para evitar que la Partitura llegara a manos de quien ahora la buscaba desesperado, invadido ya por el Odio, incluso sin haber conocido los horrores en ella descritos... Las dos enviadas, conocidas en nuestra historia como Leire y Neya, marcharon a la aventura, siguiendo el camino que el Destino les ponia a sus pies, dispuestas a traer de vuelta la Partitura de la Cancion de Clauda a la Torre del Recuerdo...

Pero no solo ellas la buscaban. Como ya se ha insinuado, uno de los seguidores de Orfgod en su forma de Dios del Odio, anhelaba la Partitura, pues sabia que con ella podria invocar a Legumes, el Demonio Resentido en el Odio de Orfgod, y junto con el, gobernar el Mundo bajo la soberania de su Dios...

Según cuenta la historia de la Cancion de Clauda, Antagôn, aquel que buscaba la Partitura, llego a hacerse con ella, logrando burlar a Neya y a Leire, las enviadas por el Dios del Recuerdo, que trataba de evitar que Legumes llegara al Mundo para desolarlo...

El hechicero se hizo con la Partitura, que antes habia sido conocido como el Manuscrito del Escultor de Almas, persiguiendo a las dos muchachas, que encontraron al espiritu del antiguo Amante de Clauda, el cual aun moraba por el Mundo apenado, entonando la melodia para continuar con su triste existencia... Las muchachas debian calmarle su tristeza y devolverle la alegria, y con ello conseguir la Partitura de la Cancion de Clauda.

Resultado que su cometido no seria tan facil como el Dios del Recuerdo les habia augurado...

## **Personajes**

La aventura de la Cancion de Clauda esta especialmente diseñada para ser jugada, o interpretada, por dos jugadoras: Neya y Leire. A continuacion hablaremos de ambas, de quienes son, de donde vienen, y de por que se enrolaron en esta aventura que cambiaria sus vidas...

### Leire

Leire es una chica que vive en la aldea que rodea la Torre del Recuerdo, una aldea que siempre ha estado ahí desde tiempos inmemoriales, y cuya finalidad es salvaguardar la torre. La aldea esta gobernada por una orden clerical llamada La Orden del Ultimo Recuerdo, y cuyo credo esta firmemente sostenido por su labor, el cuidado de la Torre del Recuerdo, y la fidelidad hacia el Dios del Recuerdo. Desde hace muchisimo tiempo, que la comunidad vive en paz en esta aldea, sigueiendo el credo marcado por el Dios del Recuerdo. Enanos, hombres, elfos, hobbits y algunas otras razas conviven en paz en ella.

La Madre de Leire es una de las sacerdotisas de la Orden del Ultimo Recuerdo, pertenecen a una de las mas antiguas casas de hombres que habitan en la Torre del Recuerdo y desde pequeña ha sido instruida para servir fielmente a su Dios, continuando con la labor de su madre de salvaguardar el templo, como tantos antepasados suyos lo hicieron.

Ahora, al parecer, ha sido elegida por el mismisimo Dios del Recuerdo para marchar en busca de la Partitura y traerla de vuelta. Un buen dia, Leire encuentra una nota entre los cientos de libros y paginas que se guardan en la Torre del Recuerdo, donde decia, según interpretaron los altos cargos de la Orden, que debia ser ella quien marchara, junto con una niña, a por la Partitura de la Cancion de Clauda, y que juntas debian devolverle la felicidad al que la habia robado y así recuperar la Partitura...

Las dotes musicales de Leire son valoradas en alta estima por toda la Orden, lo cual al parecer son la razon por la que ha sido designada por su Dios para traer la Partitura... La muchacha es capaz de tocar casi cualquier instrumento, incluso de canalizar las hebras de magia que flotan en el aire por medio de sus melodias...

Leire tiene veinticinco años y vive enamorada de un hombre de su aldea, un fuerte campesino que vive trabajando en los campos, procedente de los barrios bajos de la aldea...

### Neya

Neya es una elfa que vive muy lejos de los lugares donde aconteceran los hechos relacionados con la aventura donde se va a enrolar... Neya tiene tan solo cuarenta y cinco años, y vive en su mundo de fantasia y calma, sin responsabilidades por atender y con tan solo algunos deberes por llevar a cabo. Vive en una pequeña aldea de pescadores situada en la costa sur de Eleanor la Grande, en la entrada oriental del Estrecho de Laetatis. Su familia, pescadores desde siempre, han convivido en paz con todos aquellos que los rodean, y ahora la joven, debera romper el molde de felicidad y armonia en el que vive, y marcharse, pues al parecer es requerida por alguna razon...

Cuando era pequeña, tan solo una niña, un juglar llego a su aldea, y ella, adorando las historias y los cuentos, acudio a escucharlo narrar sus hermosos versos. Pero de entre todos los cuentos que ese joven juglar canto, hubo uno que le causo terribles pesadillas y miedos, trazando una linea de oscuridad en su blanca pureza e inocencia. Este, al verla aterrada por sus palabras, le tejió una pequeña muñeca, diciendole que era uno de los personajes de su cuento, el cual al fin resolvía el grave horror con que ella se habia apenado... Y así Neya volvio a sonreír feliz, pues su muñeca era magica y cantaba por las noches, haciendo sentirse feliz a aquellos que la escuchaban en sus sueños. Pero su hechizo de calma y felicidad tan solo podía ser lanzado sobre aquellos que eran puros de corazon, como la pequeña Neya, siendo fatal para aquellos que eran oscuros de corazon, pues al escuchar su hermoso canto, conocerian la felicidad y la bondad, y siendo incapaces de obtenerla caerian horrorizados por la impotencia, como en la historia del juglar se habia contado...

Un buen día, Neya recibe una nota en la que alguien misterioso le indica que precisa de su ayuda, que tan solo ella puede curar la pena de alguien que vive atormentado por algún pasado triste, y que incapaz de olvidarlo, no puede abandonar este Mundo... Ella debe decidir si aceptar la invitación que se en esta nota se le hace a cruzar los Mares del Mundo y acudir a una reunión en algún lugar tan lejano que no puede llegar a imaginar, o quedarse en su casa, sin saber como podría haber ayudado ella a esta persona misteriosa...

## La Canción de Clauda

La Canción de Clauda comienza cuando Neya y Leire reciben unas misteriosas notas, al parecer, de procedencia divina... Si desean responder a su llamada, se verán reunidas en un concilio secreto, con la finalidad de traer de vuelta la Partitura de la Canción de Clauda a la Torre del Recuerdo. Esta aventura se divide en cuatro escenas, todas ellas dispuestas para ser jugadas en la misma sesión de juego. La primera escena consiste en el comienzo de la aventura, las dos centrales en la trama de la aventura, y la cuarta y última, el desenlace de la historia...

### Escena Primera: *El Comienzo de la Aventura: Notas en la oscuridad...*

Para comenzar la aventura, el DJ debe explicar la situación en que se encuentra cada personaje: Cada una vive en su lugar de nacimiento, muy lejos una de otra, pero de pronto un día ambas reciben una extraña nota, hecho desencadenador de todos aquellos que sucederán después. La primera escena de la aventura comienza de dos maneras, con las PJs separadas, cada una en su lugar de residencia, para Neya en su aldea de los Reinos de Eleanor, y para Leire en su casa, al pie de la Torre del Recuerdo...

Tras explicar la situación a cada una de ellas, se les hace entrega de las notas recibidas:

*La Nota de Leire:*

*Fuiste tú quien llegó al Mundo con este cometido por llevar a cabo, entre las cientos de páginas que en mi Templo se guardarán para siempre, inmersas en el Recuerdo, alguna hablará sobre tu hazaña, gesta que ahora te encomiendo, necesidad para el bienestar del Mundo y la prosperidad de aquellos que te acompañan morándolo...*

*Tu música será la que nos traiga de nuevo la melodía de Clauda, y entre los altos muros que sostienen mi casa, otra vez sonará, inmundándola con su presencia... Tú has sido siempre la elegida para esta tarea que ahora se te encomienda, cúmplela en mi nombre, y bajo mi mano libera al Mundo de las pesadillas que algún día pueden atormentarlo...*

*La niña debe acompañarte en tu viaje, y con su ayuda calmarás la tristeza que aun atormenta a su poseedor, pero cuidado, no debes revasar las líneas del Destino que dirigen el Tiempo. Debe ser ella quien decida, y con su decisión ayudeis al pobre desolado por la pena...*

*Responde a mi llamada y devuelve aquello que nos fue hurtado, entre las líneas del Tiempo se habla de cómo pelagra el Mundo y su armonía imperecedera...*

*La Nota de Neya:*

*Neya, aquí y allí, y en todos aquellos lugares donde la luz del Sol baña al Mundo,*

*reluces con tu virtud y tu inocencia, y antes y despues, tanto como ahora, son necesarias las gotas de pureza que la Creación nos regala con presentes como tú...*

*El Mundo bien sabe que sin purzas como la tuya nadie podría vivir bajo la sombra de una balanza tan desequilibrada, volcada hacia donde la maldad y el odio tratan de surgir, infectándolo y desolándolo...*

*Ahora, en este momento de desespero, mi querida niña, tu gracia y tu don de calmar al mayor de los desvalidos se hace necesaria y se precisa con tanta ímpetu que hasta a ti hago llegar este trozo de papel, salido de mi mismo, que flotando en el aire llegue hasta donde tú te encuentras, enfrascada en tu armonia, pidendote que la abandones para calmar el ansia y la pena de un pobre hombre...*

*Tan solo tú podrías ayudarlo a salir de ese mundo de pena y lamentos en que se encuentra enjaulado, tan solo aceptando mi invitación...*

*Confío en que contigo traigas aquel presente que una vez a ti te calmó, haciendote despertar de aquellos horrores y miedos que te atormentaron una vez... Gracias a ti, la tristeza que invade al Mundo podría disminuir, tan solo con tu gesto...*

*Por favor, acude dentro de dos noches al muelle donde tan solo los cisnes nadan tranquilos, allí un navío estará esperando por ti, para traerte hacia tierras lejanas, donde la tristeza de un hombre espera ser subsanada...*

Se debe relatar el camino que los PJs recorren hasta el concilio secreto, organizado por la Orden del Ultimo Recuerdo, en el interior de la Torre del Recuerdo. Allí, los clerigos del Ultimo Recuerdo les relataran la historia de Clauda, diciendoles que han sido elegidas nada mas y nada menos que por el Dios del Recuerdo para llevar a cabo su mision... El por que de Neya está en esta historia, no lo saben, tan solo ella puede averiguarlo...

Al parecer esas notas fueron enviadas por el mismisimo Dios del Recuerdo, y deben ser ellas quien vayan a recuperar la Partitura. No les explicaran que gracias a ella se pretende invocar a Legumes, pero les diran que es muy importante para el Destino del Mundo que la Partitura este en buenas manos... Les diran que alguien mas la esta buscando, y que tal vez sea peligroso, pero que no debe detenerlas en su mision. Que el Dios del Recuerdo se encuentra ahora en el Mundo, buscando al Partitura, y que las ayudara cuanto pueda en su causa...

Durante este concilio, en la Torre del Recuerdo, los clerigos les leeran la Cuento de Clauda...

La primera parte de la mision consiste en ir a las ruinas que fueron el hogar de Clauda, y buscar alguna pista que les indique donde pudiera estar la partitura, o su amante, quien la robo y quien ahora la posee... Para esta primera parte de la aventura, las acompañara el tio de Leire, uno de los altos cargos de la orden clerical, quien la tiene en gran estima...

### **Escena Segunda: Las ruinas del pasado...**

Cuando los PJs lleguen al antiguo hogar de Clauda, encontraran la casa en ruinas, algunas de sus habitaciones estaran completamente derruidas, y en cambio otras aun se conservaran, incluso con los muebles y objetos de su interior... Para el buen desarrollo de esta escena, el DJ

debe consultar el Plano del Hogar de Clauda. El cual se incluire tan pronto como sea posible en el apartado de *Planos y Habitaciones*.

De camino al Hogar de Clauda, los PJs pasaran por Karag-Biel, una gran ciudad portuaria, desde donde accedio Neya a la Isla que Flota, y por donde ahora pasan de camino hacia su destino...

La mayor parte de la informacion para esta escena se encuentra en la seccion de *Planos y Habitaciones*, donde se explica donde y bajo que circunsatancias se enconyraran los PJs con Antagôn. Todo debe suceder de modo que justo en el momento del encuentro, Antagôn este viendo un plano del lugar donde se huyo Clauda, y de alguna manera, el Tio de Leire se enfrentara a el y morira, no sin antes haberle arrebatado el plano y haberselo entregado a las PJs, que deberan huir de algun modo... El Tio de Leire les dira que huyan con el Plano, que ellas ya nada pueden hacer ahí, y que Antagôn es muy peligroso, que le eviten y eviten enfrentarse a el... El dara su vida por protegerlas.

### **Escena Tercera: *La melodía de la noche...***

El plano encontrado en el Hogar de Clauda, conducira a los PJs hacia los altos acantilados que rodean el Mar de los Enanos. Allí se supone que murio Clauda, saltando desde el pico mas alto, para morir en el fondo y reposar ya allí para siempre... De camino, los PJs deberan hacer noche en una aldea llamada Kaag-Anade, que significa, la Ciudad entre las Nubes, en el dialecto enano de la region. El nombre es debido a que la mayor parte del día la ciudad se encuentra envuelta en tinieblas, ya que la altura la esconde entre las nubes. Allí los PJs deben buscar una posada, encontraran una llamada la Posada del Tio Kronn, allí podran pasar la noche. La Posada del Tio Kronn esta situada a las afueras de la ciudad, fuera del circulo de la muralla que la protege. Estara situada al borde de un acantilado, a unos 15 o 20 minutos de Kraag-Anade, un carro puede llevarles hasta allí... La posada estara protegida por una empalizada de madera, hecha a base de altas estacas clavadas en la roca del suelo, formando un semicirculo que la envuelve, hasta cerrarse en el acantilado junto al que esta situada.

La habitacion que allí les daran es la numero 7, en el primer piso de tres, se trata d euna habitacion doble, con dos comodas camas, esta muy bien cuidada salvo por la ventana que esta rota. El posadero, el viejo Kronn, se disulpara y les dira que tan solo tiene esta disponible, que para evitar que pasen frio les traera mantas gruesas, tejidas a partir de piel de caballo. En la habitacion tendran un armario, vacio, y una mesa con dos sillas. Junto a cada cama, hay una pequeña mesita de noche con un candelabro, y en uno de los cajones de estas (tan solo hay 1 cajoncito en cada una), podran encontrar yesca y pedernal para encender las velas de los candelabros.

La posada esta provista de un gran comedor, muy animado, pues mucha gente esta hospedada en la posada esta noche. Allí podran cenar, pues esta incluida en el precio de la habitacion: 1COs por cada una. Si cenan allí, puede que descubran a alguien que desde la otra punta del comedor les observa oculto bajo una capucha... Parece un hombre, por su constitucion fisica, y no alcanzan a verle el rostro. Excepto ellos tres, el resto son todos individuos de raza enana, todos muy animados e ignorandolos. El viejo Kronn sera quien les atienda.

La posada esta envuelta en tinieblas, al igual que el resto de la ciudad, aunque si se asoman por el acantilado, podran ver a lo lejos luces de barcos que abajo, en el Mar de los Enanos, viajan rumbo a Karag-Biel, una gran ciudad por donde ya pasaron, de camino al Hogar de Clauda.

Una vez ya esten durmiendo, escucharan de pronto como alguien trata de abrir la puerta de su habitacion... No lo conseguiran, pues de pronto, al parecer, alguien comenzara a armar escandalo en el pasillo, y todo temrinara... Resulta que el hombre que las espiaba en el comedor, esta tratando de entrar, pero cuando ya iba a conseguirlo, han aparecido un par de borrachos armando escandalo y el huye para que no le descubran... Incluso puede ser que el misterioso

hombre consiga abrir la puerta unos centímetros y después la cierre de nuevo... Todo esto podría variar dependiendo de como actúen los PJs...

Más tarde, volverá a intentarlo, habrán pasado unas horas. Alguno de los PJs, aquel que pase una prueba de Agilidad, se despertará de pronto, al sentir el movimiento de alguien en su habitación. El hombre habrá logrado infiltrarse en ella, y está buscando el mapa que encontraron en el Hogar de Claudia... A partir de aquí, todo depende de como lleven los PJs la situación...

En este momento, se debe escuchar la Canción de Claudia, pues su amante la está tocando, al ocurrir esto, el hombre tratará de huir lo más rápido posible, con o sin el mapa. Si los PJs no reaccionan a tiempo, él lo habrá encontrado y huirá... En un principio, el hombre misterioso no se dará cuenta de que uno de los PJs se ha despertado, dependerá de como actúe el hecho de que se de cuenta o no...

Si los PJs pierden el plano, pueden tratar de recordar el camino pasando una prueba de Int, cuya Dificultad Subjetiva es *Un Poco Difícil*... Lo recuerden o no, al día siguiente se pondrán en camino, creyendo que pueden encontrar el lugar al que se dirigen, no tienen otra opción...

#### **Escena Cuarta: *El espíritu apenado...***

Al día siguiente, los PJs deben continuar su camino, con o sin plano, no tienen otra opción... Lo que es seguro es que el camino se pierde entre la niebla de la montaña, subiendo y subiendo hasta alcanzar una gran meseta, donde no se puede ver más allá de 1 o 2 metros, debido a la espesa niebla... Hacerá mucho frío, y lo único que pueden hacer es andar hasta dar con algún indicio... Este camino consiste en una escalera cuyos peldaños son de piedra muy bien trabajada, y cuidada... Junto al camino, extrañas figuras de piedra anuncian algo, tal vez más horroroso que bondadoso... Algunas son monstruosos demonios y dragones, otras son ángeles, y algunas son guerreros enanos de antaño...

Solo si caminan, sea en la dirección que sea, llegarán hasta el borde de un precipicio. Antes de encontrarlo, comenzarán a escuchar de nuevo la melodía de Claudia, y esta puede guiarles. Al fin, llegarán al borde del precipicio, donde el Amante de Claudia se encuentra, tocando con un arpa la Melodía. El arpa está hecho de oro puro, y sus cuerdas de fina plata, es hermosísima, y su música... De sueño. Allí se encontrará el Amante de Claudia, sin apariencia de fantasma, sino la de un hombre normal, aunque apenado, estará llorando, inmerso en su melodía, y en un principio no prestará atención a los PJs. Está sentado sobre una pequeña roca, y a sus pies, tiene un antiguo fardo, al parecer, repleto de cosas. Él viste ropas antiguas, rasgadas y en muy mal estado, se cubrirá la cabeza con una capucha, aunque tendrá el rostro a la vista, parece joven y es muy atractivo... Toca el arpa con un gran estilo, como si hubiera pasado largos años sin hacer otra cosa...

Los PJs deben interrumpirlo y persuadirlo de que les entregue la Partitura. Este, en un principio no les hará el menor caso, pero de pronto se detendrá, dejando todo en silencio y se quitará la capucha dejando al descubierto la cabeza y las mirará fijamente... La actitud del Amante de Claudia será reacia a devolver la Partitura, será seco y en ocasiones parecerá incluso enfadado... Al estar llorando, debe parecer triste, la emoción que le invade es la pena por haber perdido a su amada, que aunque ocurrió hace muchos años, él lo siente aún reciente...

El Amante les preguntará quienes son, de donde vienen y por qué... Pero tan solo si los PJs le entregan la Muñeca de Caorla aceptará a devolverles la Partitura de la Canción de Claudia. Si se la entregan, tan solo bajo la decisión expresa del personaje de Neya, esta comenzará a cantar una hermosa melodía, y el Amante de Claudia dejará de llorar y sonreír... Se quedará pensativo y dirá que ya había olvidado lo que se sentía al sonreír... Que ya nunca más se sentiría solo... Entonces les entregará la Partitura, se pondrá de pie, y se marchará, desapareciendo entre las tinieblas...





<u>Hechizo</u>	<u>PV</u>	<u>Descripción</u>

**Equipo Adicional:**


**Compañeros y Mascotas:**
