

Inmunidad diplomática

000T XLOPIBVCU00TJKU3NY

M Ó D U L O

El descubrimiento del sistema Iver (a través de Pandemónium) y de la perdida Casa Chauki pone en serios apuros la posición de los Hazat como una de las Grandes Casas nobiliarias. En esta aventura se cruzan múltiples y oscuros intereses, tan importantes que podrían desembocar en un asesinato...

Pandemónium no solo atrae a los fracasados, a aquellos desesperados por una oportunidad para mejorar su situación, sino también a los poderosos, a los que tratan de hallar más poder en este erial. Los personajes pueden proceder de cualquiera de estos grupos, pero sus principales encuentros durante *Inmunidad diplomática* proceden de ambos mundos. Aunque sirven a un noble Hazat y se codean con las principales familias de Pandemónium, también podrán comprobar cómo viven los habitantes más desdichados del planeta.

Don Marchenko Catilla Arronto Justus, un conde Hazat, acaba de llegar a Pandemónium (quizá en la misma nave que los personajes) como representante de su casa. Su posición solo es temporal, no obstante, pues su principal misión es valorar la amenaza (y la oportunidad) que representa Iver, el planeta recién redescubierto. Con este fin pretende reunirse con aquellos que hayan estado allí, quizá patrocinando alguna expedición propia.

Para su desgracia, más de uno preferiría que nunca tuviera la ocasión de hacerlo. Los personajes se encontrarán con algunas de estas personas nada más desembarque Don Marchenko, y no dejarán de conocer a otros muchos a medida que se desarrolle la semana: alguien quiere muerto a Marchenko. A algunos simplemente les cae mal, mientras que otros quieren borrarlo del mapa. Los personajes tienen la divertida tarea de descubrir a los segundos y proteger al conde de ellos.

No esperes que este drama detalle todas las posibilidades abiertas ante los jugadores. Lo único que puedes

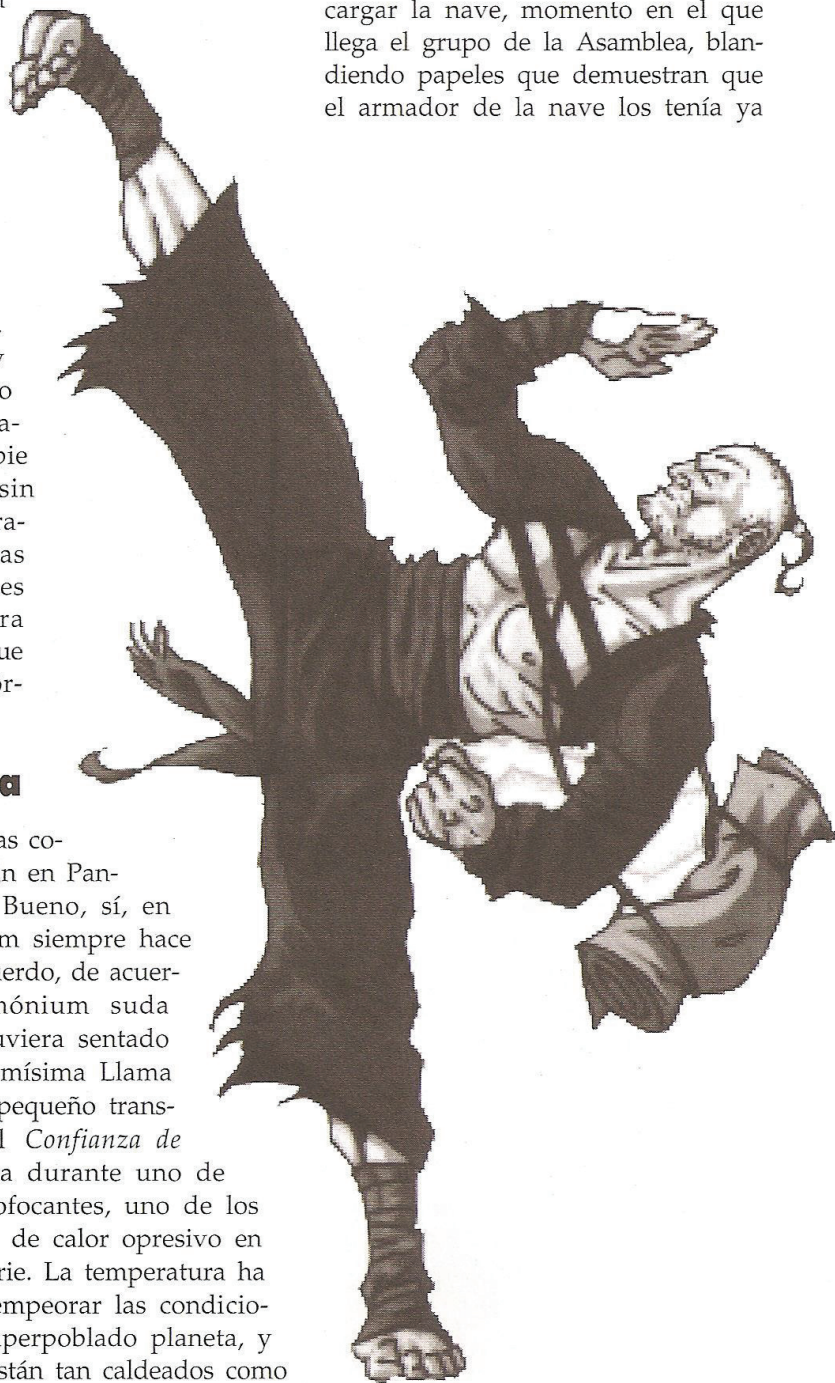
esperar de ellos es que harán precisamente aquello que no te esperes. *Inmunidad diplomática* describe una serie de acontecimientos que se suceden en el plazo de algunos días. Los personajes podrían persuadir a Marchenko para que haga cosas diferentes, pero es muy testarudo y no es muy probable que cambie sus planes sin una buena razón. Mientras los personajes trabajen para él, tendrán que seguir sus órdenes.

Algarada

A veces las cosas se caldean en Pandemónium. Bueno, sí, en Pandemónium siempre hace calor. De acuerdo, de acuerdo: Pandemónium suda como si estuviera sentado sobre la mismísima Llama Sagrada. El pequeño transporte espacial *Confianza de Ryko* aterriza durante uno de estos días sofocantes, uno de los muchos días de calor opresivo en una larga serie. La temperatura ha ayudado a empeorar las condiciones en el superpoblado planeta, y los ánimos están tan caldeados como

Esto es especialmente cierto en el espaciopuerto, donde los diversos gremios han comenzado a chocar amargamente por asuntos laborales y territoriales. La Asamblea y los Carroñeros se han enfrentado ya en varias ocasiones, buscando ambos un mayor control sobre la carga y descarga de las naves espaciales. Mientras que los Magistrados y los Aurigas, en condiciones normales, hubieran tratado de apaciguar tales tensiones, en estos momentos hay fuerzas externas que lo impiden.

La descarga del *Confianza de Ryko* se ha convertido en el centro de esta disputa, y las cosas no pintan bien. Una pequeña dotación de estibadores Carroñeros aparece y comienza a descargar la nave, momento en el que llega el grupo de la Asamblea, blandiendo papeles que demuestran que el armador de la nave los tenía ya



contratados para la tarea. Ante la mirada atónita de los pasajeros, ambos bandos comienzan a atraer seguidores y se caldean los ánimos.

En realidad no importa quién lanza el primer golpe, solo que la chispa se enciende. En breves segundos, toda la zona de aterrizaje estalla en una erupción de violencia, con cien gremiales peleando, corriendo y provocando todo el alboroto posible. Los personajes podrían buscar cobertura. Para ello, cada uno deberá realizar una prueba de Destreza (CD 15) para ocultarse detrás de cajones y otro equipaje. Cualquiera que la pase estará a salvo. Los que fallen se verán inmersos en el combate. Se trata de una tangana caótica en la que un centenar de salvajes se dedica a aporrear a cualquiera que se le ponga por delante. Al final de la aventura tienes las puntuaciones de estos Matones.

Por supuesto, el tumulto no es el único peligro. Los personajes también pueden realizar una prueba de Avistar (CD 15) para detectar cómo cinco rufianes de la Asamblea se acercan a Don Marchenko por la espalda. Si ninguno supera la prueba, se enterarán cuando el embajador Hazat grite al recibir el primer garrotazo en la cabeza.

Detener este ataque no debería ser especialmente difícil, pero sí lo es descubrir a quien lo ha planeado. Los cinco rufianes creen que Don Marchenko es el dueño de la nave (no es así), y que les traicionó al contratarlos por adelantado para luego dejar el trabajo a los Carroñeros. Esta creencia surge de una videoconferencia que tuvo lugar hace nueve días, en la que una figura con un asombroso parecido con Don Marchenko contrataba a la Asamblea para descargar la nave. En realidad se trataba de la espía, que empleo una videocomposición para hacer parecer que Don Marchenko estaba detrás de todo. Por supuesto, en esos momentos el conde Hazat estaba a bordo del *Confianza de Ryko*, en el sistema solar de Terraplén, y no podía realizar dicha llamada. La culpable también dispuso un loro de gran calidad cerca de la zona de aterrizaje. Cuando los estibadores de la Asamblea aparecieron, insultó cuanto pudo a los Carroñeros, provocando la violencia. El incidente deja en muy mala posición a la Asamblea, pero estos aún albergan sospechas.

Los personajes se involucran

El DJ no debería tener problemas para meter a los personajes en este drama. El puerto espacial de Pandemónium es una de las zonas más tumultuosas del planeta, y todo el mundo tiene un motivo para acudir a él. Todos los gremios desarrollan numerosos negocios en sus instalaciones, las casas nobiliarias supervisan sus inversiones y los sacerdotes acuden para cuidar las almas de las tripulaciones, bendecir las naves y comprobar los cargamentos en busca de material herético... quizá con el fin de elegir los mejores para ellos.

Si los personajes no tienen lazos permanentes con Pandemónium, podrían llegar al planeta en el *Confianza de Ryko*. Quizá trabajen en la nave o que Don Marchenko los haya contratado antes de llegar al planeta. Si no disponen de tales lazos, Don Marchenko tratará de contratarlos si tienen algún papel en la lucha contra los rufianes de la Asamblea. Les ofrecerá alojamiento en su hermosa hacienda (todo un lujo en Pandemónium), así como el salario estándar. Aun si los personajes se niegan a aceptar, la espía los ha visto asociados a Don Marchenko y puede ir también a por ellos.

Los planes de Don Marchenko

Don Marchenko pretende desarrollar sus planes con lentitud y seguridad. Su principal responsabilidad es asegurarse de que la Casa Chauki de Iver no tenga modo alguno de amenazar a los Hazat. Pretende desacreditar cualquier reclamación de que pudieran ser la Casa Chauki original, o, de fallar esta estrategia, encontrar algún modo de neutralizarla. Esto puede realizarse mediante la violencia, tratando de que la Iglesia los excomulgue o, de ser posible, cerrando para siempre el portal estelar.

Pretende comenzar su viaje a Pandemónium atendiendo las necesidades sociales: visita al Conde Enis Sharn, peregrinación a la Catedral y reunión con las principales figuras del planeta. Después espera dar con

aquellos que hayan tenido algún contacto con Iver. Esta lista incluye a los agentes de Enis Sharn, a los pocos misioneros eclesiales que han viajado al nuevo sistema, a los contrabandistas que han logrado establecer pequeñas rutas comerciales entre los dos planetas y a los técnicos que reactivaron la ruta de salto.

El día después de la algarada, pretende visitar al Conde Sharn a primera hora de la tarde para recopilar información acerca de Iver. El Conde Sharn no le dirá mucho, pero lo dirigirá a algunos mercaderes del Núcleo que han traficado con reliquias de Iver. Don Marchenko espera hablar con ellos al día siguiente y conseguir el nombre de los contrabandistas que hayan comerciado con bienes de los Yermos.

Su secreta esperanza es poder demostrar que los gobernantes de Iver usurparon a la Casa Chauki en su planeta, dando a los Hazat alguna base para reclamar el mundo. Le gustaría visitar Iver en persona, pero sabe que en las actuales circunstancias tal viaje presentaría innumerables dificultades. Quizá un grupo de intrépidos exploradores pueda hacerlo por él.

Fanatismo

Tras una noche de relax en la villa de Don Marchenko en Pandemónium, el noble y sus nuevos amigos se preparan para visitar al Conde Enis Sharn. El encargado del establo preparará caballos suficientes para todos, pues éste es el transporte predilecto del Hazat. Incluso los personajes sin la habilidad *montar* podrán viajar así... siempre que nada inquiete a los animales. La primera parte del paseo de una hora será agradable, pero entonces los personajes realizarán pruebas de Avistar (CD 13) para oír barullo a la vuelta de la esquina.

Cualquiera que supere la prueba tendrá un turno para prepararse antes de que Fray Mizraim Reuss y sus devotos seguidores doblen la esquina. Se trata de cincuenta fanáticos antitecnológicos del peor humor posible, portando garrotes, antorchas y piedras con los que destruir cualquier tecnología que se ponga a su alcance. Estos patrulleros no tienen por qué

atacar a los personajes, según su equipamiento. Don Marchenko no porta nada evidentemente avanzado, y lo dejarán en paz.

Cualquiera con tecnología visible (así como cualquier alienígena) se encontrará bajo una lluvia de piedras (cinco por turno, cada una con un ataque base de +1, daño 1d3). Aquellos con cibernética visible recibirán una atención especial, y cinco energúmenos con cachiporras irán a por ellos (usa las características de los Matones). No debería ser muy difícil dispersar esta turba, aunque el suceso debería aumentar la paranoia de los personajes. Los asesinos no tienen nada que ver con Fray Mizraim y sus seguidores, pero los jugadores no tienen modo de saberlo. Esta pista falsa debería tenerlos preocupados.

Francotirador

Cuando los personajes y Don Marchenko llegan al fin a la casa de Enis Sharn, el dirigente del planeta los saluda en persona. Tenía muchas ganas de conocer a tan afamado guerrero, y aceptará cualquier séquito que traiga con él, por exótico que sea. También se disculpará por los problemas que Don Marchenko haya afrontado (la pelea en el puerto espacial, los fanáticos religiosos), pero insistirá en que Pandemónium está atravesando tiempos inciertos.

Tras una agradable tarde con el conde (durante la que los personajes más arrestados podrán descubrir mucho sobre el planeta), se ensillan los caballos y el grupo vuelve a casa. Tardarán una hora en regresar a la hacienda a través de las calles del Núcleo. Se encontrarán a quince minutos de la casa cuando el caballo de Marchenko se encabrite, como si le hubieran disparado, y se sacuda sin control. Un francotirador, sabiendo que el noble dispondría de escudo, le ha lanzado al caballo un virote con una ballesta. La punta, impregnada con un doloroso veneno no letal, enloquece a la bestia. Aunque Marchenko es un jinete experimentado, no puede esperar mantenerse en la grupa en tales condiciones. Los personajes disponen de dos turnos para resolver la situación antes de que el animal tire al suelo a Marchenko. Aunque no es

probable que la caída (daño 1d6) atravesase el escudo de energía, sí lo harán los cascos del caballo al patear a su amo. Este aplastamiento causará 2d6 de daño cada turno hasta que los personajes controlen a la bestia.

Los que quieran calmar al animal deberán realizar pruebas de *trato con animales* (CD 15). Si quieren ahuyentarlo, necesitarán alcanzar una CD 20. Marchenko preferirá que lo controlen de un modo u otro, y detesta profundamente que se dañe a los animales. Los personajes deberán decidir si buscan al francotirador (localizado en un edificio de cuatro plantas junto a la carretera principal que conduce a la hacienda) o protegen a Marchenko y al caballo. El asesino ha bucando un buen lugar, asegurándose un rápido acceso al tejado, desde el que salta de edificio en edificio hasta que alcanza una oscura escalerilla a varias manzanas de distancia. Una vez allí baja al suelo y corre para unirse a sus compinches en una barbería cercana.

El médico

Este episodio tiene un gran efecto en Marchenko, que una vez en casa envía al ayuda de cámara a buscar a un médico local. Aunque éste ha servido a su comunidad durante casi toda su vida, cortando el pelo y amputando miembros, no será el caballero que aparezca como respuesta a la llamada de Marchenko. El médico y su familia se encuentran en estos momentos atados y amordazados en su propia casa, vigilados por varios matones. En su lugar aparece Bitash el francotirador, disfrazado con las túnicas del otro. Atenderá al Hazat como mejor pueda, y bien podría convencer de su legitimidad a cualquier personaje que supervise su trabajo. Si preguntan a los empleados de la hacienda por el médico, todos le dirán que nunca lo habían visto antes, aunque se parece al viejo curandero. Si se le interroga, dirá que el médico local estaba atendiendo una llamada cuando el ayudante apareció reclamando ayuda.

Antes de marcharse, le dará a Marchenko un té caliente de hierbas que lo ayude a dormir. Ya tenía las hierbas preparadas con un veneno de acción lenta, que no debería tener efecto hasta bien entrada la noche. De no

mediar los personajes, cobrará un fénix por sus servicios y se dirigirá a la barbería para reunirse con su banda y desaparecer en el Núcleo.

Don Marchenko se marchará a la cama media hora después de beber el té, y el veneno comenzará a actuar poco después. Para cuando despierete, un terrible dolor recorrerá su vientre, y no le quedará más de una hora de vida. Para curarlo se tendrán que acumular 30 puntos en pruebas de *sanar* (CD 20, se cuenta cada punto que exceda esta CD). Cada tirada requiere de diez minutos, de modo que los personajes podrán realizar seis a lo largo de la hora siguiente para salvarlo. Si van a buscar al médico local, lo encontrarán en casa con un guardia de la policía. Si los personajes convencen a éste de que le dejen hablar con el sanador (soborno de 5 fénix), notarán de inmediato que no es quien atendió a Marchenko. El auténtico médico les dirá que estuvo secuestrado, aunque no sabe por qué ni por quién. Correrá para ayudar a Marchenko, pero sólo dispondrá de media hora (tres tiradas), y su modificador de *sanar* es de 15 (12 rangos +3 Sab).

La Teúrgia también puede ayudar a Don Marchenko. Aunque Revivir no librará a su cuerpo del veneno, cada uso con éxito le permitirá sobrevivir otra media hora y calmará su agonía. Rejuvenecimiento puede eliminar toda la toxina (CD 20), y le hará sentirse como no lo ha hecho en años.

El asalto

Si los personajes logran salvar a Marchenko, Bitash (el francotirador y falso sanador) comenzará a impacientarse. Realizará un intento más a la noche siguiente, tomándose su tiempo para acercarse a la hacienda. Ha contratado a una docena de criminales para que ataquen la puerta principal a modo de distracción. Cuando estos rufianes se enfrenten a los personajes, tratará de entrar en la casa y matar personalmente a Marchenko. Espera acercarse a él sin ser detectado (el noble sigue en la cama recuperándose del veneno) y degollarlo con una daga vibratoria, que ha impregnado con veneno para asegurarse.

Normalmente Marchenko podría encargarse solo del asesino, pero salvo curaciones milagrosas, el veneno lo habrá dejado con una Constitución de 2. Los personajes atentos a cualquier peligro aparte de los matones podrán realizar pruebas de *Avistar* enfrentadas al *Moverse sigilosamente* de Bitash. Por supuesto, si alguien aguarda en el dormitorio de Marchenko, automáticamente se encontrará con el asesino, que entrará por la puerta (o la ventana, de haber un guardia en la puerta).

Éste será el último intento de asesinato. Si falla otra vez, tratará de buscar a su mecenas para recibir nuevas instrucciones, solo para descubrir que no puede localizarla. Si consigue matar al Hazat, desaparecerá por un tiempo, manteniéndose en las afueras del Núcleo durante un año. Se lo capturan, no tiene intención de morir (ni de matarse), y tratará de comprar su libertad con dinero (hasta 400 fénix) e información.

¿Pero quién hay detrás?

Este drama asume que la espía kurgana Zulaykha Turakina (ver el capítulo del Director de Juego en *Fading Suns* d20) es quien está detrás de los intentos de asesinato. La cortesana ha comenzado a reunir un buen grupo de informadores y agentes a través del espacio Hazat, y no tarda en recibir noticias de la búsqueda de Don Marchenko. Temía que los Hazat pudieran hacerse con otro mundo cuyos recursos pudieran emplear contra el Califato, y tomó medidas para neutralizar esta amenaza. Zulaykha Turakina huirá del planeta antes de que los personajes descubran quién está detrás de todo, y bien podría aparecer de nuevo más adelante para perseguirlos (o para contratarlos. ¿Quién sabe cómo soplará el viento en el futuro?).

Sin embargo, ésta no la única posibilidad. Los Chauki de Iver tratarán de impedir la misión de Marchenko de enterarse de ella. A principios de su carrera, el Hazat tomó parte en graves atrocidades en Byzantium Secundus, y las familias afectadas por sus actos querrán venganza. Los psíquicos molestos con el duro papel de Don Marchenko en

la reciente eliminación de los derviches también buscarán retribución. Por otro lado, los fanáticos religiosos podrían ver su pasada asociación con psíquicos como un grave pecado, tratando de atacarlo como una lección para los demás. Además, sus propios sirvientes podrían intentar matarlo, ya que tiene costumbre de ejercer el derecho de pernada con sus mujeres. Para acabar, los asesinos también podrían no tener ninguna cuita con Don Marchenko. Puede que intenten liquidarlo para dejar en ridículo al Conde Sharn, dejando claro a los Decados que no es capaz de controlar el planeta. El DJ podrá tomar la dirección que mejor cuadre con su estilo de juego.

¿Y ahora?

Si los personajes buscan a la dama que contrató a Bitash, no tendrán mucha suerte. Él no tiene idea de cómo lo encontró, pero demostró ser una mujer informada, cultivada y rica. No hablaba, comunicándose con él mediante una vieja máquina pensante portátil cuando se reunieron en la Taberna de Hazred (un famoso local en los bajos fondos). Salvo que el DJ quiera que la encuentren, la espía habrá abandonado el planeta... probablemente para preparar nuevos planes con los que hostigar a los personajes.

Marchenko no está demasiado preocupado. Sabe que son muchos los que lo quieren ver muerto, y detener a uno no terminará con todas las amenazas que lo acucian. Si el DJ lo desea, Marchenko puede ofrecer a los personajes posiciones permanentes en su séquito, ofrecerles trabajo reuniendo información en otros mundos, o agradecerles sus servicios y su ayuda y despedirse de ellos. Si siguen trabajando para él, puede que les haga escoltarlo por los Yermos mientras realiza sus movimientos políticos en la Catedral, que los haga contactar con los elementos criminales del Núcleo (quizá encontrándose con el mismísimo Graaf), o que tengan que impedir que las demás casas traben contacto con Iver.

Por Andrew Greenberg

Traducción de Carlos Lacasa

