

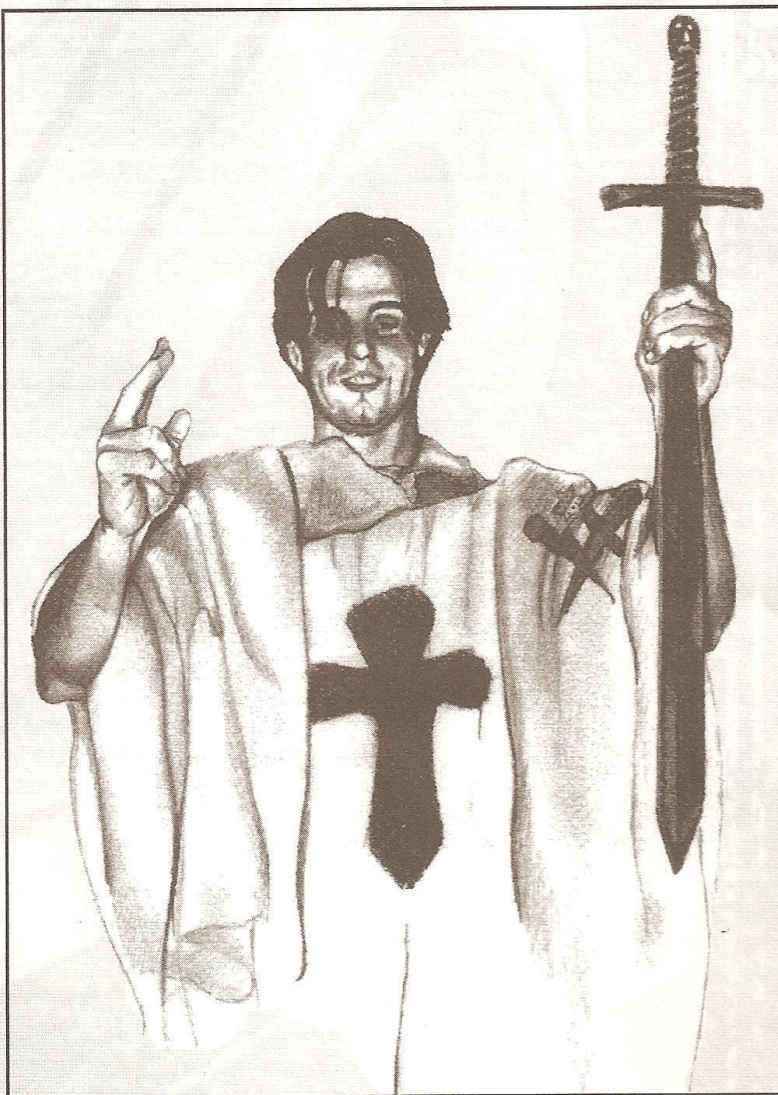
La Regio

Si los personajes acceden a atravesar la Regio, notarán el mismo efecto que al atravesar el primer nivel: cosquilleo en las extremidades, erizamiento del pelo en la nuca, etc. Luego el paisaje se desvanecerá lentamente para transformarse ante sus ojos en un pequeño palacete blanco, esbelto, con altas, hermosas y puntiagudas torres, hecho de cristal blanco de una belleza indescriptible y con un toque de irrealidad (como por ejemplo que sea más ancho a media altura que en su base, con lo cual no podría sostenerse). Descríbelo con tanta imaginación como desees, resaltando siempre su belleza. Lo cierto es que el pequeño palacio puede

El Cisne

Con el tiempo, y si los Grog no dan aviso, el cisne se irá acercando cada vez más a las habitaciones de los Magos. Durante el tiempo que ha pasado en el tejado les habrá estado observando y se acercará al que parezca menos ofensivo, o más sensible. Una vez que haya ganado la atención de uno o más Magos empezará a intentar que éste le siga. Si al Mago en cuestión le da por hacer algún hechizo de In Vi, se dará cuenta en seguida de que es un animal mágico y posiblemente le siga. Si no es así, el cisne aparecerá un día portando un colgante plateado con una gran gema (unos dos centímetros de diámetro) que resplandece con un fulgor mágico. (Al Narrador, la gema no hace nada más

que brillar, de hecho es una simple ilusión y desaparecerá al cabo de unas horas para convertirse de nuevo en lo que en realidad es: una roca). Cualquiera que haga una tirada de Cultura Fáérica de 12+ o que tenga Magia Fáérica notará que se trata de un Duende. Si con el truco de la gema, el cisne tampoco consigue que le sigan, optará por llamar su atención de forma más concluyente y se llevará la posesión más preciada de uno o más Magos, lo que sea necesario para que le sigan.



Experiencia

Si pasaron del cisne	0	Adicional +1 ó +2 por buena
Si le siguieron pero no aceptaron	1	representación, a discreción del
Si liberan a Ruber peleando	2	Narrador. Iguales puntos para
Si liberan a Ruber dialogando	3	el Narrador

dar a algunos personajes la impresión de estar a punto de quebrarse dada la poca consistencia de sus paredes de cristal. Cuando el cambio haya concluido, será el cisne quien cambie a su vez, transformándose en una hermosa joven de cabellos negros y brillantes como la noche y piel muy blanca, que seguirá aún en esta forma recordando las suaves y blancas plumas de un cisne; sus ojos negros brillantes son más grandes de lo que sería normal y están alargados hacia sus pómulos. Por lo demás podría ser una joven humana normal y corriente, de extraordinaria belleza.

Una vez en forma humana la joven se presentará a si misma como Lianne, Señora del Lago Blanco, y hará un gesto vago señalando al exterior del palacete, que está en mitad de un lago de aguas blancas, cristalinas y extrañamente transparentes. El palacio está literalmente en el medio del lago, sin aparentes conexiones con tierra, más allá del pequeño lago (unos 10 metros de radio) no parece haber más que niebla. En el agua nadan diversos tipos de aves, ninguna de ellas conocida (cosas como una especie de pato de plumas azules, con un penacho en su cabeza color amarillo...).

Y les invitará a entrar, la única decoración del lugar la componen las decenas de mullidos cojines de color blanco y aparentemente rellenos de plumas de cisne (posiblemente al sentarse se escapará alguna).

Tras disculparse por la forma de atraerles a sus dominios, Lianne les explicará que sólo aquí tiene la capacidad de tomar forma humana y así poder comunicarse con ellos. Les pedirá, digan lo que digan, que escuchen su petición y luego les devolverá sus objetos.

La Historia de Lianne

Lianne les explicará la siguiente historia:

"Como seguramente habéis deducido soy un Hada, pertenezco a la Corte Dorada, así que nada debéis temer de mi. Como inmortal he vivido mucho y he conocido a muchos seres, faéricos, humanos y de otros tipos -añadirá con una sonrisa difusa, no, no son Demonios por si alguien pregunta eso, pero no dirá más-. Entre el mundo Faérico de la Corte Dorada tengo a un amigo especialmente querido para mí, su nombre es Dionisos y nuestra relación ha sido muy estrecha durante los últimos siglos. Sin embargo, a ambos nos gusta viajar y conocer nuevas gentes y lugares, y en mi último viaje he conocido a un hombre muy especial para mí. Conversamos y viajamos juntos a través del mundo mortal y Faérico, y finalmente nos enamoramos, su amor es tan

grande que me ha ligado a él y nada puedo hacer para evitarlo. El problema es que Dionisos se ha vuelto enormemente celoso desde que regresó y lo descubrió, tanto que ha encantado a mi amado y temo por su vida.

Os explico todo esto porque mi amado es un Mago como vosotros y sin duda podréis ayudarlo más que yo, puesto que Dionisos no me permite acercarme a él, a ninguno de ellos."

Dicho todo esto bajará la cabeza y una nube de melancolía parecerá embargar a todo el lugar. Ante las preguntas de cómo pueden ayudarla o porqué, Lianne responderá que ella les recompensará por su ayuda, y está segura de que su amado también lo hará. Para ayudarla tienen que conseguir liberar a su amado, bien consiguiendo convencer a Dionisos de que lo haga (haciéndole entender que este amor no puede durar más de unos años, puesto que el hombre es mortal y ellos son inmortales) o bien venciendo en combate. Como es un Duende, Dionisos es inmortal, pero el tiempo necesario para su renacimiento bastará para que su amado escape.

Cuando le pregunten por su amado, Lianne responderá que le conoce como Ruber, y que no sabe nada de su origen o de su magia, porque esto nunca le ha interesado, a cambio les explicará que es un hombre maravilloso... (y todo lo que una mujer enamorada podría añadir del hombre que ama). Sabe que es Mago y que es especialmente bueno con hechizos relacionados con el aire, volar, crear torbellinos, etc.

Si le preguntan por Dionisos, les explicará que es un gran compañero, poeta, amigo y gran luchador, también añadirá que él es uno sólo y que no tiene un gran poder mágico, pero sí más que ella. Lianne está segura de que todos los personajes actuando en equipo podrían vencerle con total seguridad. Y sólo si explícitamente le preguntan, e insisten, qué clase de Duende es les dirá que Dionisos es un sátiro, los personajes femeninos están avisados.

Es bastante posible que los personajes decidan aceptar, si lo hacen Lianne les indicará como encontrar a Dionisos, simplemente tienen que atravesar el lago, al otro lado le encontrarán. (Atención, al Narrador, Lianne se está refiriendo a atravesarlo horizontalmente, algo así como Alicia a través del Espejo, los personajes que no saquen una tirada de Percepción o Comunicación de 6+ no se darán cuenta, con lo que posiblemente se pierdan entre las nieblas). Sobre cómo hacerlo, ella confía en que su magia se lo permita, porque ella no puede ayudarles.

Al Otro Lado

Para pasar al otro lado no hay más que sumergirse y nadar unos dos metros hacia abajo, al hacerlo aparecerán de nuevo en la



Dionisos

Poder Faérico 25
Inteligencia 3
Presencia 4
Fuerza 3
Destreza 4 (7 para las mujeres)
Percepción 1
Comunicación 2
Vitalidad 6
Rapidez 3

Competencias:

Alerta 4, Beber 5, Pelea 4, Tocar la Flauta de Pan 5, Encanto 5
Espada: 1ª Cadencia 11, Ataque 12, Daño 15; Defensa 8 (14). 5 Niv. Vida (normales)

Rasgos de Personalidad:

Celoso +5 Iracundo +4 Juerquista +3 Libidinoso +6

Los poderes de Dionisos son básicamente dos: Seducción, cada vez que toca la flauta de Pan puede usar este poder (que sólo afecta a las mujeres) y hará que a todos los Rasgos de personalidad relacionados con la seducción (si no lo hay cuenta como si estuvieran a nivel 0) de todas las mujeres que oigan la música se les sume un +4. Difícilmente dejarán de encontrarle irresistible (Re Me 25). (2 ptos.) Su otro poder es Furia, cuando entra en combate, Dionisos entra en una especie de trance que le hace inmune a las penalizaciones por heridas y fatiga y le da un +3 a todas las tiradas de Ataque y Daño. (1 pto.)

superficie, pero el entorno del lago habrá cambiado sensiblemente. Se encontrarán en mitad de un denso bosque oscuro en el que entre la profusa vegetación hay algunas gárgolas de forma humanoide que les recordarán vagamente a Demonios (cualquiera que haga una tirada de Int + Ocultismo de 6+ sabrá que no tienen nada que ver con el Infierno, pero si a nadie se le ocurre, déjales sufrir).

De la parte más frondosa del bosque proviene un extraño sonido de flauta, melodioso, dulce y cargado de melancolía. A parte de eso, todo este lugar parece desierto y en completa quietud. Siguiendo la música, en un claro del bosque encontrarán a Dionisos, si a los personajes no se les ocurrió o no insistieron en preguntar, ahora se dan cuenta de que se encuentran ante un sátiro con una espada a su lado. Cuando lleguen, Dionisos dejará de tocar y esperará a que ellos se presenten, a menos que entre los personajes se encuentre alguna mujer. Si hay alguna mujer Dionisos se acercará a ella sin dejar de tocar y cuando llegue a su lado se presentará amablemente y le sugerirá ir a un lugar más íntimo (habrá usado su música para intentar seducirla).

Dionisos está muy celoso por lo ocurrido, aparte de esto es un ser tremendamente temperamental que no tolerará ningún desafío y que, además, no le importa estar en desventaja.

No obstante, escuchará los argumentos de los personajes en tanto le traten con respeto. El resultado de las negociaciones dependerá básicamente del estado de humor de Dionisos y de lo dialogantes o desafiantes que se muestren los personajes. El sátiro parte de un estado de humor melancólico y deprimido, pero puede variar drásticamente si es provocado (airado), si se nombra a Lianne (apasionado y celoso) y cualquier otra circunstancia que te parezca apropiada.

Si finalmente, sea dialogando o luchando (si matar a Dionisos, sucederá automáticamente), los personajes consiguen liberar a Ruber, les espera otra sorpresa: Ruber es en realidad un Mago musulmán que por supuesto no pertenece a la Orden. Si la actitud de los personajes es dialogante, Ruber se presentará a sí mismo como Abú Abd Allah ibn Tarik al Swadi y les agradecerá el haberle liberado otorgándoles un pequeño presente: un anillo de levitación (Ruber no tiene por qué explicar las propiedades del anillo, puede simplemente alejarse diciéndoles que es mágico). Si los personajes son beligerantes, no digamos nada si hay algún Flambeau en el grupo.

Ruber simplemente dará una orden en árabe y a sus pies aparecerá una alfombra voladora que se lo llevará antes de que los personajes puedan reaccionar (se habrá estado preparando).

Cuando los personajes regresen al palacete de Lianne lo hallarán desierto, excepto por un pequeño cofrecito en uno de los cojines. El cofrecito contiene algunas monedas de plata (50) y una gema (Evaluar + Int = 9+, valorada en 200 monedas de plata).

Tras coger el cofre los personajes regresarán automáticamente al nivel mundano de la Regio, justo a tiempo para ver alejarse en el horizonte a una alfombra voladora y un cisne blanco.

Aura de Jerbitón

Lianne

Poder Faérico 25
Inteligencia 3
Presencia 6
Fuerza 0
Destreza 3
Percepción 2
Comunicación 4
Vitalidad 2
Rapidez 1

Rasgos de Personalidad:

Amable +2 Enamorada +3 Melancólica +3

Los poderes de Lianne fuera de la Regio se reducen a uno: Eterealidad (poder hacerse insustancial y así atravesar cualquier barrera física), que le cuesta 2 puntos de Poder Faérico. Y su poder intrínseco debido a su belleza que impide que la ataquen a menos que se pase una tirada de Int 15+ o un equivalente a un Re Me 30. (0 ptos)

Dentro de la Regio gana los siguientes:

-Transformación: Puede tomar forma humana a voluntad (0 ptos.)

-Empatía: Hace que sus sentimientos se reflejen en la Regio y afecten a quien la rodea (1 pto.)

