

LA SOMBRA DEL FÉNIX

Una campaña en Dragáera

2. La Emperatriz y la Hechicera



La Emperatriz y la Hechicera.

Por Millán Mozota “Khulmani”.

INTRODUCCIÓN

Esta aventura debe jugarse una vez que los personajes han sobrevivido al primer capítulo de la campaña (*Por un puñado de mentiras*). El Master puede introducirla justo después de dicho episodio, o bien dirigir una o dos aventuras de su cosecha entre ambas, para que los PJs vayan uniéndose poco a poco, al compartir fatigas y una historia común.

Si al comienzo del episodio los personajes no forman un grupo unido por amistad, interés u otros lazos comunes, esta aventura da razones y excusas más que suficientes para ello.

Los PJs deberían ser **Novatos** (con un máximo de tres avances) cuando jueguen este capítulo. La aventura es lineal y sencilla en su estructura más general, ya que se compone de una serie de retos o situaciones que los PJs deben ir superando. Pero, por otro lado, los jugadores tendrán mucha libertad en la forma de enfrentarse a cada una de esas situaciones.



EL CAPITÁN, O CONDE ¿O ERA BRIGADIER?

Han pasado dos meses dragaeranos desde la última aventura, y la vida ha seguido con normalidad. Pide una tirada de **Notar (-4)** a cada PJ, en relación a las últimas semanas. Si alguno la supera, tuvo la sensación de que era seguido o vigilado, pero no pudo identificar la fuente de su inquietud. Todo volvió a la normalidad hasta que hoy al mediodía, cada uno de los PJs ha sido *fírmemente invitado* por los Guardias del Fénix, a Palacio.

La aventura en sí comienza cuando los PJs se encuentran unos con otros, en la antesala del Capitán Khaavren, el jefe de la guardia. Los Guardias del Fénix les hacen esperar, así que deja que hablen entre ellos unos minutos antes de que el anfitrión les invite a pasar a su despacho. Con una tirada de **Conocimientos Generales** cualquiera de ellos recordará que Lord Khaavren es también el Conde de Penachoblanco y un Tiassa astuto, ya entrado en la edad madura dentro de los estándares dragaeranos.

Y si algún jugador obtiene un aumento en la tirada, también habrá oído un rumor sobre el Capitán: Que es el líder de una de las ramas de la inteligencia imperial. Y es cierto, aunque los PJs no tienen forma de corroborarlo inmediatamente. En concreto, el Conde es también Brigadier del Grupo de Servicios Especiales, una rama de la inteligencia militar clandestina, pero sancionada por la Emperatriz.

Una vez admitidos al despacho, que resulta ser una sala amplia, elegante y sobria, Lord Khaavren les

recibe con una actitud entre formal y jovial. Y poco a poco les va informando de los siguientes puntos:

- El Imperio sabe que estuvieron en un territorio prohibido por un edicto imperial, y protegido contra la teleportación por un efecto del Orbe, creado por la propia Emperatriz. De hecho su Majestad Zerika IV es plenamente consciente de los hechos referidos.
- Cada PJ ha cometido un delito grave, aunque Khaavren está seguro de que no lo hicieron con conocimiento de causa. Aun así, el desconocimiento no exime de responsabilidad. Pero, eso sí, su ignorancia predispone a Su Majestad hacia el perdón, si se dieran ciertas circunstancias.
- Esas circunstancias serían, por ejemplo, que los PJs prestaran un servicio relevante al Imperio. Y, por supuesto por pura casualidad, Lord Khaavren tiene pensada una tarea que responde, perfectamente, a dichas características.
- Esta es la situación: Sethra Lavode, la Hechicera de la Montaña Dzur, está molesta con la Emperatriz por diferencias de criterio y, seguramente, tener un carácter muy parecido. Por ello, se ha retirado a la Montaña Dzur y la ha cerrado a la comunicación y el viaje mediante hechicería. Dado que Sethra es una hechicera inmortal, la principal protectora sobrenatural del Imperio, y uno de los seres más poderosos del mundo, que deje de prestar su consejo al trono podría decirse que resulta “preocupante”.
- Khaavren representa a un grupo de personas cercanas a la Emperatriz (que incluye a la propia Zerika, aunque el Capitán no lo admitirá bajo ningún concepto), que quieren romper el impase. Para ello, considera que la historia de los PJs, en concreto la aventura que vivieron hace un par de meses, sería un excelente regalo de buena voluntad para Sethra. El Capitán está convencido de que los elementos del relato sin duda despertarán su curiosidad. Se refiere a la visita que hicieron al antiguo refugio de los difuntos Lord Garland y su hija Grita, practicantes de Hechicería Pre-Imperial, pero los PJs pueden asumir que sabe lo del demonio que derrotaron, o incluso mencionarlo en beneficio de Khaavren. El Capitán sí sabe que Lord Domek está muerto pero, de he-

cho, atribuye esa muerte a los PJs.

- La oferta es realmente sencilla: Pueden aceptar una misión peligrosa que implica conocer a un personaje legendario. O bien pueden acompañar a los guardias a una celda acorde a su posición, en la Prisión Imperial, sita en el ala Iorich del Palacio de la Emperatriz.
- En cuanto a la misión en sí, las directrices son sencillas: Dado que no es posible teleportarse hasta la entrada de la guarida de Sethra en la Montaña Dzur, se les enviará al punto más cercano posible a dicho lugar. Desde allí, deberán tomar una senda larga y peligrosa, que se usaba en el pasado. El camino asciende desde el bosque boreal en la zona baja de la Montaña Dzur, hasta la mencionada entrada. Para ello, recorre varios desfiladeros estrechos y escarpados, y un glaciar, aunque el recorrido total no es muy largo. Una vez ganen acceso a la Montaña Dzur, deben entrevistarse con su señora y explicar la aventura que vivieron al servicio del difunto Lord Domek y su misterioso patrón, sin omitir detalle. Además, deben solicitar con la máxima cortesía a Sethra Lavode que, por favor, reanude su comunicación con la Emperatriz. Y, si lo tiene a bien, que honre con su presencia a la Corte.
- Como muestra de buena voluntad, y con cierta prepotencia fruto de la confianza en sus espías, Lord Khaavren no tiene problema en dejar que los PJs vayan a prepararse para el viaje. Los citará al amanecer del día siguiente en este mismo lugar para la teleportación al lugar desde donde los “voluntarios” comenzarán su misión.

PREPARATIVOS

Dando por hecho que los PJs no quieran convertirse en fugitivos ni en huéspedes de la Prisión Imperial, asumiremos que aceptan la misión. En cuyo caso harían bien en aprovechar el tiempo en Adrilankha para prepararse. Por ejemplo obteniendo equipo para la montaña, provisiones y ropa de abrigo.

En el caso de que piensen en procurarse equipo de escalada, hay que tener en cuenta que los deportes de montaña no están muy desarrollados en Dragaea, aunque ciertos amigos de lo ajeno practican movimientos verticales con asiduidad. Con una tirada

de **Callejear** se puede localizar a un perista que les venderá el equipo típico para esas ocasiones: pitones de hierro para colocar en grietas, arandelas y eslabones de metal para pasar las cuerdas, y arneses de cuero para los escaladores. Las cuerdas en sí las pueden obtener en cualquier otra tienda, no hace falta comprarlas a un perista. El equipo de escalada descrito, sin las cuerdas, les costará 20 imperiales por cada persona a equipar.

Desde la hora del amanecer, el Conde de Penachoblanco les espera en su despacho en compañía de Vernuat, un discreto mago de la Casa Athyra. En cuanto lleguen los PJs les entregará un croquis con puntos cardinales, que muestra el camino aproximado que deben tomar para llegar a la entrada de la Montaña Dzur. Siempre atento a los detalles, y recordando sus años de aventuras, Khaavren ha preparado también un par de mochilas con pan dulce, queso, miel, galletas y vino fuerte.

Tras ofrecerles estas provisiones, les invita a colocarse juntos alrededor de Vernuat, quien con un sencillo gesto los teleporta sin error.

EL BOSQUE BOREAL

Los PJs aparecen en el claro de un bosque de montaña, en medio de la ladera. Todo el paisaje del entorno está cubierto de coníferas, como pinos y abetos. Hay restos de escarcha y algo de nieve sucia entre la pinaza.

El croquis de Khaavren les indica la dirección a seguir sin dar lugar a muchas dudas, pero además se puede intuir la mole de la Montaña Dzur, con la forma de ese temible depredador, al fondo y por encima del valle donde se encuentran.

Al poco de comenzar a andar entrarán en la zona de no-teleportación creada por Sethra Lavode. Aunque no es evidente, si alguien usa su poder de **Detección/Ocultamiento arcano** deducirá lo siguiente: es un efecto de hechicería, pero no del Orbe, que tiene un inmenso poder y hace imposible el viaje mediante teleportación o efectos parecidos, y también impide la comunicación por hechicería, tanto dentro del área, como con el exterior de la misma.

En la zona por la que viajan los personajes, por

otro lado, habita una vieja y astuta dragona, que no tiene ningún problema en añadir dragaeranos a su menú.

Mientras avanzan por la ladera cubierta de pinos y abetos, cada PJ puede hacer una tirada de **Rastrear**. Con un éxito, detectan huellas recientes de un dragón. Con un aumento, deducen que es un ejemplar particularmente grande. Si los jugadores se preguntan qué saben de los dragones de Dragaea, una tirada de **Conocimientos Generales** permite recordar que son bestias temibles, pero al fin y al cabo sólo son animales. Su particularidad más conocida es que tienen tentáculos prensiles alrededor de sus cabezas, que utilizan no como arma sino para detectar a sus posibles presas y captar sus impresiones psíquicas.

La dragona está acechando a la espera de presas (normalmente, grandes herbívoros) en un paso complicado, donde el terreno de la ladera es más escarpado. Si los PJs van buscando específicamente lugares desde los que un dragón puede otear o acechar, con una tirada de **Notar -2** exitosa se darán cuenta, antes de acercarse mucho, de que esas rocas proveen de cobertura perfecta para una emboscada. Y aunque no las pueden evitar por completo (como mucho pueden pasar por la ladera una decena de Pasos más arriba o más abajo) al menos llegarán prevenidos.

La criatura se oculta tras esas grandes rocas, y se mostrará sobre las mismas cuando los PJs estén a una docena de Pasos. Comenzará usando su **Capacidad Psiónica** sobre los PJs, y solamente abortará su ataque si detecta pensamientos agresivos o dominantes en la mayoría de las posibles presas. Aunque por otro lado, si los PJs atacan directamente, o si sus pensamientos son de temor o confusos, la dragona se lanzará al combate, al menos hasta que sea herida de gravedad. Esta criatura es muy peligrosa, así que es posible que sea demasiado dura para un grupo pequeño o de personajes poco aptos para el combate. Si optan por huir a la carrera en cualquier momento puedes resolver la escena como una *persecución* de cinco rondas.

Opcionalmente, al comienzo de este encuentro puedes hacer lo siguiente: Haz una tirada enfrentada

entre la dragona y cada PJ según se indica en el poder de **Lectura de mentes** y pide a quienes hayan perdido el enfrentamiento que escriban en secreto, en un trozo de papel, lo siguiente: qué emoción sienten al ver a la criatura y cuál sería su primera reacción. Después coge esos papeles e interpreta la reacción inicial de la criatura, así como sus decisiones en un combate o en una persecución.

DEPORTES DE ALTURA

El camino marcado en el croquis les lleva hasta una zona con un lago glaciar semi-helado. Desde allí deben ascender por el frente glaciar para seguir avanzando por la parte superior del mismo.

Para llegar a esa parte superior del valle glaciar, la ruta más practicable es uno de los laterales del frente helado, donde hay menos pendiente y se ven rocas irregulares y agrietadas. Los PJs deben hacer tres *tiradas de grupo* de **Trepar** para llegar arriba (tira el PJ con mejor puntuación en Trepar, pero con un -2 por cada PJ sin la habilidad). Cada vez que se falle una de esas tiradas, uno de los PJs *al azar* hace una tirada individual de **Trepar**. Si la falla, sufre una caída que le causa de 1d6 a 4d6 de daño (tira 1d4 para saber el número de dados de seis de daño). El PJ puede intentar una tirada de **Agilidad** para reducir 1d6 el daño antes de tirarlo.

Si los PJs llevan cuerdas y equipo de escalada, tienen un +2 a todas las tiradas de Trepar, de grupo e individuales. Si únicamente llevan cuerdas, tienen solo un bonificador de +1.

ASPIRANTES A LAVODES

Cuando los PJs lleguen a la parte superior del glaciar, una vista inesperada los sorprenderá. A un centenar de pasos, y ocupando una zona de roca firme por encima y a un lado de la lengua glaciar, hay un pequeño asentamiento. Se trata de casas pequeñas y sólidas, de piedra local, con tejados de pizarra a dos aguas. Su perfil es alto y agudo, como protección contra la acumulación de nieve de invierno.

Observando discretamente desde la distancia, los PJs podrán ver que el lugar está ocupado por unas dos docenas de dragaeranos, que combinan las ta-

reas cotidianas con entrenamientos marciales y duelos a espada, en apariencia no letales. Y también se dedican a la vigilancia del paso en el que se encuentra su poblado, y que los PJs deben atravesar. Otro hecho nada habitual es que todos ellos, hombres y mujeres adultos, son Señores Dzur, es decir héroes y aventureros de esta casa, vestidos de riguroso negro. En este caso, se trata de capas y abrigos de piel y de pelo entretejido, que han sido teñidos de dicho color. Parece que viven de la caza, la pesca y la recolección, a juzgar por los hórreos y los numerosos bastidores de secado, que abundan en el perímetro del poblado.

Para llegar a su destino, los PJs deben ir más allá del poblado, por lo que tendrán que pensar una estrategia para atravesarlo o bordearlo y seguir su camino. Pueden hablar con los habitantes del lugar, para ver si les conceden el derecho de paso. O pueden intentar pasar por las inmediaciones del poblado ocultándose de los Señores Dzur. O, por último, podrían tratar de descender a la lengua del glaciar y avanzar por su superficie.

Presentarse

Si se muestran ante los Dzur, descubrirán que son veintiséis en total, y que llevan viviendo allí mucho tiempo, décadas o siglos según cada caso particular. No tienen un portavoz oficial, pero tres de ellos suelen llevar la voz cantante en las conversaciones, una mujer (Káthenna) y dos varones (Gyreth y Serk).

Llaman al lugar el Salón de los Aspirantes Dzur. Todos ellos llegaron aquí en algún momento, con la intención de desafiar a la Hechicera de la Montaña Dzur, es decir a Sethra Lavode, lo que supone una gesta impresionante. Y todos ellos, incluso los más viejos, se encontraron este campamento ya habitado por otros Dzur. El caso es que cada Vuelta, es decir cada diecisiete años, Sethra Lavode acude a este lugar, y combate en duelo con cada uno de los diecisiete mejores espadachines presentes. Que se recuerde, Sethra nunca ha perdido un duelo, y no se considera un deshonor ser derrotado por ella, ya que empuña a Llamahelada, una de las Arma Definitivas, que puede destruir el alma de sus oponentes con facilidad. Quienes sobreviven,

deben abandonar esta montaña para siempre, excepto unos pocos casos cada vez (los dos o tres mejores luchadores) que son reclutados por Sethra. Les toma juramento de fidelidad, y se dice que se convierten en Lavodes, una unidad secreta de élite al servicio de la Hechicera. Como es obvio, en la mentalidad Dzur, mientras esperan cada Vuelta, todos ellos combaten diariamente en duelos no letales, para establecer una clasificación de los diecisiete mejores.

Además, cada cierto tiempo otro tipo de personas aparece buscando a Sethra Lavode o la entrada a la Montaña Dzur. Estos suelen ser grupos muy variados en sus intenciones y trasfondo: desde diplomáticos a saqueadores. La costumbre, convertida en sagrada tradición hace milenios, es que los visitantes deben vencer en un desafío a los Aspirantes Dzur para poder continuar.

Lo más habitual es un duelo a primera sangre, aunque un Dzur siempre preferirá a muerte. Y los anfitriones están abiertos a otras competiciones que les parezcan nobles y peligrosas (como escalar una pared de roca vertical de 20 o 30 yardas sin cuerda, por ejemplo). En todo caso, que los duelos sean a primera sangre no significa que los Dzur contengan sus golpes: de hecho es lo contrario, un Señor Dzur siempre intentará que la primera sangre sea la de una cabeza decapitada o corazón atravesado.

La competición puede ser individual o el grupo puede designar a un campeón, cuya derrota o victoria a manos de un Señor Dzur determinará el destino de todos ellos. También podría arreglarse una melé en grupo. Si el duelo es entre campeones, el Señor Dzur será una Señora, y *Comodín*. Es decir, la llamada Káthenna. Si todos combaten por separado, los oponentes serán hombres y mujeres indistintamente, y serán extras. Si se acuerda combatir en una melé de grupo contra grupo, habrá tantos Señores Dzur como PJs, y uno de ellos será un *Comodín*. Además el Señor Dzur Gyreth y tres de los extras son hechiceros de alguna capacidad.

Un detalle importante es que los Señores Dzur no combatirán contra orientales (aunque sean de la Casa Jhereg) ni contra Tecklas, ya que lo consideran indigno e inapropiado. Estos individuos no po-

DUELOS

Los duelos en esta época en el Imperio no suelen ser muy formales, aunque los detalles dependen mucho de cada Casa y de las circunstancias. En la versión más formal se requeriría tanto la presencia de testigos, como de padrinos y de un juez para el enfrentamiento, y en el extremo opuesto están los casos en los que da la simple voluntad de combatir uno contra uno entre dos luchadores. La mayor parte de los duelos son enfrentamientos cuerpo a cuerpo con armas de filo pero puede haber otras variantes más esotéricas. En cuanto al área de batalla, lo más habitual es trazar un círculo grande en el suelo, con un cuchillo o daga, de forma que los combatientes se puedan mover en su interior con cierta libertad, pero sin que sea tan grande como para poder correr o usar armas a distancia con seguridad.

OPCIÓN: INICIATIVA PARA DUELOS

Para dar un poco de emoción al comenzar este tipo de combates, proponemos la siguiente regla opcional: que en la primera ronda la **Iniciativa** se determine de forma similar a cómo se hace en una **Persecución**, es decir con una tirada de Rasgo (**Agilidad** o habilidad a usar en el combate, normalmente **Pelear**, a la elección de cada oponente) cuyos éxitos y aumentos se traducen en una serie de cartas recibidas, de las cuales se puede elegir la mejor.

drán participar en duelos o enfrentamientos individuales, y si pelean en una melé, no se contará su número para decidir cuantos Dzur combaten. Excepto en la melé, su destino dependerá del desempeño de sus compañeros en otros desafíos.

Por otro lado, si a un jugador se le ocurre intentar forzar su paso aduciendo que están en una misión imperial, tienen una pequeña posibilidad de lograrlo. Esto se puede resolver como un *conflicto social* del portavoz de los PJs, usando su **Persuadir** (con -2 a todas sus tiradas), contra un atributo de d6 de **Espíritu** de los Aspirantes, que contarán con *Dado*

Salvaje. Y si fracasan en el intento, todavía pueden probar con el desafío.

Cuando logren paso franco, los Señores Dzur explicarán que más allá del poblado no hay otros obstáculos físicos para llegar a la entrada de la Montaña Dzur. Pero nadie encuentra el camino si la Hechicera no lo desea: todos acaban volviendo aquí, o enloqueciendo y muriendo de hambre o congelación en la montaña.



Pasar con discreción

Para pasar rodeando el poblado, los jugadores necesitan superar a los vigías con una *tirada de grupo* de **Sigilo** (tira el PJ con mayor dado de habilidad, con un -2 por cada uno de ellos sin **Sigilo**), contra un d6 de **Notar** de los Aspirantes más un *Dado Salvaje*. Si son detectados, pero los Señores Dzur no los habían encontrado antes, simplemente serán invitados al asentamiento (vuelve al apartado de **Presentarse**). Pero si los Dzur ya les habían negado el paso, lo considerarán una ofensa intolerable. Un grupo de 6+2d6 de ellos (extras) se lanzará de inmediato a perseguirlos para matarlos. Se puede resolver la escena como una *persecución extendida* de 10 rondas, con tiradas basadas en **Agilidad**.

Cruzar por la lengua glaciar

Pide una tirada de **Supervivencia** si consideran esta opción y avisa a los jugadores, si alguno la supera, de que es extremadamente peligroso. La superficie glaciar está llena de grietas y cubierta de un palmo de nieve fina que las oculta. Para evitar el asentamiento de los Señores Dzur deben recorrer varias millas sobre la superficie helada.

En cuanto a los habitantes del poblado, no les causarán problemas aunque los vean: Los Señores Dzur consideran que atravesar el glaciar es un desafío más que suficiente para que demuestren su valía.

Cuando empiecen el periplo, tira 1d6+6. El resulta-

do es el número de grietas peligrosas que los PJs deberán evitar.

Por cada grieta, pueden hacer una *tirada de grupo* de **Notar** (tira del PJ con mejor puntuación, con -2 por cada personaje sin la habilidad). Un fallo significa que uno de ellos al azar, debe superar una tirada de **Agilidad -2** o caer en una estrecha grieta del glaciar. Si no va atado a otros con cuerdas, recibe directamente 2d6 de daño por la caída. Si los PJs van encordados, cada uno de los restantes en la cordada hace una tirada de **Fuerza -2**. Si hay más personajes que pasan la tirada que los que la fallan (o empatan en número), la cordada aguanta, e izan al caído sin que nadie sufra daño. Pero si hay más PJs que fallan la tirada que a la inversa todos caen a la grieta y sufren 2d6 de daño. Salir de la grieta requiere tirar **Trepar**, y cada fallo supone recibir otro d6 de daño.

SETHRA LAVODE, SUPONGO

Para la sorpresa de los personajes el resto del camino será inesperadamente fácil. Una legua más adelante y siguiendo las indicaciones del croquis de Khaavren, encuentran unos escalones esculpidos en la roca de la montaña que ascienden por una pared casi vertical.

Subiendo por las escaleras llegan, casi cien metros más arriba, a un pequeño altiplano con algo de nieve apisonada y un sendero más o menos despejado. En la pared rocosa que flanquea el altiplano por el lado de la montaña se ve un túnel excavado, que se interna en la montaña. Mientras deciden que hacer, una mujer de aspecto impresionante sale del túnel y les invita a acercarse con un gesto. Es muy alta, delgada y de aspecto severo, tiene la piel de palidez exagerada y viste de riguroso negro como una guerrera Dzur, o Lavode. Cuando se acerquen a una distancia a la que hablar sin gritar, como dicta la cortesía, les dice:

Bienvenidos a la Montaña Dzur. Soy la Baronesa Sethra Lavode, aunque no os preocupéis por el título fuera de la Corte. Tengo curiosidad por vuestra historia, pero primero debéis presentaros, después os guiaré a vuestro alojamiento y, más tarde, podremos hablar mientras comemos.

Dicho y hecho: Sethra dejará que se presenten, respondiendo a sus títulos con la cortesía apropiada, pero evitará que se extiendan ahora en explicaciones o narraciones de sus aventuras. Les guiará en silencio en un breve trayecto al interior de la Montaña Dzur, hasta un barracón excavado en la roca de aspecto amplio y cómodo. Está dotado de media docena de literas, de armarios y arcones para sus pertenencias, y de tantos juegos de ropas limpias como PJ. Los colores de cada juego de ropas coincidirán con su Casa según sea apropiado. Incluso son más o menos de su talla. También hay una chimenea con un fuego encendido, un barril con agua tibia, y media docena de palanganas de bronce. Sethra les dejará que se aseen y que descansen, diciendo que volverá a buscarlos en dos horas.

Si los PJs tratan de explorar la Montaña en su ausencia, descubrirán que, tomen los pasillos que tomen, siempre llegan a uno de dos lugares: O a la salida exterior por la que llegaron, o al barracón.

Cuando Sethra regresa les guía a un amplio salón decorado con cuadros al óleo impresionantes: épicos, hiperrealistas y muy violentos. Una tirada de **Conocimientos Generales** permite reconocer a la artista: Kathana, la Baronesa de Kaluma, una artista de fama imperecedera anterior al Interregno. Viene a ser como un Velázquez o Rembrandt en nuestro mundo, con la particularidad de que casi todas sus obras se destruyeron en el Desastre de Adron.

A los PJs les espera una mesa puesta con una cena abundante, compuesta de platos elaborados con excelentes productos de todo el Imperio, regados con vino serioli, y (parte de ellos) aderezados con especias orientales. A partir del segundo plato, se considera apropiado abordar los temas serios de conversación, y Sethra escuchará con atención su relato, pues tiene mucha curiosidad al respecto de este variopinto grupo.

Siempre mantendrá su rol de fría hechicera inmortal, pero no ocultará su interés por la historia de los PJs, en particular lo referente a Hechicería Antigua o Pre-Imperial y la presencia de un demonio. Cuando hayan terminado el relato, la anfitriona les dirá que le han dado mucho en lo que pensar. Y en el probable caso de que hayan transmitido la petición

FRACASAR EN EL CAMINO

Si todos los PJs fracasan a la hora de alcanzar la entrada de la Montaña Dzur, no tienen éxito en su misión. En ese caso no podrán contar con el Capitán Khaavren ni con Sethra Lavode como personas que, aún sin ser sus aliados, sí que se sentirán inclinados a ayudarles o prestarles atención en el caso de que sí hubieran cumplido sus objetivos. No obstante, a efectos de la campaña en general, el Máster puede considerar que, con el tiempo, el hábil Tiassa encontrará la forma de reconciliar a la Emperatriz y la Hechicera, y que al menos una parte relevante de la historia de los PJs llegará a oídos de Sethra Lavode.

SEPARADOS

Aunque es poco probable, puede suceder que los PJs se separen por las condiciones de sus desafíos a los Señores Dzur, si algunos los superan y otros no. En ese caso, los que fracasaron pueden esperar o volver a Adrilankha. Es posible teleportarse fuera del área cerrada al viaje con magia por los poderes de Sethra Lavode, y de este modo regresar a la capital, o si no disponen de tales magias ni quieren pagarlas, se puede descender hasta la carretera más cercana en dos días, y desde allí tomar los carruajes de las postas imperiales para estar de regreso en Adrilankha en un día y medio (al coste de tres Imperiales). No obstante, si los compañeros de los PJs que esperan o emprenden el regreso consiguen llegar hasta Sethra Lavode y terminan su visita en buena disposición con ella, la hechicera recogerá al resto del grupo con su magia y los reunirá de nuevo.

de Lord Khaavren, Sethra dirá que también debe meditarlo. Pueden considerarse sus huéspedes, aunque la Montaña les está vedada más allá de sus aposentos y del salón, por su propia seguridad. También pueden salir al exterior. Al día siguiente, en el desayuno, les dará una respuesta.

Antes de despedirse, Sethra les explica que no es necesario recoger la mesa, su sirviente Tukko se encargará. En ese momento aparece un dragaerano

de aspecto anciano, bastante bajo y vestido como un lacayo, que mira hoscamente y sólo les responderá con breves gruñidos mientras se encarga de los platos.

Tras unas horas de sueño reparador, o las actividades que los PJs prefieran, volverán a reunirse para el desayuno, compuesto de té y *klava* calientes, y panecillos dulces recién horneados.

Si han planteado la petición hecha por Khaavren, o cuando lo hagan, la Hechicera de la Montaña Dzur le dará su respuesta:

Vuestro relato me hace pensar que debo de mantener una presencia más continua en la Corte, como sin duda esperaba... la persona que os envió. En unos minutos levantaré el bloqueo sobre la Montaña, y hablaré con Zerika, así que podéis dar por cumplida vuestra misión.

Dicho esto, quiero que me prestéis un servicio, o mejor dicho: os ofrezco una tarea por la que os recompensaré debidamente. Si os parece bien, lo explico en pocas palabras y si aceptáis ya entraremos en los detalles.

Quiero que arruinéis la fiesta de un tratante de arte y antigüedades, un Issola. Y quiero que se haga con discreción, sin derramamiento de sangre y sin que me puedan asociar, de ninguna forma, con los hechos que tengan lugar.

Os pagaré mil Imperiales a cada uno por ello. Podéis discutirlo y darme una respuesta.

- Si los PJs rechazan el trabajo, Sethra no les pondrá ninguna pega y se ofrecerá a teleportarlos al lugar del Imperio que elijan. Eso sí, todos juntos. Y la aventura termina aquí para los PJs. Si por el contrario aceptan la tarea, Sethra les dará más detalles:
- Deben arruinar la fiesta del Duque Lintran de Siete Horcas, aristócrata Issola y tratante de arte y antigüedades. Es uno de esos hombres que consideran la historia y el arte meras mercancías con las que especular, y carece de escrúpulos y decencia a la hora de obtenerlas.

- Todo debe suceder dentro de un orden. Quiere que ocurran toda clase de infortunios y que la fiesta sea recordada durante décadas o siglos, por su gafe.
- La fiesta tendrá lugar durante la tarde y la noche del día siguiente en la mansión de Adrilankha del Duque. Se trata de una propiedad en las afueras, con unos hermosos jardines. Será una velada con cena y baile, a la que están invitados decenas de nobles, comerciantes y artistas.
- Sethra conseguirá invitaciones para todos los PJs que tengan cierta posición social (3 o más en la característica secundaria de Posición). Esos PJs podrán recoger las entradas del propio portero de la fiesta.

Las condiciones de la tarea que les pone Sethra son las siguientes:

- No pueden hacer nada que sea abiertamente delictivo, ni que obligue a suspender la fiesta antes del horario previsto.
- No pueden asesinar o causar daños al anfitrión, ni antes, ni durante ni después de la fiesta. De todas formas es un noble rico, poderoso, y muy bien relacionado. Con seguridad, la justicia imperial perseguiría sin descanso a quien ose atacarle o atentar contra él de alguna forma.
- Sethra tampoco quiere que causen daños permanentes o la muerte de ninguno los invitados, excepto, por supuesto, si lo hacen de forma estrictamente legal.
- Y, por último, no pueden dejar evidencias de un plan organizado para arruinar la fiesta, y deberán guardar para siempre el secreto de que Sethra ha sido su patrona.

Fuera de esos límites, los PJs tienen libertad para organizar el sabotaje. Eso sí, si las sospechas del Duque Lintran recaen sobre ellos, y quiere tomarse venganza, será un problema de los personajes.

Una vez que las condiciones del trabajo hayan quedado claras, la hechicera les mencionará un banco de la casa Orca, en Adrilankha. Allí podrán cobrar su recompensa si tienen éxito en la misión. Después, los teleportará al lugar elegido por ellos, dejando la tarea en sus manos. No tienen por qué vol-

ver a verse, al menos por este asunto en concreto.

Nota para el Máster: Los PJs son una distracción en este asunto. Se trata de que monten un buen espectáculo para distraer la atención mientras Kiera (la mejor ladrona del Imperio) sustituye toda la colección de pinturas al óleo de Lintran por falsificaciones. Son reproducciones excelentes pero no del todo indetectables. El plan de Sethra es esperar una o dos décadas, y revelar entonces que son falsas. Espera que eso arruine al Duque, ya que esas pinturas son muy valiosas, y conforman su fondo de garantía: nunca comercia con ellas, sino que las guarda como un depósito seguro. Esas pinturas no están en la zona que estará abierta al público durante la fiesta, sino en una galería privada en el piso superior de la mansión.

TRABAJO PREVIO

La fiesta comenzará al día siguiente, a las 20:00 horas según el horario dragaerano, por lo que los PJs tienen bastante tiempo para prepararse y buscar información.

Investigar al Duque Lintran de Siete Horcas requiere invertir medio día, y da derecho a una tirada de **Callejear -2** (si el PJ busca por los bajos fondos y por los círculos de marchantes) o de **Investigar -2** (si acude a los archivos imperiales).

Si un personaje tiene éxito en su tirada descubrirá una de las siguientes informaciones (elige la más apropiada, y no repitas la misma si obtienen más de una):

- El Duque Lintran de Siete Horcas es un Tiassa sin escrúpulos y un expoliador. Ama mucho más el dinero que el arte o la historia, y que sus principios. Usa sus mercancías para ascender económica y socialmente.
- Vive en una antigua mansión señorial, a las afueras de Adrilankha, que adquirió a precio de saldo de una antigua y noble familia Lyorn, arruinada, hace unos sesenta años. Allí ofrece periódicas fiestas para la nobleza y los comerciantes ricos, que hacen de escaparate del negocio con la excusa de exhibir su colección.
- Extraoficialmente, es sabido que Lintran paga a

una cuadrilla de Chreothas y Orcas como son “conseguidores” de arte y antigüedades. No son ladrones, sino matones que intimidan y presionan a los vendedores. Se han visto envueltos en varios casos legales, de agresiones, que se han saldado con multas, sin llegar a involucrar al Duque de Siete Horcas.

- El personaje consigue con antelación el programa detallado de la fiesta (ver más adelante).

LA MANSIÓN Y LA FIESTA DEL DUQUE LINTRAN DE SIETE HORCAS

Descripción general

La mansión en sí está rodeada de un terreno vallado con muro bajo y verja metálica. El solar forma un gran rectángulo, dentro del cual crecen elaborados jardines de estilo Halcón (es decir racionalistas, geométricos y cuidados).

El edificio principal tiene tres plantas: la planta baja, una planta superior principal, y otro piso abuhardillado justo bajo los tejados. La fiesta estará limitada a los jardines y la planta baja de la mansión, en la que el espacio se reparte entre las cocinas, un inmenso salón de baile, un comedor para algo más de cien personas, y una galería de arte alrededor de un patio interior también ajardinado. Hay otras estructuras menores rodeando la mansión: los establos, los servicios, una caseta para los aperos de jardinería. Además, para la fiesta se han levantado dos grandes carpas en los jardines, que se comunican por un extremo.

La única entrada a la fiesta es la puerta principal de los jardines, y está custodiada por un par de guardias con la librea del Duque, y un ujier o portero Chreotha, de nombre Thekko, que comprueba las invitaciones (y tiene las de los PJs).

En la propiedad hay también otros ocho guardias del Duque Lintran, repartidos por los jardines y la planta baja. Solamente el que vigila las escaleras de subida a las plantas superiores está en una posición fija. El resto se mueven por las zonas que tienen asignadas. Y también hay media docena de Chreothas y Orcas, que forman parte de la cuadrilla de expoliadores de Lintran, y están en la fiesta como “seguridad adicional”, atentos a proteger la co-

lección del noble. Estos tipos resultan algo sospechosos y no es difícil detectarlos, ya que aunque visten y actúan como miembros del personal doméstico, es obvio que no son muy hábiles en sus supuestos cometidos.

Su líder es precisamente el Chreotha llamado Threkko, que actúa como portero de la fiesta.

Por último, hay que mencionar que la mansión y parte de los jardines estarán, durante toda la fiesta y hasta la mañana siguiente, dentro del efecto de un **Bloqueo de Teleportación**, de 40 Pasos de diámetro y centrado en el patio interior de la casa.

Programa de la fiesta:

Este programa viene adjunto a sus invitaciones, pero también se puede obtener con anterioridad con un poco de investigación.

Velada de arte en la mansión de Lord Lintran Duque de Siete Horcas

De 20:00 a 22:00 horas: Soirée musical informal, con un cuarteto de cuerda Issola, y aperitivos, en las carpas y los jardines.

De 22:00 a 23:00 horas: Bienvenida por su seguro servidor, Lord Lintran Duque de Siete Horcas, y visita a la humilde exposición del anfitrión.

De 23:00 a 25:00 horas: Cena de gala.

De 25:00 a 28:00: Baile de gala.

DE UN DESASTRE DE FIESTA, Y UNAS SOSPECHAS CRECIENTES

Suponemos que los PJs se entregarán a la tarea de estropearle la fiesta a Lintran de la forma más concienzuda posible. Hay tantas estrategias para hacerlo y se pueden combinar de tantas formas que no recogemos sugerencias o mecánicas para resolverlo, dejando éste tema en las capaces manos de los jugadores y el Máster.

Pero sí que hay algo a tener en cuenta, y es que el Duque Lintran es una persona mezquina, cruel y vengativa, que no dudará en tratar de devolver la ofensa si sospecha que los PJs se han confabulado

PRUEBAS DE JUEGO:

IDEAS PARA SABOTAJES

En las pruebas de juego de esta aventura, los jugadores resultaron increíblemente creativos y perversos a la hora de preparar sabotajes para la fiesta. Algunos ejemplos:

- Mendigos a las puertas.
- Suelta de avispas en las carpas.
- Sabotaje de los vientos de las carpas.
- Servir una rata en una bandeja tapada.
- Verter laxante en las bebidas.
- Sabotaje de los servicios y su pozo negro.
- Provocar duelos y peleas.
- Provocar la caída “accidental” de otro invitado contra una obra de arte.

contra él. Por ello, debe establecerse un marcador de *Sospecha* de Lintran y sus secuaces, que comienza a cero, y puede llegar hasta tres puntos, como máximo. Cada vez que los PJs generen una situación que cause malestar, ridículo o inquietud en la fiesta, el Máster debe pedir una tirada de **Sigilo**, **Persuadir** o **Provocar**, para ver si los PJs participantes logran ocultar que se trata de algo premeditado (elige la habilidad concreta según sea apropiado a la argucia de los personajes). Si fallan la tirada, el marcador de *Sospecha* aumenta en uno.

FINAL Y CONSECUENCIAS

Si al terminar la fiesta los PJs han acumulado tres puntos de *Sospecha*, Lintran estará seguro de que se han coaligado para sabotear su fiesta. No obstante, no hará nada en el momento. Los PJs darán por hecho su trabajo y cobrarán su recompensa de Sethra, tanto si han despertado la ira del Duque como si no.

De otro lado, Lord Khaavren pronto sabrá, por la propia emperatriz que Sethra Lavode se ha avenido a retomar el contacto con Su Majestad, y reunirá brevemente a los PJs para felicitarles por su actuación, sea lo que sea lo que hicieron. De hecho, no

les preguntará al respecto y les aconsejará ser muy discretos sobre este tema en el futuro. Al fin y al cabo, a ninguna de las dos damas implicadas le gustan los cotilleos sobre su persona.

En cuanto a Lintran, si se llegó a los tres marcadores de *Sospecha*, esperará al menos un par semanas y después preparará una encerrona para los PJs. Y se recomienda que el Máster reserve ese encuentro para una sesión posterior, y lo integre en otra aventura de los personajes. De esa forma resultará más natural y no levantará tantas sospechas.

En caso es que el Duque enviará notas anónimas a cada PJ, con el siguiente texto:

Debemos hablar sobre L. Hoy a medianoche en los Jardines de Jamiss I.

El lugar de la cita es una zona pública ajardinada, cerca del río, rodeada de altos muros de estilo Vallista, que siempre está desierta a esas horas de la noche. Es decir, resulta un lugar solitario y muy discreto para un encuentro. El Duque enviará a sus matones (dos por PJ) para darles un escarmiento y tratar de descubrir porqué arruinaron su fiesta y quien está detrás de ello.

Para terminar, una nota para el Máster: En el marco general de la campaña, el objetivo de esta aventura es que los PJs conozcan tanto al Capitán Khaavren como a Sethra Lavode, ya que en el futuro de la misma éstos ejercerán como sus patrones y, probablemente, aliados.

Fin del episodio.

CRIATURAS Y PNJS

Dragona vieja (Comodín)

Esta dragona es vieja, astuta e inusualmente grande, aunque algo más lenta que otros de su especie. Y no tiene problema en atacar a dragaeranos. Consulta también la descripción de los dragones en el manual de la ambientación (pág. 44).

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8 (A), Espíritu d10, Fuerza d12+2, Vigor d12+2.

Paso: 6; Parada: 8; Dureza: 16 (2).

Habilidades: Intimidar d10, Notar d10, Pelear d12.

Capacidades especiales:

- Capacidad psiónica: Un dragón puede usar los poderes Detección/Ocultamiento arcano y Lectura de Mentes a voluntad, con las limitaciones lógicas derivadas de que es una criatura con Astucia de tipo animal (A). El dragón usa su Astucia para activar esos poderes. Si una criatura resiste con éxito a cualquiera de esos poderes, será inmune a la capacidad psiónica de ese dragón en particular durante las siguientes 30 horas.
- Escamas (Armadura 2).
- Garras/mordisco (Fue+d8).
- Grande: Atacar a un dragón conlleva un bonificador de +2 por su tamaño.
- Tamaño +5.
- Visión en la penumbra.

Señores Dzur (tres de ellos/as son Comodines: Káthenna, Gyreth y Sullik; Gyreth y tres extras son hechiceros)

Orgullosos, sanguinarios, con una vena cruel pero al tiempo con una visión por completo idealista de la existencia. El honor, el valor y la gloria son lo más importante para ellos, además de ser increíblemente tozudos en sus actitudes y decisiones.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.

Paso: 6; Parada: 7-1; Dureza: 5; Posición: 4.

Habilidades: Intimidar d6, Notar d6, Pelear d10, Rastrear d4, Supervivencia d6, Tregar d6.

Ventajas: Arma distintiva, Barrido, Nervios de Acero.

Desventajas: Heroico, Tozudo.

Equipo: Espadón (Fue+d10, -1 Parada).

Nota: Los que son hechiceros no tienen Barrido ni la habilidad de Tregar, y a cambio ganan Trasfondo arcano: Hechicería, Hechicería d6 y los poderes Sanar, Proyectil y Detección/ocultamiento arcano.

Lord Lintran Duque de Siete Horcas (Comodín)

Lintran es tan rico e influyente como de alma miserable y rastrera. Es egoísta, cruel, y ambicioso, aunque trata de disimularlo con lisonjas, palabras manipuladoras y viperinas, y una pose noble y afectada. En cuanto a su físico, tiene una belleza delicada, unos rasgos dulces cuando no está enfurecido, un cuerpo de miembros delgados y suaves, y una gestualidad sutil.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +2/-2; Paso: 6; Parada: 5+1; Dureza: 5; Posición: 3.

Habilidades: Conocimiento Arcano d6, Conocimiento Historia d6, Intimidar d6, Investigar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Provocar d6.

Ventajas: Atractivo, Conexiones (Corte Imperial), Enlace mental.

Desventajas: Sanguinario, Tozudo, Plumaje delicado (rasgo de la Casa Issola).

Equipo: estoque (Fue+d4, +1 Parada).

Guardias del Duque de Siete Horcas (Extras)

Estos guardias han sido reclutados entre la gran masa de hijos segundones y miembros de linajes empobrecidos de las casas aristocráticas de menor importancia en el Imperio.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 5; Posición 3.

Habilidades: Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d8.

Ventajas: Reflejos de Combate.

Equipo: Alabarda (Fue+d8, alcance 1).

Matones al servicio de Lord Lintran (Extras, salvo su líder Threkko que es Comodín)

Son auténtica escoria con el barniz de modales hipócritas que es necesario para tratar al irascible Lord Lintran, y sólo piensan en la ganancia y el negocio que pueden hacer.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: -2; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 6; Posición 2.

Habilidades: Callejear d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Provocar d6, Sigilo d6.

Desventajas: Avaricioso o Disrupción (rasgo de la Casa Chreotha), Canalla.

Equipo: Daga o cachiporra de mano (Fue+d4).

CRÉDITOS DE LAS IMÁGENES

El símbolo del Dzur pertenece a la ilustración del ciclo CC-NC de Zigraphix, 2007, que se puede encontrar [aquí](#).

El dibujo de la portada es de Dominio Público.

LICENCIA FAN

“This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.”