

ZETHARA

*Un personaje no jugador para la ambientación Beasts & Barbarians de Savage Worlds
por Umberto Pignatelli.*



Tomek Tworek

BESOS Y SUSURROS

Zethara es una hermosa mujer en su mejor momento. Sus curvas voluptuosas pueden rivalizar con las de las más seductoras bailarinas de la Sabana de Marfil, pero su piel es tan pálida y suave como la de una doncella zandoria. Se rumorea que es hija de un noble kyrosio y una concubina de la Sabana de Marfil, lo cual bien podría ser cierto ya que Zethara sabe leer, cantar y escribir poesía, aunque muy pocos hombres la visitan únicamente para escuchar sus versos.

Zethara es una cortesana, pero no del tipo que puedes encontrar en las tabernas. Sus amantes son nobles, príncipes y reyes, dispuestos a tratarla como una princesa para que se les permita pasar una hora en su alcoba.

En verdad, a pesar de sus legendarias habilidades eróticas, hay otras razones por las que la compañía de Zethara es tan buscada. Es una espía profesional y tiene conocimiento íntimo de varias personalidades importantes de los Dominios. Esto le da acceso a información muy importante, que vende a un alto

precio. Podría ser una mercenaria, pero nunca traiciona a sus clientes, siempre y cuando la paguen.

Zethara trabaja para casi todo el mundo: Faberterra, Jalizar, e incluso los Príncipes Sacerdotes de Tricarnia. La única excepción es Kyros. De hecho, Zethara, que huyó de la Tierra de los Elefantes hace diez años, odia profundamente al loco Autarca y más aún a su escalofriante consejero, Tusal el Caldeño (ver *Beasts and Barbarians* #2: *Citadel of the Winged Gods*).

Zethara generalmente se rodea de lujo y tiene una hueste de criados, pero la única criatura en la que realmente confía es Huss, su fiel pantera negra que nunca abandona su lado, ni siquiera en los momentos más íntimos.

(C) ZETHARA

Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d8

Carisma: +6; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 6

Habilidades:

Apostar d8, Cabalgar d6, Callejear d10, Notar d8, Pelear d6, Persuasión d12, Sanar d6, Sigilo d6.

Desventajas: Avariciosa.

Ventajas: Carismática, Conexiones (nobles, criminales, espías), Lowlife*, Muy atractiva, Rica, Temptress*.

(* *Manual de Beasts & Barbarians*)

Equipo: bikini con incrustaciones de plata, manto de seda.

Capacidades especiales

- **Maestra de la alcoba:** cualquiera que pase una noche en los brazos de Zethara está dispuesto a revelar sus secretos más preciosos. Es una tirada opuesta entre la Persuasión de Zethara (se aplica la bonificación de Carisma) y el Espíritu de su amante. Si Zethara gana, descubre uno de los secretos de su amante, más uno por cada aumento.

- **Ojos de profunda seducción:** tiene 10 Puntos de Poder según la ventaja de *Temptress*. Dada su experiencia en seducir a los hombres, sus encantos duran mucho más. Puede optar por duplicar el coste de su poder *mejora/reducción de rasgo* con el fin de hacer que dure tanto tiempo como desee. Zethara no recupera los Puntos de Poder gastados de esta manera hasta que decida cancelar el efecto.

HUSS

Huss es un raro ejemplar de pantera negra de la Selva Negra. Fue entregado a Zethara como un regalo por uno de sus amantes, y se ha encariñado increíblemente del hermoso animal. Es el único varón en quien realmente confía.

Agilidad d10, Astucia d6 (A), Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8

Paso: 6; Parada: 7; Dureza: 6

Habilidades: Notar d8, Pelear d10, Sigilo d10, Tregar d10

Equipo: collar enjoyado.

Armas: Garras (Fue+d6)

Capacidades especiales

- **Abalanzarse:** Las panteras suelen saltar sobre sus presas, para aprovechar mejor su masa y permitir que las zarpas traseras desgarran. Huss puede saltar hasta 1d6 pasos, para ganar +4 a sus tiradas de ataque y daño. Cuando realiza esta maniobra su Parada se reduce en -2 hasta su siguiente turno.
- **Rápido:** Siempre que Huss reciba una carta de iniciativa de 5 o menos, puede descartarla una y otra vez hasta que obtenga una carta superior a 5.

SEMILLAS DE AVENTURA

La Torre Esmeralda

Mientras están en Syranthia o cualquier otra ciudad importante de los Dominios, los héroes son abordados por Zakhit, un educado sirviente de Zethara la Cortesana. Los lleva ante su ama, que les pide que roben el fabuloso Libro de las Palabras Prohibidas, un tomo de hechicería perteneciente al renegado mago caldeo Quo-Rannar. Un poderoso hechicero, vive aislado en la Torre Esmeralda, un edificio muy inusual en el corazón de la ciudad, que es legendario por haber sido construido por demonios en una sola noche.

El plan es simple, pero no deja margen para el error. Una vez cada ciclo lunar, Quo-Rannar entra en un estado de profunda meditación similar a la muerte para restaurar sus energías internas. Esa noche su guardia de confianza, un corpulento norteco llamado Rokk, debe proteger su cuerpo. Pero Zethara sedujo a Rokk hace un mes y, dado que el hombre debe pasar todo su tiempo encerrado en la Torre Esmeralda con su maestro, la única noche en que puede encontrarse con Zethara es cuando su amo está meditando.

Los héroes deben esconderse en el dormitorio de Zethara, esperar a que Rokk esté distraído, coger su llave mágica que abre la puerta hechizada de la Torre y entrar a escondidas en ella.

Zethara les advierte que deben ser lo más rápidos posible y no desviarse, porque la Torre está llena de trampas. Lo más importante, no deben despertar a Quo-Rannar, porque se dice que el hechicero es inmortal. Asumiendo que los héroes consigan robar la llave y entrar furtivamente en la Torre, tienen que luchar contra sus guardianes sobrenaturales, evitar todas las trampas y finalmente robar el Libro de las Palabras Prohibidas. Después, deben regresar corriendo al palacio de Zethara, recoger su dinero, y salir enseguida. ¡En este punto el plan se complica seriamente!

Quo-Rannar ha colocado un hechizo en el Libro, que le avisa cuando el objeto es retirado de su pedestal, provocando que se despierte. Se levanta, lleno de rabia, y rastrea rápidamente al grupo hasta la mansión de Zethara. Está a punto de matar a los héroes de una manera horrible cuando Zakhit, el humilde sirviente de Zethara, revela su verdadera identidad. Es un mago enviado por el rey Caldaio para matar al rebelde Quo-Rannar. La magia que hace a Quo-Rannar inmortal sólo funciona en su Torre, pero afuera puede ser asesinado, como cualquier otro hombre.

El robo del libro era sólo un truco que Zethara y Zakhit idearon para sacarlo de su guarida. Los dos magos comienzan una formidable batalla basada en la invocación de terribles criaturas. Durante la lucha, el palacio de Zethara se incendia. Los héroes y la cortesana logran salir antes de que este se destruya mientras los dos magos quedan atrapados en el edificio derruido.

El Collar de los Secretos

Mientras caminan por las calles de Syranthia, los héroes escuchan una súplica de ayuda que viene de un callejón cercano. Una hermosa mujer (Zethara) está siendo amenazada por dos espadachines kyrosios. Si los héroes intervienen y ayudan a la mujer, estalla una pelea, pero los espadachines huyen pronto.

Zethara revela toda su belleza cuando se acerca a los héroes e insiste en recompensarlos con un precioso collar de oro decorado con marfil. Añade: "Esto es sólo una parte de lo que merecéis por salvarme. Buscadme en el palacio de Tebastios a medianoche y disfrutéis de la generosidad de Lady Tebastios". Después, marcha.

Zethara no ha sido en realidad generosa con los héroes. Es una espía que trabaja para Lord Tebastios, un influyente político del Consejo de Mercaderes de Syranthia, y pasó la noche con Jantar, el embajador kyrosio en Syranthia. Durante la noche de romance, le robó la joya. Es mucho más que un simple collar; pequeños rollos de gran interés político están escondidos dentro de un compartimiento secreto. Documentan la traición del General Euterios, un comandante de alto rango del ejército kyrosio, ¡a favor del Autarca de Kyros! Desafortunadamente, Zethara fue descubierta y tuvo que huir a toda prisa. Mantener la joya con ella era demasiado peligroso, por lo que se la dio a las primeras personas que conoció (el grupo) para despistar a los perseguidores.

Ahora, un día interesante espera a los héroes: tanto el embajador kyrosio como el general Euterios quieren desesperadamente el collar de vuelta. Durante el día, el grupo tiene que enfrentarse a un intento de envenenamiento y a un carterista, así como una emboscada de espadachines kyrosios dirigidos por un hechicero renegado. Por si eso no fuera suficiente, también serán acusados de un asesinato que no han cometido, ¡de manera que todos los guardias de la ciudad estarán buscándolos!

Preguntando a cualquier atacante superviviente, los héroes descubren que es el collar lo que buscan sus oponentes. Si lo inspeccionan, es probable que encuentren el compartimiento secreto, pero resultará imposible abrirlo sin romper la joya (a su elección).

El grupo también podría decidir ir al palacio de Tebastios sin esperar hasta la medianoche, con la esperanza de encontrar a Zethara allí. Si lo hacen, los criados muy educadamente les dicen que Lord Tebastios no está casado, su madre murió hace años, y que no tiene hermanas. ¡Así que no existe Lady Tebastios! El propio Lord Tebastios, añaden, se encuentra asistiendo al Consejo, como hace todos los días.

Así que los héroes tienen que sobrevivir por sí mismos hasta la medianoche. Cuando van al palacio de Tebastios a la hora señalada, son llevados a una habitación donde Lord Tebastios y Zethara les esperan ansiosamente, o mejor dicho, al collar. Zethara cuenta a los héroes toda la historia y confiesa que los ha estado usando. En este punto, un criado herido entra tambaleándose en la habitación y muere a los pies de Lord Tebastios. Entonces, el general Euterios y el embajador kyrosio entran en la sala con un grupo de mercenarios. Han seguido al

EN LOS BRAZOS DE ZETHARA

Pasar una noche en los brazos de Zethara es una experiencia que nadie olvida fácilmente. A cualquier héroe bendecido con esa suerte se le permite una tirada de Espíritu. En caso de éxito, gana permanentemente +1 a cualquier tirada para resistir la seducción, porque *nadie* es como Zethara...

PLANES OCULTOS DE ZETHARA

Siempre que los héroes se encuentren con Zethara, es probable que esté trabajando para alguna potencia extranjera. Esto puede conducir a una aventura interesante o añadir más complejidad a la trama actual. Saca una carta y consulta la tabla a continuación.

CARTA	CLIENTE ACTUAL
2	Desempleada: Zethara está actualmente sin trabajo. Puede ser contratada, pero sus honorarios son muy altos (1000+ Lunas). Sin embargo, podría estar dispuesta a trabajar gratis para un viejo amigo
3	Tierras Fronterizas
4	Syranthia
5	Zandor
6	Caldeia
7	Jalizar
8	Faberterra
9	Ciudades Independientes (elige una)
10	Tricarnia
J	Gis
Q	Ascaia
K	Ekul
A	Kyros (sólo rebeldes)
Joker	Doble juego: Zethara se encuentra en una posición muy delicada. Está traicionando a un cliente, mientras que realmente trabaja para otro. Saca dos cartas más: la primera representa al cliente que está engañando, mientras que la segunda es su verdadero empleador.

grupo al palacio y han matado a los sirvientes. Ahora que su complot ha sido descubierto, no tienen más remedio que matar a Lord Tebastios, Zethara, y los héroes para recuperar el precioso collar. En este punto, el grupo tiene su ocasión de brillar, salvando a Lord Tebastios y a Zethara y ganando su gratitud. El director de juego podría decidir dejar escapar al embajador Jantar o al general Euterios, conduciendo a una interesante continuación de la historia.