

El Heredero

000T 300H 16V5M00TΛXU3NY

M Ó D U L O

Esta historia está pensada para un grupo de *changelings* de cualquier linaje y aspecto, aunque puede resultar especialmente interesante para aquellos que tengan relación con la nobleza local. Las puntuaciones para el *Husmeador* pueden encontrarse en el Apéndice de *Changeling: El Ensueño*, en la página 283. El resto de las características quedan a discreción del narrador a fin de que pueda adaptarlas convenientemente al grupo que juegue este relato. Felices sueños.

La Visita

La historia se inicia cuando llega a la zona en la que estén los personajes, un noble *sidhe* con su séquito, un impresionante grupo de guerreros (principalmente *sidhe*) fuertemente armados, con los estandartes de la

Casa Gwydion ondeando al viento y viajando a toda la velocidad que les permiten sus monturas quiméricas (si los *pjs* están en una zona civilizada puedes hacer que las monturas quiméricas sean algún tipo de vehículos en el mundo mortal).

Si los personajes se encuentran en un feudo, o hay algún noble que gobierne el lugar, el *sidhe* acudirá a éste en primer lugar. Si no es así, el *sidhe* acudirá a la Cuadrilla de los personajes o se topará con ellos durante su persecución.

El noble en cuestión es Lord Vindmar Alagrís, duque del cercano Ducado de las Neblinas, un territorio no demasiado alejado del de los personajes. Lord Vindmar se dirigirá al noble local pidiendo una recepción oficial, o bien intentará reunir a los grupos de hadas locales para informarles sobre los motivos de su visita así como para solicitarles ayuda.

Sea cual sea el caso, el noble *sidhe* será igual de formal y considerado en todos los casos, tanto si se dirige a nobles como a plebeyos, comportándose en todo momento como un perfecto caballero y digno señor feudal. Lord Vindmar pedirá que todos los duendes, o la mayoría, del lugar estén presentes puesto que el motivo que le ha traído a este territorio es importante y grave, y desea que las noticias se esparzan con la mayor brevedad posible.

Cuando se haya reunido la corte o, en su defecto, un número considerable de hadas, el *sidhe* expondrá las

angustiosas razones de su visita de forma similar a esta:

«Recientemente mi ducado ha sido bendecido con múltiples dones, creo que todos estáis al corriente de que mis tierras son uno de los pocos lugares en los que los nobles *sidhe* y los plebeyos conviven sin conflictos y en armonía. Por esto, cuando recientemente los oráculos vaticinaron el nacimiento y la pronta Crisálida del heredero de mi ducado, todo fue alegría en mis dominios. Una alegría que se duplicó, cuando poco después hallamos al heredero y próximo duque de las Neblinas, el joven Lord Adlei y comprobamos que su presencia y su futuro gobierno servirían aún más que el mío para asentar la paz en nuestra tierra, dado que Lord Adlei pertenece al linaje *eshu*. Cuando sufrió su Crisálida fue inmediatamente traído a palacio donde estaría protegido y nos encargamos de planificar su educación. Por desgracia, nuestros enemigos han logrado llegar hasta él y le han sometido a un encantamiento de algún tipo que le ha hecho perder la memoria y huir, y han enviado tras él a un monstruo quimérico para que le destruya. Mis hombres han seguido su pista hasta este lugar y es absolutamente vital que le hallemos antes de que lo haga el monstruo que le persigue para matarle, puesto que Lord Adlei no es más que un niño aún».

Lord Vindmar responderá a las preguntas que deseen hacerle y prometerá su eterna gratitud junto a una recompensa material a quien consiga encontrar y poner a salvo al joven heredero. El duque está realmente preocupado por toda esta situación y su ansia por encontrar Lord Adlei es más que evidente. Aunque una tirada difícil de Percepción + Empatía (dificultad 9) revelará que no ha explicado todo lo que sabe y que tiene motivos ocultos para actuar así.

También les indicará que el lugar más probable en el que cree que se refugiará el heredero será una gran juguetería o unos grandes almacenes con una sección de juguetería importante; lugares que le encantaba visitar y esconderse en ellos.

Si se le interroga sobre el monstruo que persigue al joven *eshu*, el duque les explicará que se trata de una quimera huérfana, posiblemente aparecida de las pesadillas de un *redcap*. Se



trata de un Husmeador, una quimera tremendamente grande y fuerte que literalmente engulle de un bocado a sus víctimas. Se trata de un tipo de quimera que inicialmente no es demasiado peligrosa para los adultos, aunque suelen atemorizar a los niños y si logran arrastrarlos a un lugar solitario se los comen.

Lord Vindmar explicará que por lo que han podido averiguar sus hombres, el Husmeador en cuestión es tremendamente grande y peligroso, y no se trata de uno "normal".

El duque desconoce cual puede ser el paradero actual del joven eshu, y aunque está preocupado por él confía en que dado su linaje sabrá salir adelante mientras no deba enfrentarse directamente al Husmeador. En su opinión el problema de la pérdida de memoria es mucho más secundario que la quimera, puesto que está seguro de poder solucionarlo con su magia una vez que Adlei vuelva a la corte.

Si se le pregunta por la identidad de quien haya podido tramitar tan perverso plan, el duque comentará que por desgracia tiene muchos enemigos, especialmente entre los sidhe y que su política de acercamiento a los plebeyos no ha mejorado a la situación. Aprovechará para dejar clara su postura, que es que uno ha de demostrar que está capacitado para el gobierno, independientemente de su linaje y de su sangre, el bienestar de todas las hadas no debe ser secundario en ningún caso.

Sus sospechas se centran en otros sidhe, especialmente de condados vecinos, que no habrían sido capaces

de aceptar la presencia de un duque que no perteneciera a su linaje y a quien habrían de rendir pleitesía y obediencia.

Lord Vindmar cree que él junto a su consejera, Lady Zara, podrán estudiar a fondo los residuos mágicos utilizados para encantar al heredero y desentrañar ese misterio una vez que consigan ponerle a salvo. Cualquiera que hable el rato suficiente con el duque, Percepción + Empatía/Subterfugio/Alerta (dificultad 7), notará que su interés principal es encontrarle cuanto antes, y que todo lo demás (incluido el posible culpable) parece traerle sin cuidado en estos momentos.

La Cacería

Después de esto es más que posible que los personajes se dirijan a todos los grandes centros comerciales con juguetería de la zona, puedes hacer que tarden tanto como desees en encontrarle.

Dependiendo de cómo te interese enfocar esta partida tienes dos opciones básicamente: que los personajes encuentren a Lord Adlei antes de la hora del cierre o después de la hora del cierre. Si le encuentran cuando el centro comercial aún está abierto, no tendrán dificultades para entrar en él aunque sí tendrán serias dificultades para actuar. Ten en cuenta que obstáculos como la multitud, la Banalidad, y los guardias de seguridad del centro pueden ser muy interesantes, o muy molestos.

Si le encuentran cuando el centro comercial ya está cerrado deberán ingeniárselas para entrar y salvarle de las garras del Husmeador (al que también verán) antes de que sea demasiado tarde.

Y más vale

que sean discretos si no quieren acabar en comisaría explicando que forzaron la entrada de los grandes almacenes porque querían salvar a un jovencito (que no les conoce) de un monstruo que come niños...

En el centro comercial los jugadores pueden descubrir primero a Adlei (Percepción + Alerta/Sagacidad, dificultad 6) que estará jugando en el parque infantil, o bien al Husmeador (Percepción + Alerta/Sagacidad, dificultad 4), que estará rondando en las cercanías. Si descubren primero al joven eshu, verán que está jugando alegremente por el lugar aparentemente sin preocuparse, cuando intenten aproximarse a él serán interceptados por el Husmeador que se interpondrá en su camino atacándoles si no logra intimidarles lo suficiente con su presencia como para mantenerles alejados del niño.

Si descubren primero al Husmeador, notarán algo extraño en él. A pesar de que el monstruo debería estar intentando comerse al niño, más bien parece estar vigilando sus juegos. El Husmeador se mantiene en un discreto segundo plano, siempre cerca de Adlei, pero sin ninguna intención aparente de atacarle.

Cuando los personajes se aproximan al niño, o si no se deciden, cuando la quimera los descubra, actuará como en el caso anterior, interponiéndose entre los personajes y el heredero. En cualquier caso, si se le intenta alejar del muchacho el Husmeador atacará frenéticamente arrasando con todo lo que (o el que) se interponga en su camino para permanecer junto a él.

Esta actitud es bastante extraña por lo que puede provocar que los personajes no estén tan dispuestos a atacar como inicialmente y por el contrario intenten aproximarse lentamente calmando al monstruo de algún modo (por ejemplo, Carisma + Empatía, dificultad 8).

El Husmeador no les permitirá aproximarse al joven eshu, pero tampoco se mostrará agresivo si los personajes se aproximan lentamente sin intenciones abiertamente hostiles. La quimera sí permitirá que los personajes hablen con el niño desde una distancia prudencial.



El joven Lord Adlei no recuerda nada de lo sucedido, lo único que sabe es que alguien le persigue y que se escapó, y que su amigo peludo le ha estado siguiendo y protegiendo desde entonces. El niño explicará que al principio le daba miedo, pero que luego se dio cuenta de que no quería hacerle daño y se hicieron amigos. Como buen eshu, encuentra esta aventura de lo más excitante y no le preocupa demasiado no recordar nada, porque poco a poco ya va recordando cosas (como su nombre).

Con una tirada con éxito de Percepción + Alerta (dificultad 7), los personajes pueden descubrir que el Husmeador lleva al cuello un extraño colgante que parece un sello. A menos que le derroten en combate, convencer a la quimera de que les permita examinar el colgante es una tarea imposible, aunque pueden llegar a distinguir que se trata en efecto del sello ducal de Lord Vindmar.

El Geas

Cuando los personajes resuelvan de una forma u otra la escena anterior, seguramente desearán entregar al heredero a Lord Vindmar.

Si el Husmeador va con ellos, nada más le vean los hombres del duque le atacarán mientras intentan alejar al

niño de él, lo que provocará su ataque frenético como indicamos antes.

Si por el contrario, los personajes acabaron con el Husmeador, verán que al alejar al niño de él el colgante de la quimera empieza a brillar y lo que es más preocupante, el joven eshu parece a punto de perder el conocimiento de un momento a otro.

Si insisten en alejarle, Adlei se desmayará y sus constantes vitales se debilitarán por momentos, pudiendo llegar a morir si se le continúa manteniendo más de un rato alejado del colgante. Esto mismo ocurrirá también si los guardias del duque le alejan del Husmeador mientras le combaten, mientras que el colgante brilla cada vez con más fuerza hasta que se le vuelve a situar junto al niño.

Una vez los personajes asocian la idea de que el colgante ha de estar cerca del niño, sólo les quedará el problema (a menos que el Husmeador siga en condiciones de ayudar) de mantenerlos juntos.

Si los personajes se las arreglan para ello, el joven heredero se quedará mirando el sello y finalmente recordará que se trata del "sello del geas". Explicará que se acuerda de que el duque para enseñarle las responsabilidades de ser un buen gobernante le hizo jurar que "pasaría

una semana sin separarse del sello y si no se moriría", y que luego pasó algo y ya no recuerda nada más; aunque se alegra de que "Rumpelstinsky" (dirá mirando al Husmeador) lo haya llevado todo el rato porque así no se ha muerto.

El final

Sin duda, a partir de aquí el duque tendrá que responder a muchas preguntas incómodas... Puedes resolver el final de la aventura como mejor te convenga, dado que está pensada para poder ser inicio o parte de una crónica que ya poseas. En cualquier caso, los personajes obtendrán gran fama y reputación.

El duque Vindmar tendrá serias dificultades para mantener su posición, y los personajes seguramente habrán ganado un poderoso aliado en el joven heredero, por ejemplo.

Aunque también puede ser que los personajes no consigan llegar a tiempo para salvar al joven eshu de las garras de su perverso mentor, quien querrá asegurarse, por supuesto, de no dejar ningún cabo suelto, y al fin y al cabo sólo los personajes han visto su sello...

¿Fin...?

María Barragán

**AHORA PUEDES HACER
TU SUEÑO REALIDAD.**

**CREA Y DIRIGE TU
PROPIO ARTE 9**

EL DEPARTAMENTO DE
FRANQUICIAS DE ARTE 9 TE
LO PONE FÁCIL. PONEMOS
A TU DISPOSICIÓN LA MAYOR
CADENA DE TIENDAS
DEL SECTOR



SOLICÍTANOS INFORMACIÓN EN
EL SIGUIENTE NÚMERO DE FAX

(91) 401 80 71