

La esposa de Straasha

000T 200MIDN000TAKU3MY

M Ó D U L O

Esta partida de *Elric* se desarrolla en la Isla de las Ciudades Púrpura (aunque es adaptable a cualquier nación que tenga un mínimo de adoración a Straasha y Lassa), por lo que se puede jugar a continuación de las del libro básico.

Un trabajo sencillo

Los personajes se encuentran en Menii, la poderosa capital de la Isla. No es necesario que se conozcan. Reciben una amable invitación por mensajero para reunirse con Brisa, un sacerdote del culto de Lassa, que está interesado en hablar con ellos para proponerles un trabajo, que en principio es sencillo y de paga bastante decente. La reunión es en una pequeña taberna a las afueras de Menii que se llama "Viento Favorable". Es esa misma noche.

La taberna es un sencillo edificio de dos pisos, en una zona humilde de la ciudad (pero sin llegar a ser un barrio bajo). El tabernero ya está avisado de que va a recibir invitados, por lo que a medida que lleguen los aventureros les irá dando la bienvenida, acomodándolos en una mesa y dándoles de beber y comer si lo desean. Los parroquianos habituales están en la barra, bebiendo y quejándose al tabernero (al que llaman "Viento Gordo" por su enorme tamaño) de la enorme cantidad de tipos con armaduras y armas que están en "su" taberna.

Puede haber más mercenarios aparte de los PJ si el DJ lo desea, ya que Brisa va a entrevistarse con cada uno de ellos (y puede que el DJ quiera que haya PNJ en el grupo para poder animar el cotarro más adelante).

Finalmente, y más o menos cuando el ambiente esté relajado (o demasiado tenso) Brisa hará su aparición para agradecer a todos los presentes su interés. Es un hombre de mediana edad, que se mantiene en buena forma y siempre tiene una sonrisa en los labios.

"El trabajo se trata del festival de los esposales de Straasha y Lassa. Cada cuatro años, el templo de Lassa de una ciudad o villa de la Isla escoge a una de sus fieles, a la que envía a la Capilla Ondeante en Utkel para que contraiga matrimonio con Straasha. En esta ocasión la Esposa de Straasha es de la villa en la que yo oficio, Telgard, que se encuentra al norte de la ciudad de Temoraz, y no es otra que la única hija de los señores locales, Lord Telgard y Lady Fielna. Es por eso que este año se necesita una cierta guardia armada para acompañarla, ya que al ser de sangre noble sus padres son bastante... escrupulosos en ciertos sentidos. La misión es simple: recoger a la joven en Telgard y llevarla hasta la Capilla Ondeante en Utkel. En principio el viaje durará entre una semana y ocho días. Deberéis ser rápidos, porque andamos justos de tiempo. Se os pagarán quinientos bronce a cada uno por este sencillo viaje, por parte del templo de Lassa. El templo de Straasha también os pagará una cantidad, que me imagino oscile entre doscientos y trescientos bronce, pero eso ya es cosa suya. Que yo sepa, siempre han pagado. Ahora, si no os importa, me gustaría haceros unas preguntas a cada uno de vosotros, en privado".

Tras lo cual, comenzará a llamar a los aventureros a una sala privada del piso de arriba. Aquellos que todavía estén esperando podrán seguir disfrutando de la taberna, pero el tabernero no dejará que ninguno se emborrache en exceso.

La entrevista con Brisa es sencilla; realizará unas preguntas de tipo general bien simples: "¿De donde eres?",

"¿Cuánto tiempo llevas siendo mercenario?", "¿Sirves o has servido a algún Señor Elemental?", y cosas similares. Brisa tiene una Perspicacia de 85%, que utilizará para calibrar a cada personaje.

En principio, Brisa no se hace esperanzas en encontrar héroes de puro corazón, pero sí elegirá a aquellos que demuestren tener al menos algo de moral y sean competentes.

Finalmente, dará las gracias a todos y les dirá a los elegidos que se encuentren con él al mediodía del día siguiente a la entrada de la taberna. Si no tienen monturas, que lo digan ahora de modo que pueda conseguir las para realizar el viaje.

La realidad

La verdad es que el verdadero Brisa está muerto, pudriéndose en una tumba anónima. La persona con la que han hablado es Guerdan del Caos, un Agente infiltrado en la Isla que ha organizado toda una conjura para que la celebración sea un auténtico fracaso.

Busca gente más o menos decente porque sin duda son más fáciles de convencer para hacer esta clase de trabajos. Evitará en la medida de lo posible contratar a gente con objetos demonio, para que la palabra "Caos" no aparezca cuando se destape el escándalo y se descubra todo el montón de conjuras palaciegas que ha creado. A lo largo de la aventura, las desventuras que pasen a los personajes serán por su culpa. Pero el interés último de Guerdan es que la joven llegue a la Capilla para que su trama se complete.

La única persona que sabe todo lo que está sucediendo es Roca, un sirviente de Grome que es amigo de la joven noble desde la infancia. Sabe que algo no cuadra, pero no está del todo seguro. Además conoce lo que pasa en ese ritual, y calcula que lo que pueda acontecer si se lleva a cabo con la mujer equivocada no sería bueno para nadie. Por desgracia, nadie le cree debido a la circunstancia de la que se trata (después de todo, Grome sigue siendo enemigo de Straasha, y nadie va a tener en cuenta lo que diga uno de sus sacerdotes sobre estos esposales).

Una ida sencilla

A la hora señalada, los elegidos tendrán que estar en la taberna. A aquellos que no tengan montura se les entregará una. Guerdan las ha comprado, y a las dos días del comienzo del viaje mandará a alguien a denunciar el robo al templo de Donblas. Si los fieles de Donblas alcanzan a los PJ, es decisión del DJ.

Guerdan (Brisa para los jugadores) les hará entrega de una carta para Lord Telgard, un mapa detallado del viaje (en el que tienen que cruzar una cadena montañosa), sus mejores deseos y cien bronce para cada uno. Llenará las alforjas de los caballos con comida y les deseará suerte. Si le preguntan si no les acompaña, la respuesta será un enigmático "Tengo mis propios métodos para viajar, y otros asuntos que atender". Para añadir aún más ironía a la situación, lanzará una amorosa mirada al cielo.

El viaje de ida no supondrá un gran esfuerzo. El único peligro es cruzar la cordillera montañosa, que aunque no es peligrosa, es lenta y pesada (aparece en el mapa de la página 214 del libro básico). En principio, no tendrán ningún encuentro desagradable, y su llegada a la villa de Telgard se desarrollará sin incidentes en la fecha prevista, una agradable tarde.

Lord Telgard

Una vez hayan llegado a la villa, lo primero que deberían hacer es dirigirse a la mansión de la familia Telgard. La villa se dedica principalmente a la agricultura (aquí, de valerosos marineros, poco). Tiene tres tabernas, un templo de Grome y otro de Lassa.

La mansión es una casa de tres plantas, bastante grande y con un hermoso jardín.

Curiosamente, se encontrarán con dos personas en la entrada: un hombre ya mayor, pero de apariencia bastante recia, y un joven con una túnica de color marrón. Parece que han

discutido recientemente, ya que entre ellos se palpa la tensión.

El hombre mayor, que porta un espadón, se acercará rápidamente en cuanto les vea y comenzará a hablar en un tono bastante seco con ellos.

"¡Saludos! Soy Lord Telgard, y vosotros me imagináis seáis los enviados de Brisa. No os sorprendáis, me mandó una carta hace poco explicándome quiénes erais y a lo que veníais. Personalmente, esto de que mi hija se case

con el tal Straasha no me hace ninguna gracia. Yo esperaba para ella que fuese la siguiente Lady Telgard de la región, pero está claro que le espera una vida de vestiditos azules y alegres delfines. En fin. Seguidme, tengo habitaciones y comida para vosotros. Pero antes, enseñadme la carta de Brisa".

Se mostrará satisfecho (todo lo que puede estarlo), lanzará una mirada al hombre que tiene a su lado y se lo presentará a los aventureros:

"Este panoli de aquí es Roca. Un jovenzuelo que lleva toda la vida esperando poder colocarse entre los castos muslos de mi hija, o como diría él, para hacer una visita a su fértil valle de maravillas. Al parecer tiene que decirnos unas cosas de mucha importancia, pero es un sacerdote de Grome,

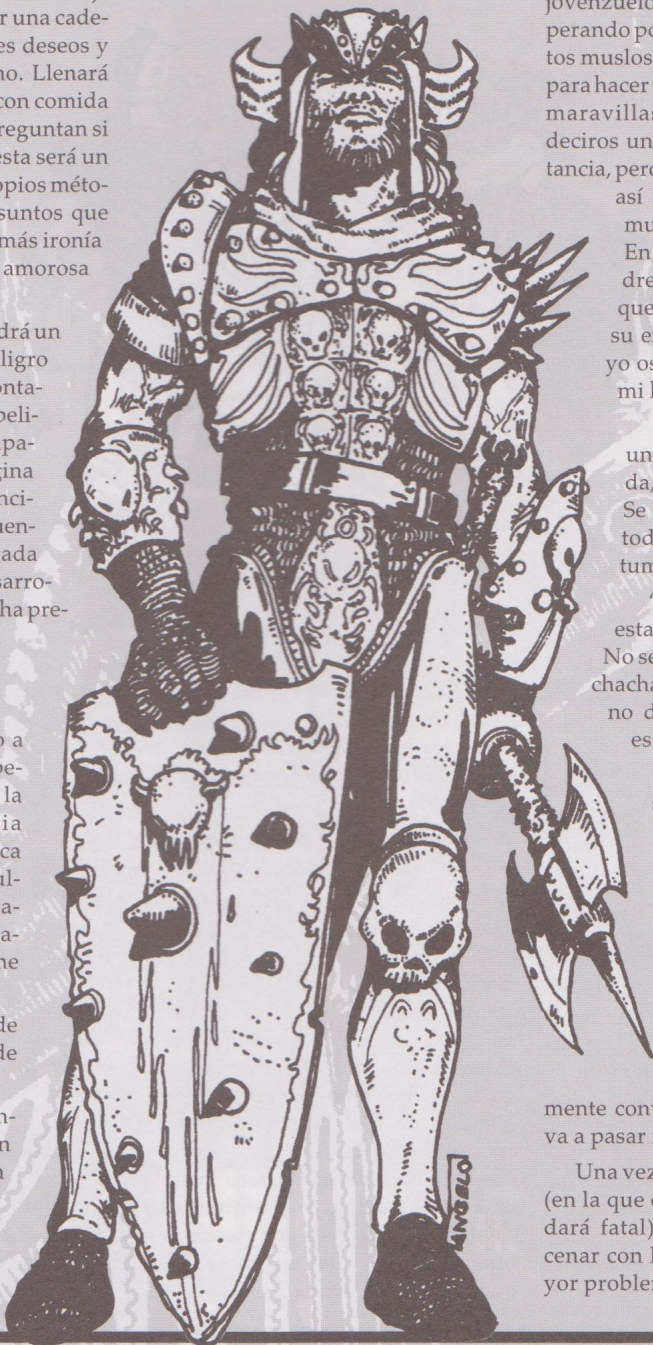
así que me imaginó que dirá muchas cosas para disuadirlos. En mi opinión, que soy el padre de la novia, no dice más que estupideces que surgen de su entrepierna. Hablad con él, yo os esperaré con mi esposa y mi hija en mi casa".

Una vez hayan pasado unos instantes desde su partida, Roca comenzará a hablar. Se le notará muy nervioso en todo momento. No está acostumbrado.

"Bueno, veréis... se trata de esta boda. Algo no está bien. No se debe llevar a cabo. La muchacha se debe quedar aquí, ella no debe casarse ni viajar. No está bien que se haga".

El resto de su discurso será muy parecido. No podrá especificar nada en concreto ya que todo se basa en presentimientos, y se explica fatal. Pero una tirada con éxito de Perspicacia permitirá descubrir dos cosas del joven. Una de ellas, es que está enamorado de la joven, y la segunda que está totalmente convencido de que algo malo va a pasar realmente.

Una vez terminada esta entrevista (en la que es evidente que Roca quedará fatal), los aventureros podrán cenar con la familia Telgard sin mayor problema.



Una joven noble

En la cena, que se realizará con bastante pompa, los aventureros podrán conocer a la joven hija de Lord Telgard, que responde al nombre de Eleana, y a su madre Lady Fielma. El peso de la conversación lo llevarán la madre y su hija, que se mostrarán exquisitas en todo momento, mientras que el padre se comportará como un progenitor al que van a robar a la niña de sus ojos. Ambas mujeres se mostrarán muy emocionadas por los acontecimientos y por la cercanía de la boda (sobre todo Eleana).

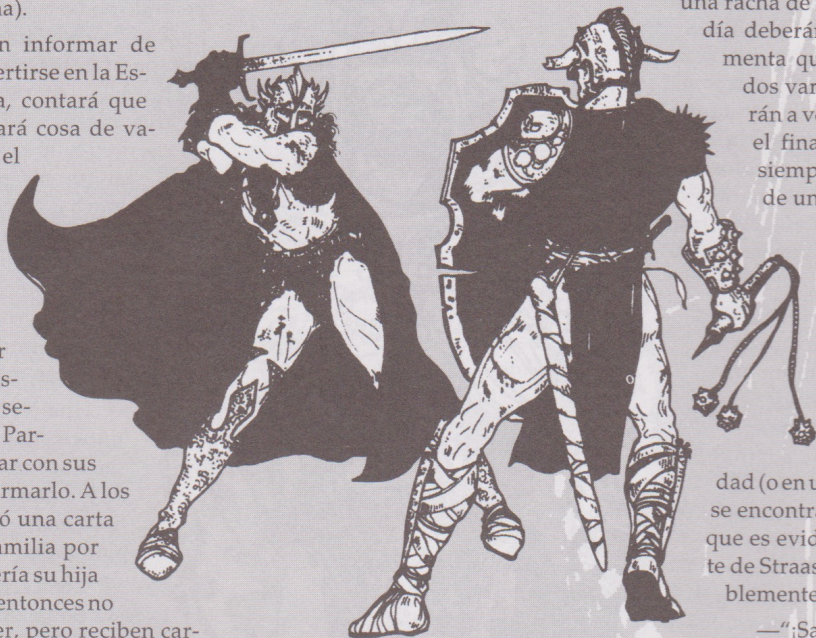
Si se intentan informar de cómo logró convertirse en la Esposa de Straasha, contará que todo comenzó hará cosa de varios años, cuando el sacerdote Brisa llegó a la villa. Se hizo amigo de la familia rápidamente. Hace unos meses comenzó a pensar que la siguiente Esposa de Straasha sería de esta ciudad. Partió de viaje a hablar con sus superiores y confirmarlo. A los pocos días mandó una carta felicitando a la familia por el hecho de que sería su hija la elegida. Desde entonces no le han vuelto a ver, pero reciben cartas suyas regularmente contando todos los detalles de lo que va a suceder y de cómo debe prepararse la joven novia.

Los aventureros deberán marchar a la mañana siguiente, por lo que la cena acabará pronto para que todos puedan descansar.

Al día siguiente partirán acompañados de la joven y su equipaje. En cuanto hayan cabalgado varios kilómetros y estén lo bastante lejos, la joven revelará su auténtica forma de ser. De ser la exquisita hija de unos nobles, se transformará en la mandona y exigente hija de unos nobles. Será prepotente, exigente y bastante sarcástica. Eso sí, sabe hasta donde presionar. No se arriesgará a recibir una azotaina, y si en algún momento se la amenaza se quedará muy pálida y guardará silencio varias horas.

Comienzan los problemas

• Cerca del final de la tercera jornada de viaje (o cuando el DJ lo estime oportuno), unos bandidos asaltarán al grupo. Serán tantos como los PJ y puede que uno o dos más para animar el asunto (utiliza a los Guerreros Bárbaros de la página 174) y lucharán hasta que muera la mitad (más o menos). No le prestarán especial atención a la joven, ninguno se arrojará locamente a matarla ni nada similar.



Si los PJ capturan algún prisionero, les dirá que es un bandido y que nadie les ha contratado ni nada de eso, se dedican a asaltar gente (lo cual es verdad).

Este suceso no ha sido planeado por Guerdan, pero el siguiente, sí.

• Este encuentro tendrá lugar cuando estén en las montañas. Una noche (tienen que pasar en la cordillera un día entero para cruzarla) sufrirán un ataque. La criatura que les atacará será un gnomo, pero uno que tiene atado Guerdan. Las características del gnomo son las normales, excepto su CON, que será de tres (Guerdan ya lo ha exprimido mucho), por lo que será un combate bastante duro pero posible para los PJ. Además, si se ven muy mal siempre pueden salir por piernas (en un arrebató de valor épico). O si ves que lo solventan sin excesivos proble-

mas, puedes añadir otro elemental para darle color al asunto.

En esta ocasión, quedará patente que los gnomos no querían dañar a Eleana. Atacarán a los aventureros, pero no harán nada que pueda ser potencialmente peligroso para la joven. Pero no cesarán sus ataques hasta que sean destruidos o les dejen atrás.

• Otra cosa que también se debe hacer notar es que el tiempo cada vez empeora más. Sucederá de forma imperceptible al principio, pero al quinto día de viaje ya será evidente que viene una racha de mal tiempo. El sexto día deberán aguantar una tormenta que les tendrá retenidos varias horas. No volverán a ver la luz del sol hasta el final del viaje. El cielo siempre estará nublado y de un color plomizo.

Llegada a Utkel

Finalmente, los aventureros llegarán a Utkel, donde en las mismas puertas de la ciudad (o en un punto del camino) se encontrarán con un hombre que es evidentemente sacerdote de Straasha, y que está sensiblemente nervioso.

—“¡Saludos! Mi nombre es Corriente. Felicidades por haber traído a la Novia hasta aquí, pero debemos darnos prisa. Estamos muy justos de tiempo, habéis tardado demasiado. Os estamos esperando desde hace ya varias horas. Debemos ir a la Capilla Ondeante lo antes posible, porque me imagino que nadie quiere hacer esperar al novio... ¿verdad?”

Así pues, entre las quejas de Eleana por no poder cambiarse de ropa y el comienzo de lo que sin duda será otra tormenta más (a la que se referirá Corriente como “Otra ardiente noche de amor entre los amantes”), comenzará la última cabalgada.

Nada sale como queremos

Finalmente, y cuando estén a escasos kilómetros de la Capilla, se darán cuenta de que les vienen siguiendo

(puedes hacer que hagan tiradas de Buscar o de Idea). Son dos jinetes (o más desernecesarios). Naturalmente, a estas alturas, ya les debe parecer demasiado sospechoso. Si informan a Corriente, éste se mostrará muy preocupado. No pueden detenerse a ver qué quieren esas personas, y si son hostiles sus problemas se multiplicarán. Está claro que no pueden dejarlos atrás, porque mientras que sus caballos ya están cansados, los de sus perseguidores están bastante frescos.

Dará una idea: Eleana, uno o varios aventureros y él seguirán cabalgando para que se pueda celebrar la ceremonia. El resto, se quedará a enfrentarse a esos jinetes.

Si los aventureros se muestran sensiblemente desconfiados, Corriente se quedará con ellos a luchar (utiliza las características del Marine de la página 175, pero empleando solamente Sable y Escudo Pequeño) y les dirá a los otros que continúen.

Los aventureros que se queden a combatir se deberán enfrentar al menos a dos personas (más si el DJ lo considera necesario). Uno de ellos lleva una pesada armadura de placas y

un espadón (utiliza al Capitán de la Guardia de la pág. 174) y el otro, para su sorpresa, es un Roca cargado de ira que se abalanzará contra ellos mientras les grita que son asesinos sirvientes del Caos más abyecto (utiliza el Guardia de la Ciudad de la página 174, pero sumando +30% a sus habilidades de combate). De ser necesario, añade más combatientes utilizando el ejemplo de Guardia de la Ciudad.

A medida que se desarrolle el combate, el clima irá empeorando. En principio no tendrán ningún penalizador, pero si tardan demasiado, la tormenta se desatará con toda su fuerza.

Una vez termine el combate, y si miran quién era el hombre de la armadura de placas con yelmo, se llevarán una sorpresa.

Es Lord Telgard, que venía a rescatar a su hija.

Mientras tanto, los que han llevado a Eleana a su cita con Straasha no habrán tenido ningún problema en llegar. El ritual se realizará sin ningún problema y en poco tiempo. La joven se pone una túnica de color azul y la llevan hasta el agua. Mientras tanto, el Sacerdote reza unas oraciones en honor del amor de

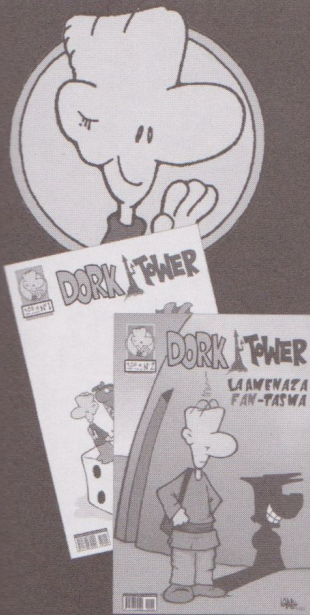
Lassa y Straasha y la derrota de Grome. Finalmente, la joven se sumerge en el agua ayudada por el Sacerdote, y como muestra del amor de Straasha por su esposa, la joven sobrevivirá bajo el agua unos minutos (se supone que una Ondina y un Silfo ayudan a la joven voluntariamente). Por desgracia, sólo el Sacerdote saldrá del agua. Para la sorpresa de todos los presentes, la joven Eleana habrá perecido ahogada.

Esevidente que algo malo ha pasado.

Los PJ deberán responder a muchísimas preguntas por parte de las autoridades, pero en principio, quedará claro que todo fue por obra de la manipulación de ese "Brisa". Aprieta los tornillos de los PJ, pero si son educados y dicen la verdad, no les pasará nada definitivo. Después de todo, las Iglesias Elementales son bastante más bondadosas que la de la Ley y el Caos. Puede que incluso les contraten para capturar a "Brisa".

Mientras tanto, en una playa cercana, una joven campesina anónima de Telgard que llevaba meses teniendo extraños sueños, emerge de las aguas, desposada, tranquila y feliz.

por César Ayala



Descubre las tiras cómicas del genial John Kovalic, que satiriza el mundo de los fans del cómic, el rol y la ciencia ficción, en el cómic Dork Tower, publicado por La Factoría de Ideas.

Distribuido por
DISTRI AGEN

Pico Mallacren, 24, Pol. Ind. El Algodón, 28900 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel. (94) 91 871 82 72. Fax (94) 91 871 77 64. www.distrimagen.es dm@distrimagen.es
Cabrero, 65, 08023 Barcelona, Spain. Tel. 93 416 33 65. Telfax: 93 322 86 91. distric@distrimagen.es

Búscalos en tu tienda habitual
o a través de www.distrimagen.es



Saga de Cthulhu

El ciclo de Dunwich



El Necronomicón



Solaris Terror presenta
las nuevas novelas
dedicadas a La
Llamada de Cthulhu.
Unas escalofriantes
novelas, que no
podrás dejar hasta
que las termines.

Distribuido por
DISTRI AGEN

Pico Mallacren, 24, Pol. Ind. El Algodón, 28900 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel. (94) 91 871 82 72. Fax (94) 91 871 77 64. www.distrimagen.es dm@distrimagen.es
Cabrero, 65, 08023 Barcelona, Spain. Tel. 93 416 33 65. Telfax: 93 322 86 91. distric@distrimagen.es

Búscalos en tu tienda habitual
o a través de www.distrimagen.es

