

CUENTAS PENDIENTES

Desde Sarmapalín, en el Golfo de Varcantis, a orillas de Marsaruk, hasta Valavar en el lejano Norte, la Ruta comercial de Azur ha hecho de Vinramir, la que fuera la primera gran población del Reino de Vadiana, la ciudad más importante de las habitadas por los humanos.

Comerciantes y viajeros de todo Voldor llegan a sus murallas buscando el mayor mercado de cuantos se conocen. Las calles huelen a especias de cada rincón del mundo, objetos maravillosos y artefactos mágicos llenan puestos, tiendas y tenderetes, esperando a ser adquiridos; y casi cualquier criatura, por muy exótica que sea, puede encontrarse entre sus plazas de subastas. Tan vasto es, que no son pocos los extranjeros que aseguran que la ciudad entera de Vinramir es el mismo mercado. Aunque la ciudad acoge grupos raciales de todo tipo, el porcentaje de humanos es con diferencia el más alto, ocupando además las zonas más lujosas de la metrópoli. Pero esto no es más que una ilusión. La próspera ciudad está controlada en secreto por las mafias y los señores del crimen Rakshasas, los hombres-tigre tan dados a esconder su auténtico aspecto a los demás. Hay quien cree que la ciudad es gobernada con mano de hierro y guante de seda por Rakshasas auténticos, demonios de garras y cabeza de tigre, provenientes de otro plano. Realidad o simple fantasía, tales leyendas ayudan a los señores del hampa Rakshasas a perpetuar sus lazos de poder. Y no hay Rakshasa con tanto poder en Vinramir como aquel al que llaman simplemente Khan.

POR FALI RUIZ-DÁVILA

([@fali_ruizdavila](#))

Una aventura para El Resurgir del Dragón (D&D5e) para un solo personaje de nivel 1 preferiblemente con trasfondo criminal.

Nota: Leer las partes en cursiva.

CAPÍTULO I: EL KHAN DE VINRAMIR

El personaje, tras deambular por las calles atestadas de tiendas y vendedores, llega a la fastuosa Casa Palacio del Khan, una construcción de cúpulas apuntadas, muros de mármol blanco y jardines llenos de plantas y fuentes. Es conducido por la guardia Rakshasa del Khan hasta la sala de audiencias, un salón lleno de columnas cubiertas de pan de oro que asemejan la estancia a un bosque de ensueño. El fuego brilla en cada tramo y el eco de los pasos es amortiguado por la música de dulcimer que se escucha cada vez más cerca.



El Khan es imponente. Un Rakshasa de siete pies de alto, lleva pantalones blancos holgados y un fajín amén de un chalequillo de seda del mismo color, como única indumentaria. Musculoso, se encuentra postrado en una suerte de trono hecho de una miríada de cojines de terciopelo oscuro e hilos dorados. Todo el suelo está cubierto de alfombras, bandejas de bronce llenas de frutas, y más cojines desperdigados por aquí y por allá. Hay guardias Rakshasa dispersos por toda la sala y las numerosas concubinas humanas, felínidas y kitsune del harén agasajan al Khan con comida, masajes y caricias mientras este clava su fiera mirada en nuestro personaje que, además, le debe al Khan dinero. Muchísimo dinero.

El Khan no es un Rakshasa normal. Es un demonio Rakshasa, antiguo, poderoso y violento. Controla los bajos fondos de Vinramir, sobre todo prostitución, contrabando de sal, venta de vítreo de xion y tráfico de objetos mágicos robados. Además se dice que su guardia personal y su harén se nutre de la ralea que va engendrando con las diferentes concubinas de su serrallo en una peligrosa endogamia. Cuentas las leyendas más inverosímiles que el Khan es el mismo padre y abuelo de la mayoría de Rakshasas de Vinramir.

EL KHAN

Rakshasa. Infernal Mediano, legal maligno

Clase de Armadura 16

Puntos de golpe 110 (13d8+52)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Habilidades Engañar +10, Perspicacia +8

Vulnerabilidades al daño Perforante de armas no mágicas empuñadas por criaturas buenas

Inmunidades al daño Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas Común, Infernal

Desafío 13 (10 000 PX)

Habilidades sortílegas

Inmunidad mágica limitada. Lanzamiento de conjuros innato. (Ver estadísticas del Rakshasa, ERDD p. 462) **Objeto mágico** Anillo del Ariete (v. ERDD p. 272)

Acciones

Multiataque. Garra. Impacto (Ver estadísticas del Rakshasa, ERDD p. 462)

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

GUARDIA PERSONAL RAKSHASA

(ver Matón, ERDD p. 367).

- **Vulnerabilidad** al daño perforante por armas empuñadas por criaturas buenas
- **Visión en la oscuridad**
- **Resistencia mágica natural**
- **Embustero.**

Para pagar su deuda, el Khan encarga a nuestro aventurero a encontrar una antigua arma mágica, una espada con un cristal de xion engarzado, “El Colmillo del Tigre”, que le ha sido robada y que ahora está en poder de los rivales del Khan, la Cofradía de Ladrones de Vinramir, dirigida por un Mida de alineamiento maligno. Si se niega, no solo lo matarán a él sino a toda su familia (si es que el personaje tiene familia con la cual amenazarlo; si no, amenaza de tortura y muerte). En compensación, puede quedarse con todo lo que encuentre en la Cofradía a excepción de la espada. Para ayudarlo (y sobre todo controlar sus movimientos), el Khan le facilita un compañero de misión:

KUMARI

Tras la enorme figura del Khan y las concubinas que no dejan de lisonjearlo, una silueta surge lentamente con pasos sordos; una rakshasa albina con una media melena rizada teñida de negro, complexión atlética, ojos rojos y mirada desafiante. Se trata de Kumari, guerrera y persona de confianza del Khan. Viste como un monje pero no transmite templanza, sino rabia y fuego. Al cinto porta dos enormes cimitarras mágicas (funcionan como espadas cortas con Lengua flamígera) con empuñaduras de un oro bruñido tan brillante como las joyas que le adornan el cuerpo.

El Khan se la presenta y le dice que es tanto su seguro de vida... como sus ojos y oídos en la misión. Por si se le ocurre escapar.

Dicho esto con severidad, el Khan suelta una profunda risotada, se recuesta en su trono de cojines y mueve la mano con una clara intención de que el personaje (e incluso Kumari) lo dejen con los placeres de su harén.

Hechas las presentaciones, el Khan concede al personaje unos momentos de descanso. Ese día puede descansar en las estancias del palacio del Khan y moverse como quiera. Si necesita algo de equipo o armas, se lo pueden facilitar. Puede aprovechar para comer, descansar, armarse o interactuar con Kumari.

Saldrán al anochecer.

KUMARI

Rakshasa “normal”, Monje del Camino del Xion, n3
Apodada por algunos en casa del Khan como “la Princesa”, cosa que le molesta, Kumari es una Monje de la Orden del Xion y, además, es hija del Khan (cosa que muy pocos saben). Aunque es una rakshasa, sus rasgos de tigre están muy suavizados hasta el punto de parecer una felínida con “pelaje de tigre albino”.

Clase de Armadura 15

Puntos de Golpe 60 (3d6 + 5)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	20 (+5)

Vulnerabilidad al daño perforante por armas empuñadas por criaturas buenas.

Visión en la oscuridad.

Resistencia mágica natural.

Embustero.

Acciones

Rasgos de Kí Camino del Xion (v. ERDD p. 91)

Objeto mágico Lengua flamígera x2 (v. ERDD p. 295)



Credit: Miguel Regodón, for Paizo Publishing

CAPÍTULO II: LA COFRADÍA DE LADRONES DE VINRAMIR

La noche cae con lentitud. La luz rojiza del atardecer es sustituida paulatinamente por un tono azulado que va transformándose en una sombra fría que baña las calles. Aunque Vinramir es eminentemente una ciudad comercial, incluso los tenderos más trabajadores (e insistentes) acaban por cerrar en algún momento, y solo las tabernas iluminan con el tenue fulgor de su interior; algunos tramos de calles y plazas. Tras un rato caminando junto a Kumari, que sabe el destino al que se dirigen ambos, os encontráis frente a la mansión de la Cofradía de Ladrones de Vinramir. Grande, como poco, parece tener planta baja y tres pisos más, resultando una construcción realmente imponente, aunque bastante exenta de lujos. Se dice que hay túneles y cámaras secretas bajo el suelo con mazmorras, construidas según cuentan las leyendas (CD 15 - INT, Historia) por los Peregrinos como parte de la Ciudad que quedó sepultada bajo Vinramir. Para sorpresa de ambos, no se ve ninguna luz en el interior, y solo dos guardias vigilan la puerta. Ambos, dormidos.

PLANTA BAJA

Descripción de las estancias:

1. En la puerta hay dos guardias (Guardia x2, v. ERDD p. 366).
2. Patio interior con jardines, fuente y pozo (Bandido x2, v. ERDD p. 363).
3. Cocinas (Veterano x1, v. ERDD p. 368).
4. Comedor común / Salón de fiestas (Bandido x4, v. ERDD p. 363).
5. Pocilgas (Bandido x1, v. ERDD p. 363).

PRIMER PISO

Descripción de las estancias:

6. Habitaciones compartidas de los miembros de la Cofradía (nadie está durmiendo, los ladrones “trabajan” de noche).
7. Habitaciones privadas de los capitanes.
8. Duchas (Matón x2, v. ERDD p. 367).

SEGUNDO PISO

Descripción de las estancias:

9. Aposentos del Líder (no hay nadie).
10. Despacho del Líder. El líder se encuentra aquí: Honshu, Asesino Mida (ver abajo).
11. Sala del botín (Capitán Bandido x1, v. ERDD p. 364).
12. Biblioteca.

TERCER PISO

Descripción de las estancias:

13. Azotea. No hay nada de valor. Varias trampillas ocultas. Suele usarse para las idas y venidas nocturnas de los miembros de la Cofradía.

SUBSUELO

Unas escaleras escondidas en la base de la torre norte llevan a una pequeña mazmorra formada tan solo por un pasillo y tres estancias:

- A. Pila de cadáveres (CD - INT, Percepción. El resultado obtiene una mejor o peor búsqueda a discreción del Master).
- B. Sala de Torturas. Ratas Gigantes x8 (v. ERDD p. 385).

C. Una mujer felínida encadenada y moribunda. Se trata de la madre de Kumari, antigua concubina del Khan. Fue entregada como ofrenda de tregua al líder de la Cofradía por el mismo Khan. Los hechizos sanadores no surten efecto. Cuando muere, “el Colmillo del Tigre” hace aparición, surgiendo de las entrañas del cadáver de la desdichada.

HONSHU, LÍDER DE LA COFRADÍA DE LADRONES DE VINRAMIR

Asesino Mida

Asesino (ERDD p. 362)

Mida (v. Rasgos raciales Mida, ERDD p. 35)



Credit: The Planet of the Apes (Tim Burton, 2001).

EL COLMILLO DEL TIGRE

Espada larga mágica, legendaria. .

APTITUDES SORTÍLEGAS

Espada Vorpalina (v. ERDD p. 290).

Protectora de los Rakshasas (v. ERDD p. 308).

Arma de Xion Forjado (v. ERDD p. 309).

Comunicación (v. ERDD p. 307): empuñándola, Kumari puede hablar con el espíritu de su madre.

FIN

Al final de la aventura, el PJ puede:

- Cumplir su palabra y llevar la espada al Khan..
- Matar a Kumari.
- Huir con o sin la espada; y con o sin Kumari (que puede morir, o traicionar a su padre por una rencilla, o puede haber sido seducida por el PJ).
- Atravesar algún portal encontrado en la Cofradía y no tener ni idea de dónde están (a discreción del DJ); solo o con Kumari (punto de giro para otra aventura).

Made it with [The Homebrewery](http://thehomebrewery.com),

by [Fali Ruiz-Dávila] (<http://ruizdavila.wordpress.com>).