

Lo que trajo el lago Ebel...

REIGAN LLEVA HUYENDO VARIOS DÍAS. Condenado a muerte por haber matado a un vecino de la ciudad de Agrella, las reglas en aquella tierra, el ducado de Kasandrien, son claras. Los personajes han seguido su rastro hasta Osdari, una pequeña villa, residencia veraniega de la Duquesa Esmerelda. Lo que no saben es que Reigan está prácticamente condenado, y quizá ellos mismos también en pocas horas...

La historia de Osdari

HACE DOS AÑOS, un grupo de pescadores encontró una estatua al lado del Lago Ebel. La corriente había arrastrado hasta allí un cadáver, con marcas por todo su cuerpo, manchas negras que cubrían su piel. Lo llevaron a la sacerdotisa Irathi, para que dispusiera del cuerpo, que descansó por fin en una pira funeraria. Lo que no sabía Irathi es que Ben, un pescador, había guardado la estatuilla de madera, que traía con ella una maldición de la misma Davokar.

Durante el siguiente año, el infortunio azotó la pequeña villa de Osdari, y cosechas se echaron a perder completamente, con varios nacimientos echados a perder, e, incluso la caza y pesca solo otorgaba carne podrida.

Sujeto a una horrible enfermedad, la familia de Ben murió, infestados por lo mismo que se había llevado sus cultivos.... O al menos eso creían los aldeanos. Ben había sido tocado por esa corrupción, y algo en él empezó a contarle secretos sobre magia. Empezó con sacrificios animales, a lo que siguió con alguna persona, entre ellos, cazadores de aldeas cercanas o viajeros. Terminó ofreciendo a su propia familia al mal de la estatua.

Cuando el Manto Negro Ylvari vino a desentrañar la maldición sobre el pueblo de Osdari, descubrió que la fuente era aquella granja y la hizo quemar, pero Ben, con ayuda de ese mal, pudo someter al Manto Negro y sus secuaces, y aplicarles la Runa de Esclavitud.

La granja fue quemada, y la estatua fue llevada a un altar a las orillas del lago, en una zona de difícil acceso, donde su corrupción sólo afecte a aquella zona de

agua, y donde Ben pueda continuar con sus secretos, pero necesita más sacrificios. Además, ahora el Manto Negro Ylvari es un peón, así como los cazadores de brujas que lo acompañaban, y Koth, un bárbaro capitán de la guardia.

Habitantes de Osdari

BEN, EL PESCADOR

Un pescador al que el mal le ha contado secretos sobre sacrificios y rituales ancestrales. En la fachada, es un hombre triste a la que la corrupción le arrebató toda su familia, pero en realidad fue aquella estatua la que infestó los campos cercanos, y a la que Ben sacrificó a Arana, su mujer, la tabernera, y a sus hijos. Tiene sometido a su voluntad al Manto Negro y a varios secuaces que le ayudan a continuar su obra. Ahora vive en casa de la familia de Tenrie, y se escabulle por las noches para "ir al cementerio a llorar por su familia". Realmente va al templo del lago a rezar.

Apariencia: Barba sin afeitar. Calvo.Regordete. Cabizbajo.

Objetivos: Controlar toda Osdari, paso a paso.

BISKITT, EL CAMARERO TRASGO

Un trasco camarero en la taberna de la villa. El mismo Tesnich le cortó la lengua hace unos años cerca de Agrella, por un problema con las autoridades.

Objetivo: Alertar a los personajes de peligro. Ha estado siguiendo a Koth y a Ben durante una semana.

Habitantes de Osdari

YLVARI, EL MANTO NEGRO

Procedente del mismo Templewall, creía que con esa granja quemada habría acabado todo, pero tras ello, fue atacado en la misma Iglesia de Prios, en sus aposentos, por Koth, un barbaro, otro de los habitantes esclavizados. Fue arrastrado junto con los cazadores de brujas (un par de principiantes) y esclavizados.

Ylvari volvió junto Irathi diciendo que había tenido una revelación y que el mal continuaba en el poblado, y allí se quedaría intentando encontrar la fuente del mal (aunque esta le había encontrado a él).

Apariencia. Pelo negro. Ojos azules. Nervioso.

Objetivos: Peón de Ben. Enterarse de todo lo que ocurre en Osdari.

KOTH, EL LIDER DE LA GUARDIA

Un bárbaro dedicado a guardar la residencia veraniega de Esmerelda, junto con un puñado de guardias y criados. Obviamente la duquesa ante las noticias sobre la aldea y hasta que Ylvari no acabe su obra, no se decide a volver. También está esclavizado.

Siempre acompaña a Ben por las noches.

Apariencia. Bárbaro con barba, pelirrojo. Habla a voz en grito. Le gusta hacerse imponer.

Objetivos: Cumplir con su función de jefe de la guardia, evitar cualquier problema que pueda ocurrir a Ben.

IRATHI, LA SACERDOTISA

La sacerdotisa de Prios. Devoto, pero inquisitivo en sus juicios, aunque afable, culpa al gran bosque de traer su maldición al poblado. Está empezando a sospechar de la ineptitud de Ylvari, y está redactando cartas para que la Iglesia envíe a alguien más capaz.

Apariencia: Mujer bella entrada en años. Pelo rubio con canas. Voz afable.

Objetivos: Proteger Osdari y guiarlos.

REIGAN, EL FUGITIVO

Un fugitivo huído de las carceles de Agrella, y la razón por la que los jugadores han llegado a este poblado. Fue pronto capturado por Koth y llevado a Ben, que pretende sacrificarlo en su próximo ritual.

Apariencia: Escualido, Pelo corto negro. Heridas por todo su cuerpo.

Objetivos: Fue capturado por Koth y Ben al huir de la villa. Espera su muerte.

MORRIGAN Y LESSET, SICARIOS

Dos cazadores de brujas principiantes, sicarios de Ylvari. También esclavizados por la magia de Ben.

Apariencia: Morrigan es una mujer de pelo negro que cubre su rostro con pelo liso. Estatura baja.

Lesset es un joven pecoso, pelo corto rizado rojo.

Objetivos: Ylvari es su ídolo. Si deja de ser esclavizado, le apoyarán en cuerpo y alma.

FELISA, JOE, Y TENRIE, PESCADORES

Los pescadores que encontraron al cadaver hace 2 años. Están ahorrando dinero para irse con sus familias a otro pueblo. De vez en cuando alguna de las partidas traen pescados podridos. Aunque fue mucho peor hace 1 año. Son bastante devotos. No saben que Ben guardó la estatua.

Tenrie ahora hospeda a Ben en su casa, sin ser consciente de su secreto.

Apariencia : Variada. Curtida.

Objetivos : Alimentar a sus familias. Disfrutar de largos días de trabajo.

ANNE, LA CAZADORA

Otra barbara cazadora, ex-amante de Koth, no llegaron a ligarse en alma. Dirá que cambió mucho y ahora es irreconocible. Será la primera persona que encuentren los personajes, y una cara amiga. Es bastante optimista, pero alertará a los jugadores de que esa ciudad fue tierra maldita, y no llegó a curarse.

Apariencia: Mujer rubia, fibrosa. Aguerriada.

Objetivos: Vivir. Sobrevivir. Estaba enamorada de Koth, le entristece, pero tampoco insistirá. Ayudará a los personajes.

TESNICH, EL TABERNERO TRASGO

El tabernero del pueblo. Maltrata a su hermano Biskitt, y lo único que le interesa es que le paguen. Cascarrabias que tiende a hacer bromas. Se hizo cargo de la taberna cuando murió Arana, la mujer de Ben.

Objetivo: Enriquecerse. No sabe nada de la maldición.

SHIZEN Y TERCERO, HERREROS

Una pareja de herreros en el poblado, cerca de la entrada a la villa, que sacan dinero de encargos de la misma, o de preparar aparejos para caza y pesca.

Apariencia: Shizen es bastante bella, baja, y color teñido azulado oscuro.

Tercero es un hombre grueso, tirando a gordo.

Objetivo: Escucharon ruidos de lucha la noche pasada, y vieron a 2 hombres sometiendo a uno que escapaba. Realmente eran Koth y Ben interceptando a Reigan. Lo comentarán a los personajes si les preguntan.

LO SIGUIENTE SON APROXIMACIONES a las escenas que podrán encontrarse los personajes, y no pretende ser una guía exacta de por donde irán los derrotados de la partida.

PERSECUCIÓN. ANNE.

Siguiendo el rastro de huellas de Reigan, en un claro junto al lago, empieza a llover torrencialmente. Verán en mitad del camino el cadáver de un ciervo podrido con manchas oscuras (Corrupción 1, si no superan tirada de Tenaz).

Más adelante encuentran a Anne volviendo al pueblo, bromea sobre Fuerte Espina, pero se le ve algo triste. Pronto será hora de partir de este condenado pueblo.

De Reigan poco sabe, pero apunta a Koth y a Irathi como los líderes del poblado. Se queja del cambio de Koth, y que ya no es el mismo, es más distante.

TABERNA DEL PUEBLO

Varios guardias de la villa, Ylvari y los pescadores estarán aquí, contando historias sobre el Primer Padre Jeseebegal y cómo terminó cegado salvando a la reina Korinthia.

Ylvari, algo borracho, se sentará con ellos y les interrogará, al ver a un usuario de la magia a todas luces.

Se lamenta de que el pueblo está maldito y que el mal de Davokar lo ha tocado, y que está buscando la fuente de ese mal. Insistirá creyendo que los aventureros saben algo.

A partir de aquí, tanto él como los cazadores de brujas seguirán a los personajes en la lejanía. (Úsalo como un recurso).

Apuntará a Irathi si preguntan sobre Reigan. Si alguien cobija a un delincuente, será ella y su idea romántica del bien.

Cualquiera podrá hablarles de la plaga del último año. E incluso se quejarán de que hay cierta parte del lago donde los pescados aparecen podridos y con manchas negras. Ben se mantendrá callado.

NIÑA POSEIDA

La gente se irá yendo... si se quedan hablando con el tabernero, aparecerá una niña, Lenia, hija de

Tenrie, poseída a través del ritual Posesión, advirtiéndoles de que los Personajes vuelven a recoger lo que una vez sembraron... Puedes utilizar este encuentro a posteriori. Depende de la resolución, la gente del pueblo les tratará de una forma o otra.

Si cuidan a la niña, y la llevan con su familia, podrás usarla al día siguiente. Sigue a los personajes y sólo

quiere jugar con ellos, con una pelota.

BISKITT

Intentará alertar a los personajes en algún momento. Debido a que es mudo, sólo le queda gesticular. Si en algún punto, los jugadores mencionan los nombres de Ben, Koth o Ylvari, el hará señas exageradas. Momento en el que una flecha (uno de los cazadores de brujas compañeros de Ylvari) le atraviesa la cabeza.

Lesset, el cazador de brujas está sobre uno de los tejados de la calle (Haz el encuentro de noche), e intentará escapar saltando sobre los mismos. Recuerda que si le capturan, tiene grabada una runa de Esclavitud en la nuca.

IGLESIA DE PRIOS

Oficios están siendo realizados en ese momento. Si esperan, Irathi les atenderá y contará lo acaecido hace varios años. Si le preguntan sobre el rehén. Dirá que sí, que estuvo allí hace dos noches, malnutrido y con poco de vida por delante. Pero ella no le quería allí. Se pondrá nerviosa (realmente le atendió durante una noche, pero tuvo que pedirle que se fuera para que Ylvari no se enterara, ya que vive también en la iglesia).

Cree haber hablado con Koth del tema, no sabe si se ocuparía.

Si no le creen y registran la iglesia, encontrarán unas cartas de Ylvari de la noche del incendio de la granja, donde afirmaba haber encontrado el origen del mal en una de las granjas...

En la parte del campanario, verán los restos de un jergón de paja... y parte de las cadenas de Reigan.

VIEJA GRANJA DE BEN

De camino hay señales de la iglesia de Prios con cadenas y calaveras como que el sitio está maldito. Si no lo han hecho antes, Ylvari y sus secuaces aprovecharán para atacar aquí, y serán capaces de ver sus runas de Esclavitud, si los derrotan.

Si registran, podrán ver una pequeña cueva, donde verán varios grabados y runas mágicas. Un PJ versado en artes mágicas, con LoreMaster podría saber que aquí se produjo un Rito de Profanación.

LOS GUARDIAS DE LA VILLA

Kolth en todo momento podrá usar su influencia para echarles encima a la guardia de la villa, y que tengan que pasar un buen rato en el calabozo. Irathi, si han terminado a buenos términos con ellos, los liberará. Si aún no se han visto, irá a interrogarles, curiosa por el destino de Reigan.

Escenas

KOTH Y LA RESIDENCIA DE ESMERELDA

Koth es un bárbaro completamente rudo, que debido a su pericia en combate, es el encargado de llevar la seguridad de la villa. También lleva las cárceles. No ha visto a Reingar, al fugitivo, se acordaría.

Si preguntan a algún otro guardia, la noche pasada, Koth no estuvo allí. Uno de ellos podría haberlo visto con el pescador Ben, quizás "de borrachera".

PASEO POR EL LAGO

A todos los efectos, la zona cercana al altar, es sujeta a un rito de Profanación.

Si los jugadores deciden investigar el lago, pronto se verán envueltos en neblina. De repente "algo" toca la embarcación y caen a las aguas empozoñosas en esa zona. Hay algas que tirarán de ellos, llevándoles hasta el fondo, y creando una situación de tensión. Además, aquí es posible que la corrupción les afecte, si caen al agua hazles subir 1 punto de corrupción temporal.

Al encontrar el pequeño altar, verán una encisura en un risco, con varias velas apagadas, rastros de sangre seca, y una estatua tosca de un hombre.

Unos lamentos les harán ver que Reingar está en una cueva cercana poco profunda, encadenado y con algo de comida para que sobreviva, así como unas mantas mal olientes.

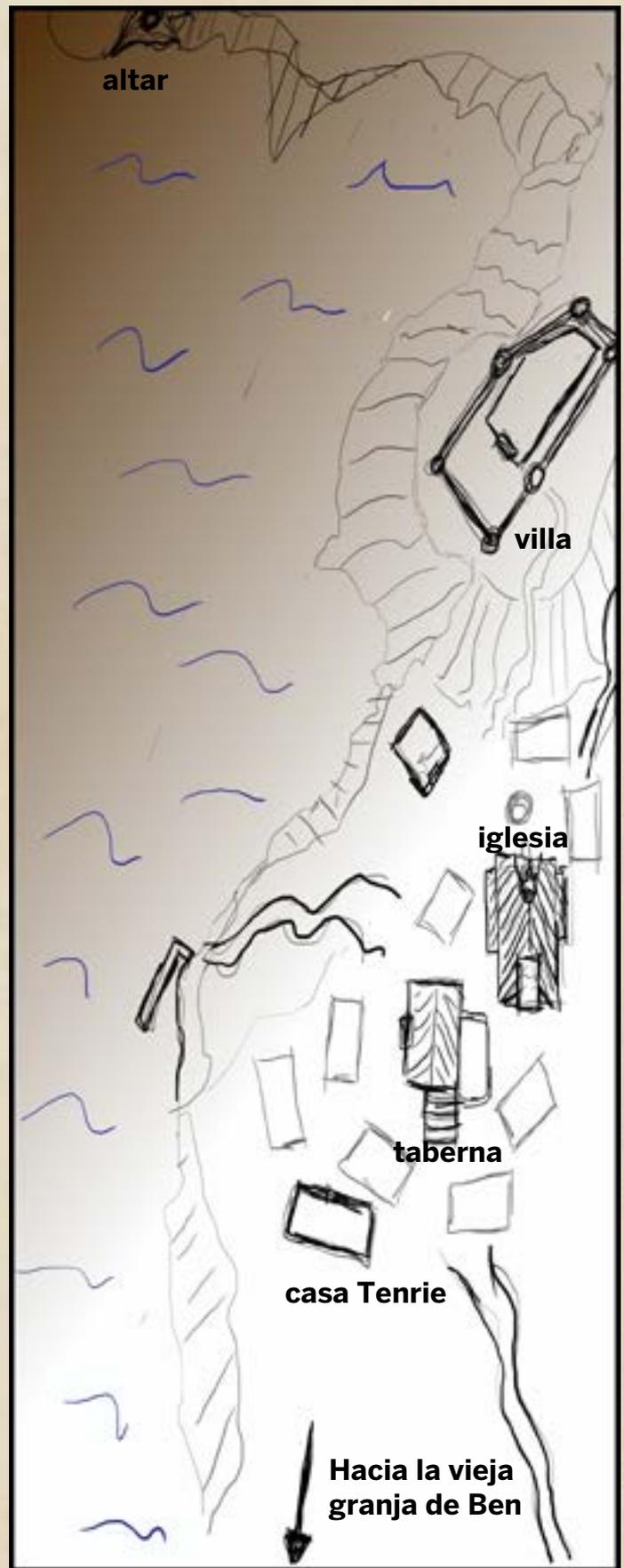
Otra opción es que los personajes hayan seguido a Ben, Koth o a Ylvari por sospecha (ten en cuenta que intentan seguir a los personajes, o sea que tendrán que ser creativos para no ser descubiertos), la segunda noche, que es cuando sacrificarán a Reingar.

Si intentan llevarse a Reingar, detener el ritual, o coger la estatuilla, una enorme nube negra en la que flotan cientos de cráneos aparecerá del lago, intentando acabar con todos los estúpidos que estén en la zona.

RUNAS LIBERADAS

Si en vez de matar a Ylvari, sus secuaces y Koth, les eliminan las runas de Esclavitud, estos estarán completamente agradecidos. Koth buscará a Anne, que no dudará en volver con él. Ylvari estará completamente avergonzado y pedirá el perdón de Irathi, que no dudará en darselo.

Si el ritual no se ha producido aún intentarán evitarlo a toda costa, yendo a la casa de la familia Tenrie a apresar a Ben, sea al lago (pescando, de día), a la casa de la familia Tenrie (durante las comida o la cena), o al altar en el lago (Igualmente, vendrán aquí para lanzar un Rito de Bendición sobre la zona y purificarla. Si eso ocurre, aunque estén solos, la criatura del lago aparecerá para detener el ritual).



Estadísticas

KOTH

Combate con armadura (Principiante) , Golpe de Hierro (Adepto) , Recuperación (Principiante)

Fuerte 13, Ágil 10, Tenaz 12

Porta una espada a dos manos, y una armadura media.

YLVARI

Ritualista (Adepto) , Tirador (Principiante) , Estudioso (Principiante)

Discreto 12, Tenaz 11, Diestro 12, Ágil 10

Rituales: Rito de bendición, Exorcismo, Rastro herético
Armadura media, Espada corta, Ballesta

IRATHI

Ritualista (Principiante) , Médico (Adepto) , Lider (Principiante)

Persuasivo 13, Brillante 15, Ágil 8

Rituales: Rito de bendición

GUARDIA

Sin habilidades.

Diestro 12, Tenaz 8, Ágil 10

Armadura media, Lanza, Escudo

CAZADOR DE BRUJAS

Mismas estadísticas que Cazadores de brujas en el manual de reglas. Puedes hincharlos un poco.

BEN

Ritualista (Adepto) , Hechicería (Principiante) , Maldición (Principiante)

Tenaz 13, Ágil 9, Inteligente 12

Rituales: Rito Profanador, Cambiar Sombras, Poseer, Esclavizar

Sin armadura, camina con un Bastón de viaje

ANNE

Mismas estadísticas que Explorador de la Reina en manual de reglas.

ENGENDRO DEL LAGO

Ataque ácido II , Sangre ácida II, Forma espiritual II, Terrorífico II

Fuerte 13, Diestro 12, Ágil 5

Es una criatura en forma de nube negra de casi 10 metros de ancho, en la que se pueden observar multitud de cráneos insertados. Todos los que se vean rodeados por la nube negra (y serán la mayoría, debido a que ese rincón a la orilla del lago es pequeño) deberán de tirar Defensa -2 para evitar sus efectos ácidos. Una vez que el ácido entra en efecto, no tendrán que volver a tirarlo en siguientes turnos, pero si evitaron el efecto, sí.

Matará a todos los allí presentes menos a Ben y los marcados por la runa de Esclavitud.

