

La culpa del padre es la del hijo



Gancho de la aventura

Los personajes han sido invitados a una fiesta a bordo de uno de los barcos que tiene a su disposición el conde Vincent, un hombre cruel de gustos extravagantes conocido por sus aventuras amorosas y por su disposición a sorprender a sus invitados en sus abundantes fiestas. Evidentemente, los personajes no han venido como invitados de categoría, ya que el conde lo que busca es su protección de una serie de amenazas que ha ido recibiendo el último mes, recibiendo una carta sin impedimento en la mesa de su despacho todos los días a la misma hora. Lo curioso es que esta carta ha llegado incluso cuando estaba herméticamente cerrado, con guardias (que fueron despedidos) y estando él mismo presente. Ya que la carta de fantástica escritura siempre ha aparecido en la mesa de su despacho de forma fantasmagórica, sea debajo de alguno de sus papeles o en uno de sus cajones donde guarda un buen coñac.

Por lo tanto, los personajes tendrán que defender al noble en su travesía, pero como no podía ser menos el extravagante conde Vincent ha reunido a sus habituales junto a las personas que ha desairado en su barco, a expensas de que no solo encontrar al que ha enviado las cartas, sino de paso, impartir justa venganza sobre cualquiera que desee ajustar cuentas con él. Además de los personajes ha incluido algunos guardias sin camuflar (y algún otro camuflado).

En un principio va a seguir una ruta acordada con el capitán, que es alguien muy bien pagado y de su entera confianza, que tiene hermosas vistas y es bastante tranquila, para llegar a su palacete de verano, donde espera allí deshacer el misterio.

Para su desgracia, esta persecución no es culpa de alguna de las tropelías cometidas por el conde Vincent (a pesar de que se lo merezca). Su padre ofendió a un fata cuando estaba en la forma de un zorro, cazando a su camada, está ha tomado su tiempo para que su venganza sea más efectiva. Espera utilizar sus dotes para desorientar y sus ilusiones para llevar a los invitados a cierta región del río y allí dirigirlos a un pueblo asolado por una plaga de no muertos, de la que ella no es culpable, pero que pudo ver como se inicio a la distancia.

El viaje constara de 4 partes, cada una de tres cuartos de hora más o menos, aunque alguna parte se podría prologar o acortar según la elección del master.



La llegada al muelle de nuestros héroes

Primera parte

Resumen

En esta parte, nos encontraremos con la presentación de personajes principales en el puerto y se les explicará los detalles de la historia en el interior de un coche de caballos. El conde les pedirá que busquen pistas e indaguen entre los invitados, sabiendo que varios de ellos son enemigos suyos, pero que sepa utilizar artes mágicas y lo detengan en caso de intentar asesinarle, ya que el dispone de métodos dentro de su casa de verano para terminar con él de forma "artística". En esta fase se conocen los primeros encontronazos y relaciones entre personajes.

El puerto de una pequeña ciudad que da a un gran río, que se encuentra cerca del delta. Los alrededores del humilde muelle estarán repletos de carruajes y de afanados sirvientes que arrastran tras de sí, grandes equipajes, barriles llenos de exquisitos vinos y cajas con viandas, ya que la fiesta se alargará varios días. Es por eso que las fiestas de Vincent son muy conocidas y la comida de otros nobles, aunque saben que los cuchillos vuelan en ellas (metafóricamente hablando).

El conde rodeado de fornidos y atentos guardias espera a la entrada del barco (llamado de forma rimbombante el "Faisán Dorado") hablando con los invitados mientras que los aperos necesarios entran en el barco. Los pnjs principales serán presentados por el conde con cierta sorna, sabe que son los posibles candidatos a un asesinato y es por ello que los está controlando riéndose de sus pobres intenciones. Gente de a pie mira sin disimulo como la nobleza de la zona embarca, quizás con envidia o simplemente para quitar un poco el aburrimiento de un día largo de trabajo.

En un momento dado, uno de los noblezuelos patea a una de las criadas a las que se le cae uno de los pequeños paquetes que lleva al barco, si alguien la ayuda, la joven criada se ruboriza y se presenta como Myrain, al personaje más apuesto notara algo extraño en su mirada y que su acento es algo cantarín.

Al entrar en el barco, pueden ver como los músicos están preparados las mesas empiezan a ser colocadas y los noblezuelos empiezan a hacer corrillos. En un momento dado el conde situándose en la parte superior del barco sentado en una gran silla rodeado de guardias da por iniciado el banquete, mientras que la tarde va dando paso a la noche.



Empieza la mascarada ¿Quién sobrevivirá a esta noche?

La segunda parte

Resumen

Tras las primeras presentaciones, la fiesta comienza, en ella aparecerán las primeras amenazas a la vida del conde, aunque los personajes si quieren ganarse el sueldo tendrán que actuar en consecuencia, tanto los soldados que protegen al conde como el hada se interpondrán si la situación se escapase de las manos (o ellos mismos quisieran cortarle la cabeza).

La fiesta comienza, decenas de invitados empiezas a comer, beber y hablar amenizados por una orquesta que toca música de baile. En el medio del barco se hace una pista de baile improvisada dejando la parte central del barco para que bailen las parejas y se empiezan a fraguar algunos de los intentos de asesinato (véase la sección de personajes), según la forma de actuar de cada uno de los posibles asesinos. El capitán alerta al noble de que hay algo mal en la brújula, a pesar de que siguen el rumbo correcto. A lo que el noble ignorará y le indicara que usen los ojos sino pueden usar la brújula. Se verá como Lady Liliana se va a llorar a un rincón tras hablar con el conde, si se consigue sonsacar dirá sus planes a los personajes, será cuestión suya como actuar en consecuencia, porque sino ella actuara poco después siendo abatida por los guardias. También se abre una vía de agua en el casco, cuando les piden que la atajen varios de los sirvientes les atacan (asesinos contratados por el vizconde). Cuando van a decírselo al conde se pasa a la tercera parte



El pantano quiere su parte

La tercer parte:

Resumen

Los hechos se precipitan y la maldición del hada hace efecto, engañados por sus ilusiones el barco acaba encallando en un lodazal donde los monstruos del pantano se ceban en los viajeros que caen tras el golpe, esto precipitará la acción y llevará a los personajes a la cuarta y última parte.

Cuando los personajes regresan de la bodega para informar al conde de lo sucedido, el vigía informa de que han llegado al puerto, aunque en su voz parece haber incertidumbre y los marineros están algo asombrados, ya que es imposible que se haya hecho la travesía en tan poco tiempo. Cuando el capitán comenta este hecho al conde hace oídos sordos, pide que se atraque y empieza a explicar que en la mansión se darán mejores viandas y que se dará la razón de esta fiesta y de tan ilustres invitados. Entonces el barco se encalla en un lodazal que no debería estar allí, haciendo que varios pasajeros caigan a unas aguas sucias y pantanosas donde extrañas figuras los arrastran a la oscuridad para horror de los asistentes. Lo que produce estupor y espanto a los invitados, con el caos consiguiente se realiza un nuevo intento de asesinato por parte de uno de ellos. Entonces la ilusión que rodeaba al barco se disuelve y se puede ver una tierra pantanosa. Una zona que reconoce el capitán que está alejada de la ruta unas 7 millas. Al principio es todo calma, la pasarela baja y los marineros teniendo cuidado de no caer a las aguas intentan alejar al barco de la orilla. De repente, criaturas del pantano suben por el lateral del barco, atacando a quien pueden, lo que hace que la gente huya hacia las luces de un pueblo cercano. El conde da la orden de dirigirse al pueblo, temiendo que su reputación termine junto a su vida a manos de las criaturas de las aguas oscuras.



La venganza de un hada se hace esperar, pero es terrible

La cuarta parte

Resumen

La historia llega a su clímax, donde el conde será juzgado por el hada y llevará al resto del pasaje con él a no ser que se cumplan ciertas condiciones impuestas por la ofendida. Sea como sea no olvidarán su viaje por el río.

Cuando el gentío (al menos los supervivientes) llegan al pueblo, uno de los invitados (o la criada Myrain si alguno de los personajes le ha seguido el juego de seducción) se descubre como el fata que ha estado llevando todo el camino a este pueblo maldito. Allí le propone una elección al conde para pagar la antigua cuenta entre ella y su padre. Morir y salvar a sus invitados o dejarle vivir y matarlos. Evidentemente el conde dice que elige la última opción y de las casas empieza a salir una tromba de no muertos dispuestos a cumplir su cometido. Pero para horror del noble, por cada muerto entre sus invitados recibe un clavo en su cuerpo. Por lo que pide ayuda a los personajes ¿Dejarán morir a los invitados para castigar al noble? ¿Lo protegerán por el dinero? Si escapan, el noble vivirá pero de una forma lamentable y buscará venganza sobre ellos. Si lo matan la hada se enfadará y les prometerá que "Serán sus hijos los que verán su venganza", antes de desaparecer. Si matan a los zombies, el hada les aplaudirá y dirá que perdona al noble por la buena actuación de sus allegados (eso sí le dejará los clavos que ya han sido clavados). Por último está la opción de matar al hada que espera en el campanario del pueblo. Solo se puede atacar a distancia, ya que vuela a su alrededor y es bastante dura. (Opción bonus, si han seducido al hada, les dejará marchar a cambio de llevarse al pnj a su casa. Nunca será visto jamás, pero el siguiente personaje (un elfo) dirá que es hijo suyo y que quiere seguir los pasos de los compañeros de su padre) En cualquier opción que el noble sobreviva les pagará su paga, ni más ni menos. Ni siquiera les dará las gracias por salvarle la vida. En otro caso, serán los pnjs supervivientes (según cual) los que les ofrecerán una recompensa sea en contactos, sea en dinero, sea en un posible amante entre la nobleza.

Zonas del Faisán Dorado

El Faisán Dorado es un barco de recreo, no especialmente preparado para largas travesías y ni mucho menos para aguas tempestuosas, acondicionado con el más gusto recurrente del noble, se trata de un barco de dos plantas y una pequeña bodega.

1) La cubierta está acondicionada para el uso festivo, y por lo tanto a excepción de una parte alta para que el capitán del barco otee las bifurcaciones del río está a disposición de una gran zona de convites y bailes. Tal y como se ha comentado, hay varias mesas que se engalanan y forman diferentes combinaciones según la necesidad y una pequeña tarima para una orquesta que toca durante la velada música de baile y recreo.

2 y 3) La parte de abajo que se llega por una escalera cerca de la zona del capitán y otra en las cercanías del trono donde el conde observa los movimientos de la fiesta. Dividiendo en dos secciones. En una se ofrecen varias habitaciones para los invitados más impetuosos (que tienen cuadros falsos para que un sirviente apunte las posibles infidelidades y deslices) y para los momentos delicados nos encontramos unos aseos, que suelen ser aseados rápidamente, para que los nobles no se molesten, aunque más de un golpe ha recibido un sirviente lento en sus quehaceres.

En la otra sección nos encontramos con la cocina que está conectada a la despensa y a un trastero donde sacan y meten los objetos necesarios para las fiestas.

4) Por último está la bodega, más centrada en el mantenimiento de los alimentos y que suele estar bien protegida de las ratas.

Zonas del pueblo infectado

El pueblo solo tiene una función narrativa, sirve como trampa final y escenario donde los personajes pondrán a prueba su determinación. El poblado no tiene más de 15 casas que se sitúan desparejas alrededor de una calle principal que tiene como centro una ermita de la nueva fe, donde se encuentra la torre. A los pies de la aldea se encuentra una hoguera donde los aldeanos en un principio quemaban a sus muertos, pero pronto volvieron de la muerte, los aldeanos que pudieron escapar solo para infectar a su vez a otras poblaciones. La mayoría de casas están bloqueadas por tablonés, el resto están evidentemente abandonadas y saqueadas.

Personajes Dramatis

Conde Vincent: Es un hombre joven, atractivo de rasgos latinos, siempre con una sonrisa traviesa tanto en la boca como en los ojos, un ligero bigote y siempre está vestido con atuendos lujosos de brillantes colores. Parece que se toma todo como una gran broma y él es quien la está haciendo. Siempre amable con las damas y algo más distante con los hombres, con sus empleados es más parco en palabras, siempre paga bien (reconoce que la lealtad debe de ser pagada) pero no acepta ni peros ni fracasos. Su máscara es la de un tigre de vivos colores.

Lady Margaritte: Parte del trío de hermanas amantes del Conde Vincent. Una mujer cercana a la treintena y una belleza madura de ojos oscuros y una cascada de pelo negro, que fue la primera amante del conde sustituida por la siguiente hermana. Esta mujer es calmada, calculadora pero sabe utilizar sus armas de mujer para hacer que los hombres hagan lo que quieran y a pesar de estar casada con uno de los hombres que están invitados en la fiesta, no tardará en buscar un amante solícito en la fiesta. Ha conseguido camuflar una botella envenenada del vino favorito del noble y se ha hecho inmune al veneno tras soportar pequeñas dosis durante meses. Espera tomar una última copa con él para verlo morir cara a cara. Lleva una máscara de cuervo, elegante y bella.

Lady Rose: Parte del trío de hermanas amantes del Conde Vincent. La segunda hermana tiene 25 años. La diferencia con su hermana es una evidente coquetería, con un vestido que roza el escándalo y a pesar de ser casada con un hombre mucho mayor que ella (tan mayor que apenas tiene conocimiento de sí mismo) tira la caña a los otros hombres. Su fama es merecida, pero no le importa, reafirmando en que su derecho de nacimiento le permite hacer lo que quiera. Aunque se parecen mucho, odia con todas sus fuerzas a Lady Margaritte y a pesar de haber sido desechada sigue amando al Conde Vincent. Su máscara es la de una zorra, lo que aviva las malas lenguas y las miradas de deseo sobre ella.

Lady Liliana: Parte del trío de hermanas amantes del Conde Vincent. Aunque a diferencia de su hermana tiene un pelo rojo como el fuego y unos ojos azules que iluminan la sala. Es un secreto a voces que es la hija de un amante de su madre, pero su madre ya viuda, ha dejado claro que es la hija de su fallecido marido, utilizando duelistas para defender su honor cuando es necesario. Amable, ingenua y muy bella, es una mala combinación en un mundo tan turbulento como la alta sociedad, donde el conde la violó pero la atemorizó con daño a sus hermanas y madre (que aprecia sobremanera) para que no pudiese hablar. Ella ha venido en busca de venganza con una daga en su liga. Morirá a manos de los guardaespaldas del conde sino se le hace ver su error. Tiene una máscara de petirrojo, en el fondo demuestra ternura.

Vizconde Marcus: Un hombre hecho a sí mismo en un mundo lleno de parásitos. El dicho dice que el clavo que sobresale debe ser machacado y a este orondo hombre de negocios que consiguió su puesto gracias a sus negocios y a casarse con una noble que estaba en la bancarrota ha sido el blanco ideal para las chanzas del conde y sus jugarretas pueden ser cuanto menos hirientes. Por eso ha sobornado a dos de sus guardias que en cuanto haga una señal le matarán (les espera un bote de huida en cierto punto del río).

Caballero Ismael: Es uno de los guardaespaldas del conde teniendo en cuenta la tendencia del noble de meterse en líos, es sin duda un asesino eficaz. Su mujer ha sido amante del conde, pero eso no le importa, solo quiere prosperar y aguanta sus ganas de clavarle una daga en el corazón. En realidad lo defiende con tanto denuedo porque quiere ser el mismo quien lo mate cuando toque. Es una persona bastante gruesa, pero su apariencia engaña y tiene una velocidad y fiereza brutal. Lleva una máscara de ogro, terrible y oscura.

Melisea: Está fata tiene forma de una mujer hermosa de pelo color azul y ojos acerados con un cuerpo escultural de tez verde. Se toma su venganza con calma y espera una generación para vengarse de su ofendido. Es un espíritu que ha centrado su existencia en las zonas pantanosas, por lo que puede engañar los sentidos dentro de una zona bastante amplia de acción dentro o en las cercanías de un pantano. Además de ser dueña y señora de las criaturas que en el moran.

Personajes extra

Nobles de relleno: Un montón de noblezuelos y pelotas, que comen y beben las reservas del noble, en tanto que intentan hacer crédito político con ello. Un maregmanum de máscaras y de nombres pomposos, para muchos de ellos será su última noche.

10 guardias: A pesar de su ropa de calidad y de vivos colores, nadie podría equivocarse entre ellos y los nobles. Malencarados, de grandes espaldas y soeces voces, andan entre los invitados y alrededor del noble, para hacer ver que cualquier intento de asesinato es imposible, aunque no sabe que dos de ellos están sobornados para hacer la vista gorda (aunque un apremio de dinero por parte del noble puede hacerles cambiar de opinión.)

5 guardias ocultos : Además de los personajes, hay otros vigilantes, muy bien pagados para detener cualquier contacto de asesinato. Se les puede localizar por no beber tanto como los otros noblezuelos.

Sirvientes: Hombres y mujeres con ropas humildes y caras sombrías, que andan atendiendo el mínimo requerimiento de los presentes. Y según avanza la noche esquivando los pellizcos y besos soeces en el caso de las mujeres y patadas y golpes en el caso de los hombres.

Criaturas de la aventura

Soldado= mercenario página 259

Noble/sirviente= plebeyo página 260

Asesino= bandolero página 258

Criatura del pantano/cocodrilo= monstruo mediano página 244, el cocodrilo sin la habilidad especial

No muerto= zombi página 257

Conde Vincent: Guerrero humano nivel 1

Caballero Ismael: ladrón humano nivel 1

Melisea: Tamaño 1; hada

Percepción 12 (+2); visión en las sombras

Defensa 15; Salud 21

Fuerza 9 (-1), Agilidad 15 (+5), Intelecto 14 (+4), Voluntad 12 (+2)

Velocidad 12 aéreo o terrestre.

Inmune daño por enfermedad; encantado, enfermo

Defensa de conjuros : Recibe la mitad del daño por conjuros y hace las pruebas de habilidad para resistir conjuros con 1 ventaja. Una criatura que la ataque con un conjuro hace el ataque con 1 desventaja.

Presencia fascinante: Hace las tiradas de ataque en situaciones sociales con 1 ventaja. El contacto con un objeto hecho de hierro elimina este rasgo durante 1 minuto.

Vulnerabilidad al hierro: Está mermada mientras esté en contacto con el hierro. Además, si toca o es tocado por un objeto hecho de hierro, pierde la defensa de conjuros durante 1 minuto.

OPCIONES DE ATAQUE

Látigo (cuerpo a cuerpo) +5 con 2 ventajas (2d6 o 4d6 a un objetivo desorientado)

ATAQUES ESPECIALES

Majestad Cada criatura que no sea un hada y que esté a corto alcance y pueda ver debe hacer una prueba de Voluntad. Con un fallo, la criatura gana 1 punto de Locura. Las criaturas que ganen Locura por este motivo quedan desorientadas en lugar de atemorizadas. Con un éxito, la criatura queda inmune a este ataque hasta que haga un descanso.

Lanzamiento de batalla Cuando el elfo de alta cuna usa una acción para lanzar un conjuro, puede usar una reacción para hacer un ataque con un arma.