

# Fuego de Venganza

*Autor: Zuvassin's neighbour*  
*Titulo original: "Fire of Revenge"*  
*Traducción: Igest*

## Prologo

Hace 84 años el joven juglar elfo Shasmir y su amada Melwanel llegaron a Altdorf. Dos días después Melwanel murió de una forma horrible en el Gran Fuego de Altdorf. Shasmir fue incapaz de penetrar la barrera mágica y pudo ver en todo momento como se abrasaba su único y gran amor. Desde el suceso Shasmir se dió cuenta que el no tenía motivo alguno para vivir aparte de para vengarse, y el se prometio a si mismo llevar a cabo su venganza contra el Colegio Imperial de Magia Brillante (acusados oficialmente del Gran Fuego de Altdorf). El dejó a un lado su faluta y comenzó a estudiar el arte del asesinato. Cada doce años (un ciclo completo de los astros, que tiene un significado sagrado para los elfos a lo largo de sus vidas) captura y mata a un hechicero del colegio brillante de forma cruel o abrasado vivo. Cada vez que esto sucede, las autoridades descubren una flor junto al cadaver, los elfos la llaman "Melwanel".

## La aventura

El grupo de aventureros se encuentra de camino hacia Altdorf. El tiempo esta poniendose realmente mal y las nevadas comienzan a paralizar las comunicaciones en el imperio. Afortunadamente para ellos, el grupo es capaz de llegar hasta una posta de caminos llamada "Vino Dorado" propiedad de un viejo mercenario llamado Tomash. Las carreteras estan totalmente bloqueadas, y nadie puede salir de la posta sin arriesgarse a que los frios vientos y la nieve acaben por hacerles desistir de su empeño de viajar en tales condiciones. En la posta hay todo tipo de viajeros que puedan estar de transito por el lugar, mercaderes camino de Altdorf para ir a cerrar algun trato, vigilantes de caminos, algún que otro truhan, etc, todos ellos capturados por el mal tiempo. Entre todos estos personajes se encuentra un hechicero del colegio brillante, Knud Von Renate junto con su hijo y su sirviente mudo, Gans. Es un "snob fellow" y da muestras de sus poderes y autoridad en todo momento, apropiado o no. Unas horas después que Tomash declare que nadie podría sobrevivir a la nevada que esta cayendo fuera, un elfo entra en la posta. El elfo se siente terriblemente mal e inmediatamente alquila una habitación y se va a ella. Como os podéis imaginar, dicho elfo es Shasmir que esta siguiendo a Von Renate para encargarse de el. A la mañana siguiente el hechicero se encuentra la flor melwanel en su habitación. El pánico le invade de inmediato al darse cuenta que la vieja leyenda de su colegio es realidad y comienza a buscar protección. El grupo de personajes parece el grupo ideal para tal labor, así que el les propone contratarles para servir como sus guardaespaldas hasta que llegue a un lugar más seguro (como mínimo ofrecerá 30 coronas y nunca más de 60 coronas). Si en el grupo de personajes hay alguno que sea un elfo, una hora después de que Von Renate les haya contratado para protegerle, encontrará un mensaje en su habitación en el cual se le insta a no involucrarse en el caso ...

## Una tensa situación

La idea es la de crear una atmosfera de gran tensión, la ventisca parece no amainar y eso retendra al hechicero en la posada aún más tiempo con el peso de la maldición de Melwanel sobre su cabeza. Knud empezará a ponerse más y más nervioso e incluso intentará convencer a los personajes de que se pongan en camino aún a pesar de la ventisca. A medida que pasen las horas ira poniendose más y más paranoico, pudiendo provocar altercados con algunos de los otros individuos que se han visto atrapados en la posta, lo cual podrá aumentar la tensión.

La estrategia de Shasmir es sencilla, atacar de improviso y luego desaparecer, evitando cualquier enfrentamiento directo con alguno de los personajes o con el hechicero. Para ello tratará de aprovechar un despiste de los personajes para acabar con la vida del hechicero. Shasmir permanecerá alerta durante los dos primeros días, sin arriesgarse, aunque si aparece la oportunidad de acabar con el hechicero no la desaprovechará. De ahí en adelante el tiempo ira poniendole también más nervioso y es facil que sea entonces cuando se produzca su ataque. Si llegado el quinto día aún no ha encontrado la ocasión para acabar con Knud, intentará algo menos cauteloso y se arriesgará sin preocuparse por las consecuencias con tal de lograr acabar con el hechicero (no se debe olvidar el caracter trágico de este personaje).

Los personajes deberán dejar bien claro como se organizan para proteger a Knud Von Renate, los turnos de guardia, lugares donde le acompañan, etc. Con la tensión de la situación probablemente Knud se comporte un poco desagradablemente con alguno de los personajes y podría llegar a discutir con ellos abiertamente, increpandoles en mitad de la taberna o en cualquier otra ocasión. No será nada facil la protección de Knud, y alguno de los personajes debería arrepentirse de haber aceptado el trabajo.

Sin duda la situación será lo suficientemente tensa para los jugadores, pero puedes añadir aún más problemas para complicarlo todo. Un mercader se ha puesto nervioso, porque el retraso a causa de la ventisca le va a hacer perder un negocio muy importante y este empezará a protestar. Tomash intentará retenerle, pero finalmente tras una larga y agitada discusión le dejará partir, el mercader partira con sus dos acompañantes (los cuales no estan muy de acuerdo con la partida, aunque resignados le acompañarán). Una hora más tarde de su partida, regresará uno de los tres hombres, con graves heridas y casi sin aliento. Una vez que se haya recuperado, contará que fuerá no solo son un peligro la ventisca y las bajas temperaturas, sino que hay también lobos merodeando por la zona, que han acabado con el mercader y el otro hombre.

## **Desenlace**

Al sexto día la ventisca comenzará a amainar, y todos estarán impacientes por marcharse y proseguir sus caminos y en caso de que Shasmir halla llevado a cabo su venganza, tendrán aún más ganas. Si finalmente Shasmir ha conseguido cumplir su venganza antes de los cinco días que tenía de plazo, este actuará en consecuencia. Si nadie sospecha de el, permanecerá en la posta a la espera que pase la ventisca y en cuanto parezca reducirse un poco desaparecerá camino Altdorf. Si alguien pudiera sospechar de su participación en la muerte de Knud, intentará silenciar a la persona en cuestión o huirá sin más, queda a elección del master tomar tal decisión. Si en el plazo de los cinco días Shasmir no logra acabar con el hechicero, las circunstancias que lo impidan dependerán de los sucesos: podría ser que los personajes le descubrieron y capturaron, o simplemente le repelieron sin descubrir quien era, así que como master deberás desarrollar tales circunstancias de la mejor forma posible. No obstante esta segunda alternativa debería ser la menos factible, ya que Shasmir esta muy bien preparado y dispone de grandes habilidades para llevar a cabo su cometido. Incluso podría llegar a apelar a su buena voluntad en un encuentro, en el que les intente convencer de su justa cruzada.

## **Los personajes**

Shasmir

M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr Fv Em  
5 58 64 3 3 8 66 2 55 59 51 67 60 50

Knud Von Renate

M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr Fv Em  
3 39 32 3 3 7 40 1 42 42 50 47 49 29

## **Experiencia**

75 Px's si los personajes consiguen evitar el asesinato de Knud.

25 Px's si además consiguen desenmascarar a Shasmir.

25 Px's por interpretación.