

El Culto a Pharos

El poblado de Betian era un alegre asentamiento. Sus habitantes eran amables y se dedicaban a sus tareas con diligencia y alegría, ya fuera cultivar sus fértiles tierras, cuidar del ganado, herrar a los caballos, comerciar o servir cervezas en "El Jabalí Rollizo", la taberna de la localidad. Betian siempre fue un lugar donde pasar una noche agradable y el típico asentamiento al que las caravanas y grupos de aventureros se desviaban para pernoctar. Sin embargo, todo empezó a cambiar cuando Firenser, un clérigo de Pelor (o cualquier dios benigno, preferiblemente relacionado con el fuego o la luz, que empleéis en vuestra campaña) decidió convertir Betian en su hogar. Poco a poco, el fervor del clérigo se contagió al resto de la población y el templo que Firenser fundó se convirtió en el centro de la vida social de Betian. Pero los cambios en la población no pararon ahí. Sus habitantes comenzaron a ser más recelosos de los extraños. Sin perder las formas educadas, ahora se muestran fríos y distantes. Betian ha dejado de ser un lugar agradable y los extranjeros ya no se sienten bienvenidos. Los pocos que ahora pasan la noche allí siempre comentan que durmieron profundamente, pero todos recuerdan extraños cánticos que poblaban sus sueños. Los rumores rodean a Betian y no son pocos los que se muestran intranquilos con este pueblo. ¿Se trata de simples celos? ¿Hay algo más detrás de la seca amabilidad de sus habitantes? ¿Cuál es el poder real que tiene Firenser sobre ellos? ¿Es este clérigo realmente quien dice ser?

Presentación

Betian no es un poblado desconocido, aunque su popularidad ha caído en picado en los últimos años, desde que se fundó el Templo de Pelor. Hay muchas formas en las que los jugadores pueden haber oído hablar de este pueblo para dirigirse a él. Pueden haber oído los rumores de que ahora es un sitio extraño, donde los habitantes pasaron de ser agradables y amables a mostrarse suspicaces con todo el mundo sin aparentemente sin motivo alguno; también es posible que los jugadores simplemente lleguen a Betian de paso, porque les pille de camino para llegar a otro sitio y que se hayan visto obligados a pasar la noche o unos días en esa localidad. Tal vez los jugadores sean los guardias de una caravana que tiene que pasar la noche en Betian y se vean envueltos en los misterios de esta población. Sea el motivo que sea por el que los jugadores lleguen a Betian, durante su primer día serán contactados por Morwen Sotillo, un granjero que posee tierras a apenas un par de kilómetros de Betian. Tiene miedo de lo que ocurre en el pueblo y teme especialmente a Firenser y sus allegados más cercanos, verdaderos fanáticos, pero está dispuesto a correr el riesgo de pedir ayuda a los jugadores para que acaben con los males que asolan a la zona.

El pueblo de Betian

El núcleo urbano de de Betian está compuesto por un puñado de casas y de edificios importantes para la comunidad, como la tienda de ultramarinos, el ayuntamiento, la posada de "El Jabalí Rollizo" y, sobre todo, el Templo a Pelor (o cualquier dios relacionado con la Luz o el Bien que estéis empleando en vuestra campaña), que se ha convertido con el paso de los años en el centro de la vida de Betian.

Posada "El Jabalí Rollizo":

Es el edificio con forma de "T" que se encuentra en el centro del pueblo. En su día fue un lugar muy agradable en la que la gente gustaba de pernoctar, pero hoy en día es más un lugar de encuentro para la misma gente del pueblo. Tienen siempre habitaciones libres, ya que son pocos los extranjeros que pasan la noche en Betian. El dueño de la posada es Oland Birr, un hombre enjuto y ceñudo.

Herbolario:

Es el edificio que está más al este del pueblo. Tiene un pequeño terreno en la parte posterior con un huerto y varias plantas medicinales que Ellias Busan emplea en sus remedios. Ellias es un hombre culto y conoce su oficio. Es especialista en narcóticos. Una tirada de Naturaleza CD 13 en su huerto permitirá hacerse con una dosis de "Violeta del Sueño" (150 po).

Violeta del Sueño

Esta planta es un veneno que se ingiere y obliga a hacer una Tirada de Salvación de Constitución CD 13 para no caer inconsciente durante 1 hora.

Templo de Pelor:

Es una estructura sencilla, pero con cierta majestuosidad, situada al oeste del pueblo, justo enfrente de un pequeño jardín con una estatua de Pelor de grandes dimensiones. Las puertas del templo son una obra preciosa de ebanistería, con soles llameantes grabados y braseros en los que se agitan grandes fuegos. Firenser, el clérigo es la máxima autoridad de Betian. Es un hombre de mediana edad, aparentemente amable, pero siempre mostrando un cierto aire de superioridad y condescendencia. Le gusta siempre tener el poder y controlar la situación y le gusta ejercerlo. No le gustan los extraños, ya que tiene miedo de que alteren el status quo.

La persona más importante del pueblo es Firenser, el Clérigo de Pelor que está a cargo del templo de Betian. Desde su llegada, el culto en el templo se ha convertido en el eje de la vida de la zona. El culto a Pelor es indiscutible en Betian y los aldeanos son devotos hasta un punto que roza el fanatismo. Cualquier comentario negativo hacia Pelor, e incluso positivo a algún otro dios, será visto con desagrado y predispondrá a los PNJ en contra de los jugadores. Los paladines y clérigos del grupo que hagan profesiones de fe de forma abierta a un dios que no sea Pelor, serán tratados con desprecio o, directamente, serán ignorados.

Pero Firenser no es quien dice ser ni el culto a Pelor de Betian es el que se supone que es. Hace mucho tiempo que Firenser abandonó la verdadera fe y comenzó a aprovechar su carisma, la buena fe de la gente para manipular y obtener de ellos lo que desea: poder. El antiguo clérigo hizo un pacto con una criatura muy peculiar, un elemental de fuego llamado Pharos, muy diferente de los que suelen poblar las interminables regiones en llamas del Plano Elemental de Fuego. Pharos es sensiblemente más débil que el resto de los miembros de su raza y ha desarrollado una personalidad mezquina y cruel. Le gusta quemar cosas, el sufrimiento ajeno y la sensación de poder que provoca en las criaturas más débiles que él.

Firenser ha creado un culto alrededor de la figura de Pharos, una religión de la que los habitantes de Betian son temerosos y fanáticos seguidores a partes iguales. Aquellos que se niegan a seguir los preceptos del antiguo clérigo, sufren las consecuencias de las llamas de Pharos. Cuando la persuasión y buenas maneras de Firenser fracasan, intimida y aterroriza con el fuego de Pharos. Nadie de Betian hablará libremente de esta situación si son preguntados, ya que cualquiera que se manifieste en contra del régimen de Firenser será duramente castigado. Sin embargo, hay unos pocos habitantes del pueblo, especialmente algunos granjeros que viven en los alrededores, que no están contentos con la situación y respirarían aliviados si el clérigo desapareciera. Desgraciadamente, son demasiado pocos, no están organizados y tienen pánico por las consecuencias que acarrearía una rebelión abierta. Morwen Sotillo es uno de esos granjeros. Durante el primer día de estancia de los jugadores en Betian, intentará ponerse en contacto con ellos de forma discreta y les pedirá que le visiten a su granja, que está a unos pocos kilómetros de distancia. Morwen está muy asustado y teme por su vida.

Les contará lo siguiente:

- Los primeros años hubo algunos misteriosos incendios y desapareció gente del pueblo. La explicación oficial es que lo abandonaron, pero existen sospechas de que fueron asesinados.
- Hay unos pocos que son muy cercanos a Firenser y comparten su gusto por el poder. Están acomodados y disfrutan de un estatus privilegiado dentro del pueblo. Estos ciudadanos son Celinda Hienian, la única alguacil de Betian, Oland Birr, el posadero de "El Jabalí Rollizo" y Ellias Busan, el herbolario.
- Todas las mediodías hay culto en el Templo de Pelor, con cánticos y ofrendas. Sin embargo, parece ser que una vez a la semana, por la noche, se han visto a algunas figuras que se acercan al templo por la noche y no vuelven a salir hasta casi el alba. La siguiente reunión será la siguiente noche.
- Firenser controla algo, tiene un poder misterioso relacionado con el fuego. Morwen no sabe exactamente lo que es

Una tirada de Perspicacia CD 11 revelará que, aún siendo sincero, el granjero está ocultando algo. Si se le presiona, reconocerá que le atacaron hace poco y que ha sido la gota que ha colmado el vaso. Estaba pensando en irse de Betian, pero que la llegada de los jugadores podría significar un cambio en el pueblo para bien. Los jugadores deberán decidir si hacen caso a Morwen y visitan su granja al día siguiente o, por el contrario, deciden seguir con las pesquisas por su cuenta.

La Granja de Morwen

La granja de Morwen es un lugar algo apartado de Betian, pero está lo suficientemente cerca como para que el granjero haga su vida y su negocio con esta población. La granja consta de tres edificios principales: una vivienda, un granero y un establo donde descansan algunos animales. Cuando los jugadores lleguen, se encontrarán con que gran parte de la granja está arrasada por el fuego. Dos pequeñas agrupaciones de árboles han sido calcinadas, parte de la tierra está quemada y todavía con el olor a ceniza en el ambiente y, además, hay un carro quemado con un caballo muerto y carbonizado a su lado. Morwen les explicará que hace dos noches aparecieron en su casa unos encapuchados y que le quemaron las tierras. Llevaba un tiempo mostrándose algo crítico con Firenser y sus fanáticos y está convencido que ha sido un intento de intimidarle.

Mientras los jugadores estén en la granja de Morwen, aparecerá la alguacil del pueblo, Celinda Hienian,

acompañada por 5 Sectarios.

Están preocupados porque los jugadores quieran hacer algo en el pueblo y les invitará a irse, a la vez que amenaza a Morwen de forma velada. Si los jugadores se muestran reacios a marcharse, Morwen tiene orden de atacar y acabar con ellos y con Morwen allí mismo.

A partir de este punto, pueden ocurrir varias cosas:

- Que los jugadores quieran hablar con Firenser y persuadirle de que se vaya del pueblo y lo deje en paz.
- Que los jugadores decidan atacar directamente el Templo de Pelor y ver qué está ocurriendo.
- Que los jugadores quieran esperar a la noche a ver qué ocurre en el Templo por la noche.

Morwen puede sugerir que si van a luchar, hablen con más granjeros de los alrededores que también están descontentos para ver si entre todos pueden hacer algo para ayudar.

El Templo de Pelor

El Templo de Pelor por dentro es una estructura impresionante. Hay tres grandes estatuas de figuras llameantes que se encuentran en las diferentes esquinas de la planta del edificio. También hay un gran altar blanco y hay varios braseros siempre encendidos que iluminan la estancia. Dentro hace mucho calor. Los fieles se sientan en unos bancos para asistir al culto, realizar cánticos y hacer sus ofrendas. Si se examina la estatua de la derecha del edificio y se supera una tirada de Perspicacia CD 14, se descubrirá una puerta secreta que lleva a un Sanctasanetorum. Lo que se encuentren dentro del templo depende mucho de lo que los jugadores hayan hecho y con quién vayan. El culto ordinario se celebra a mediodía, oficiado por Firenser, y el templo estará lleno de feligreses si los jugadores intentan entrar a esa hora. Si se acercan por la noche, no habrá nadie en su interior y los jugadores podrán explorar con libertad su interior. En el caso de que haya enfrentamiento, Firenser intentará huir al Sanctasanetorum para usar la ayuda de Pharos contra los jugadores.

El Sanctasanetorum:

Este lugar es sustancialmente diferente al resto del edificio.

El suelo es de piedra calcinada y en medio de la sala hay un gran vórtice llameante, donde está Pharos, expectante. Hay braseros y estatuas con piras llameantes y en el suelo hay varias alfombras con cojines. Cuando los jugadores entren en la estancia deberán superar una Tirada de Salvación de Constitución CD 12 o sufrirán un nivel de cansancio debido a las altas temperaturas. Si algún jugador tiene resistencia o inmunidad al fuego tiene éxito inmediatamente. Dependiendo del momento, en el interior de la habitación puede estar únicamente Pharos, esperando, o, si es de noche, que los jugadores interrumpen una ceremonia sacrilega dirigida por Firenser con ofrendas al Elemental de Fuego. Si surge la confrontación, Pharos y Firenser atacarán a Pharos de forma conjunta. Si ven que están perdiendo, Pharos intentará prender fuego a la habitación y al templo para causar la mayor destrucción posible. Firenser intentará huir si Pharos muere.

Conclusión:

Con la muerte de Pharos y la desaparición de Firenser, Betian quedará libre de su influencia, pero las heridas que infligieron tardarán mucho en cerrar. Los vecinos deberán aprender a vivir con la vergüenza de haber aceptado a Firenser y su tiranía... y algunos con rencor, ya que su posición con el antiguo clérigo era envidiable. Lo que ocurra a partir de ahora dependerá de muchos factores.

¿Los jugadores iban solos o recibieron ayuda de los granjeros? ¿Está Morwen vivo? ¿Quién será el nuevo dirigente de la población? ¿Habrá ciudadanos que busquen venganza?...

Espero que esta aventura os haya gustado y que, si decidís probarla con vuestro grupo, os paséis a comentar cómo os fue.

¡Gracias por todo!