

ENCUENTROS NIVEL MEDIO (4-6)



5.-LA NOCHE DE LA ELFA FANTASMA.

Localización: Posada y encrucijada de caminos.

Territorios: Cualquier lugar de Valion.

Ciclo: Nocturno.

Palabras clave: Lluvia, angustia, traición, noche, tristeza, horror, desesperación, lamento.

Información para el narrador: Hace años, una doncella elfa se enamoró de un apuesto aventurero humano. Se escaparon de Esmeril y formaron juntos su hogar en una cabaña cerca de una encrucijada de caminos. La pareja era feliz, e incluso la elfa se quedó encinta. Una noche una viajera proveniente de Visirtán pidió alojamiento a la pareja en su cabaña. Se trataba de una hermosa mujer de pelo azabache y ojos verdes como esmeraldas. Los tres tuvieron una agradable conversación junto al fuego y la pareja invitó a la mujer a quedarse más tiempo. Ella aceptó. Fatalmente, el joven aventurero y la invitada visirtaní se enamoraron locamente. Una noche, escaparon a un claro cercano a la encrucijada de caminos. La muchacha elfa se despertó en medio de la oscuridad y vio que su amado no estaba junto a ella en el lecho. Tampoco pudo encontrar a la joven viajera en la habitación de huéspedes. Presa de la angustia y en su avanzado estado de embarazo, la elfa salió a la noche a buscarlos. Los encontró consumando su amor en el claro del bosque. Enloquecida de celos y de cólera, de sus manos brotó una llamarada de fuego mágico que abrasó a la pareja de amantes hasta la muerte. La elfa corrió en mitad de la noche con las manos en la cabeza hasta la encrucijada de caminos. De la rama de un árbol sobre la misma, colgó su cinta de seda élfica y se suicidó ahorcándose con ella. Así la encontró un viajero enano al día siguiente. Nada pudo hacer por ella ni por el bebé que esperaba. Ambos habían muerto. Hoy en día, la cabaña de la pareja es una posada. Bajo el árbol en la encrucijada, todas las noches de luna nueva (como lo era en la que murió) aparece el espíritu de la elfa. Si se topa con algún viajero, le pregunta cuál es su historia, pues ella ya no la recuerda. Si el viajero no sabe responder, lanza su mortífero lamento y le ataca furiosa. Pues el espíritu de la elfa no es otra cosa que una Banshee.

Desarrollo: Es un anochecer lluvioso, y los Aj deciden hacer un alto en su camino en una recogida posada de madera que han encontrado en el sendero. Piensan que secar sus ropas junto al fuego y una cena caliente les sentará de lujo. Pero al entrar, se encuentran un ambiente un tanto oneroso. El posadero y sus tres clientes (un enano, un mediano y un anciano humano) se hallan en silencio y cabizbajos. Tristes y con la mirada perdida.

Si los Aj preguntan qué sucede, responderá el tabernero, un hombre de mediana edad escuálido y con un parche en el ojo.

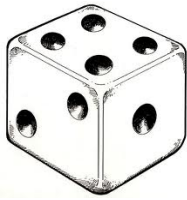
Hoy es la noche de la elfa fantasma. Quedaos en la posada y por nada del mundo os acerquéis al árbol en la encrucijada de caminos.

Si los Aj siguen indagando, cualquiera de los presentes les informará que todas las noches de luna nueva aparece bajo el árbol en la encrucijada de caminos cercana el espíritu de una doncella elfa. Todos aquellos que tienen la desdicha de encontrársela no son vueltos a ver con vida. Sus cadáveres amanecen cerca del susodicho árbol, con el rostro desencajado por el horror.

Nadie en la posada parece muy dispuesto a revelar nada más. Tendrán que hablar con los personajes no jugadores uno por uno, en grupo no volverán a abrir la boca y se encerrarán en un silencioso mutismo. Si los Aj siguen indagando, interpreta sus conversaciones individuales (aquí puede haber tiradas de carisma modificadas por los buenos/malos argumentos o tácticas de los Aj para obtener información) y si son capaces de sonsacar algo, haz una tirada por el tabernero, el anciano humano, y el enano en la siguiente tabla. Por el mediano haz dos tiradas. Es legendaria la curiosidad de los medianos por las historias y sabe más detalles que el resto.

| Tirada 1d6 | Información revelada |
|------------|--|
| 1 | Esta posada era antaño una cabaña en la que vivían una elfa y un humano. Dicen que estaban juntos en un fructífero amor, y que el fantasma es el de dicha elfa |
| 2 | Al parecer el fantasma de la elfa estaba embarazada de su amor humano en vida. |
| 3 | Una muchacha pidió alojamiento a la elfa y a un humano cuando estaban con vida. |
| 4 | El humano traicionó el amor de la elfa y la engañó con una hermosa muchacha cuando estaban vivos. |
| 5 | El fantasma de la elfa asesinó cuando estaba viva a su amado y a una muchacha visirtaní por medio de la magia. |
| 6 | El fantasma pertenece a una doncella elfa que se suicidó colgándose del árbol de la encrucijada, presa del dolor. |

- Cada una de estas tiradas toma un turno de conversación.
- La tirada no puede obtener los dos mismos



ENCUENTROS NIVEL MEDIO (4-6)



resultados para el mediano. Si sacas en la segunda tirada por el mediano el mismo resultado que en la primera, repite hasta que varíe. Sin embargo si que pueden repetirse resultados para el resto (es decir, un 3 para el tabernero y otro 3 para el enano indica que ambos saben la misma porción de la historia y no podrán revelar nada más).

- Dramatiza el final de cada una de estas conversaciones. Puede que cuando uno de los personajes no jugadores revele lo que sabe, una corriente de aire helado apague una vela, un escalofrío recorra la espina dorsal de todos los presentes, etc.
- Al final del segundo turno de conversaciones, el mediano saldrá de la posada presa del pánico y no querrá revelar más información. No hay manera de sonsacársela. Si no se le hubiese interrogado ya no se podrá hacer.
- Al final del tercer turno de conversaciones, el anciano humano saldrá de la posada con gran temor y no querrá revelar más información. No hay manera de sonsacársela. Si no se le hubiese interrogado ya no se podrá hacer.
- Al final del cuarto turno de conversaciones, el enano saldrá de la posada asustado y no querrá revelar más información. No hay manera de sonsacársela. Si no se le hubiese interrogado ya no se podrá hacer.

Así pues el orden idóneo para obtener la información es preguntar primero al mediano, luego al anciano, al enano acto seguido y por último al tabernero, que no se irá de la posada dado que es suya y no piensa abandonarla ni por esas terribles historias. Aunque el verdadero plan maestro sería que los Aj se divadiesen y cada uno interrogara simultáneamente a un personaje no jugador. Así obtendrían toda la información simultáneamente. Si les faltan porciones, tendrán que ser capaces de deducirlas si piensan acercarse a la encrucijada o pueden pagarlo bastante caro.

Desenlace:

Si los Aj deciden ir a la encrucijada de caminos, dramatiza mucho la situación. Es una noche tormentosa, hace frío y llueve. Tendrán que portar antorchas u otra fuente de luz y arreglárselas para que no se apaguen.

Cerca se encontrarán el cruce de caminos y un enorme árbol desnudo con una gruesa rama que se mece tenebrosamente sobre el mismo. Cuando se acerquen, de entre la oscuridad y la lluvia surgirá el fantasma de la doncella elfa más hermosa que han soñado jamás. Lleva un vestido ligero y su abultado vientre revela que está encinta. Anudado a su cuello hay un lazo de seda que pende a sus espaldas mecido por el viento.

La figura translúcida está envuelta en un halo de luz azulada. Camina cabizbaja y cubriéndose a ratos el rostro con las manos en gesto desconsolado. Se aproximará a los Aj con lánguidos pasos.

Desdichados viajeros – dirá con una voz musical y aterciopelada -. Me embriaga la tristeza, pues no recuerdo mi historia. ¿Qué tragedia hizo presa en mí?

Si los Aj le cuentan la historia sin omitir los siguientes elementos:

Tenia un amado humano

Estaba embarazada.

Su amor le traiciono con otra mujer.

Mató a los dos.

Se suicidó.

Su rostro se iluminará con una sonrisa, murmurará “Gracias” y se desvanecerá. Los Aj obtendrán los PX como si la hubieran derrotado en combate.

Si a la historia que le cuenten le falta alguno de esos elementos, se transformará en un horrible ser de pesadilla y lanzará el lamento del banshee. Todos los aventureros deben superar una tirada de salvación contra petrificación/parálisis o morir de terror en el acto. Inmediatamente la Banshee atacará a los supervivientes.

Banshee.

CA: 0

DG: 7

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1d8 + 1d4 por toque gélido

TS: elfo nivel 7

Moral: 13

Alineamiento: Caótico

PX: 3000

Una vez transformada, la banshee causa miedo. Todos aquellos que fallen una tirada de salvación contra conjuros, huirán de la zona durante 10 asaltos presa del pánico, con un 50% de probabilidades de soltar lo que tienen en las manos. Es también inmune a las armas no mágicas.

Autor: Felipe Campazas.

<http://lamarcaoscura.blogspot.com.es/>