



ENCUENTROS NIVEL AJUSTABLE



3.-LA DONCELLA ENVENENADA.

Localización: Castillo de un noble.

Territorios: Cualquier lugar civilizado (recomendado Reino Bosque).

Ciclo: Diurno y Nocturno.

Palabras clave: Nobleza, opulencia, hedor a enfermedad, olor a hierbas, química, angustia, urgencia.

Información para el narrador: Es imprescindible que haya en el grupo un Aj que pueda saber de venenos o enfermedades (clérigo, mago, explorador, asesino...) La hija de un noble se halla gravemente enferma. El clérigo que la atiende no consigue sanarla, por más remedios que le prepara. El administrador del castillo se pone en contacto con los Aj, que acaban de llegar, y les invita al mismo para que intenten curarla. Resulta estar envenenada y es el propio clérigo (que no es lo que parece) el que le administra el veneno como si fuese un remedio.

Desarrollo: Los Aj son llevados al castillo por el administrador del mismo (ponle el título que más pegue) para que echen un vistazo a Arana, la joven hija del señor feudal, que está gravemente enferma. El clérigo que la atiende no consigue sanarla con los remedios que le administra. Dicho sacerdote, un hombre joven con una descripción que encaje en la campaña, puede estar nervioso ante la presencia de los Aj. Pero NO DES ESTA INFORMACIÓN. Interpretala. El clérigo se pasa la mano por su frente empapada en sudor, la lengua por los labios, le tiemblan ligeramente las manos, etc. Si los Aj preguntan al personal de servicio que atiende a la joven doncella, pueden recabar la siguiente información:

- Empezó a sentirse mal hace dos días tras la cena.
- Delira continuamente en un estado febril.
- El clérigo cree que es una rara enfermedad que contrajo por una plato exótico del que sólo comió ella y ya no quedan muestras (Pato al Narvel, una rara especie de Khang).

Los Aj con conocimientos apropiados que la examinen (clérigos, magos, etc) pueden hacer una tirada de sabiduría.

- Si la pasan determinarán sus síntomas (ver más abajo).
- Si la pasan con un -4 además, sabrán que esos síntomas (más la fiebre) son incompatibles con ninguna enfermedad conocida. No está enferma.

- Si la pasan con un -8, directamente se darán cuenta de que está envenenada, no enferma.

Está claro que si un paladín trata de sanarla, no conseguirá nada. Es otra forma de deducir que no está enferma.

Para determinar sus síntomas, tira una vez en cada una de estas tablas:

1d4	Síntoma	Producido por
1	Pupilas dilatadas	Azul de Ungoloz
2	Piel amarillenta	Curcubita amarilla
3	Dificultad respirar	Hoja de Kur
4	Arritmias graves	Alacrán negro

1d4	Síntoma	Producido por
1	Llagas en la piel	Flor de Úrtica
2	Dolor extremo	Pez Tigre
3	Calambres musculares	Granos de Cirinea
4	Narices sangrantes	Oropimente

Tendrá entonces dos síntomas. Y sólo un par de días para administrar el antídoto. El alquimista (que no tiene ni idea de venenos) ofrecerá su laboratorio con los ingredientes que puedan servir de que dispone (cantidades suficientes de todos los ingredientes en la tabla de más abajo, es todo lo que tiene). No hay tiempo para conseguir más. Una nueva tirada de sabiduría con un -4 revelará que deben de mezclar sólo dos componentes, uno para cada síntoma, pues hay dos toxinas presentes. Son estos (y los Aj tendrán que deducir qué curan, no hay tiradas. Es interpretación):

Antídoto	Contrarresta
Lágrimas de azur	Azul de Ungoloz
Pétalos de rosa	Curcubita amarilla
Eucalipto de Ziyarid	Hoja de Kur
Corazón de caballo(planta)	Alacrán negro
Lys balsámica	Flor de Úrtica
Leche de amapola	Pez Tigre
Polvo de Melisa	Granos de Cirinea
Gelatina de roja	Oropimente



ENCUENTROS NIVEL AJUSTABLE



Ejemplo: El narrador obtiene 2 y 4 en las tiradas. Eso determina que está siendo envenenada con un compuesto de Curcubita amarilla y Oropimente (que el clérigo le administra como si fuese un remedio). Luego los síntomas son fiebres, piel amarillenta y un hilo de sangre permanente manando de sus narices. El antídoto adecuado es una pócima hecha de pétalos de rosa y gelatina roja.

Los Aj saben que no pueden administrar más de una dosis diaria y que no deben mezclar antídotos. De esto se deduce, que sólo tienen dos intentos antes de que Arana muera.

Los Aj saben cómo combinar las cantidades con una tirada de sabiduría. Solo tira uno de ellos. Si fallan, hay un 10% de probabilidades por rango de fallo (por ejemplo, para una sabiduría de 13 se saca un 17. $17-13=4$. $4 \times 10 = 40\%$) de que suceda lo mismo que mezclando más de dos ingredientes.

Si mezclan más de dos ingredientes, hay un 20% (tirada 1d100) de probabilidades acumulativas por ingrediente extra de que Arana empeore y muera antes de lo previsto (es decir, si era el primer intento, no habrá un segundo). Esto provocará la ira del señor del castillo, y probablemente que encierren a los Aj en los calabozos o tengan que huir.

Si los Aj dan con el antídoto adecuado en las cantidades correctas, los síntomas de Arana comenzarán a remitir y se estabilizará. Dándole una dosis diaria se recuperará en $2 + 1d4$ días.

Si los Aj examinan el remedio que el clérigo estaba administrando a la doncella, una tirada de sabiduría revelará que es un veneno, pero no cuál ni de qué está compuesto. Nunca lo habían visto antes, con lo cual no conocen el remedio. El clérigo tratará de huir entonces. El Narrador determinará su nivel, poder, y verdadera identidad según tenga sentido en su campaña. Puede haber aquí un enfrentamiento con él y algunos sirvientes que tenga infiltrados en el castillo.

Esto corresponderá al Narrador prepararlo.

Desenlace:

A) Los Aj curan a Arana. Además descubren que el clérigo es en realidad el envenenador. Calcula el nivel medio del grupo de Aj y multiplica el resultado por 500. Es el número de px extra que ganan. El señor del castillo les ofrecerá además como recompensa 500 monedas de oro a cada uno, y les declarará aliados, lo cual significará que podrán pernoctar siempre que quieran en la fortaleza y tendrán el favor del señor (beneficios interpretativos).

B) Los Aj curan a Arana, pero no descubren que el clérigo es en realidad el envenenador. Esto puede dar pie a nuevas aventuras. Calcula el nivel medio del grupo de Aj y multiplica el resultado por 250. Es el número de px extra que ganan. El señor del castillo les ofrecerá además como recompensa 500 monedas de oro a cada uno como agradecimiento.

C) Arana muere, pero los Aj descubren que el clérigo es el asesino. Calcula el nivel medio del grupo de Aj y multiplica el resultado por 100. Es el número de px extra que ganan. A discreción del narrador y según como se hayan dado las circunstancias, el señor del castillo puede no enfadarse con los Aj y ofrecer además como recompensa 100 monedas de oro a cada uno como agradecimiento.

D) Arana muere y los Aj no descubren que el clérigo es el asesino. Esto dará pie a nuevas aventuras, seguro. Además y según cómo haya sido, el señor del castillo puede enfadarse y arrestar a los Aj. El clérigo puede acusarles incluso.



Autor: Felipe Campazas.

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