

El Encargo de Zeichus

Una localización para una aventura por Michael Prescott y Michael Atlin

LA SITUACIÓN

En lugar de soportar la humillación del largo declive de su imperio, la Reina de la Martoi optó por preservar el cenit de su gobierno, sellando sus aposentos privados de los estragos del tiempo. Situados en un acantilado o abismo, quizás en el interior de las ruinas de una antigua ciudad.

FRESCOS DE ZEICHUS

Muchas de las habitaciones están pintadas con frescos magicamente reales que representan la tierra, tal y como era durante el gobierno de Martoi. Las pinturas de las habitaciones son tan convincentes que inicialmente aparentan ser espacios exteriores. El efecto se acrecienta cuanto más tiempo permanezca el observador en su interior, hasta ser del todo convincentes: Esto es a causa de un sortilegio, no una mera ilusión. Tras unos minutos, todos los presentes sentirán el viento, el clima y la hora del día avanzar. A veces se escuchan animales, e incluso pueden surgir de su interior. El día/noche va cinco horas por delante sobre el del resto del mundo.

EL SALÓN DE LOS SOLICITANTES

Su recibidor está llena de hojas y escombros, aunque su estructura aun es sólida. Cada superficie está grabada de intrincados patrones que se repiten. Esta pequeña cámara fue una vez un puesto de guardia. Las amplias puertas hacia el interior son resistentes y están cerradas mediante el uso de la magia.

HOSPEDERÍA

La sala inferior era un albergue para los solicitantes. Tallados en bajo relieve representan a los peticionarios a la espera de audiencia. Sus runas invitan a los visitantes a elegir a un único peticionario para comida de las cocinas. Una fuente aún gotea: Al igual que el agua que hay en los pasillos, tiene propiedades curativas. El pequeño pasillo conduce hasta una larga caída: un basurero privado y hogar de una araña gigante de roca con numerosas aves disecadas. Grabado en sus paredes puede leerse, "Golchak eztubo a-".

LOS APOSENTOS DE LA REINA

A la entrada, una borboteante piscina permanece alimentada por un manantial. En su interior, hay una enorme cama vestida de pieles exóticas. Sus ventanas (frescos) dominan la vista sobre los seis dominios perdidos de Martoi. Un cofre contiene tres coronas cargadas de diamantes, esmeraldas o zafiros y un cierre con un mechón de pelo de la hija de la reina.

EL ESTUDIO DE ZEICHU

La luz multicolor de un centenar de mundos se derrama sobre la estancia desde cada boceto pintado entre estas ocho paredes. Todas las pinturas mágicas no utilizadas se han secado, pero no tanto como para no poder restituirlas.

EL CLARO FORESTAL - ESTANCIA DE LOS FRESCOS

Este espacio parece una cañada de densos bosques, atestada por árboles de alguna especie desconocida. El agua chapotea procedente de un acueducto hasta un estanque de piedra.

EL GRAN SALÓN

La magnánima reina preside una interminable fiesta, secretamente regocijada en su absoluto control sobre la misma. Una veintena de nobles cabriolean alocadamente mientras un trío de trovadores tocan sus flautas nasales a velocidad vertiginosa. Los siervos ofrecen vino y otras delicias a quienes holgazanean sobre cojines bordados. Algunos de ellos abotonados y acolchados de pies a cabeza, otros relucientes y casi desnudos. Apenas oculta tras una cortina, se desarrolla una orgía de media docena de participantes. Encadenados mastines gruñen a los recién llegados. Vestido enteramente de rojo, Sir Ume defiende el honor de su reina desafiando al más fuerte de cualquier grupo de visitantes. En secreto, se haya aterrorizado ante la perspectiva de su eterna prisión

ENCUENTROS ALEATORIOS EN LOS SALONES

1. Un pequeño animal (aves, roedores, zorros) escapado de un fresco
2. Siervos malhumorados con 1-3 de mastines de Sir Ume
3. Sir Ume, en busca de una víctima como bálsamo contra su miedo
- 4-5. d4+1 Jueguistas conspirando, riendo, persiguiéndose, coqueteando, teniendo sexo, duelos, borrachos y durmiendo apaciblemente, o sangrando.
6. Zeichus, arquitecto principal de estas salas y la magia que las sustenta, vagabundeando extraviado. La inmortalidad fue un acto de amor a su reina, pero ha llegado a arrepentirse de su arrogancia. Ahora es bastante senil.

EL VAMPIRO

Las anotaciones de Zeichus revelan que beber la sangre de una persona ajena permitiría la supervivencia más allá de las estancias mágicas. Uno de los nobles desea en secreto desafiar a la reina y escapar. La magia de la campanilla no restaurará este tipo de lesiones.

LAS COCINAS

Una vorágine de actividad; deliciosas nubes de vapor, rugientes hornos y siseantes órdenes; los sirvientes vienen y van por sus dos entradas. La despensa está llena de fruta fresca, mermelada y caza menor.

HABITACIONES DE LOS CRIADOS

d6 criados ociosos permanecen aquí, en cuclillas entre la basura y frágiles muebles. Lejos de los nobles, los sirvientes son descarados, de ojos brillantes y aspecto hambrientos. ¡Ay de aquel que se aventure solo en este lugar!

PERRERAS

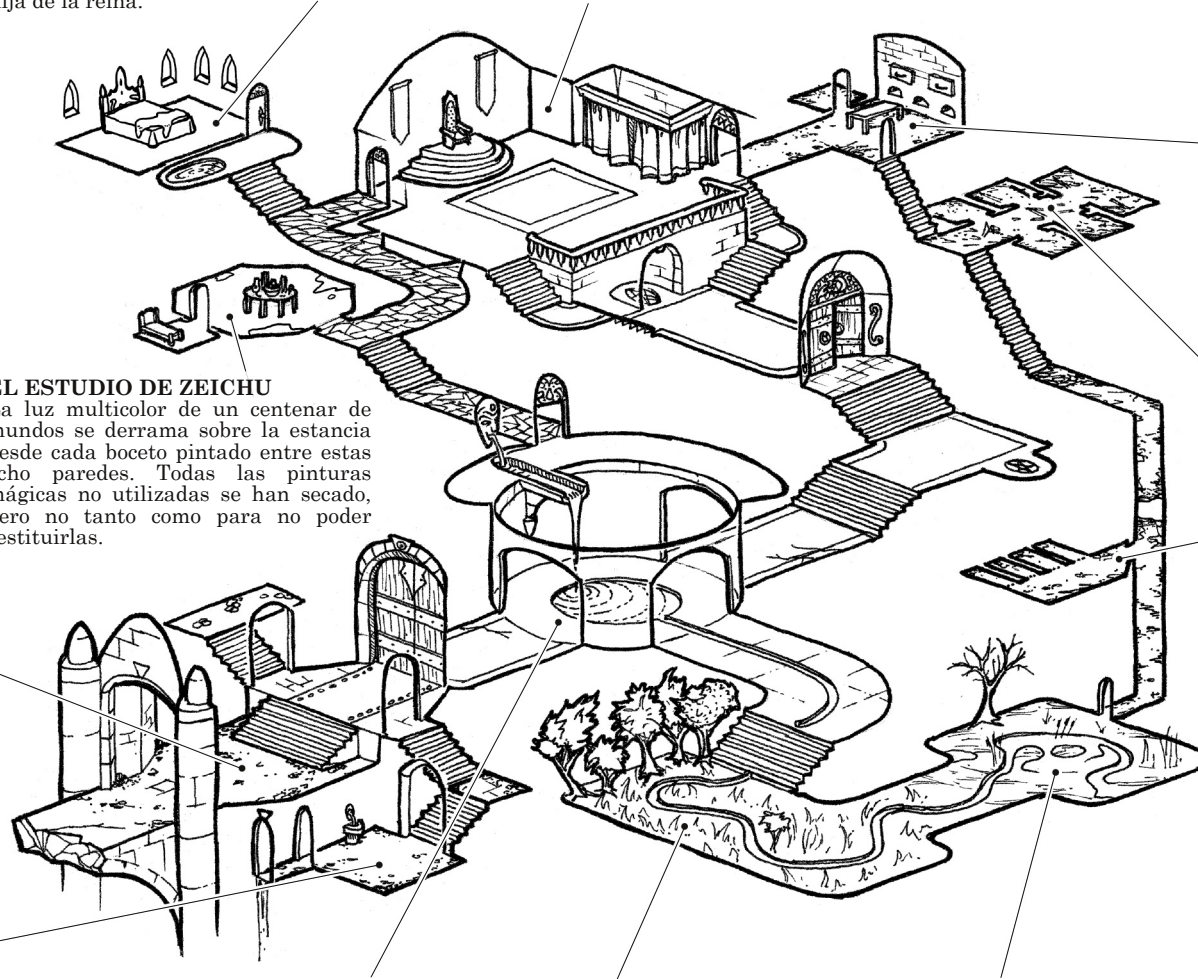
Los sabuesos de Sir Ume, mastines de ojos y dientes color azabache. Si se les enfurece, pueden ser capaz de doblegar a sus jaulas.

LOS ASISTENTES

En total, hay doce siervos: dos cocineros, dos jardineros, un jugador y seis asistentes, todos responden ante el chambelán. Son deferentes con los jueguistas, y se desplazan en silencio. Por desgracia para los siervos, fueron conservados con magia en bruto, sufren constantemente, y sueñan sólo con vengarse. Lejos de los nobles se vuelven insolentes y entregados a su malicia.

ECOS DE LA MARTOI

A cada hora, una sigilosa campanilla retumba a través de los pasillos, marcando la restauración de la corte de la reina. Todo el mundo rejuvenece, sus apetitos se renuevan e incluso los muertos reviven. Los festejos han continuado de esta manera desde hace miles de años



LA GENEROSIDAD DE ARMANET

Frescos: Una exuberante pradera cerca de un bosque primigenio. Helechos y arbustos brotan del blando terreno bajo los pies. 0-2 siervos reúnen plantas comestibles o mariposas en una malla.

FRESCOS DE HUMEDALES

Aparentemente, un valle empantanado; los cuervos graznan desde sus árboles desnudos. 0-2 siervos vadean sus aguas, profundas hasta el muslo, capturando anguilas.