

# "En las Fauces del Drach"

## INTRODUCCIÓN

Esta aventura es para un grupo de jugadores que jueguen con Héroes iniciales, aunque se puede adaptar sin demasiados problemas a Héroes mejor preparados. La aventura está pensada como una iniciación en la que se tratan diversos aspectos del juego, sin embargo, también será entretenida para los expertos. Transcurre en Eisen y para su buen desarrollo requeriría:

- a) Relaciones con la Sociedad de Exploradores (o razones para aceptar un encargo suyo).
- b) Estar a bien con la Iglesia Vaticana (y, si pudiera ser, creen en dicha religión).
- c) Que el grupo tenga ya una relación inicial (esto es más que nada porque salen grupos más unidos y coherentes, pero no está de más repetirlo).

Si el grupo no cumple al menos las características "a" y "b" el Director de Juego deberá adaptar "En las Fauces del Drach" a sus necesidades.

## INCICIO: EN UNA CIUDAD PORTUARIA...

...nuestros Héroes disfrutan de un reposo en su ajetreada vida...aprovecha para describir el ambiente que inunda una posada eisena, la población, orgullosa, que reconstruye su nación arruinada por la guerra; tras esta breve introducción, entra en escena Kraüser y sus matones. Kraüser es un miembro de la Sociedad de Exploradores, posiblemente un conocido de los Héroes, y a ellos dirige toda su atención. Es un hombre calvo, serio y musculoso, muy musculoso, y será breve en su petición: hace unos años, para salvarse por ser Objecionista, el señor del ducado cedió a la Iglesia Vaticana el derecho de explotación del Drachneisen en su territorio, sin embargo, últimamente la producción está disminuyendo por alguna razón, si a esto unimos que la Sociedad de Exploradores ha oído hablar de una diadema Ssyneth guardada en alguna parte de esas grutas de las cuáles se extrae el Drachneisen, es lógico que ambas facciones hayan pactado para que la Iglesia permita a los Exploradores el obtener la diadema a cambio de que investiguen en profundidad lo que ocurre en las minas. Aquí es donde entran los Héroes, Kraüser no tiene efectivos para realizar la misión, pero sí para financiar a un grupo amateur para que la realice por él, los objetivos son sencillos: ir a esas minas, averiguar que ocurre con el Drachneisen y obtener la diadema. A cambio, ofrece algo que pueda interesar a los Héroes (según el grupo, a unos dinero, a otros rumores...esto es mejor que lo concrete el Director de Juego). Sin más dilación, Kraüser se marcha, prometiendo pasar por aquí a diario hasta que los Héroes acudan con la diadema a él...si alguno de ellos piensa en la posibilidad de obtener la diadema y venderla al mejor postor, sabe de sobra que el mejor postor (y, en gran medida, el único) son los Exploradores. Y, sin más dilación, rumbo a las minas de Drachneisen locales.

## LA LLEGADA A LAS MINAS

No debería ser tan sencillo llegar a las minas, puede ser un excelente momento para el lucimiento personal de los Héroes, introduciendo unos mercenarios eisenos que quieren robarles o cualquier encuentro a gusto del Director. Las minas están situadas en medio de unas montañas a una semana de camino de la ciudad. Al llegar allí no deberían tener problema para introducirse en las minas si anuncian que vienen de parte

de la Iglesia (están esperando a unos enviados a investigar lo del Drachneisen), sin embargo, si tratan de hacerlo "a su manera" podrían encontrar mayores dificultades como introducirse en unas minas laberínticas sin mapa y los guardias eisenos bien armados. Al cargo de las minas están dos hombres, Wolfgang, un antiguo Capellán de Campo eisenos especialmente devoto, y Vencel, un turbio senescal. Wolfgang es un hombre amable, que tratará de caer simpático a los Héroes y se ofrecerá a acompañarles a las minas, mientras que Vencel es hosco, y piensa que el grupo solo puede causar problemas. No obstante, no todo es como parece, ya que Wolfgang ha sido quién ha estado robando Drachneisen para su uso personal, que es ponerlo a hervir para utilizarlo en sus misas, ya que opina que el Drachneisen es la sangre de Dios. Por otro lado, Vencel es desconfiado tan sólo porque no quiere perder su trabajo como administrador, y las malas cifras están haciendo que se vaya a pique. Bien, ya tenemos el escenario y los actores, ¡Acción!

## **EN LAS PROFUNDIDADES DE LA TIERRA**

Vayan con Wolfgang o sigan sus indicaciones con un mapa, los Héroes se introducen hacia lo más profundo de las minas donde podrán comprobar que, verdaderamente, el Drachneisen parece agotarse a más ritmo del que se extrae...una investigación más ardua, obviamente, lleva más tiempo...tiempo suficiente para que Wolfgang desaparezca o les alcance y desde una distancia providencial ponga dinamita y haga que el techo se derrumbe sobre los Héroes. El daño por la explosión es de 6g6, sin embargo, si superan una tirada de Músculo+Esprintar a una DF de 15 perderán un dado de daño por cada 5 ptos por los que superen esta tirada (es decir, 5g5 si la pasan, 4g4 si sacan 20, 3g3 si 25, etc). Tras esto, están a salvo...por ahora, pues el aire no tardará en agotarse, tienen pocas horas para salir o morirán ahogados... En este punto sí que no se puede prever lo que harán los Héroes, pero desde luego que deben hacerlo y rápido...no obstante, si no dan con ninguna posibilidad puedes permitirles fundir un Dado Dramático cada uno (o un Dado de Buen Karma) para que vengan a rescatarles.

Una vez fuera es bastante probable que busquen al causante de sus males, será entonces cuando descubrirán que Vencel ha sido noqueado y Wolfgang se ha dado a la fuga en su carruaje seguido por sus dos grupos de matones...matones que no dudará en lanzar contra el grupo (Lvl de Amenaza 2 cada uno). Lo ideal sería que capturasen a Wolfgang para ser entregado a la justicia eclesiástica, cumplido esto, tan sólo les resta averiguar dónde se encuentra la diadema Syrneath. La investigación o el interrogatorio a Wolfgang les debería llevar hasta una zona de las minas en las que ya no se trabaja, donde encontrarán un grabado bastante antiguo, en un eisenos bastante tosco, que habla de "la corona de dientes de drach" que se halla oculta en Las Fauces del Drach. Aquellos que superen una tirada de Ingenio+Concimiento de Eisen (o alguna habilidad similar como Historia) a DF 20 (15 para esienos) o se documenten (y seguramente superen una tirada de Ingenio+Documentación) podrán averiguar que existe una isla, no muy lejos de la costa, que recibe el nombre de "Las Fauces del Drach", pero está rodeada de un halo de misterio pues no se conoce a nadie que haya vuelto de ella. Pero, cómo no, contamos con un grupo de Héroes para realizar esta titánica tarea...

## **HACIA LAS FAUCES**

Para ir a la isla deberán tomar un barco en la ciudad en la que arranca la aventura, no debería ser muy difícil, porque si ellos no se lo pueden permitir Kraüser lo financiará. El viaje lleva únicamente un día y no deberían tener problemas de abordajes ni similares

(están muy cerca de la costa), no obstante, conforme se acerquen a "Las Fauces..." verán como una preternatural niebla les rodea y les acompaña...y se retira justo para ver como el barco se acerca inexorablemente a las mismas fauces...un acantilado de rocas escarpadas donde el navío podría hacerse trizas si los Héroes no reaccionan rápido. Salvar el barco requiere una maniobra evasiva en la que el grupo deberá pasar una tirada del Timón (Ingenio) del barco + la pericia de quién lo maneja, que hace un total de 8g5 a una DF de 30, en caso de fallarla el barco sufrirá 6g6 de daño y si se supera, por cada 5 pts por los que se supere se pierde 1g (así, si se pasa con un 35 hará 6g5, si es por 40 6g4...etc). Tras este desafortunado incidente, puedes dejarles llegar a la costa en paz (o no, hay DJ con muy mala leche...je je je).

## **EN LAS FAUCES DEL DRACH**

La isla tiene forma de fauces de dragón (lo cuál explica el nombre de la isla...siendo los dientes el escarpado acantilado con el que estuvieron a punto de estrellarse). No obstante, no es demasiado grande pues puede recorrerse caminando en un día. No obstante, no todo va a ser tan sencillo, pues la isla está llena de grutas y pequeños recovecos, y la diadema podría estar en cualquiera de ellos.

Sin embargo, el objetivo de esta parte de la aventura no es recorrer mazmorras y mazmorras en busca de una diadema, sino mostrar la parte más...ehmm...esotérica de 7º Mar, en este caso se manifiesta en la forma de esos maravillosos "monstruos de las ruinas" que vienen en la Guía del Director del Juego. También sería interesante estrenar las maravillosas trampas y venenos que vienen en mencionado libro, porque así el DJ tiene la oportunidad de probar las reglas (recordamos que esta aventura está orientada especialmente a jugadores novatos). El caso es que tras batallar con seres que escapan a la razón y vencer las más diversas trampas deberían hacerse con la preciosa corona color estaño y con extrañas inscripciones que tampoco parece ser una maravilla (salvo para un ojo experto en Synchroneth, que reconocerá el valor del objeto).

## **CONCLUSIÓN**

Sería previsible que los Héroes entregaran a los Exploradores la diadema y reciban la recompensa acordada, sin embargo este es un mundo peligroso y corren tiempos en los que los Héroes son necesarios, puede ser que en la misma taberna estalle una pelea que conduzca a la próxima aventura...la respuesta la tienes tú, DJ, tan sólo asegúrate de que sea algo divertido...

**Pedro J. Ramos, MercenariosRol.**