El estanque secreto de Avurasir

Seesa, la ciudad de los secretos. Hogar de las Cuatro Casas, lugar de partida de los exiliados Isir, fuente de intrigas, magia verde y extraños productos.

Los viajeros callan cuando recorren el barrio de las gárgolas, protegidos por tatuajes comprados que bien podrían ser una estafa, lo que les arrojaría de cabeza a una jauría de gárgolas.

Seesa, envuelta en nieblas, llena de peligros, y donde los caminantes nocturnos pueden encontrar la muerte, o un jugoso tesoro envuelto en aventuras mortales.

Bajo las calles empedradas de Seesa, las antiguas minas, cavernas naturales y túneles centenarios horadan la tierra y la roca, ocultando los peligros que ni la Plaga ha podido matar.

Uno de ellos es el Estanque de Avurasir.

Perdido en una caverna natural, un estanque plateado ha permanecido oculto durante siglos, hasta que fue descubierto por un aventurero quien ha vendido el secreto a uno de los nobles de la casa Kaendros, Flati, un pomposo y consentido joven que desea ascender en la jerarquía de su casa, y para ello está dispuesto a utilizar cualquier medio que caiga en sus manos.

Un estanque subterráneo no sería nada especial si no fuese porque el estanque ha demostrado algunas propiedades singulares.

La estancia en la que se encuentra aparece iluminada por una luz azulada que parece surgir del estanque, lo que ya de por si denota unas propiedades mágicas innatas.

Así mismo, el estanque de Avurasir, llamado así por su descubridor, y por nadie más, todo sea dicho, posee otra cualidad innata. Parece reflejar imágenes de ciudades que no son Seesa.

Extrañas torres y complicados trazados que remiten a urbes que ni Flati ni Avurasir han conocido nunca. Ninguno de los dos ha salido nunca de Seesa, pero las posibilidades son lo suficientemente reducidas para que hasta a ellos se les ocurra que, o bien el estanque refleja urbes del pasado Preplaga, o bien de alguna forma, están bviendo las ciudades que la Plaga mantiene inalcanzables para todos excepto para los Dragómadas.

Flati ha pensado vender esta información a algún miembro de la familia, pero eso le haría perder el control de una posible arma que todavía no conoce completamente, y entregar un poder a un posible rival de una posible arma cuyos poderes completos desconoce.

Por ello pasa días y noches en la gruta del estanque, con la única protección de Avurasir, quien asegura que puede protegerle de las amenazas que la oscuridad de los túneles guardan.

El Estanque de Avurasir en una aventura

Una de las posibilidades que el estanque mágico otorga a la hora de crear una aventura para los jugadores es que alguien de la casa Kaendros, quizás la propia madre de Flati, contacte con ellos para organizar una misión de rescate a las grutas.

Flati ha desaparecido, y su familia está preocupada. Los personajes pueden contar con algo de ayuda en forma de información si el Master desear proporcionársela, en forma de la criada personal del noble. Al parecer, entre sábanas, Flati no guardó el secreto de la existencia del estanque tan bien como le hubiese gustado. Le confesó a su amante la existencia de ese lugar, y que pretendía usarlo para dar un enorme golpe de efecto.

Eso haría que los personajes tuviesen que peinar la zona más desconocida de las cavernas para localizar la estancia y ver qué ha pasado con el hijo de su clienta.

Quizás Flati y Avurasir sigan vivos, atrincherados en la cueva, asediados por una pequeña horda de criaturas goblinoides surgidas de lo más profundo de las minas.

O quizás la sirvienta tampoco ha podido guardar el secreto y un noble de alguna casa rival, quizás un Azur, esté persiguiendo a Flati y su guardaespaldas por Seesa, con el fin de arrebatarle el secreto del que sería una poderosa arma en manos de un estratega que desease usarla para expandir su influencia fuera de Seesa.

Sea como sea, que los PJ´s se preparen para enfrentarse a peligros desconocidos o trampas destinadas a terminar con su misión de rescate.

Ilustración de Daniel San Andrés (2007)