

# Búsqueda 3

## AMOR DE SEDA Y ACERO

"Los enamorados pueden andar sobre las telas de araña que se mecen en el tibio calor del verano, así de leve es la ilusión". Romeo y Julieta

### INTRODUCCIÓN

En Tharsad, la familia noble Tremond ha logrado arrancar una promesa de matrimonio a la familia de la elfa Lindeth de Sylvania.

Los jóvenes Tommard y Lindeth se casarán, y los lazos creados entre Tharsad y Sylvania permitirán que los primeros tomen la delantera en el control de El Cuello.

Pese a lo polémico del enlace (estratégica y racialmente), los Tremond han decidido celebrar la petición de mano en la fabulosa mansión de los Tremond en Tharsad, y así enviar toda una declaración de intenciones a sus vecinos de Santo y el Círculo de Piedras.

### CLAVES

Los Tremond temen alguna acción durante la fiesta que haga fracasar la unión entre las casas. Lo que desconocen es que Tommard es el primer interesado en que el matrimonio nunca llegue a producirse.

El joven noble mantiene un idilio secreto con el también joven Armon, su Adalid y protector juramentado. Tommard prometió a Armon en secreto que jamás tomaría esposa y que siempre estarían juntos pese a lo prohibido de su amor.

Tal es el amor que se profesan, que han pergeñado un plan para matar a Lindeth, y aprovecharán la fiesta y sus asistentes para dirigir las culpas hacia los enviados de Santo (el noble Fern), Corona de Piedras, o los elfos más tradicionalistas de Sylvania (como Fendil, hermano de Lindeth).

### DESENCADENANTE

Escoge al miembro más adecuado por su clase y raza: urbanita y educado, no elfo. Recibirá una invitación (a través de un amigo/ familiar común de Tharsad) para asistir a la fiesta de petición entre Tommard y Lindeth.

Una vez en la mansión de los Tremond, el padre de Tommard, Roimst Tremond, les recibirá con mucha discreción, junto a su esposa, su hijo Tommard, Armon y el Sacerdote de Lux de la familia, Orifal.

—Necesito extranjeros que velen por la seguridad de la celebración. Hay demasiadas personas interesadas en que fracase, y no me fio de nadie. Pagaré 75pr por ello. Así de importante es la empresa.

—La discreción debe ser máxima. Cualquier incidente durante la celebración puede echar al traste el enlace, y es algo que no pienso permitir.

—Los Tremond negaremos esta reunión. Si actuáis de forma temeraria, insensata o, incluso, sospechosa, os encerraremos en una mazmorra y tiraremos la llave.

**Pista:** Tommard, altivo e insolente, se muestra abiertamente contrario a la medida —No necesito de esta escoria para protegerme, soy un Tremond. (SAB CD10): Orifal parece triste. (SAB CD15): Armon, turbado.

### LA MISIÓN

La fiesta se celebra esa misma noche, sin tiempo para que los Pjs puedan hacer pesquisas. Deben prepararse, vestirse y acicalarse para la ocasión. La misión de los personajes es clara: impedir cualquier acción que ponga en peligro la ceremonia, permitiendo que fluya con normalidad. No está permitida la entrada de armas, salvo las *[ligeras]*, siempre que puedan ocultarse entre las ropas.

**LA MANSIÓN TREMOND:** La mansión está rodeada por un muro de 3 metros de altura que, estrechándose en los flancos, deja un paso de 2 metros de ancho en la parte este y oeste.

Al sur, precediendo la fachada principal están los jardines y un laberinto ornamental (1). Una vez dentro, se precisan de 2 tiradas exitosas consecutivas (SAB CD10) para encontrar la salida. Sólo se permiten 2 tiradas cada hora de búsqueda. En la fachada, sobre el porche, un gran balcón domina los jardines (2).

En la parte norte (parte de atrás), hay un pequeño bosquecillo privado (3) con una pequeña caseta de campo (4) entre los abedules en un extremo, y una pequeña capilla con campanario dedicada a Lux (hogar de Orifal) (5) al otro. También hay un establo (6) con los caballos de la familia. En la fachada, un balcón domina el bosquecillo (7).

La mansión está dividida en diversas estancias. La primera tras cruzar la puerta principal corresponde a un salón/recepción (8) con cómodos sillones, pequeña biblioteca y cuadros de la historia familiar. Tiene dos vestidores anexos (9) a cada lado del salón.

Tras la puerta de la recepción, el Salón principal (10), adecuado para la fiesta. Es una sala enorme rodeada de

mesas, dejando libre el centro para la ceremonia. Entre las columnas, discretamente cerca de las paredes, pueden observarse las puertas del servicio (11) (cocinas, estancias.), que a su vez tienen puertas que dan al bosquecillo. En la parte norte de la sala, sobre una tarima elevada, la mesa de honor. Tras ella, 2 escaleras se unen en la planta superior, donde se puede dominar el salón por la pasarela que lo rodea, y donde hay 2 puertas: la sur, que dirige al balcón de la fachada principal (12), y la norte, que conduce a un pasillo donde se reparten las 10 habitaciones para la familia (13). Al final del pasillo, una cristalera da acceso al balcón trasero (14).

**LA FIESTA:** Hay 100 invitados, incluyendo el servicio. Ante las puertas y en los jardines, decenas de curiosos burgueses de Tharsad disfrutan de la recepción a los elfos y principados vecinos. Hay 2 aspectos que debes tener en cuenta durante la fiesta, además de las acciones de los Pjs: los ACTOS (intentos de asesinato de Lindeth), y las PISTAS (que los Pjs pueden escuchar o detectar). Además, un buen roleo y/o acertadas tiradas de CAR, permitirán relacionarse con los invitados, pudiendo conseguir información de forma directa (CONTACTOS). Para acceder a la tabla de contactos, debes tener en cuenta qué tipo de Pj pretende relacionarse, pues las personalidades de la fiesta pueden ser más o menos accesibles según sea su interlocutor.

La fiesta empezará con la recepción en los jardines (1). Si los Pjs se muestran activos, permite una tirada de SAB en la tabla de PISTAS y, después, permite una tirada antes de cada ACTO:

Result.	<b>PISTAS</b> (v)vista, (o)oído
CD10	(v) Los Pjs se sienten observados por Fern, que sonríe enigmáticamente. No parece disimular mucho. (o) — <i>Si por el elfo fuera, todos estaríamos muertos —se oye entre los invitados de la familia Tremond.</i>
CD15	(v) Hay muchos presentes armados, aparte de la guardia de Roimst (hombres de Fern y Fendil): dagas, ballestas de mano e incluso alguna espada corta. (o) — <i>No pienso perderme la caída de los Tremond — dicen los hombres de confianza de Fern.</i>
CD20	(v) Un hombre sudoroso del servicio llama la atención de los Pjs. El chaleco que viste tiene un color ligeramente diferente al del resto (ver <b>ACTO 1</b> ). (o) — <i>No hay más que ver a los prometidos para saber que es un matrimonio de conveniencia. No se aman y se nota —se comenta entre los hombres de Fern y los invitados de Tremond.</i>
CD25	(v) Tommard y Armon cruzan miradas y gestos. Armon casi siempre rehúye las miradas. (o) — <i>Esta fiesta es temeraria. Incluso Orifal se ha referido explícitamente a la seguridad de Lindeth — comentan los hombres de los Tremond.</i>

Nº	<b>ACTOS</b>
1	<b>¡Veneno!</b> Un miembro del servicio es un envenenador contratado. Si puede, <u>verterá un veneno mortal en la copa de Lindeth</u> entre plato y plato de la cena en (10). Permite una tirada de SAB CD15 si los Pjs prestan atención al servicio, o CD10 si directamente se mueven por las estancias del servicio (11). Si la consiguen, descubrirán al sospechoso que va y viene de la caseta (4), donde guarda diferentes disfraces y venenos ocultos. Mantiene bajo la lengua un pequeño vial que romperá para suicidarse si le atrapan.
2	<b>El escorpión</b> Un <u>elfo</u> encargado del equipaje de su señora aparece <u>inconsciente</u> en el pasillo que da a (13), rodeado de baúles de equipaje. Si entran en las estancias acondicionadas para Lindeth, verán los vestidos de la elfa amontonados sobre la cama, y la sombra de un <u>hombre vestido de negro</u> saltar por la ventana por el lado este. Su plan era colocar un <u>escorpión</u> entre los vestidos de Lindeth, esperando la picadura mortal mientras se cambia antes del baile posterior a la cena. Tirada DES CD15 si siguen al hombre de negro saltando por la ventana. Si fallan, <u>1d6 daño</u> por caída. Si consiguen seguirle, intentará perder o emboscar a los Pjs en el <u>laberinto</u> (1). Si pueden interrogarlo, con una tirada de CAR CD10, les dirá entre risas que <i>"no tendréis tanta suerte con mis compañeros"</i> . Si vuelven a la habitación de Lindeth y revisan entre los vestidos sin precaución, un escorpión dispuesto por el asesino <u>picará</u> (TS FOR CD10 o muerte en d4 turnos).
3	<b>Los asaltantes</b> Si todo lo anterior falla, Tommard y Armon tienen previsto un plan de choque: 5 asesinos armados y listos para matar a Lindeth durante el paseo que darán los prometidos en el bosquecillo (3) tras el baile. Sin embargo, algo sale mal antes del paseo. La escena

que "pueden" presenciar los Pjs es la siguiente: Armon luchando contra los asesinos. Ha acabado sucumbiendo a su conciencia y a sus votos como Adalid, que no le permiten asesinar a la elfa, ni siquiera por el amor de su vida. Así se lo hizo saber a Tommard antes de marchar a detener a los asesinos que él mismo contrató. Si los Pjs ayudan a Armon, éste acabará confesando la verdad, desesperado y arrepentido.

Result.	<b>CONTACTOS</b> (v)verdad (m)mentira
CD10	<b>Armon:</b> —Mis votos me obligan a defender la vida de mi señor Tommard. Esta fiesta le expone al peligro y me preocupa (m).
CD10	<b>Fern:</b> —Si los Tremond piensan que con esta pantomima controlarán El Cuello, es que son más imbéciles de lo que creía (v).
CD15	<b>Fendil:</b> —El joven Tremond ha rechazado a todas las pretendientes que se han cruzado en su camino desde siempre; seguro que siguiendo las instrucciones de su padre. ¿Ahora ama a mi hermana? No la merece (v).
CD15	<b>Lindeth:</b> —Leo en los corazones. Ese hombre no me ama, pero mi pueblo está por encima de todo (v).
CD20	<b>Orifal:</b> — ¿Que la familia Tremond se aparta de Lux para abrazar el Equilibrio? podría soportar ese dolor. El que no puedo soportar es el que me producen los jóvenes Tommard y Armon; verlos sufrir por el amor que yo vi nacer, y por el que los veré morir.

### EL FINAC

Tras el **ACTO 3**, Tommard ha decidido acabar con Lindeth él mismo. La ha convencido para pasear por el laberinto (1), con Fendil vigilando la entrada. Armon aparecerá con el rostro y la armadura cubiertos de sangre, y la espada en la mano junto a los Pjs?

Armon llamará a Tommard, que ya tenía la daga asida entre las ropas, preparada para matar. La pareja volverá a la entrada rápidamente. Allí, Armon mirará por última vez a su amor:

—*No dejaré que lo hagas —le dice—, Juré protegerte de todo mal. De todo.*

Armon sacará su daga y se apuñalará entre las junturas de la armadura, alcanzando el corazón por el costado.

### EPÍLOGO

El enlace nunca llegó a producirse. Fendil y sus elfos se llevaron a su hermana de vuelta a Sylvania para nunca regresar. La casa Tremond cayó en desgracia cuando Tommard, su único heredero, decidió seguir el camino de Armon, allá donde su amor será libre y eterno.

### PERSONAJES

<b>ARMON</b> <u>Adalid humano ns</u> <i>Claves: [Luchador] [Humano] [Medio] [Humanoide]</i>
FUE 14 DES 11 CON 10 INT 11 SAB 11 CAR 12
FOR +5 REF +0 VOL+1 INI+0 MOV12 PG 38 CA 17
Ataque: Espada larga at +5 daño 1d8+2; Golpe escudo at +5 daño 1d8+2; PE 3.
Talentos: Salvación, Protección, Esperanza

<b>ENVENENADOR m6</b> <i>Claves: [Humanoide] [Medio]</i>
FUE 11 DES 16 CON 14 INT 13 SAB 11 CAR 10
FOR +2 REF +6 VOL+0 INI+3 MOV 12 PG 72 CA15
Ataque: +8 Daño 1d6+3 P + 7d6 V, 1/2 SAL FOR CD14 espada corta
Talentos: Multiataque (espada corta, 2). Asesinato: Ventaja si el rival no ha atacado aún, siempre crítico si sorpresa. Ataque furtivo (como Pícaro): 6d6 extra. Evasión: si falla TS REF 1/2 daño; si supera, niega daño. Resistencia V

<b>ASESINO ns</b> <i>Claves: [Humano] [Medio] [Humanoide]</i>
FUE 15 DES 11 CON 14 INT 10 SAB 10 CAR 11
INI+0 MOV12 PG 32 CA 11
Ataque: Espada corta at +5 daño 1d6+2
Talentos: Tácticas de grupo: Ventaja en ataque si otro asesino se encuentra a 2 metros o menos del blanco. Ataque múltiple (espada corta, 2).

*Amor de seda y acero es una aynda de juego creada por Peronn HHH+ para Eirendor: El Albor de la Quinta Edad de Carlos Julián del Cerro y María José García.*

