



Resumen

En la ciudad de Eras-Har, los PJs reciben el encargo de proteger el palacio de la mariscala durante una cena protocolaria, en que un siervo del Rey Dios intenta eliminar a la gobernante de la ciudad. Los PJs deben ser soldados de la milicia o mercenarios, que reciben el encargo de vigilar el Palacio de Invierno durante la celebración de la cena.

Antecedentes

Durante la larga guerra que asola Eras-Har desde hace años, la ciudad ha mantenido a raya a los invasores orkos. Sin embargo, mantener el ejército tiene un alto coste, razón por la que la Mariscala Ilvana convoca a los nobles de la región a una cena en su palacio, con la intención de pedirles ayuda para sufragar la guerra. La cena se celebra en la sala de audiencias, que ha sido acondicionado con largas mesas para la ocasión, de manera que puedan acomodarse la treintena de invitados, en su mayoría nobles y terrateniente de la región de Liandur, familias importantes que controlan el comercio, la ganadería y la agricultura, y cuyo oro necesita para mantener el ejército.

Destacan entre los asistentes:

- Mariscala Ilvana: Única hija del Mariscal Leron Deror, permaneció oculta en el palacio durante toda su infancia y adolescencia, aquejada de una grave enfermedad de la piel. Al morir su padre, fue presentada a la ciudad y nombrada Mariscala con tan sólo veinticinco años de edad. Siempre lleva largos vestidos blancos y se cubre el cuerpo y el rostro con gasas y vendajes que no dejan ver más que sus ojos negros.
- Capitán Orlant, caballero de Stumlad y jefe de la milicia de la ciudad.
- Frau Auril, abad de la abadía de la ciudad.
- Tiorn Daren, noble de Terian. Se trata de un anciano hombre del norte, que controla la población de Terian, limítrofe con las llanuras grises. Machista y egoísta, desprecia a la Mariscala y no está dispuesto a patrocinar la guerra en el norte, mientras en el sur apenas logran defenderse de los ataques de los clanes de elfos grises.
- Viesa de Lirian. Se trata de una noble de la pequeña ciudad costera de Lirian, al este de Eras-Har. Joven y atractiva, envió al morir su anciano marido hace dos años, y desde entonces gestiona sus tierras con mano de hierro. Su mayor preocupación es ahora encontrar un nuevo marido, adinerado por supuesto, para aumentar su poder y riquezas, por lo que la cena es para ella una oportunidad de seducir a alguno de los asistentes.

Los asesinos

Nadie sabe en Eras-Har que la noticia de la celebración ha llegado hasta el titán Grunt, líder de los ejércitos del Rey Dios en el norte, que aprovecha la oportunidad

para intentar eliminar a la Mariscala y a todos los nobles de la región convocados. Pero Grunt no destaca por su sutileza e ingenio, razón por la que contactó con los elfos oscuros del bosque de la Araña y les pidió ayuda. De este modo, un grupo de diez asesinos elfos oscuros, dejó el bosque y llega a la ciudad el día de la celebración. Disfrazados como monjes, se infiltran en la ciudad y llegan hasta el palacio, donde su intención es eliminar a los acróbatas contratados para amenizar la velada, llegar hasta el salón de la cena, y una vez dentro eliminar a todos los asistentes, y en especial a la Mariscala Ilvana.

Los asesinos son comandados por Irix, un elfo oscuro muy dotado para la magia. A sus órdenes lleva a diez elfos oscuros expertos en el disfraz y el combate.

Guerberos elfos oscuros (10)

Iniciativa +7, Defensa 17 (desprevenido 15), Armadura de cuero negro (RD 3), Ataque sin armas +5 (1d3+2), Espada +7 (1d10+1, 19-20), Presa +5.

Acrobacias +6, Engañar +7, Disfraz +6, Sigilo +8.

Notes: Infravisión 2, Inmunidad a dormir, Sensibilidad a la luz. **Aptitud sortilega:** Oscuridad o Alterar aspecto. Puntos de resistencia 42, Umbral de herida grave 11.

El día de la celebración

A la mañana del día de la cena, los PJs son llamados al fuerte de la milicia, donde su superior les ordena participar en la guardia que vigilará el palacio durante la celebración del evento. Para ello, deben presentarse a primera hora de la tarde en el palacio de Invierno, donde estarán a las órdenes del Capitán Orlant, que participará en la cena.

En su camino hacia el palacio, los PJs ven todo tipo de caravanas y compañías llegadas a la ciudad. Se trata de las comparsas de cada noble y terrateniente, algunos no más que un grupo de viajeros, mientras que otros, como Viesa de Lirian, llegan con toda su cohorte al completo, y desfilan por la ciudad mostrando su señorío.

Durante este desfile, el DJ puede provocar un pequeño incidente, en el que un ladrón aprovecha la confianza de Viesa para arrebatarle un colgante y huir entre la multitud. Los PJs pueden perseguir al ladronzuelo, que no es más que un pobre desgraciado. Si logran apresarle y regresan con él ante Viesa, ésta ordena a sus hombres que ejecuten al ladrón en la misma calle, a la vez que agradece con cierto desdén la ayuda de los PJs. Otra reacción diferente se produce en el caso que alguno de los PJs sea humano y muy atractivo, ya que Viesa reparará en sus encantos y puede que le reconozca durante la cena.

Una vez en el palacio, el Capitán Orlant ordena a los PJs que monten guardia en el pasillo de entrada, donde deben evitar que entre nadie que no sea invitado. En las siguientes horas, su cometido es vigilar la entrada y recibir a los asistentes. Por aquí pasarán los diferentes

Aventuras en el Reino de la Sombra son una serie de aventuras rápidas para el Juego de rol del Reino de la Sombra. Para más información, consulta la web de www.nosolorol.com

nobles, entre ellos Viesa de Lirian, que si reconoce al PJ apuesto, le saludará y le guiñará un ojo de manera seductora, mientras le dice que espera que vuelvan a verse durante la velada.

Los PJs puede que tengan algún problema con algún timador o listillo que intente colarse en la cena haciéndose pasar por un noble (Averiguar intenciones CD 25 o Saber Local 20 para descubrirlo). Si se les cuela alguno, el propio Orlant lo descubre y reprende a los PJs por su torpeza, enviándolos a vigilar la torre occidental, y poniendo a otros soldados en la puerta.

La cena

Aunque los PJs puede que no vean nada de la cena, ésta discurre con bastantes problemas, pues la petición de la Mariscala de mas oro para la guerra no es bien recibida por los nobles, especialmente por el viejo Tiorn Daren, que clama indignado y manifiesta que aceptará órdenes de una fulana leprosa cubierta de vendajes. Estas palabras provocan un gran revuelo y casi una pelea en el mismo salón entre los asistentes. Para calmar los ánimos, el Capitán Orlant pide un descanso para estirar las piernas, y algunos de los asistentes se levantan de las mesas y salen al vestíbulo.

Si Viesa de Lirian ha puesto su objetivo en algún noble, intentará aprovechar este momento para seducirlo y perderse con él hacia la zona de cocinas donde tener un momento más íntimo. En caso de que se haya encaprichado de un PJ, le vendrá a buscar para llevarlo también a las cocinas con intenciones obvias. Un rechazo por parte del PJ enfurecerá a la mujer, que no olvidará con facilidad este desprecio.

Una vez los ánimos se calman, la cena se reanuda, momento en que se pide la entrada de los malabaristas para entretener a los asistentes.

La llegada de los asesinos

Un poco antes, el grupo de elfos oscuros aprovechará la caída de la noche para infiltrarse en el palacio. Para ello trepan por la torre oriental, eliminan a los dos guardias que la custodian y se cuelan escaleras abajo hasta el comedor, sala en que se preparan los malabaristas para su actuación. Una vez aquí, los elfos oscuros eliminan a los artistas mediante dardos envenenados, les quitan las ropas y les suplantán con las máscaras de bufones. Su plan es sencillo, esperar a ser convocados al salón, una vez terminada la cena, y durante la actuación lanzar su ataque. Así, apenas están preparados, un guardia les viene a buscar y los elfos oscuros se dirigen al salón ataviados como malabaristas. Al pasar por el pasillo de entrada, un PJ puede descubrir algo extraño en ellos (Atención CD 25), siendo lo más destacable las espadas que llevan ocultas bajo sus ropas. Si intentan alertar, los elfos irrumpen en el salón y ejecutan su ataque al instante, aunque sin el factor sorpresa. Los PJs también pueden descubrir a los asesinos si alguno de ellos se dirige al comedor o la zona de cocinas. Por ejemplo, si uno de ellos acompaña a Viesa hacia la pareja se encuentra retozando en el área de las escaleras del torreón, cuando se encuentran con uno de los asesinos, que baja de la torre después de asegurarse de que nadie ha descubierto a los soldados muertos de arriba. Entonces el asesino se lanza sobre ellos para eliminarlos y el PJ debe defender a la dama y

a su propia vida. Si logra detener al asesino y alerta a sus compañeros, los PJs acaban de ver pasar a los malabaristas hacia la sala de audiencias, por lo que aún pueden alertar a los asistentes.

El ataque

El plan de los elfos oscuros se basa en colocarse en el centro del salón y distraer a los nobles con sus acrobacias. Entonces, una vez situados junto a sus objetivos, eliminar primero a los más importantes, que son la Mariscala, el Capitán Orlant, Frau Auril, Tiorn Daren y Viesa de Lirian. Si los asesinos pueden atacar sin ser descubiertos, cada uno de estas personalidades debe hacer un Chequeo de Destreza CD 20 para evitar ser asesinados.

Si los elfos oscuros son descubiertos antes por los PJs, no pueden atacar por sorpresa, pero se lanzan al interior del salón en un ataque suicida. Su intención es abrirse paso entre los invitados hasta la mesa del fondo donde se encuentra la Mariscala.

Los elfos oscuros lucharán hasta la muerte, aunque si logran asesinar a la Mariscala, intentarán huir hacia el torreón oriental, para escapar del palacio.

El fin de la velada

Una vez concluya la lucha, la cena se cancela y se pasa a tratar a los heridos o muertos. Los nobles se retiran del palacio. Si la Mariscala ha sobrevivido, agradece a los PJs su ayuda, e incluso les ofrezca recompensa. Si los PJs logran capturar a Irix vivo, éste es el único de los elfos oscuros que conoce quién les ha encargado el asesinato y el motivo del mismo, lo que puede llevar a los PJs a saber más de lo que está sucediendo al norte.

IRIX

Elfo oscuro guerrero/mago, 80 puntos.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 14 (+2), Carisma 12 (+1).

Habilidades: Artesanía (Alquimia) +9, Atención +9, Buscar +7, Concentración +9, Disfraz +6, Idiomas 2 (siss, stumlandés y orkan), Investigar +6, Montar +5, Saber (Arcano) +9, Saber (Subterráneo) +9, Sigilo +8.

Dotes: Entorno predilecto (Subterráneos), Infravisión 2, Inmunidad a dormir, Longevidad, Sensibilidad a la luz, Competencia con armas (Marciales), Especialidad en ataque (Espada), Ocultación mejorada, Memoria eidética.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +6, Reflejos +6, Voluntad +7.

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 4, Reserva de Esencia 11. **Conjuros:** (Magnitud 0) Leer magia, Detectar auras mágicas, Atontar, Llamada, Resistencia, Mano de mago. (Magnitud 1) Armadura de mago, Confusión menor, Hechizar persona, Orden imperiosa, Proyectil mágico. (Magnitud 2) Esfera flamígera, Oscuridad, Partículas rutilantes.

Aptitud sortilega: Inmovilizar persona (magnitud 2)

Equipo: Espada de Luna, Armadura de cuero negro.

Combate: Iniciativa +6, Defensa 16 (desprevenido 14), Armadura de cuero negro (RD 3), Ataque sin armas +5 (1d3+1), Espada de Luna +7 (1d10+1, 19-20, Voluntad CD 15 o paralizado 1 asalto), Presa +4.

Salud: Puntos resistencia 36, Umbral herida grave 10.

