



LOS ADORADORES OSCUROS

Reto: Medio

Resumen

Los PJs trabajan como guardaespaldas de un noble, y deben evitar que unos asesinos secuestren a su hija. Lo que no saben es que su mujer es la líder de la secta y está tras los ataques.

Guardaespaldas del noble

La aventura se inicia cuando los PJs son contratados como guardaespaldas para el noble Fornat, en alguna ciudad humana del norte de Valsorth. El noble vive en una lujosa mansión, un edificio señorial con un gran jardín rodeado por un muro (en el jardín hay una entrada secreta a las alcantarillas, oculta bajo la hierba). La mansión está vigilada por diez soldados, que patrullan el muro, la puerta principal y el pasillo de acceso a las habitaciones de Fornat.

El noble les contrata (2 mp al día por PJ) pues ha sufrido el asalto de unos asesinos, que atacaron a su familia, y necesita reforzar su seguridad. Fornat no explica a los PJs el porqué de los ataques, y se molestará si le preguntan al respecto. Les paga para que vigilen, no para hacer preguntas.

La primera noche, los PJs son encargados de montar guardia junto al dormitorio de Fornat, donde duerme junto a su mujer Emalda y su hija Esna, apenas un bebé recién nacido.

A media noche, cuando todo el mundo duerme, se produce el ataque, en que cuatro asesinos se infiltran en la mansión por la trampilla secreta del jardín, escalan la fachada hasta el balcón del dormitorio del noble. Los PJs, deben descubrir el ataque, ya sea porque se han apostado en el tejado del edificio, u otra medida. Si no, un Atención CD 20 les alerta del ruido de la puerta del balcón al abrirse. Cuando entren en la habitación se encuentran con cuatro asesinos, vestidos completamente de negro y armados con dagas y espadas. Al ser descubiertos, los asesinos se lanzan sobre Fornat para matarle (no atacan ni a la mujer ni a la niña).

Asesino, Hombre del norte (45 puntos).

Hab. Acrobacias +6, Atención +6, Atletismo +5, Disfrazarse +4, Engañar +9, Intimidar +6, Sigilo +8.

Dotes: Ataque furtivo 1.

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 9 m, Defensa 15 (Despre 13), Armadura (RD 1), Arco +5 (1d8, 19-20), Puñal +5 (1d4+1, 20/x3), Derribar +5, Presa +4.

Salud: Puntos Resistencia 24, Umbral herida grave 9.

Cuando el primero de los asesinos muera, otro de ellos intentará huir, saltando desde el balcón al jardín (Atletismo CD 25 o se sufre 3d10 de daño y posiblemente una pierna rota) y corre por el jardín hasta la entrada de las alcantarillas (que es por donde habían entrado). Si algún asesino es capturado, un Intimidar CD 20 permite sonsacarle lo siguiente:

- *Somos adoradores del señor de la Sombra. Durante*

un tiempo Fornat se unió a nuestro grupo, y se casó con Emalda. Sin embargo, hace dos meses, cuando preparábamos el gran ritual de la luna negra, ese cerdo nos abandonó y ahora se niega a seguir con el rito.

En ese momento, Fornat acaba con el asesino, e impide que explique nada más. En caso de que ningún asesino sobreviva, es Emalda la que se queja a su marido, y explica a los PJs la historia que hay tras los ataques.

Los adoradores del señor de la sombra

Tal y como les dice el asesino, el origen de los problemas de Fornat nace de haber pertenecido a esta secta adoradora del Rey Dios. Todo iba bien, pues el noble se enriqueció gracias a la ayuda de los asesinos, que eliminaron a personajes que le impedían avanzar en la política de la ciudad. Sin embargo, hace unos meses, al nacer la hija de Emalda, los preceptos de la secta dictaron que ese bebé tenía que ser sacrificado para obtener el favor del Rey Dios. Fornat se negó en redondo y rompió la alianza. Desde entonces, los asesinos intentan eliminar al traidor, y sobre todo necesitan raptar al bebé para sacrificarlo en la próxima luna negra (noche sin luna), que es dos días después de que entren los PJs a su servicio.

Lo que Fornat no sabe es que Emalda sigue apoyando a la secta, ya que es sacerdotisa, y desea escaparse con la niña y poder hacer el ritual. Sin embargo, Fornat siempre vigila al bebé con dos soldados.

Segundo día

Después del ataque de la noche, al día siguiente los PJs reciben el encargo de proteger a Emalda, que debe ir al centro de la ciudad. Durante ese día, la mujer puede contarles más cosas sobre el grupo de seguidores del Rey Dios, aunque no admitirá que ella aún forma parte. Sí que puede explicar el ritual, y que es su hija la que debe ser sacrificada.

La mujer quiere ir al mercado. Es aquí donde, mientras finge mirar telas, le pasa un mensaje a un hombre (para descubrirlo, un PJ ha de no perder de vista a la mujer y superar un Atención CD 25). Si descubren la treta y atrapan al hombre, éste es un miembro de los adoradores, y tiene el mensaje en la mano, donde pone: *"Hermanos, esta noche envenenaré la comida y escaparé con la niña. Disponedlo todo para realizar el sacrificio. Emalda"*.

Si Emalda sospecha que los PJs le han visto o saben algo, sus compinches montarán una lucha en el mercado, para distraerles y poder dar el mensaje, y si pueden, eliminar a alguno de ellos.

Si los PJs descubren el plan de la mujer, Fornat no se lo cree (no quiero creerlo), pero vigilará mucho más esa noche. Emalda lo negará todo, por supuesto.

La noche de luna negra

Por la noche, Fornat invita a cenar a los PJs agradecido por salvarle de los asesinos, y es en este momento

cuando Emalda lleva a cabo su plan, poniendo un veneno que adormece en la comida. Si no descubren el veneno (Atención CD 30) o un Saber (Venenos) CD 20. Si no lo descubren, aquel que no supere un Fortaleza CD 25 cae dormido durante 1d4 horas y Emalda aprovecha la ocasión para coger al bebé y huir a las alcantarillas.

Si el plan falla, después de la cena, los asesinos lanzan un nuevo ataque, con cinco arqueros que disparan flechas desde el jardín, obligando a los PJs a apartarse de las ventanas. En ese momento, otro grupo irrumpe en la mansión, eliminan a los guardias que custodian al bebé, y huyen junto a Emalda.

Sea como sea, la historia sigue cuando la sacerdotisa alcanza las alcantarillas con el bebé, quizás seguida de cerca por los PJs y por el propio Fornat. Si los PJs no ven a la mujer colarse por las alcantarillas y no han descubierto antes la trampilla, deben superar un Buscar CD 20 para descubrirla.

Las cripta de las alcantarillas

La trampilla lleva a un pasaje angosto que desciende en la oscuridad. Si siguen a Emalda, esta corre junto a sus asesinos, que puede ser que se vuelvan para entretener a los PJs. Si la pierden de vista, los PJs deben superar un Supervivencia CD 20 para seguir el rastro de la chica, que les lleva a una puerta de bronce a un lado del pasadizo. La puerta (Inutilizar mecanismo CD 15) da a una antigua cripta, con nichos en las paredes donde yacen decenas de cadáveres. Al avanzar, llegan a una estancia donde ven a Emalda, subida a un altar de piedra con el bebé en brazos, preparada para sacrificarla con una espada. Al aparecer a los PJs, Emalda se burla de ellos con una despectiva sonrisa:

- *Idiotas, me habéis seguido a vuestra muerte. Contemplad el verdadero poder de una sacerdotisa*



oscura. —y dicho esto, realiza un conjuro, que hace que una corriente de viento helado barra la sala. Al momento, los cadáveres de los nichos se ponen en pie y una veintena de esqueletos rodea a los PJs, mientras Emalda se dispone a luchar contra ellos.

Esqueletos (20)

Rasgos: Ausencia de Constitución, Ausencia de Inteligencia, Inmunidad (Daño de Característica, nigromancia), Inmunidad parcial (armas cortantes y perforantes hacen mitad de daño), Vulnerable al daño (Sagrado).

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 6 m, Defensa 12 (Desprevenido 10), Espada corta +2 (1d6, 19-20), Derribar +2, Presa +1.

Salud: Puntos Resistencia 30, Umbral herida grave 10.

Los PJs, superados en número, deben hacer frente a la horda de no muertos y a la sacerdotisa, que utiliza sus rezos al Rey Dios para intentar acabar con ellos. Si todo fracasa, la mujer trata de llegar de nuevo al altar, y sacrificar al bebé. Los PJs deben detenerla, pues en caos de que lo consiga la mujer recibirá el favor de su dios y será un enemigo temible.

Acabando la aventura

Lo habitual sería que los PJs acaben con la sacerdotisa y regresen a la mansión con el bebé, para dárselo a Fornat (si aún vive). Éste admitirá por fin la traición de su mujer y estará muy agradecidos a los PJs, por lo que puede que les suba el sueldo o los contrate para otro encargo.

EMALDA, mujer del norte, Clérigo (70 puntos)

Descripción: Es una mujer morena muy atractiva, pero de mirada gélida.

Historia: Miembro de una familia noble, entró en contacto con los adoradores de Korth, donde se casó con Fornat. Ha llegado a ser sacerdotisa y actualmente ostenta el liderato de los adoradores.

Personalidad: Cansada de la vida monótona, desea obtener verdadero poder, sin importarle lo que tenga que hacer para conseguirlo.

Características: Fuerza 9 (–1), Destreza 12 (+1), Constitución 10 (+0), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 16 (+3), Carisma 18 (+4).

Habilidades: Artesanía (Alquimia) +4, Atención +5, Averiguar intenciones +8, Concentración +7, Diplomacia +12, Engañar +10, Saber (Arcano) +6, Saber (Historia) +6, Saber (Religión: Rey Dios) +11.

Dotes: Encanto, Fe, Ocultar información, Posición social (noble) 3.

Bonificaciones: Ata +2, Fort +3, Refle +3, Volunt +6.

Aptitudes sobrenaturales: Favor divino (Rey Dios) 8, Orar +13, Milagros libres 2. **Milagros:** CD Salvación = 12 + Magnitud del milagro; (*Magnitud 0*) Infligir heridas menores, Detectar auras mágicas, Leer magia, Resistencia; (*Magnitud 1*) Causar miedo, Curar heridas leves, Dormir, Escudo de la fe, Infligir heridas leves, Orden imperiosa; (*Magnitud 2*) Controlar muertos vivientes, Infligir heridas moderadas, Inmovilizar persona, Silencio; (*Magnitud 4*): Reanimar muertos.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13/15 con *Escudo de la fe* (Desprevenido 12/14), Ataque desarmado +2 (1d3–1), Derribar +2, Presa +0.

Salud: Puntos Resistencia 26, Umbral herida grave 8.

Equipo: Espada corta, símbolo del Rey Dios.