



Reto: Medio

EL GASTIGO DE LOS TRAIADORES

Princesa de las
Blazaras - parte 5

Resumen

Los PJs han de encontrar a la traidora Jiria, una elfa gris que ha traicionado a su tribu, en las calles de la corrupta ciudad de Ergadun. La búsqueda les lleva a enfrentarse a diablos invocados por la magia negra.

Tras la pista de la traidora

Los PJs llegan a la tribu del Puño Rojo junto a la helasta Hiona, que busca a la traidora guerrera Jiria. Sin embargo, Jiria ha huido de la tribu (al saber que Hiona había sobrevivido) y se ha refugiado en la ciudad de Ergadun, seguramente buscando la protección del caudillo Rey Kazdan I. Al enterarse, Hiona pide a los PJs que sigan a la traidora y acaben con ella, antes de que pueda ayudar a los humanos para aplastar a su pueblo. Ella ha de quedarse en la tribu para preparar la guerra contra la ciudad de Ergadun, pero confía en que ellos solos pueden encontrar a la traidora y ejecutarla. Además, un grupo de elfos grises llamarían demasiado la atención en la ciudad, mientras que los PJs tendrán más facilidades para pasar desapercibidos.

De este modo, es de suponer que los PJs acepten ayudar a Hiona. Si no es así, la helasta ofrece algún tipo de recompensa, además de la gratitud del Puño Rojo.

Jiria y el nigromante

La guerrera traidora se apresuró en salir del campamento del Puño Rojo cuando supo del regreso de Hiona. En pocos días estuvo en Ergadun, donde consiguió ponerse en contacto con un funcionario del Rey, un consejero llamado Rineon, que practica las negras artes de la nigromancia para su señor.

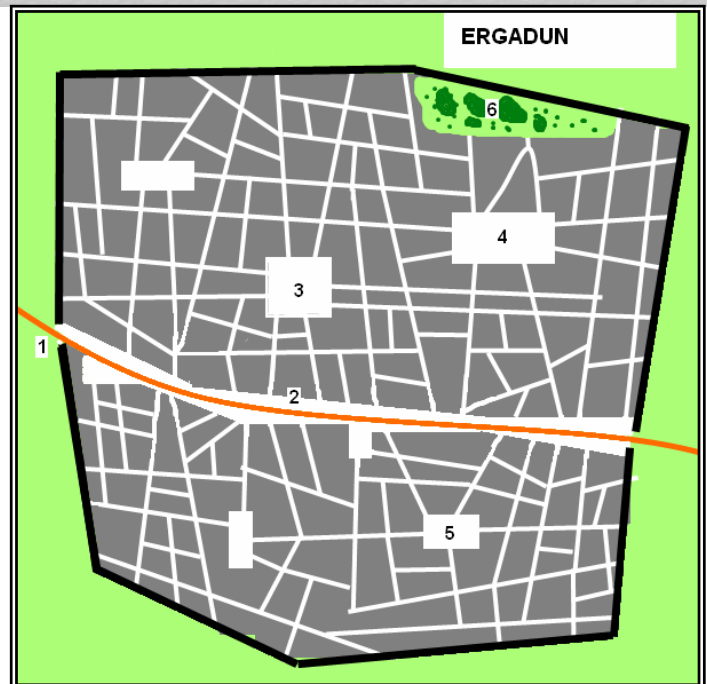
El Rey Kazdan I considera interesante controlar a la guerrera, pues espera que ésta pueda guiar a sus tropas cuando lance el ataque definitivo sobre la tribu de elfos grises. Por eso ha permitido que se oculte en la residencia de Rineon, y que esté bajo la protección del nigromante. Ahora Jiria está oculta en el torreón que Rineon tiene en la arboleda de la ciudad.

Las calles de Ergadun

La ciudad estado de Ergadun ha resistido los asaltos de elfos y permanece ajena al poder de Stumlad. Es una ciudad de muros de piedra y casas de madera, famosa por su corrupción, donde la ley la marca el oro y los contactos. El poder lo ostenta el Rey Kazdan I, que gobierna con la ayuda de varios consejeros, el nigromante Rineon y el capitán de su guardia Borada. A continuación se describe brevemente la ciudad:

1. Carretera y puertas de la ciudad: La calzada que lleva desde Teshaner hasta las ciudades del lago atraviesa la ciudad, pasando por las dos puertas de la ciudad. Éstas son las únicas vías de entrada y están vigiladas por cuatro guardias. Normalmente, un grupo no tendrá problemas para entrar, aunque puede ser que les obliguen a pagar el tributo (5 mc).

2. Calle del Rey: La calzada que atraviesa la ciudad es



la principal calle, abarrotada siempre de viajeros, y con numerosos comercios y tiendas en los lados. Destaca la posada El Escudo de Roble, un edificio de piedra de tres plantas famoso por el bullicio y la juerga.

3. Plaza del norte: Esta es la plaza principal de la ciudad, pues aquí está la fortaleza del Señor de la Tundra, el palacio desde donde gobierna el Rey. Se trata de un edificio de piedra fortificado y custodiado por una decena de soldados. También hay aquí numerosos tenderos y sastres.

4. Mercado: Este es el bullicioso mercado de la ciudad.

5. Plaza del Sur: Esta plaza es el lugar de encuentro de maleantes, ladrones y demás chusma, pues el barrio sur permanece ajeno a la regia vigilancia del barrio norte. Aquí hay comercios ilegales, videntes, prostitutas y varias posadas de mala reputación. La más famosa es La Doncella del Aire, un antro infecto donde se reúne lo peor de la ciudad.

6. Arboleda: Al norte, un bosque de pinos forma la arboleda de la ciudad, un paraje de verdor y vegetación, donde los ricos suelen pasear en los días de fiesta. En su centro hay un torreón de piedra, que es la residencia del consejero del Rey, Rineon.

Tras la pista de Jiria

Cuando los PJs llegan a Ergadun, lo primero que deben hacer es buscar alguna pista sobre la elfa traidora. Si pasean por las calles y preguntan a la gente, varios intentos exitosos de Recabar información (CD 15) pueden dar los siguientes resultados:

- Una mujer vio a una elfa gris de aspecto amenazante llegar a la ciudad hace tres días. Cree que se instaló en la posada El Escudo del Roble, en el centro.

- Un mendigo oyó a unos soldados comentar algo acerca de una elfa gris que había sido recibida en

audiencia por el Rey.

Si los PJs van al Escudo del Roble, llegan cuando hay un gran ajeteo en la posada, pues varios soldados totalmente ebrios discuten sobre la necesidad de acabar con las tribus de elfos grises. Si los PJs empiezan a preguntar sobre Jiria pueden montar un altercado con los soldados (que les miran suspicaces). Si hablan con el gordo posadero, un Diplomacia CD 15 o 1 moneda de plata hace que el hombre les explique que una mujer así pasó una noche en la posada, pero que se fue a alguna posada de la plaza del sur.

Por otro lado, si los PJs hacen preguntas sin demasiado tacto, un soldado les descubre y va a alertar a Rineon. En este caso, un grupo de soldados a sueldo del nigromante espera el momento en que los PJs estén solos (en un callejón, o en la habitación de una posada) para atacar, intentar eliminarles y saber porqué buscan a la elfa gris. Si uno de ellos es interrogado, confiesa que Rineon les envió.

Si los PJs van a la posada La Doncella del Aire, en el barrio sur, se encuentran con un antro en el que se celebran peleas a puños, entre las apuestas de la chusma. Si preguntan a la posadera, la mujer ve a uno de los PJs (al más fuerte de ellos) como el perfecto rival para el luchador local, por lo que les contará lo que sabe si aceptan ofrecer una buena pelea a la chusma.

El combate es una lucha con los puños, en que pierde el primero en perder la consciencia.(ver daño no letal).

El rival es Ugruk, un gigante azul echado a perder por la vida en este tugurio. El combate se realiza con las manos desnudas y sin poder llevar armadura ni ningún objeto. Si el PJ o sus compañeros realizan alguna treta y son descubiertos, reciben las iras de los locales.

Si el PJ vence el combate (o si la convencen de otro modo), la posadera les explica lo que sabe, que la elfa gris se fue con varios soldados de la ciudad a la torre de la arboleda, la residencia del consejero Rineon.

Ugruk, gigante azul (55 puntos).

Rasgos: Oponente pred. (Bárbaros).

Bonif: Ataque +4, Fortaleza +8, Reflejos +4, Volunt +3.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Despre 12), piel (RD 1), Puños +4 (1d4+3), Pesa +11.

Salud: Puntos Resistencia 54, Umbral herida grave 15.

El torreón de la arboleda

De alguna manera, los PJs recabaran la información de que Jiria se ha unido a las fuerzas locales y se ha instalado en el torreón de Rineon. El edificio consta de una escalera de piedra que sube por las tres plantas; la primera es un salón con chimenea, la segunda una biblioteca, y la tercera las habitaciones del mago, donde está Jiria. Por suerte para los PJs, el mago no está en el edificio, pero sí Jiria, a quien a dejado protegida por un conjuro que convocará a 2 demonios en caso de que alguien ataque a la guerrera.

Entrada: El portón de entrada está vigilado por dos soldados, que no deben suponer mayor problema. Claro que si los PJs los eliminan y son vistos, un gran revuelo se monta en la zona y deberán huir.

Biblioteca: La sala de estudio del mago está custodiada por varios conjuros. Uno de alarma que alertará a Jiria de la presencia de los PJs. También hay un conjuro de Estallar si alguien toca uno de los libros (lo que provoca un estruendo que causa 2d6+4).

Estudio: La planta superior es el estudio del mago,

decorado con cortinajes y con una esfera de cristal colgando de la pared. Una puerta lleva al dormitorio del mago. Aquí está esperando Jiria a poder unirse a los soldados del rey y marchar para aplastar a los suyos. Si la elfa ha oído a los PJs, está preparada, y en cuanto entran, la esfera de cristal reluce y convoca a dos diablos para protegerla. Los PJs deben enfrentarse a los dos diablos y a Jiria, que luchará hasta la muerte. Si alguien destruye la esfera de cristal, el conjuro se rompe y los diablos desaparecen (como puede saber alguien que supere un Saber Arcano CD 30).



Jiria, guerrera elfa gris (60 puntos).

Habilidades: Atención +8, Atletismo +8, Buscar +4, Orientación +4, Sigilo +8, Supervivencia +8.

Dotes: Ataque poderoso, Ataques encadenados, Correr, Inmidades (dormir y encantamiento).

Bonif: Ataque +8, Fortaleza +5, Reflejos +7, Volunt +2.

Combate: Iniciativa +7, Vel 12m, Defensa 16 (despre 13), Cuero(RD 3), Espadón+10 (2d6+1;18-20), Pesa+6.

Salud: Puntos Resistencia 48, Umbral herida grave 15.

Equipo: Espadón, armadura cuero tachonado.

Acabando la aventura

Una vez los PJs acaben con Jiria, deben huir de la ciudad, lo que puede no ser fácil si han montado mucho revuelo. Una vez de vuelta en la tribu, reciben el agradecimiento de Hiona, que está preparada para lanzar el ataque contra el rey humano de Ergadun.

DIABLO, Ajeno mediano, (70 puntos).

Se trata de demonios menores, forma humanoide, rostros de carnero y pieles rojizas, en cuya espalda brotan unas alas cortas de murciélago. Blanden espadas y otras armas, mientras que su cola terminada en una ristra de pinchos es su ataque letal, pues debilita al que toca. Además, puede evaporarse en la nada si se siente acorralado, para materializarse en otra parte y tienen ciertos conjuros de fuego.

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

Rasgos: Alas II, Alma extraña, Arma natural (cola) 2, Forma gaseosa, Infravisión 2, Inmunidad al fuego y al veneno, Arma natural Fatigado 2.

Hab: Atención +5, Atletismo +8, Engañar +4, Sigilo +6.

Bonif: Ataque +5, Fortaleza +7, Reflejos +5, Volunt +5.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 15 (desprevenido 13), Armadura natural (RD 4), Golpe +5 (1d4+3), Guadaña +5 (2d4+4), Cola +5 (1d8+4 y CD 12 o Fatigado), Pesa +9.

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud Mágica 4. Esencia 9. **Conjuros:** (Mag 0) Atontar, Llamada, Toque fatiga. (Mag 1) Hechizar persona, Manos ardientes. (Mag 2) Esfera flamígera, Trepador cual arácnido.

Salud: Puntos Resistencia 40, Umbral herida grave 11.