



Reto: Medio

LA HORA DEL GAUDILLO

Princesa de las
Blazaras - parte 6

Resumen

Los PJs e Hiona se infiltran en la fortaleza del Rey Kazlan para acabar con él y evitar la guerra con las tribus de elfos grises.

Acabar con el caudillo

Después de la muerte de la traidora Jiria, Hiona sabe que los planes del Rey Kazdan I, caudillo de la ciudad estado de Ergadun, son atacar a su tribu y expulsar a los elfos grises del territorio. La helasta no se plantea una guerra contra los ejércitos humanos, pues sería muy costosa y significaría el fin de su tribu. Por ello está decidida a asesinar a Kazdan y evitar así la guerra.

Después de las aventuras junto a los PJs, la helasta confía ahora plenamente en ellos, y les comunica su plan. A su vez, espera que le ayuden a llevarlo a cabo, y que juntos se infiltren en la fortaleza del Señor de la Tundra (donde fueron encerrados en la primera aventura de esta campaña).

De este modo, Hiona y los PJs se dirigen a Ergadun (si no están ya allí, que también podría ser que ella viniese a buscarlos a la ciudad), y se disponen a ejecutar al caudillo.

Los planes de Kazdan I

Los temores de Hiona no van desencaminados, pues el Rey Kazdan planea lanzar su milicia contra las partidas de elfos grises que asolan lo que él considera su territorio. Así, está contratando mercenarios y guerreros que unir a la guardia de la ciudad, y pronto estará preparado para el ataque.

Por otro lado, los recientes acontecimientos, como la muerte de la traidora elfa gris que se había unido a ellos, hacen que haya aumentado la seguridad de su residencia, colocando una bestia en el jardín de la fortaleza (una temible) y obliga a su consejero, y nigromante, Rineon, a vigilar también la fortaleza.

De vuelta a Ergadun

Hiona y los PJs se encuentran de nuevo en las calles de la ciudad humana de Ergadun. Aquí pueden investigar, preguntar y buscar información sobre la fortaleza, el Rey o su consejero Rineon. Aún así, si fracasan en sus intentos o llaman demasiado la atención, es posible que un grupo de soldados les recuerde de su estancia en las mazmorras y trate de detenerlos, o alerten de que hay enemigos en la ciudad.

Unas pruebas de Recabar información CD 15 les permiten saber lo siguiente de estos temas:

- **Fortaleza:** El señor de la tundra es la residencia del Rey, el principal fuerte de la guardia de la ciudad, y alberga también los calabozos. Está custodiada por una veintena de soldados, pero por la noche, cuando cierran las puertas, se reduce bastante la vigilancia. Si superan CD 20: Hay rumores de que el Rey compró a unos esclavistas del sur una criatura para custodiar el jardín de la fortaleza. Se trata de una naga de tierra

extremadamente venenosa. Su superan CD 25: Hay una forma de colarse en la fortaleza sin ser visto, que es trepando por las enredaderas de la fachada oriental, que dan al tejado, justo sobre el jardín interior.

- Kazdan I: Una prostituta que jura que estuvo con el Rey les explica que tiene su dormitorio en la planta superior de la fortaleza, protegido por seis soldados.

- Consejero Rineon: Se dice que es la mano derecha del rey, y que él toma las decisiones importantes. Vive en la torre de la arboleda, pero en los últimos días no sale de la fortaleza. Si supera un CD 20: Un tendero le ha vendido a Rineon ingredientes y compuestos poco habituales, de esos que usan los videntes y alquimistas. También puede ser que los PJs vayan a investigar la fortaleza. Un Buscar CD 15 permite descubrir una enredadera en la fachada oriental, por la que se puede trepar hasta el tejado.

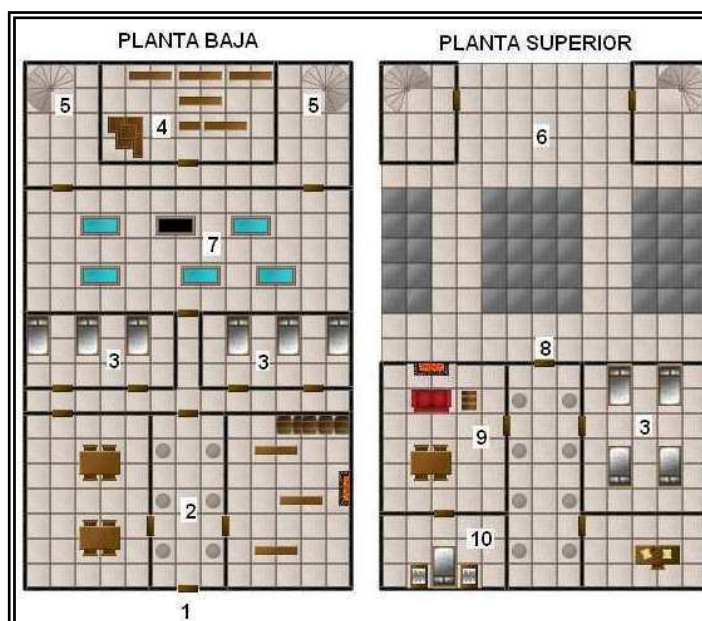
Fortaleza el Señor de la tundra

Es decisión de los PJs elegir el momento en que lanzar su ataque contra la fortaleza. Sin embargo, Hiona insiste en que no pueden dejar pasar más de un día, pues si no corren el riesgo de que el Rey dé la orden de empezar la guerra contra los elfos grises.

Si los PJs tratan de infiltrarse de día, se encuentran con una decena de soldados custodiando la puerta, y otra decena en lo alto de las almenas. Por tanto, su única opción ha de ser atacar de noche y pasar desapercibido (como les dirá Hiona si no lo descubren ellos solos).

Por la noche, cuatro guardias vigilan los portones de entrada, y dos soldados más patrullan el tejado del edificio. Los PJs pueden entrar por los portones principales o trepando por las enredaderas de la fachada oriental (Para las puntuaciones de los soldados, consulta aventura *El guardián del calabozo*).

1. Entrada. Dos soldados custodian los portones cerrados. Si les atacan, tratan de huir al interior y dar la



alarma a los soldados.

2. Dependencias. La entrada da a un distribuidor franqueado por columnas. Al este está el comedor y las cocinas de la fortaleza, mientras que al oeste está la sala de guardia, donde 6 soldados juegan a los dados.

3. Dormitorios guardias. En cada dormitorio duermen 6 soldados, que se arman y acuden en 2 asaltos en caso de ser alertados.

4. Biblioteca. Esta estancia está repleta de libros y volúmenes de registro.

5. Escaleras. Estas escaleras de piedra suben a la segunda planta y siguen hasta la cima de los torreones, así como bajan a las mazmorras subterráneas.

6. Almenas. El tejado de la fortaleza son unas almenas, con dos torreones que se elevan veinte metros y dos pasarelas de piedra que cruzan por encima del jardín interior y llevan a las habitaciones del Rey. Dos soldados vigilan aquí, además de que, en caso de hacer ruido, atraen la atención de la naga de tierra que está oculta en el jardín de abajo.

7. Jardín interior. Un bello jardín adornado con fuentes ocupa el centro de la fortaleza. Aquí es donde tiene su guardia la naga de tierra, en la fuente central, que está vacía de agua y conecta con un cubil subterráneo. Si la naga detecta a alguien, ya sea en el jardín o en el tejado abierto que hay encima, sale de su escondrijo y ataca (puede alzarse desde el jardín hasta los puentes de arriba), a la vez que alerta a su señor, el nigromante Rineon, que aparece por la puerta (pto 8) y se une a la lucha. Además, si los PJs hacen mucho ruido (hechizos, o gritos, etc), alertan a los guardias que hay tanto en la planta baja como en la superior, y pronto aparecen soldados por las puertas. Según como gestionen este encuentro los PJs, la situación se puede complicar por la cantidad de enemigos (naga, nigromante, soldados, etc).

8. Habitaciones reales.

Esta puerta cerrada (Inutilizar mecanismo CD 20) lleva a las dependencias del Rey. Se trata de un recibidor, el cuarto de los guardias, un salón donde vigila Rineon, y el dormitorio donde el Rey juega con dos prostitutas.

9. Salón. Es una amplia estancia, con una chimenea y sillones, donde descansa Rineon leyendo uno de sus libros. Si es alertado por la naga (con la que comparte un vínculo mental), sale de la habitación y lucha contra los PJs. El mago,

además de sus conjuros, porta un bastón que brilla azulado, y con el que puede lanzar rayos.

Rineon, hombre del norte mago (55 puntos).

Hab: Atención+4, Av. intenciones+3, Buscar +6, Concentración+6, Diplomacia +3, Engañar +3, R. información +3, Saber (Arcano) +11, Saber (Arquite) +7.

Bonif: Ataque +2, Fortaleza +1, Reflejos +4, Volunt +6.

Aptitudes sobrenaturales: Ap. mágica 4, Esencia 10.

Apresurar conjuro, Maximizar conjuro. **Conjuros:** CD Salvación = 13 + Magnitud del conjuro; (*Mag. 0*), Det. auras mágicas, Llamada, Leer magia, Resistencia, Telequinesia; (*Mag. 1*) Arma mágica, Armadura mago, Escudo, Impacto verdadero, Proyecto mágico; (*Mag. 2*) Estallar, Flecha mágica, Levitar, Telaraña.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Despre 13), *Armadura de mago* (RD 4), Ballesta ligera +2 (1d8, 19-20), Bastón +2 (1d6), Derribar +2, Presa +1.

Salud: Puntos Resistencia 22, Umbral herida grave 8.

Equipo: Ballesta ligera (20 virotes), bastón de rayo (2 cargas diarias de Rayo relampagueante), túnica.

10. Habitación real. En este dormitorio está Kazdan, que puede ser que siga enfrascado con las prostitutas sin enterarse de lo que sucede en la fortaleza. Si es así, al entrar, Hiona lo elimina sin ningún miramiento, igual que asesina a las mujeres para no dejar testigos.

Finalizando la aventura

Una vez eliminado el rey déspota, Hiona regresa a su tribu, que ahora no se verá amenazada por las tropas de la ciudad humana. La elfa está muy agradecida a los PJs por su ayuda en todas estas aventuras, así que les recompensa con el botín que obtuvieron de una caravana (joyas por valor de 30 mo), y otros obsequios. Si los PJs deciden quedarse en la tribu, los problemas no tardarán en aparecer, cuando la tribu de los mil cráneos empiece a atacar el territorio del Puño Rojo.

NAGA DE TIERRA, Aberración Grande (85 puntos).

Estas nagas son más largas que sus hermanas, alcanzando más de ocho metros de largo. Tienen el cuerpo escamoso de color terroso u oscuro, y su cabeza es como el de una víbora, con marcas negras. Habitada a los desiertos y llanuras áridas, resiste los climas más duros, la sequedad y el calor. Destaca también por ser extremadamente venenosa, pues por sus fauces corre el mismo veneno que el de la temida serpiente roja. Al contrario que las otras nagas, las de tierra tienen aptitudes sortílegas que le permiten lanzar bolas de fuego o engañar a sus enemigos mediante ilusiones ópticas. Esto las convierte en unos seres temidos por los viajeros de los desiertos.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 16 (+3), Constitución 16 (+3), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 17 (+3), Carisma 17 (+3).

Rasgos: Arma viviente, Infravisión 1, Presa mejorada, Resistencia al Daño 3, Venenoso V.

Hab: Atención +9, Atletismo +5, Concentración +9, Idiomas, Saber (Arcano) +9, Sigilo +4, Superviv. +7.

Bonif: Ataque +7, Fortaleza +5, Reflejos +7, Volunt +9.

Atributos sobrenaturales: Reserva de Esencia 9, Intensificar conjuro. **Aptitudes sortílegas:** Imagen menor (2), Bola de fuego (3).

Combate: Iniciativa +6, Vel 12m, Defensa 17 (despre 14), Piel dura (RD 3), Mordisco +7 (1d6+2, Veneno CD 14; daño 1d3 a Constitución), Presa +13.

Salud: Puntos resistencia 52, Umbral herida grave 10.

