

LAS ARMAS DORADAS

Un escenario para RQ básico
ambientado en Glorantha

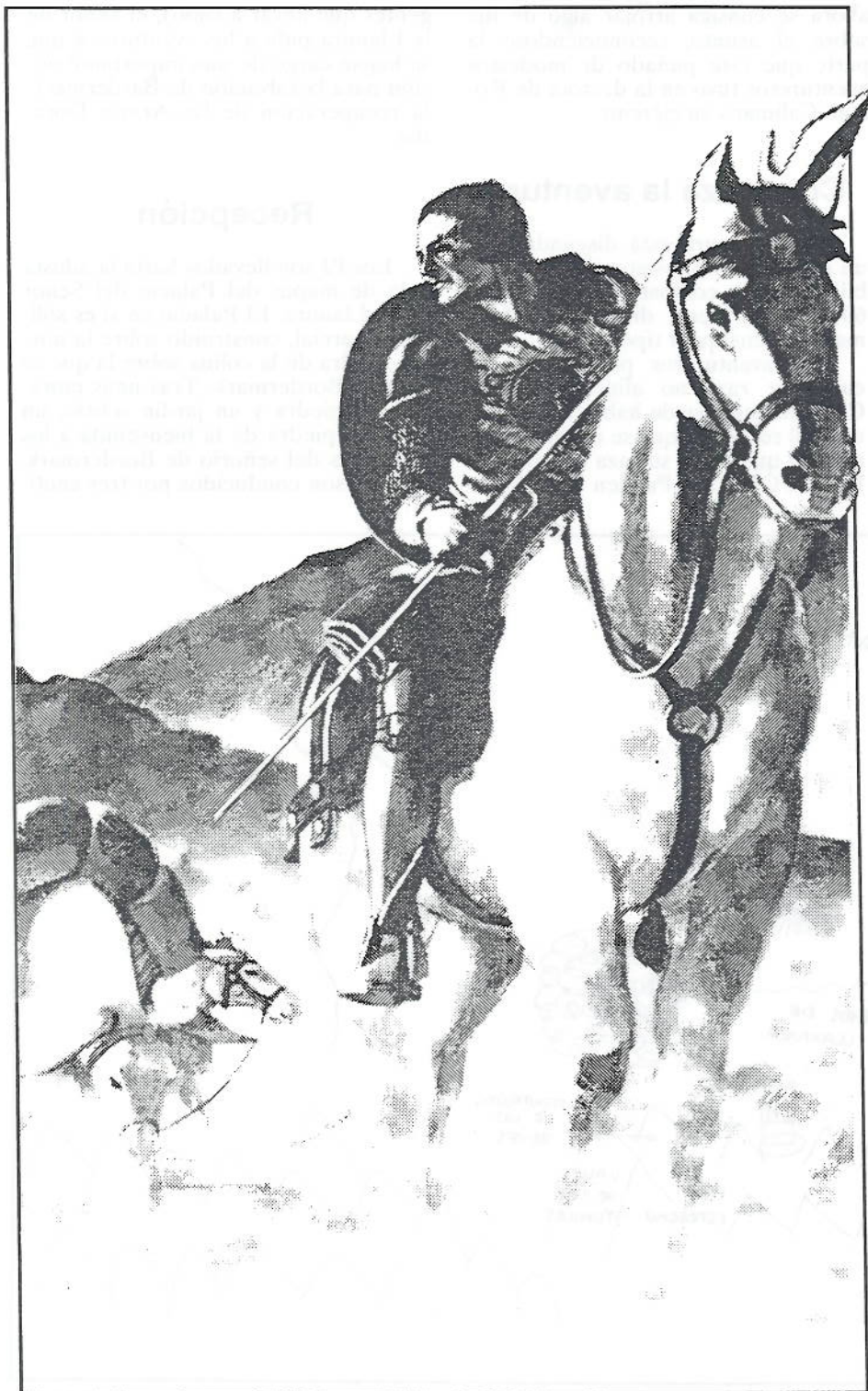
por Luis Serrano

Notas Geográficas

Al Sur de las selvas élficas de la península de Elamle y de Dinal, lo que hoy es el Nuevo Imperio Elfico de Errinoro, en el continente de Pamaltela, existe una franja de terreno llano, en el que la hierba crece alta y el viento sopla libremente. Al sur, se hallan las inhóspitas montañas Palarkri, en donde viven los trolls negros. Los primeros colonos humanos bárbaros que se asentaron allí, la llamaron, simplemente, La Llanura, y edificaron una ciudad amurallada en su extremo occidental, llamada Bordermark, para que el Señor de la Llanura se asentase y tras sus murallas diese cobijo a su ejército profesional encargado de defender los asentamientos humanos que se extendían al Este de Bordermark. Este es el territorio donde se desarrolla nuestra historia.

Notas históricas

Hacia el año 1830 del calendario theyalano, cuando en Genertela ya rugían desde hacia tiempo las Guerras de los Héroes, el avance del Cáos llegó también al Este de Pamaltela. Desde los ponzoñosos pantanos de Sozganijo y desde su torre negra, el hechicero maligno Romah Calimar lanzó la mayor invasión hacia el Norte que se recuerda en los anales de la región. Queriendo aprovecharse de la desunión de los Reinos Elficos y de la decadencia que asolaba al Señorío de Bordemark, hizo un pacto con los trolls, a los que engañó y sedujo para que apoyaran su invasión, prometiéndoles la aniquilación de sus enemigos ancestrales: los elfos amarillos de las junglas septentrionales. En secreto trajo a Glorantha una nueva raza que se multiplicaba con gran rapidez: los orcos, y con ella, y con todo tipo de horrores del Cáos (ogros, pulpandantes, broos, etc...), lanzó una ofensiva irresistible más allá de las montañas Palarkri.



Pero Romah Calimar encontró en el Norte la horma de su zapato. En Elamle, el caudillo élfico Aruijar pugnaba por reunir a todos los elfos de las junglas en un gran Imperio otra vez, como en los tiempos de Errinoro, allá en la segunda Edad. Y en La Llanura, a pesar de la decadencia y la corrupción, se perfilaba la figura de Pelsifor, hijo del Señor de Bordermark, que dió nueva moral a los defensores de la ciudad, los legendarios Jinetes de la Llanura, para que soportaran el tremendo envite.

Y así, con la Alianza de elfos y hombres, a la que se añadieron los enanos vegetarianos de las Montañas del Paso, el Cáos fué contenido en Bordermark en una batalla legendaria, en la que los héroes de la Alianza defendieron las murallas desesperada y tenazmente hasta la llegada de Aruijar, momento en el que los trolls negros abandonaron a Romah Calimar para unirse a la Alianza de hombres, elfos y enanos. Muchos actos gloriosos se vieron ese día. Se cuenta que en el momento cumbre de la batalla, el héroe Knutgrim Ironhand, herido en un brazo y desarmado, y su camarada Stein Thorgrumsson, apoyados por varios jinetes de la llanura, contuvieron en las puertas de la ciudad el último asalto de los poderosos trolls, mientras la legendaria guerrera-hechicera Chloe Poetelia corría a su rescate al frente de una columna de elfos junto a

Aruijar, con el que se desposaría más tarde dando nacimiento a la dinastía de medio-elfos en el Nuevo Imperio de Errinoro.

Pero cuenta también la leyenda que el equilibrio del combate se inclinó definitivamente del lado de los defensores cuando Pelsifor apareció en las puertas de la ciudad, al frente de su guardia personal, esgrimiendo las Armas Doradas, unas armas mágicas ancestrales misteriosamente recuperadas del olvido tras lustros y lustros sin que se conociera su paradero.

Poco se sabe de las hazañas de los oscuros héroes que recuperaron para Pelsifor las armas legendarias. Quizá ahora se consiga arrojar algo de luz sobre el asunto, reconociéndose la parte que este puñado de modestos aventureros tuvo en la derrota de Romah Calimar y su ejército.

Comienza la aventura

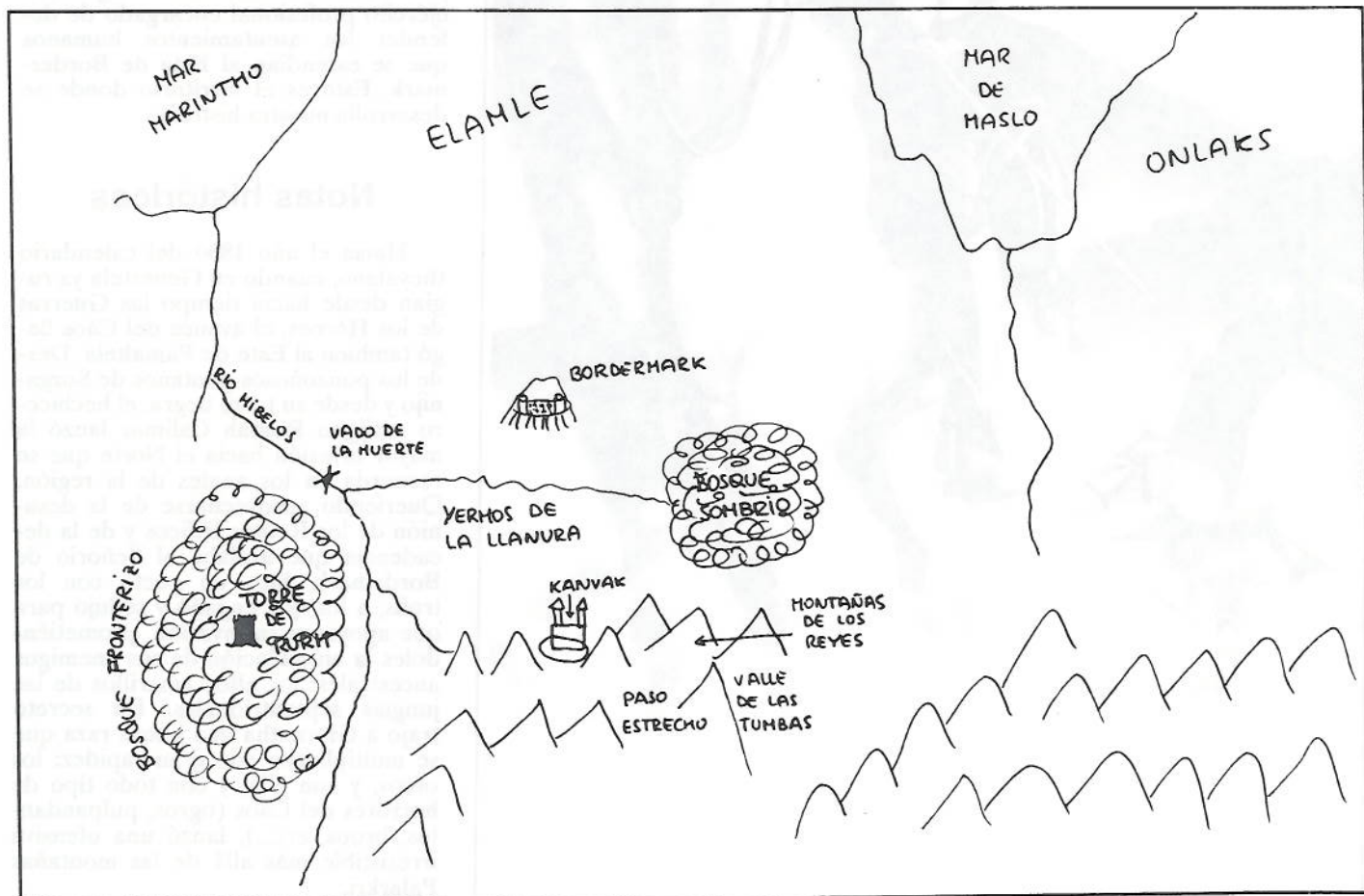
Esta aventura está diseñada para un grupo de 4-5 aventureros, con habilidades de combate alrededor del 60% y con cierta disponibilidad de magia de cualquier tipo.

Los aventureros pueden ser de cualquier raza no alineada con el Cáos (incluso puede haber entre ellos un troll renegado que se dé cuenta del engaño que sufre su raza a manos de Romah Calimar). Pueden formar par-

te de los Jinetes de la Llanura, el cuerpo armado de Pelsifor que admite a extranjeros y a nativos en su seno. O quizá se han visto atrapados en la ciudad de Bordermark cuando el ataque se ve como inevitable y deciden ayudar en su defensa como medida de interés puramente personal. En cualquier caso, Pelsifor busca un grupo de hombres capaces de llevar a cabo una misión especial, un grupo de hombres de los que quizá pudiera prescindir en la defensa de las murallas. Por referencias, por su porte poderoso, ó simplemente, a falta de otra cosa (recordar que los grandes héroes amigos de Pelsifor tenían tareas mucho más ingentes que llevar a cabo), el Señor de la Llanura pide a los aventureros que se hagan cargo de una importante misión para la salvación de Bordermark: la recuperación de las Armas Doradas.

Recepción

Los PJ son llevados hasta la adusta sala de mapas del Palacio del Señor de la Llanura. El Palacio en sí es sólido y marcial, construido sobre la misma piedra de la colina sobre la que se asienta Bordermark. Tras unas murallas de piedra y un jardín sobrio, un arco de piedra da la bienvenida a los visitantes del señorío de Bordermark. Los PJ son conducidos por tres centi-



nelas por unos largos pasillos de piedra hasta la sala de mapas.

En ella, inclinado sobre una robusta mesa de madera, se inclina Pelsifor.

Pelsifor es un hombre alto y muy corpulento, pero equipado con sobriedad como todo lo que le rodea. Viste una simple cota de mallas sin adorno alguno y una capa de color escarlata. Al cinto lleva una larga espada bastarda, cuyo puño lleno de runas, refulege con el brillo de plata repujada aunque no está decorada con pedrería.

Lleva el pelo moreno largo y enmarañado, y sus profundos ojos azules miran a los PJ con calma y un extraño aire de tristeza. Sin ninguna ceremonia, se acerca a ellos y les tiende la mano enérgicamente. Si los PJ hacen una tirada exitosa de "Otear", descubrirán que el único adorno de la cota de mallas es una pequeña runa mágica que apenas se adivina en el pecho. Un éxito crítico revela la misma marca en muñecas, muslos y parte baja del abdomen.

"Os agradezco mucho que hayais venido. Se acercan tiempos oscuros para nosotros. Un gran ejército de criaturas oscuras se aproxima a La Llanura y pronto cercará Bordermark. Necesito a todos los hombres aquí, pero también necesito que alguien realice una misión importante. Acercaos a la mesa para que os muestre el mapa", (ver fig.1).

"Como sabeis, el emblema de La Llanura son las armas doradas sobre fondo blanco", dice señalando el emblema que sus soldados llevan en el pecho sobre la cota de anillos, un escudo dorado sobre el que se cruzan una espada y un hacha de un sólo filo también dorados. "Estas armas son reales y hace algunos siglos pasaban de padres a hijos como herencia del Señorío de Bardermark. Con ellas, uno de mis antepasados, el gran Bukran "el Fuerte", expulsó de sus tierras a los trolls negros. Las armas han llegado a ser casi tan legendarias para ellos como para nosotros. Los trolls son un pueblo respetuoso del honor en la batalla y de los grandes guerreros. En ese sentido son muy supersticiosos. Estoy seguro de que si pudiera empuñar de nuevo las armas doradas independientemente de la ayuda que pudiera obtener de ellas en combate, lograría dar un fuerte golpe a la moral de los trolls haciendo que su ataque flaqueara, y quizá, haciéndoles ver la locura de su alianza con Romah Calimar.

"Las armas desaparecieron durante el reinado de Rurh, uno de los antiguos Señores de Bardermark, el cual enloqueció y se hizo proclamar Emperador de La Llanura. En lo más profundo del Bosque Fronterizo hizo construir una torre-mausoleo para que a su muerte se le enterrara allí, y no con los demás Señores Ancestrales en el Valle de las Tu-

bas al sur de Kanvak. Y se llevó con él a la tumba las armas doradas".

"Vuestra misión será recuperar dichas armas tras encontrar la Torre de Rurh, en el mismo centro del bosque. Ireis directamente al bosque por el Vado de la Muerte, el camino más directo. Si intentais cruzar el Río Mirelos en otro punto debereis nadar más de 30 m. y tardareis más de lo necesario. El tiempo apremia".

En el caso de que los PJ no hagan el trabajo por amor al arte, sino que sean contratados como mercenarios, Pelsifor les ofrecerá el pago de oro por valor de 600 p. a cada uno de ellos, que les pagará con un sólo lingote de 1 Kg. a cada uno. En el caso de que los PJ hagan el trabajo por puro heroísmo, si tienen éxito a su regreso, Pelsifor les obsequiará a cada uno de ellos con una daga de plata rúnica y empuñadura de oro, encantada con un conjuro de Cuchilla Afilada-3.

En cualquier caso, a los aventureros se les suministrarán monturas del tipo "caballería" con valores de características medios, y uniformes de jinetes de la Llanura, compuestos de cotas de anillos acolchadas (6 puntos de protección) con el emblema de las armas doradas en el pecho, si éstos lo solicitan ó no tienen equipo adecuado.

Pelsifor se despidió de nuestros aventureros con un apretón de manos y un lacónico: *"Buena suerte, Dependemos de vuestro arrojo, no nos falleis".*

Los aventureros salen de Bordermark con la idea de que el tiempo apremia...

El viaje

Desde Bordermark hasta el Vado de la Muerte hay dos días de dura cabalgada, y desde allí hasta la Torre de Rurh, otros dos. No menos de 12 horas, con la pérdida de fatiga correspondiente tardarán nuestros aventureros en cubrir la distancia prevista cada día.

Los ejércitos del Cáos avanzan desde Kanvak y el Bosque Sombrío, pero Romah Calimar lleva ya muchos meses mandando patrullas y grupos de incursiones por toda la región, por lo que nuestro héroes pueden encontrar ciertas dificultades en su viaje.

Hasta el Vado, la Llanura es un yermo por el cual ni siquiera viajan ya los nómadas kresh ni los mercaderes del Oeste. Los aventureros sólo tendrán dos encuentros hasta llegar al Vado.

Primer día

Tras un duro día de cabalgada, la noche va cayendo sobre la planicie. Nuestro héroes van sintiendo la nece-

sidad de acampar y la luna roja ilumina ya la noche cuando, al coronar una pequeña loma, los PJ ven un pequeño campamento a los pies de la elevación.

Se trata de una fogata alrededor de la cual pueden verse las figuras de unos hombres, enfundados en cota de anillos y dando buena cuenta de un frugal refrigerio.

Una tirada de "Otear" revela que sobre la armadura llevan el emblema del Cáos en negro sobre fondo rojo en



un peto de tela. Si la tirada es especial ó crítica, los seres son inequívocamente identificados como humanos. Hay un número de hombres igual al de aventureros, y, atadas a una estaca hundida en el suelo se hallan sus monturas.

También clavado en el suelo se halla un enorme estandarte en rojo con la runa del Cáos en negro.

En realidad, los seres son una patrulla de ogros con la misión de reconocer el terreno e informar a sus superiores de cualquier movimiento extraño que detecten.

Los aventureros pueden esquivar sin problemas el pequeño campamento, si dan un rodeo de algunos cientos de metros por detrás de la colina.

Si los aventureros quieren atacar, y lo hacen a caballo, armarán el jaleo suficiente como para que los ogros les oigan sin dificultad y estén preparados para su llegada. Si intentan atacar a pie y por sorpresa, necesitarán hacer una tirada combinada de "Escondese/Deslizarse en Silencio", con un +50% a "Escondese" y un +20% a "Deslizarse en Silencio". De fallar alguno de los aventureros, a los Ogros se les permitirá una tirada de "Escuchar" para ponerse en alerta, con un asalto entero para prepararse.

Si los PJ esperan a que los ogros se duerman, estos dejarán de guardia a uno de los suyos, el cual estará alerta, dándose solamente un +30% a "Escondese".

Si se les sorprende, no será difícil acabar con ellos. Los ogros no llevan nada de valor, sólo entre 1 y 20 monedas cada uno, que hacen que ni siquiera valga la pena registrarles. Pero quizá los aventureros se les ocurra ocultar sus emblemas, y colocarse los rojos del Cáos de los Ogros, enarbolando el rojo estandarte. Quizá más adelante tal medida les saque de algún lio. Hasta los caballos llevan petos de tela roja y negra.

Segundo día

No termina de caer el segundo día, cuando nuestros aventureros llegan al Vado de la Muerte y, cual no es su sorpresa al ver a la oscura luz del crepúsculo, que en el mismo se ha instalado un pequeño campamento orco. En él se levantan tres ó cuatro tiendas de aspecto mugriento, y un gran estandarte rojo con la runa del Cáos. Los PJ pueden contar desde una pequeña loma a unos 500 m. de distancia unos 30 orcos.

Si los aventureros se hacen pasar por los ogros, tras robarles los uniformes, podrán cruzar el Vado sin que los orcos les molesten. Estos se limitarán a apartarse ante los caballos, mirando boquiabiertos a los que consideran sus superiores. Los orcos tienen órdenes de no dejar pasar por el Vado a ningún enemigo, y para Romah Calimar, enemigo es todo aquel que no lucha en su bando. Si los PJ quieren entablar conversación con los orcos con idea de darles algún tipo de orden, necesitarán tiradas de "Habla Fluída" ó de "Oratoria", según lo que persigan.

Si nuestros arrojados aventureros no se vistieron las ropas de los ogros, tendrán que pasar por el Vado usando procedimientos más contundentes, ó bien, más sigilosos.

Cuando cae la noche los orcos apostarán a seis centinelas a lo largo del campamento. Si son eliminados, los aventureros podrán pasar si no pifian una tirada de "Deslizarse en Silencio".

Pero para eliminar a los centinelas, primero hay que verlos. Una tirada de "Otear" exitosa dará a un aventurero la situación de cuatro de ellos. Si tres de los aventureros consiguen hacer la tirada, ó si alguna de ellas es crítica, todos los centinelas serán localizados.

La noche da un +60% a "Escondarse" y un +40% a "Deslizarse en Silencio" para acercarse a los centinelas y poder sorprender a cada uno de ellos. También da un -30% a todo ataque de arma arrojadiza.

Si alguno de ellos queda en pie, dará la alarma, y los PJ tendrán que cruzar a toda velocidad mientras les persiguen y les lanzan, al menos, un par de salvas de flechas. Dependiendo de la posición de los aventureros, éstos pueden ser atacados ó no en combate cuerpo a cuerpo por un número determinado de orcos.

Si los PJ intentan pasar sin más, al galope, los centinelas intentarán detenerlos, y si son sobre pasados, cada PJ recibirá una salva de un par de flechas. En el caso de que caigan prisioneros, el Master deberá darles ocasión de escapar antes de que los orcos les ejecuten, cosa que ocurrirá por la mañana.

Tercer día

El tercer día de viaje, el primero que pasan en el bosque, vendrá marcado por los acontecimientos previos. Si los aventureros pasaron por el Vado sin despertar sospechas, no sufrirán la ruidosa persecución de los orcos. Si forzaron su paso, en cambio, a los orcos se les permitirán tiradas de "Rastrear" para localizar a los fugitivos. Estos tienen la opción de usar su propia habilidad de "Rastrear" para despistarlos. Si la tirada de los aventureros tiene éxito, las posibilidades de éstos se restarán de las de los orcos.

Un total de 3 patrullas orcas tendrán la oportunidad de localizar a nuestros PJ, de un número de individuos superior en uno ó dos al de los aventureros, y siempre a partir del amanecer. Los orcos se organizan bastante lentamente, y además, la oscuridad del bosque no empaña para nada su capacidad para combatir a la luz del día.

En cualquier caso, les cojan ó no, durante todo el día los aventureros oirán sonido de persecución si se detienen y usan su habilidad de "Escuchar".

Cuarto día

La persecución orca, de haber existido, ha cesado por completo. Los PJ durante el día anterior se han limitado a seguir un rumbo "SO" por la espesura, hacia el lugar donde según los mapas, debe hallarse la Torre de Ruhr. Al comenzar el viaje, descubren una pequeña senda, también en dirección "SO". Deberán seguirla para llegar hasta la Torre. El bosque se ha hecho oscuro y silencioso. Hacia el mediodía el silencio se hace opresivo. El Master con unas cuantas tiradas ocultas deberá mantener en ascuas a sus jugadores: los aventureros están con-

vencidos de que les están siguiendo. Se respira un aire maligno en el ambiente y el silencio llega a ser opresivo. Si los PJ intentan "Escuchar", "Otear", "Buscar", etc..., con tiradas exitosas siempre conseguirán oír algo, ver como algo se mueve con el rabllo del ojo, pero nunca localizarán qué ó quién les sigue.

La torre de Ruhr

Cuando el día declina, los PJ llegan por fin a un claro en el que se levanta una estructura semejante a un cono truncado, de piedra blanca y lisa, bastante desgastada por el tiempo. La parte superior se eleva a unos 7 m de altura y es lisa, sin almenas. De hecho, no tiene abertura alguna que de al interior, por lo que el apelativo de "Torre", es inadecuado. El edificio tiene unos 12m. de diámetro. En realidad no parece gran cosa.

Al interior se accede por una losa que cierra una gran abertura de unos 2 m. de altura por 1,5 m. de anchura.

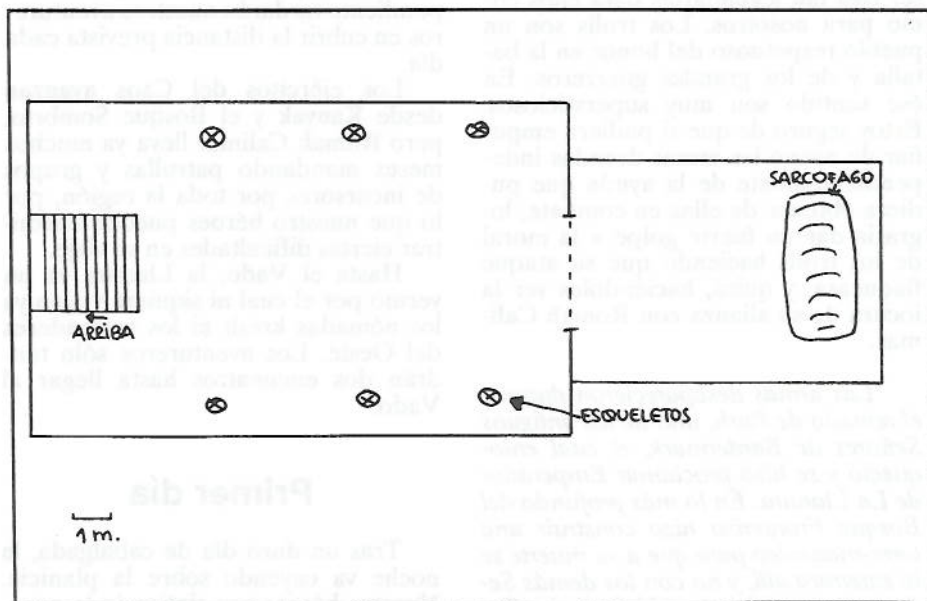
El silencio es absoluto y la sensación de que son vigilados, persiste en nuestros aventureros.

En la puerta, está grabado el emblema de Bordermark: el escudo, la espada y el hacha.

Hay dos formas de abrir:

a) **Fuerza bruta:** La puerta tiene una FUE de 45. Dadas sus dimensiones pueden empujar hasta 3 aventureros de tamaño normal.

b) **Mecanismo oculto:** Una tirada de "Buscar" permite encontrar el mecanismo que la abre (el pomo de la espada en relieve), y otra de "Inventar" permite adivinar cómo funciona (una presión fuerte y un giro a la izquierda).



La puerta se abre desplazándose hacia atrás y dejando una pequeña apertura de entrada, al deslizarse por unos raíles.

La estancia a la que se accede es una habitación circular, que muestra que la Torre es hueca. En su centro, se abre un agujero circular en el suelo de unos 2 m. de diámetro, a partir del cual bajan unos escalones hacia el sótano de la construcción. Ningún adorno decora las paredes desnudas. Naturalmente hacen falta antorchas.

Las escaleras terminan en una estancia de aspecto espartano, lleno de telarañas y de polvo, sin ningún adorno. Tiene unos 12m. de longitud y unos 7m. de anchura.(Figura 2).

A ambos lados de la misma se hallan apostados unos extraños guardianes en grandes butacones de madera. Son esqueletos que visten el uniforme de Jinetes de la Llanura, en la mayoría de los casos hecho jirones por el paso del tiempo, y armados con espadas y escudos de bronce muy desgastados. Aunque no lo parezca (no tiene por qué parecerlo), estos guerreros están muertos de verdad. Otra cosa son las salamandras que, ligadas a la parte superior de cada butaca, arden eternamente sobre plataformas metálicas cual si de llamas olímpicas se tratara.

Quizá los aventureros se pregunten como puede arder algo en esta estancia durante tanto tiempo (ellos, de momento, no tienen por qué saber que son salamandras). Mirándolo por el lado bueno, aquí ya no hacen falta antorchas.

Las salamandras se mantienen en su lugar, sin atacar a nadie, de momento. Al fondo de la estancia hay una reja cuyos barrotes descienden desde el techo. Está oxidada y no es difícil levantarla (FUE-14). No volverá a caer.

La estancia fúnebre es también muy sobria. Contiene solamente el gran sarcófago de piedra, sin adornos y sin inscripciones. Quién esperara encontrar tesoros quedará decepcionado. Ni siquiera en el interior del sarcófago se encuentra nada valioso: el esqueleto de Rurh enfundado en una armadura gastada por el tiempo, y nada más.

Pero lo que atrae la atención de nuestros aventureros es un escudo apoyado sobre el sarcófago. A ambos lados se puede ver una larga espada y un hacha de mano. El polvo y las telarañas han apagado su brillo, pero aún se puede ver en algunos lugares que son de color dorado.

Cuando todos los aventureros se hallan en el interior de la estancia fúnebre (antes de que éstos puedan tocar las armas en cualquier caso), de repente se materializa una extraña figura sentada sobre el sarcófago. Se trata de un hombre pequeño, con aspecto enfermizo, una pierna clara-



mente más corta que otra y un brillo de locura en los ojos. La figura es traslúcida y brillante, y parece vestida con ropajes valiosos. Naturalmente, es el fantasma de Rurh.

"¿Qué es lo que haceis molestando el sueño de Rurh, Señor de La Llanura? ¿Ambicionais saquear su tumba, acaso?"

Los aventureros pueden intentar razonar con él, e intentar convencerle de que les entregue las armas. No es fácil. Rurh era en realidad un hombre tullido y perturbado, del que sus súbditos se reían. Algunos no le consideraban digno de compartir las tumbas de las Montañas de los Reyes. Por ello él se fué retrayendo cada vez más, y mandó construir ésta tumba apartada de su pueblo, llevándose consigo las armas ancestrales.

Su comportamiento con los PJ es el de un niño enfadado y a la vez solitario.

"Ellos se reían. Nunca me quisieron. Siempre se burlaban de mí. Decían que no era digno, que era un loco. Pero yo les oía, sí, y les odiaba. Por eso me llevé mis armas. No merecían que se las dejara".

¡Bueno!, pues los PJ tienen la opción de usar "Oratoria" para convencerle, con los siguientes modificadores:

-10% si llevan los uniformes de los Ogros.

-10% si cuestionan la propiedad de las armas doradas, que Rurh define como "mias".

+ 10% si aluden al actual Señor de la Llanura y le dicen a Rurh que Pelsifor habla de él con respeto y les ha enviado a pedirle "humildemente" sus armas.

El Master deberá añadir otros modificadores que crea pertinentes, según como lo hagan de bien los jugadores.

Sólo se permite un intento.

Si tiene éxito, los aventureros pueden coger las armas e irse.

Si no, el fantasma de Rurh montará en un acceso de histeria infantil, y atacará en combate espiritual al aventurero que intentaba convencerle. Si consigue poseerle, usará su cuerpo para atacar a sus compañeros, y si éste muere, entablará combate con el personaje que mató a su poseído, ó con uno cualquiera al azar.

Si un personaje consigue derrotarle, el fantasma se desvanecerá y no molestará más.

Todo esto se complica si tenemos en cuenta que el rey loco llama en su ayuda a las salamandras guardianas, las cuales saltan desde sus lugares, adoptan una forma humanoide (como si las propias almas de los guardianes muertos se encarnaran en ellas) y ata-

LAS ARMAS DORADAS

Cualquiera puede manejarlas. Son armas fabricas con oro rúnico y tienen las siguientes particularidades:

1) El escudo:

Escudo heraldo +30% a la Detención. 18 Puntos de armadura

2) El hacha de mano:

+30% al Ataque +20% al Ataque si se lanza.

Daño 1D6+7

("Aumentar Daño" Intensidad -6, Duración-Indeterminada)

9 Puntos de Armadura.

3) La espada:

Espada Bastarda +30% a Ataques y Detenciones

18 Puntos de Armadura

Daño 1D10+7 (el mismo conjuro que el hacha)

Posee dos conjuros de "Berserk" en su interior.

can a los aventureros, no deteniéndose en ningún caso.

El fantasma de Rurh y sus salamandras atacará automáticamente si los PJ intentan abrir el sarcófago.

La salida

Si los aventureros obtienen las armas doradas y salen de la tumba con ellas (si han entrado el final del día, al salir ya es de noche, es decir, se necesitan antorchas), al aire libre se encontrarán con una desagradable sorpresa. Ya se sabe quién les acechaba, qué criatura maligna les perseguía.

Se trata de un enorme Pulpandante. Desde luego, su aspecto y su olor son para que el bosque entero quede en silencio.

"¡Entregad las armas mortales!"

Normalmente, los aventureros rehusarán hacerlo, así que la lucha se entablará a muerte con entusiasmo por ambas partes. Recordar que aunque el Pulpandante puede regenerarse aunque se le corte en pedacitos, su tasa de "curación" es lo bastante lenta como para que los aventureros puedan poner la suficiente tierra de por medio.

El regreso

El camino de regreso por el bosque será rápido, ya que los PJ querrán sacar al Pulpandante toda la distancia posible. Si no lo hacen, el Master puede querer que éste vuelva a alcanzarles si llega a tener el tiempo adecuado.

En el Vado, si los PJ van disfrazados de Ogros, sigue sin haber problema. Si no, los aventureros tendrán que enfrentarse solamente a unos orcos centinelas, que solo les superarán en

una proporción de 2:1 (No es para tanto; éstos orcos son muy incompetentes y además, los jugadores van a caballo).

La planicie

La planicie sigue vacía, tanto como en el viaje de ida. Pero según los aventureros van acercándose a Bordermark, en el horizonte se van viendo señales de combate: humo negro y altas llamas.

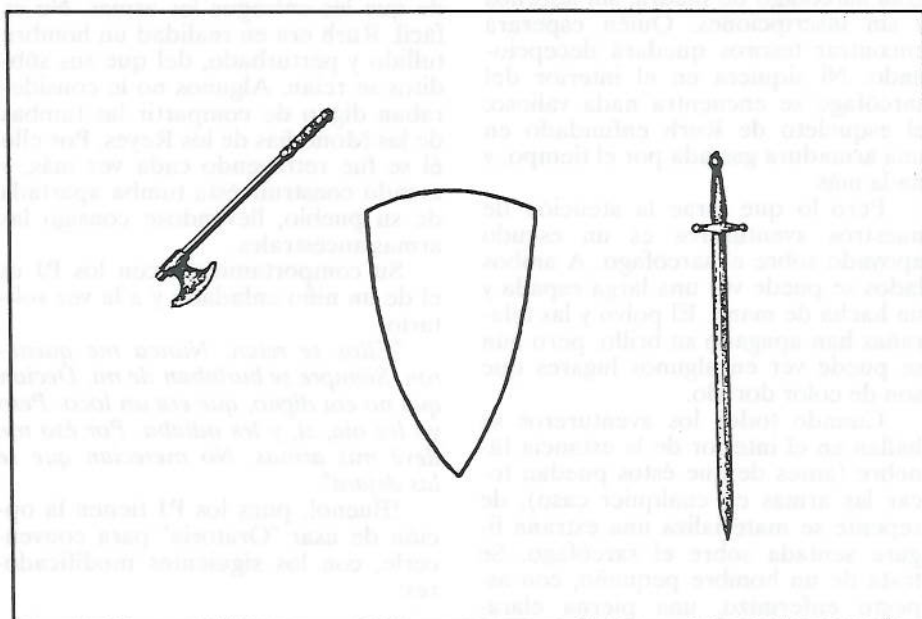
Tras una loma, a unos kilómetros de distancia, llegan a avistar Bordermark. La ciudad se halla cercada por un enjambre de criaturas, un ejército negro que se extiende en dirección Sur, la dirección en la que la escarpada montaña sobre la que se asienta la ciudadela no la protege del asalto. De repente los PJ ven salir de la ciudad a

tres columnas de los Jinetes de la Llanura y a una unidad de guerreros a pie. Los Jinetes cargan con furia sobre las filas delanteras del ejército invasor, que ante el choque dudan por un momento y luego retroceden. Este puede ser el momento de intentar acercarse a la ciudad, aprovechando la momentánea ruptura conseguida por los Jinetes, los cuales siguen la táctica de la acometida rápida y la retirada inmediata. Si los PJ se dan prisa, lo único que tendrán entre ellos y los Jinetes será una columna de trolls asustados y en desbandada. No más de un troll por cada aventurero podrá oponer alguna resistencia. ¡Atención a los uniformes vestidos por los aventureros! ¡Los Jinetes podrían cometer una lamentable equivocación!

Tras esto los PJ entrarán en la ciudad y serán recibidos como héroes, y recompensados por Pelsifor conforme a lo acordado.

El final

Si los PJ no están en muy mal estado (cosa que podría solucionarse llamando a las sacerdotisas de Chalana Arroy, diosa de la curación), podrán participar en la heroica defensa de la ciudad. Serán testigos de excepción del legendario último asalto de los trolls a la rampa de acceso a las puertas de la ciudad, y de como Knutgrim (herido), Stein y Durin "el elfo", les detienen con un puñado de hombres. De como Pelsifor, acompañado de su guardia personal (entre lo que puede incluirse perfectamente a los aventureros) y armado de las armas doradas, aterroriza a los trolls con sus golpes y su valentía. Y de como, cuando la batalla está en su climax, llega la caballería élfica con Aruijar, Chloe Poetelia y Rigmor "el enano" al frente. Los PJ serán, en verdad, parte de la historia.



LOS PROTAGONISTAS

PELSIFOR, SEÑOR DE LA LLANURA

FUE	18	Mov.:	3	Pierna D	12/7
CON	18	PG:	21	Pierna I	1/7
TAM	15	PF:36-24 =	12	Abdomen	7/7
INT	15	PM:	15	Pecho	7/9
PER	15			Brazo D	13/6
DES	13			Brazo I	12/6
ASP	14			Cabeza	7/7

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
E.Bastarda 2M	7	101	1D10 + 1 + 1D6	88	12
E.Bastarda 1M	7	87	1D10 + 1 + 1D6	52	12
E.Heraldo	8	40	1D6 + 1D6	76	12
A.Compuesto	3/9	102	1D8 + 1	59	7

Armadura: Cota de Malla encantada en los miembros con 1 punto de PER.

Notas: Posee un Encantamiento de Fortalecimiento en sus PG totales.

Habilidades: Primeros Auxilios 109%, Escuchar 71%, Otear 63%, Buscar 57%, Rastrear 39%, Conoc. Mundo 40%, Conocimiento Humano 108%, Oratoria 55%, Montar 99%.

Magia: Pelsifor es "Señor del Sol" del dios Yelm (título que se da a ciertos fieles poderosos).

(Espiritual -63%) Curación -2, Dardo Veloz (1), Cuchilla Ignea (4).

(Divina -88%) Ordenar Salamandra, Escudo -3, Curación del Cuerpo.

LOS OGROS

FUE	22	Mov.:	3	Pierna D	6/5
CON	13	PG:	14	Pierna I	6/5
TAM	14	PF:35-22 =	13	Abdomen	6/5
INT	13	PM:	13	Pecho	6/6
PER	13			Brazo D	6/4
DES	10			Brazo I	6/4
ASP	13			Cabeza	7/5

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Maza Pesada 1M	7	55	1D10 + 1D6	45	10
Heraldo	8	25	1D6 + 1D6	45	12

Armadura: Cota de Anillos + Acolchamiento

Habilidades: Otear 60%, Buscar 45%, Escuchar 40%, Primeros Auxilios 40%, Escondarse 35%, Deslizarse en Silencio -25%.

Magia: Fuerza -2, Curación -2. (Espiritual -49%)

Notas: Alguno podría tener un Rasgo Caótico, a elección del Master.

LOS ORCOS

FUE	17	Mov.:	3	Pierna D	2/5
CON	14	PG:	13	Pierna I	2/5
TAM	12	PF:31-9 =	22	Abdomen	3/5
INT	11	PM: 11		Pecho	3/6
PER	11			Brazo D	2/4
DES	12			Brazo I	2/4
ASP	7			Cabeza	0/5

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Lanza, 2M	6	45	1D8 + 1 + 1D4	40	10
Arco Corto	3/9	65	1D6 + 1 25	5	

Armadura: Cuero Duro, acolchado en el torso.

Habilidades: Esquivar -10%, Escuchar 60%, Otear 50%, Buscar 50%, Rastrear 30%, Escondarse 60%, Deslizarse en Silencio 30%.

Notas: El Master puede dotar a alguno de rasgos caóticos.

EL PULPANDANTE

FUE	24	Mov.:	3	Pierna D	4/7
CON	14	PG:	20	Pierna I	4/7
TAM	25	PF:	38	Abdomen	4/7
INT	2	PM:	12	Pecho	4/9
PER	12			Brazo D	4/6
DES	10			Brazo I	4/6
				Tentáculos (1-8)	4/6
				Cabeza	4/9

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Tentáculo	6	42	2D6	-	-
Constricción	1	Auto	2D6	-	-
Nube Gas	1	Auto	Veneno	POT = CON	-

TROLLS

FUE	17	Mov.:	3	Pierna D	5/6
CON	15	PG:	18	Pierna I	5/6
TAM	20	PF:32-16 =	16	Abdomen	5/6
INT	13	PM: 11		Pecho	5/8
PER	11			Brazo D	5/5
DES	11			Brazo I	5/5
ASP	10			Cabeza	5/6

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Maza Troll	4	50	2D8 + 1D6	50	16

Armadura: Cota de anillos

Habilidades: Escondarse 40%, Escuchar 50%.

Magia: (Espiritual -33%) Curación -1, Garrotazo -2.

EL FANTASMA DE RURH

INT 10
PER 15
Mov.: 15
pm: 15

JINETE DE LA LLANURA TIPICO

FUE 14
CON 13
TAM 13
INT 12
PER 10
DES 11
ASP 10

Mov.: 3
PG: 13
PF:27-21 = 6
PM: 10

Pierna D 6/5
Pierna I 6/5
Abdomen 6/5
Pecho 6/6
Brazo D 6/4
Brazo I 6/4
Cabeza 6/5

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Pica	5	65	2D6 + 2 + 1D4	60	12
A.Corto	3/9	60	1D6 + 1	30	5
Lanza Torneo	0*	60	1D10 + 1 + DM*	-	-

* Caballo en Carga

Armadura: Cota de anillos + Acolchamiento

Habilidades: Escuchar 50%, Otear -60%, Montar -70%,
Primeros Auxilios 48%.

Magia: (Espiritual -32%) Curación -1, Dardo Veloz (1).

LAS SALAMANDRAS

FUE 8
TAM 2 m³
PER 9
PG 20
Mov.: 3

**PROXIMAMENTE
PREPARAMOS
EN LIDER
JUEGO - ENCARTE
LOS VIKINGOS
de
XAVIER NAVARRO**

libreria
st. jordi
papereria

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

**ESPECIALISTES
EN JOCS
DE SIMULACIO**

wargames

temàtics

i rol