

EL PACTO DE LOS ORCOS

Notas prevPor Daniel Poi

Para esta aventura uso las reglas de Rune Quest tal y como vienen en el libro sin modificaciones de ningún tipo.

Es aconsejable tener “La Isla de los grifos” para jugar la aventura, si no lo tienes aquí van unas cuantas notas:

- Slarge: reptil inteligente gigante (Tam medio 24 – 25) aspecto nudoso y cuerpo recubierto de escamas, protuberancias, espinas y pinchos; generalmente hostiles con los de mas seres. Hay dos tipos de individuos diferentes: los gigantes (los descritos arriba) y los pequeños (Tam medio 10 – 11)
- Gondo Holst: Es un mercader ogro que se hace pasar por humano lleva dos carretas, guardianes, zombis, Jack o ´sos (escondidos en una de las carretas). Si usas a Gondo con cautela no necesitaras las características de él ni de ningún guardia, Haz entender a tus Pj´s que La caravana de Gondo esta demasiado protegida para atacarla.
- Ockless: Es una ciudad de orcos y humanos gobernada por un poderoso hechicero los extranjeros son tratados mal. Y últimamente no se deja entrar a nadie que no tenga un “pase”
- Orcos: He creado 2 estereotipos de orcos: *Incursores* y *Guerreros*, y me referiré a ellos llamándoles de esta manera, sus características vienen al final de la aventura. Estor orcos son de una de las razas superiores y aunque prefieren la noche, no tienen penalizaciones durante el día, (los orcos normales se encuentran desmoralizados a la luz del sol).

Sinapsis

Ockless lleva muchos años esperando una oportunidad para atacar a sus ciudades vecinas, especialmente a Nidik, los orcos por mediación de “Marusa la intrigante” y “Halcyon Var Enkorth” han tramado un perverso plan para recibir ayuda de los Slarges con el fin de atacar Nidik, los orcos mantienen engañados a los Slarges con falsas promesas de libertad y riqueza para su pueblo pero en realidad planean traicionarles tras haberlos usado como carne de cañón. Los orcos se preparan y el numero de Slarges reclutados comienza a ser suficiente, si nadie lo remedia Nidik será aplastada por los orcos.

Rellenando hueco

Como colofón de este “notas previas” os agradezco que halláis elegido mi aventura y espero no decepcionar a nadie.

Por cierto si estáis jugando la aventura y repentinamente os entra un deseo irrefrenable de agradecerme tal milagro de la lírica o si simplemente queréis ponerle pegas, por favor enviarme un e-mail a ag283097@offcampus.es (si queréis, enviarlo aunque no

tengáis nada que decir de la aventura, solo para mantener correspondencia en relación con el rol)

EL PACTO DE LOS ORCOS

Antecedentes

Los pj's deberían estar explorando las tierras salvajes (explícales que es la mejor manera de encontrar aventuras o inventa algo del tipo "necesito tal y tal hierba de las tierras salvajes" cuando estén allí comienza con el Episodio 1.

Episodio 1. El encuentro con Marsius en las tierras salvajes

4 Orcos *guerreros* son avistados por los pj's apaleando a alguien.

Tras vencerles se podrá reconocer a la figura apaleada. Marsius esta muerto pero a podido escribir algo en la arena antes de morir:

Al norte - gran lago - muy importante - orcos se preparan – mi halcón conoce el camino - cuidado con Holst

Si se le registra se encontrara un pase para Ockless a nombre de Marsius Eldegar, 32 P. y un anillo de plata por valor de 15 P.

Episodio 2. La casa de Marsius

El halcón al que se refiere esta en su casa en Ockless, con esta información los pj's deberían poner rumbo a esta ciudad para recuperar el halcón de Marsius. Para entrar en Ockless un pj's debería hacerse pasar por el joven Marsius si además quiere pasar con el resto del grupo deberá lograr una tirada de habla fluida para que la guardia se lo permita.

La casa no será difícil de encontrar ya que es la única casa pequeña que esta custodiada por dos orcos *guerreros*, Si no, se puede preguntar por hay con discreción (NO A LA GUARDIA).

La casa tiene varias ventanas, una de ellas (a) tiene los barrotes separados lo suficiente como para que alguien de Tam inferior a 12 pueda pasar siempre y cuando no lleve armadura o de Tam inferior a 10 con una armadura blanda. Los puntos señalados son orcos incursores.

Se puede entrar también por la puerta, pero es mas complicado porque los orcos no dejan pasar a nadie y si se les ataca cualquier testigo o los orcos mismos darían la alarma y en fin ya se sabe lo que se les hace en Ockless a los delincuentes.

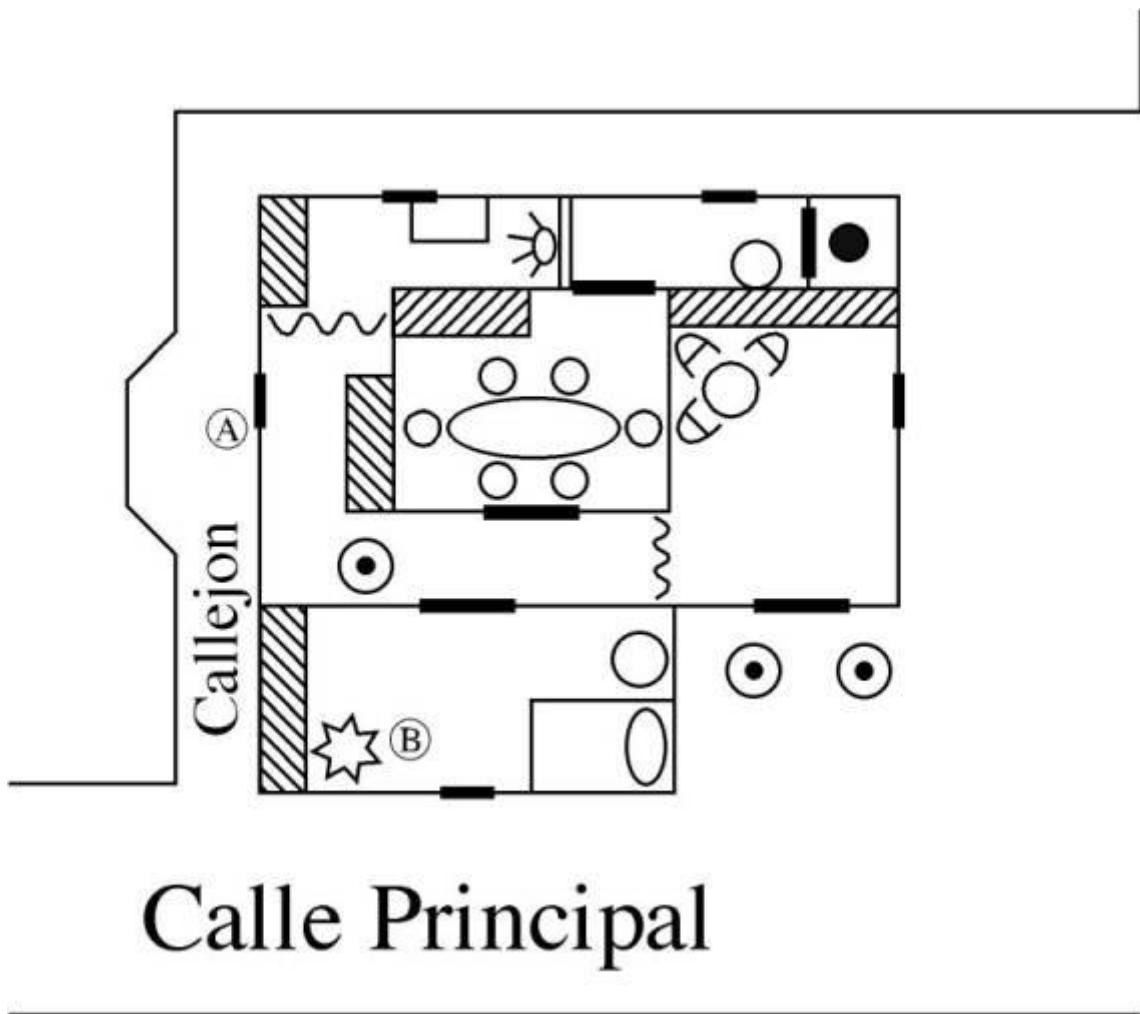
Entrando por la ventana: se necesita una tirada de saltar y otra de trepar + 20, teniendo en cuenta las posibles penalizaciones por falta de luz si se hace por la noche sin iluminación.

Si se falla alguna de las tiradas se tendrán que repetir ambas, cada vez que se intente hay 1 probabilidad entre 6 de ser descubierto por un transeúnte (por la tarde) 1 entre 10 (por la mañana) y una entre 20 por la noche, Esto se evitaría si otro pj. vigilara en la esquina, pero no se lo digas a los jugadores, ni siquiera que pueden ser vistos hazles un dibujo de la situación de la casa dejando claro que la el callejón da a una calle principal y que piensen ellos mismos lo que van ha hacer.

El orco de orco de dentro dará la alarma si ve a alguien, y cada asalto que el orco este dando la alarma habrá un 60% de posibilidades de que lo oigan los de fuera, el orco se encuentra mirando en dirección a la puerta de entrada, así que si se entra por detrás se puede intentar una tirada de deslizarse en silencio + 10 (por la alfombra) y colocarse junto a él para intentar matarle por la espalda.

(b) aquí esta el halcón, para poder llevarse el halcón sin hacer ruido se tendrá que hacer una tirada de conocimiento animal, si no se consigue el halcón se resistirá y hará ruido lo que alertara a los guardias en unas posibilidades del 20%, la tirada se repetirá asta que se consiga la de con. animal o asta que se saque el halcón de la casa.

El halcón, una vez fuera de Ockless, les guiara asta el Gran Lago.



Episodio 3. El viaje

En total son 10 días y medio. El halcón les guiará todo el camino y por las noches estará junto al pj. con mas Per.

Se podrá viajar sin problemas desde Ockless asta Surlt por el camino (2 días).

En Surlt: Surlt es parada obligada para comprar comida, descansar en una cama, etc. el halcón se quedara con el pj. que tenga mas Per.

En la posada se encontraran con Gondo Holst quien sigue el mismo camino que los pj's (va a las montañas de los enanos a por un cargamento de armas para vender a los orcos) esto no se lo contara a nadie, si se entera de que los pj's buscan el Gran Lago, Gondo tomara buena nota para alertar a los orcos. Gondo esta interesado en saber que van a hacer los pj's a las tierras salvajes pero tampoco insistirá mucho en que se lo cuenten (no quiere levantar sospechas). Gondo se presentara como "Gondo" simplemente, y si

nadie le pregunta no dirá su apellido aunque si se le preguntase lo daría (el no sabe nada de la advertencia de Marsius).

Gondo propondrá acompañar a los pj's asta donde le permita su itinerario, (2 días), el ultimo día si ha averiguado a donde van los pj's les ofrecerá vino con sedante (Pot 20) que dejara dormidos profundamente a todo aquel que no resista la Pot con su Con y mandara un guerrero para alertar a los orcos, el sedante actúa unas 3 oras después de ser ingerido (igual coincide con alguna guardia, si es que los pj's hacen guardias por la noche desconfiando de los guardias de Gondo), sea como sea si todos los pj's están dormidos cuando lleguen los orcos, los capturaran; los pj's no sedados que estén simplemente durmiendo tienen derecho a una tirada de *escuchar* (modificada si los 4 orcos Guerreros que vienen a capturarlos consiguen sus correspondientes tiradas de *deslizarse en silencio* (32%), si es así resta este porcentaje de las probabilidades de los pj's.

El vino se ofrece a las 22:00 el sedante actúa a las 2:00 y los orcos llegan a las 6:00, los 4 orcos se unen a los guardias de Gondo (si no tienes la Isla de los Grifos Gondo se va con sus guardias justo cuando llegan los orcos fingiendo que esta simplemente huyendo, y añade 4 orcos guerreros mas al grupo que viene a capturarles) si los pj's se rinden acabaran sirviendo como conejillos de indias para algún ritual oscuro de Gondo.

Ten en cuenta que para que todo esto ocurra Gondo tiene que enterarse de los planes de los pj's no les asustes con él haz que parezca su amigo recuerda que Gondo es muy inteligente y muy locuaz y le debería ser fácil engañar a los pj's para que le cuenten sus propósitos en las tierras salvajes.

Se buen master y tal.

El resto del viaje son 170 Km. 4 días Con vegetación escasa y los últimos 75 Km. 2 días y medio por colinas suaves con vegetación escasa asta llegar al lago.

Resumen:

Día 1: Primer día de viaje en solitario, tras dejar a Gondo (sin incidencias)

Día 2: Encuentro menor, a un pj. al azar le intenta picar una serpiente (se la puede detectar si se consigue una tirada correcta de otear) tiene un 60% de posibilidades de picar (añadidos los bonificadores por sorpresa, etc.) el daño que causa es de 1D3 (traspasar una bota de cuero normal requiere 3 P. de daño y unas sandalias 2 P.) el veneno es Pot 10 (y se aplican las reglas normales de venenos).

Día 3: (sin incidencias)

Día 4: se avista una manada de Reses Rojas (47 individuos) se puede intentar cazar alguno.

Día 5: por las colinas (sin incidentes)

Día 6: Por la noche un oso se acerca atraído por el olor de las provisiones con una tirada de *conocimiento animal* se le puede ahuyentar, si se le ataca, se defenderá.

El Oso:

FUE	20	Mov:	7
CON	15	Pt. Golpe	19
TAM	23	Pt. Fatiga	25
INT	5	Pt. Mágicos	10
PER	10	MR-DES:	3
DES	10		

Localización		Cuerpo a	Proyectiles Puntos
de golpe	Cuerpo		
Pata TD	01-02	01-02	3 / 7
Pata TI	03-04	03-04	3 / 7
Cuartos T	05-07	05-09	3 / 9
Cuartos D	08-10	10-14	3 / 9
Pata DD	11-13	15-16	3 / 7
Pata DI	14-16	17-18	3 / 7
Cabeza	17-20	19-20	3 / 7
Arma	MR	%A	Daño
Mordisco	6	30%	1D8+2D6
Garra	9	46%	1D6+2D6

Nota: Cada asalto, un oso muerde primero y luego ataca con una garra, el oso no atacara asta morir, cuando reciba una herida importante huirá.

Día 7: Emboscada orca: son un grupo de tantos miembros como pj's + 2 y son incursores menos el líder que es un guerrero, si los pj's contaron a Gondo sus intenciones y este aviso a los orcos la emboscada tendrá intención de matar a los pj's si no solo de capturarles, robarles, y tal.

Este día por la tarde se llega al Gran Lago.

Episodio 4. El asentamiento orco

Tras pasar la ultima colina (la mas alta de todas) se puede ver el mítico Gran Lago “Kta” llamado por los Slarges. Quien no hubiera estado buscando el lago podría pensar que es el mar pero su agua dulce rechaza esta teoría.

A lo lejos se ve una columna de humo, es el asentamiento orco (El clan de las Cimitarras Rojas) este clan es el encargado de las negociaciones con los Slarges.

Tras investigar el campamento se descubrir que tan solo hay 10 orcos incursores en él (+5 cazando) el resto esta en territorio Slarge en medio de conversaciones.

La entrada durante el día:

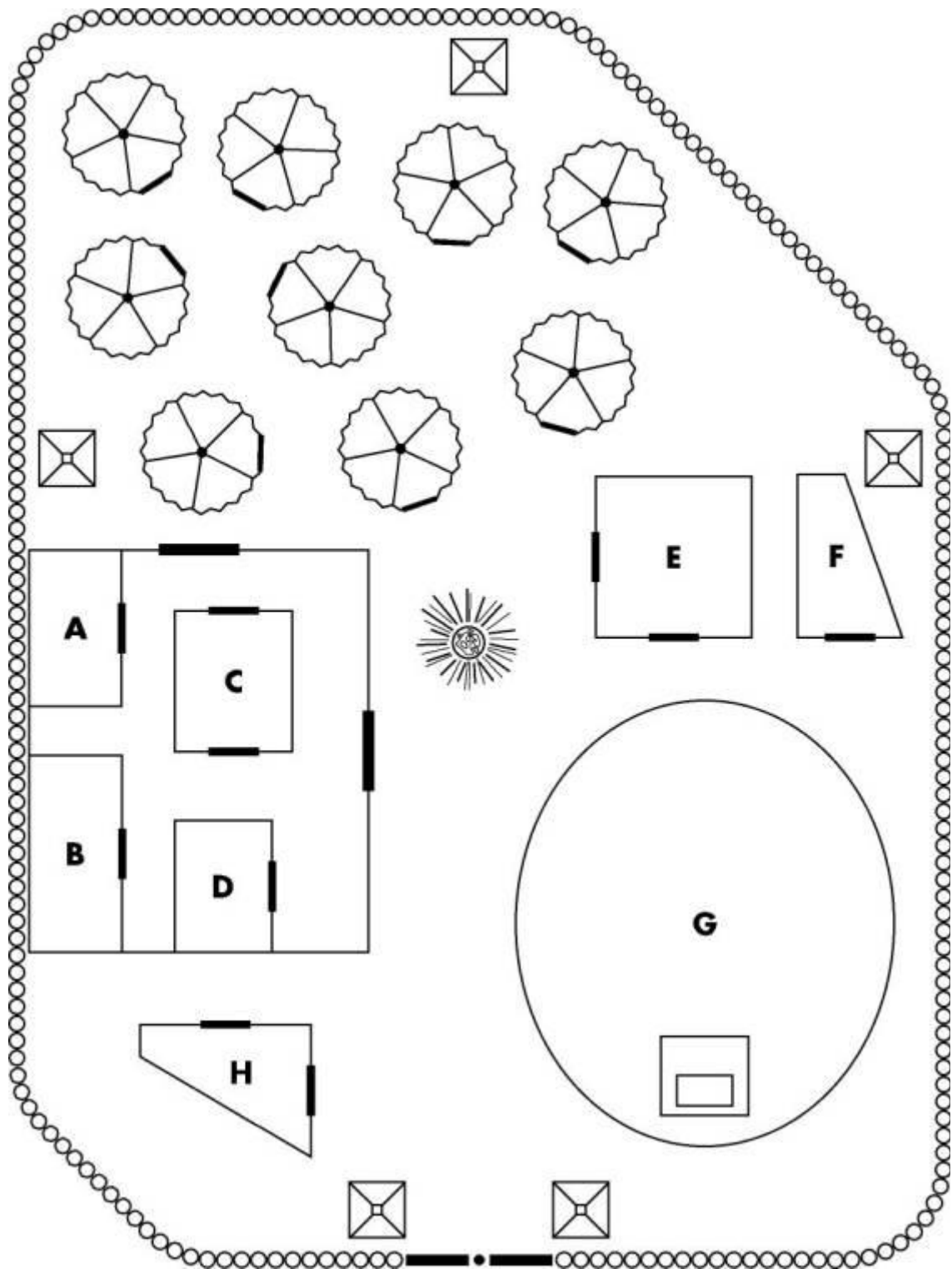
Hay 5 vigilantes (1 por torre) y 2 en la entrada, con cuernos para avisar a sus compañeros en caso de peligro.

Trepar la empalizada: se necesita una tirada de *trepar* -20% para sortearla, por cada tirada fallida de trepar los orcos de las torres tienen un 20% de posibilidades de darse cuenta.

Tras pasar al otro lado hay que lograr una tirada de esconderse, y si se consigue, se podrá restar el % de habilidad del pj. del 65% de posibilidades que tienen los orcos de Pillar a cada pj. que salte.

De noche es lo mismo salvo que en las puertas no hay nadie (están cerradas) y que en vez de haber 10 orcos hay 15 (los que están de caza vuelven)

Por otro lado no hay tiradas de penalización por fallar las de trepar la empalizada, las de esconderse son iguales (por la infra-vision de los orcos y porque el campamento esta bien iluminado).



Normalmente hay 35 orcos en el campamento.

A) Almacén: aquí se guardan cosas sin importancia para los pj's (utensilios de cocina, Herramientas, recambios para carretas, cuerdas armas rotas (almacenadas como metal), etc.

B) Armería: en este momento no hay muchas cosas: 1D6 Cotas de malla Tam 2D6+4 cada una (con insignias de clan de las Cimitarras Rojas), 1D10 cimitarras, 1D10 escudos hebilla, y 1D10 arcos cortos.

C) Almacén de comida: aquí se corta y almacena la caza y los alimentos en general.

D) Cuartel general: 1 cofre: 850 P. en una estantería: libro para aprender orco (se puede utilizar para traducir algo puntual, como la carta), y otro libro Neutralizar Magia asta el 50%. En un rincón junto a la chimenea hay un papel arrugado, se trata de una carta escrita en sucio la cual debió ser arrojada a la chimenea pero reboto y no se quemó. El documento original está de camino a Ockless.

E) Bar / Almacén de bebida aquí los orcos guardan bebidas alcohólicas, hay una barra y mesas (también se usa como bar)

F) Celdas: en una de ellas hay un chico de unos 12 años, miembro de una tribu nómada, que fue capturado por los orcos, si se le pregunta por la carta contará que el original acaba de ser enviado a Ockless en una carreta tirada por bisontes (hace unas 5 h.) y que aun están a tiempo de alcanzarla (esto también se puede le puede sonsacar a cualquier orco, amenazándole con matarle)

G) Patio: aquí se practica el uso de las armas, en su parte sur hay una orca para ejecuciones.

H) Dormitorios de los líderes: aquí viven los líderes orcos (incluyendo a Egu Gah aunque ahora no hay nadie).

- El recinto donde están El almacén, la armería, etc. está protegido por una valla de madera de 1'5 m.

La carta:

A Marusa de Ockless, sacerdotisa de Megaera.

De Egu Gah su humilde servidor destinado a liderar el clan de las Cimitarras Rojas en misión diplomática.

Mi señora, todo ocurre según lo planeado si todo sigue así el ataque a Nidik podrá cumplirse en el plazo previsto.

La mayor parte del contingente Slarge se prepara para la batalla.

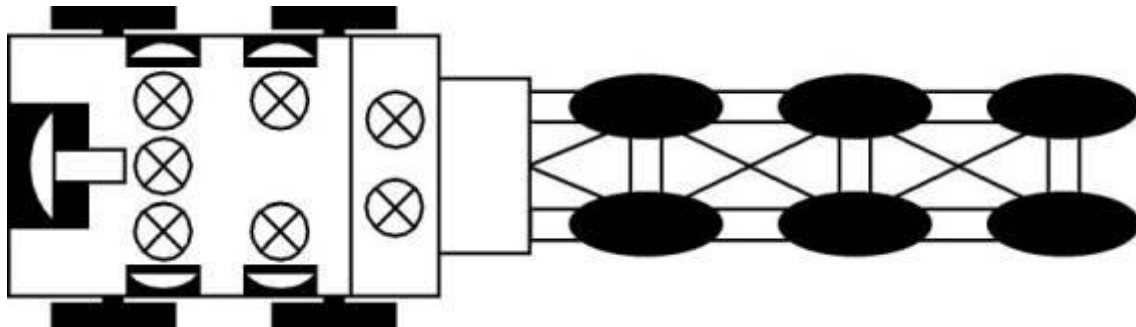
Siguiendo sus ordenes se planea la posterior traición a este pueblo de estúpidos reptiles y su exterminio. Se desconoce el número exacto de Slarges pero estima que el número es bajo suficiente para impedir un posible contraataque por su parte.

Se despide su fiel servidor Egu Gah.

Esta carta es una prueba innegable de que los orcos traicionaran a los Slarges, aunque esta copia no esta firmada ni lacrada y el papel es malo, si se consiguiera la original, esta podría ser entregada a los Slarges para impedir el ataque a Nidik.

Si los pj's no llegan a esta conclusión dales algunas pistas y explícales que se necesita la original como prueba, y que la copia no vale. Esta carta esta escrita en orco se puede traducir con ayuda de un libro que hay en una estantería en esta misma habitación.

Episodio 5. La captura de la carreta



La carreta lleva unas 5 h. De ventaja pero no será difícil alcanzarla si los pj's se mueven con rapidez para alcanzarla se necesitaran tiradas de rastrear por cada una conseguida se acortan 2 h. Y 30 min. entre los pj's y la carreta y por cada una fallada se alarga el espacio en 1h. Si la carreta llega a estar a mas de 15 h. Se perderá el rastro y posiblemente la misión fracasara.

La carreta esta tirada por 6 bisontes y no va a mas velocidad de la que alcanzaría un hombre corriendo, aunque si se percataran de que hay peligro acelerarían el paso y solo se la podría alcanzar a caballo, la carreta es fácil de alcanzar si los pj's no son descubiertos ya que tiene que seguir un camino muy ondulante para evitar riscos, vadear puentes, etc.

En ella van: 2 orcos conduciendo (que se rendirían o huirían si tuviesen que luchar cuerpo a cuerpo, ya que no tienen armas, el copiloto lleva un arco y lo usara desde la carreta si se presenta la ocasión) y dentro: 4 orcos guerreros con ballestas pesadas (50%) y otro al mando de un arbalesto (40%) a parte también llevan armas por si tuvieran que luchar cuerpo a cuerpo.

Recordar las modificaciones por disparar a blancos en movimiento y por disparar desde vehículos en movimiento, el arbalesto ya esta descrito en el RQA pero por si acaso:

Es una especie de ballesta pero mas grande y apoyada sobre una base móvil.

CAR: 10² Daño: 3D6+1 Alcance: 425 m. Tasa de Fuego: 1/5 AC

Uno de los orcos lleva la carta y un plano para llegar a Ockless por el camino mas corto, en este plano también viene localizado el asentamiento Slarge.

De camino al asentamiento slarge de cruzaran con Egu Gah, que viene de allí hacia el fuerte orco.

Los pj's tendrán que esconderse, este pasa con 3 carretas (como la que alcanzaron los pj's pero con dos guardias mas "guerreros" aparte de los ballesteros) él va en la del centro. No es recomendable atacar estas carretas (Egu Gah es muy poderoso) y además no se consigue nada ya que no llevan nada de valor salvo las propias pertenencias.

Los slarges los recibirán mal, pero tras mostrar la carta original, les agradecerán el esfuerzo y haberles salvado de la traición orca. Los slarges no hablan idioma común por lo tanto hasta que llegue un traductor slarge habrá unos momentos muy tensos. Como recompensa los pj's no serán nunca mas atacados por los slarges (a no ser que estos les molesten) y en forma de pago les darán:

3 ojos Votanki (robados)

2 botellas de "leche celestial" (no es lo que pensáis)

1 pergamino con un espíritu del conocimiento ligado, al que lea el pergamino el espíritu le enseñara encantamiento por el cual se puede construir una vara mágica de un árbol del viento.

Ojo Votanki: estos objetos raros y valiosos, son esferas de piedra de color blanco pintadas y esculpidas para que parezcan globos oculares. Los Ojos Votanki tienen un valor mágico determinado por una tirada de 2D6-6. Si el resultado es inferior a 1 se considerara como 1. Cada asalto que el poseedor de uno de estos ojos venza a un espíritu en un combate espiritual, además de los normales 1D3 PM le quitará también un numero de puntos igual al valor mágico del ojo.

Leche celestial: es un licor curativo capaz de curar 1D10 PG generales, o de una localización si se usa tópicamente.

El encantamiento: si no tienes la Isla de los grifos simplemente apuntale tal encantamiento al personaje y quizás pueda darle uso en el futuro (si te compras la Isla de los grifos). Tras enseñar el encantamiento el espíritu vuelve al plano espiritual.

Episodio Final. La vuelta

Si se presenta la carta en Nidik y se explica lo ocurrido, el Rey Skilfil personalmente les dará las gracias y les ofrecerá 2000 P. a cada uno o una mansión noble para todos ellos. Si algún pj quiere, puede cambiar sus 2000 P. por una casa superior (solo hay 2 en Nidik libres en este momento)

Si los pj's se quedan con la mansión o algún pj que aya elegido una casa superior intentara venderla el Rey se sentiría molesto (aunque no diría nada a los pj's) por otro lado nadie comprara una mansión noble en Nidik por lo menos en unos años, tira 1D8 cada año a partir de hoy y si sale un 1 se encuentra un comprador dispuesto a pagar entre el 50 y el 100% del precio real de la casa (tira 1D5, si sale un 1 pagaría asta el 50%, con un 2 el 60%, etc.).

En el caso de una casa superior la tirada se haría cada 4 meses.

A la vuelta los pj's pueden ser escoltados por los Slarges hasta las cercanías de alguna ciudad.

Nota: si crees que el pago por parte de Skilfil es poco incrementa la suma (aunque yo creo que es adecuado, tampoco es una aventura difícil); si consideras que los pj's no han tenido demasiadas emociones fuertes puedes hacer que los slarges no escolten a los pj's y que los orcos furiosos por el fracaso de su plan encuentren a los aventureros (podrías generar un grupo de orcos liderados incluso por Egu Gah) si crees que la aventura a sido fácil. Por otro lado también puedes incrementar los % de ataque de los orcos en general si crees que están un poco bajos.

FIN

Los Orcos:

Incursor:

FUE 14	Mov:	3
CON 11	Pt. Golpe	11
TAM 10	Pt. Fatiga	$25 - 16 = 9$
INT 10	Pt. Mágicos	10
PER 10	MR-DES:	3
DES 15		
ASP 7		

Localización		Cuerpo a	Proyectiles Puntos
de golpe	Cuerpo		
Pierna D	01-04	01-03	5 / 4
Pierna I	05-08	04-06	5 / 4
Abdomen	09-11	07-10	5 / 4
Pecho	12	11-15	5 / 5

Brazo D	13-15	16-17	5 / 3		
Brazo I	16-18	18-19	5 / 3		
Cabeza	19-20	20	5 / 4		
Arma	MR	% A	Daño	D%	P
Cimitarra		8	42%	1D6+2	42 10
Arco Com.		3 / 9	42%	1D8+1	7
Lanza 1M		8	42%	1D8+1	42 10
Puñal	9	47%	1D4+2	47	6
Escudo				42	12

La armadura es una Cota de anillos y un casco abierto.

Guerrero:

FUE	19	Mov:	3
CON	15	Pt. Golpe	15
TAM	14	Pt. Fatiga	34 – 23 = 11
INT	10	Pt. Mágicos	10
PER	10	MR-DES:	3
DES	15		
ASP	6		

Localización		Cuerpo a	Proyectiles	Puntos
de golpe	Cuerpo			
Pierna D	01-04	01-03	7 / 5	
Pierna I	05-08	04-06	7 / 5	
Abdomen	09-11	07-10	7 / 5	
Pecho	12	11-15	7 / 6	
Brazo D	13-15	16-17	7 / 4	

Brazo I	16-18	18-19	7 / 4		
Cabeza	19-20	20	7 / 5		
Arma	MR	%A	Daño	D%	P
Cimitarra		7	55%	2D6+2	51 10
Arco Com.		3 / 9	27%	1D8+1	7
Lanza 1M		7	42%	1D8+1+1D6	38 10
Puñal	8	33%	1D4+2+1D6	29	6
Escudo				56	12

Armadura: cota de anillos y cuero duro.

Por cierto que conste que todos los mapas los he hecho yo con mis propias manitas en Freehand 8

Como punto y final unas excelentes frases para decir mientras se juega al rol (especialmente a Star Wars) y que han sido recopiladas después de muchas noches en vela y cuya publicación no puede realizarse sin una mención especial de agradecimiento a Jacinto Soriano el artífice de la mayoría de ellas:

- **Me ha dado una arcada como una cascada**
- **Al Han Han y al vino vino**
- **Han Solo y Han acompañado**
- **Han Solo nunca va solo**
- **Es tan bárbara que se llamaba Bárbara**
- **En el país de los lerdos tu padre es el gay**
- **Apetecan, apetecan, hijo de Satán!**
- **Me cago en la hostia negra**
- **Las catacumbas - cumbas**
- **Kristo kome pisto**
- **No vales ni tus babas**

- Me Río de Janeiro

- Tuve que encolar a mi caballo para domarle