

# Entre las brumas

Por [Pedro Arnal Puente](#)



*Aventura de RQ para 5-7 aventureros expertos capaces de bregar hasta con la muerte, y un Señor de las Runas. La acción se sitúa en la Tierra Alternativa, durante el periodo del reinado de Carlomagno o muy poco después (siglo IX). Este modulo fue jugado en las eliminatorias del Torneo de RuneQuest, en las Primeras Jornadas de Estrategia, Rol y Maquetismo de Pamplona, celebradas los días 26 y 27 de febrero de 1993.*

## Contenido

---

- [Una historia junto al fuego](#)
- [Los comerciantes desvalijados](#)
- [Una oscura leyenda demasiado real \(sólo para el DJ\)](#)
- [Chapoteando en el pantano](#)
- [En las ruinas](#)
- [En un claro del cenagal](#)
- [Hacia la colina](#)
- [El ritual](#)
- [Epílogo: un final feliz](#)
- [Epílogo: un final trágico](#)
- [Nota para el Señor de las Runas: una cuestión de proporciones](#)
- [Nota final para los jugadores](#)
- [Reparto de PNJs](#)
  - [Bandido experto](#)
  - [Bandido normal](#)
  - [Sajones](#)
  - [Vortex](#)
  - [Oficiales romanos](#)
  - [Ascetius, general romano](#)
  - [Morham, shaman sajón](#)

## Una historia junto al fuego

---

Los PJs están descansando entre dos etapas de un largo viaje en Seelburg, un pueblo de unos 150 habitantes. Seelburg es la ultima parada en la ruta antes de adentrarse en las marismas costeras y largas playas que constituyen el resto del recorrido durante varias jornadas hasta llegar a los primeros puertos de los ducados de Flandes y la baja Lorena. Muchas caravanas

y convoyes de comerciantes que usan la vía terrestre (es invierno, y aventurarse en el mar del Norte es un riesgo demasiado grande) suelen detenerse aquí un día o dos. Los PJs estarán alojados en la única posada del pueblo, regida por el alcalde, un hombrecillo relleno y siempre sonriente.

Los PJs están sentados en la habitación comunal de la posada, junto al hogar, mientras escuchan las historias que un viejo labrador va contando (en Francés, Master, eres libre de censurar la historia según los éxitos o fallos).

*"Hace mucho tiempo, cuando las legiones dominaban esta tierra y los bárbaros cruzaban frecuentemente el Rhin para saquearla, un valiente general Romano, Ascetius, organizó un gran ejército para acabar de una vez por todas con las incursiones. Cinco legiones se unieron y marcharon junto a la costa, precisamente por el camino junto al que se levanta el pueblo. Vortex, caudillo sajón, tuvo noticias de ello y reunió junto a su tribu a los jinetes de varios reinos bárbaros para hacer frente a Ascetius. Ambos ejércitos se encontraron en las marismas y se enfrentaron, pero la naturaleza del terreno los desbarató de tal forma que se exterminaron mutuamente mediante enfrentamientos pequeños y aun semanas después, los supervivientes seguían peleando, causándose grandes daños. Hay quien dice que los hechiceros a los que Ascetius perseguía en nombre de la iglesia, como ahora continúa haciendo nuestro señor el rey, se unieron a Vortex, y que los druidas causaron la muerte de Todos los guerreros para evitar más luchas, pero eso solo son rumores, y la historia que a mi me contó mi abuelo no dice nada al respecto. De Todos modos, cuando el odio de los hombres vuelva a ser lo que fue, ambos ejércitos tendrán que luchar de nuevo, con sus generales a la cabeza, para solucionar las disputas y terminar lo que empezaron, de modo que uno de ellos venza y el otro sea derrotado".*

De golpe, la puerta de la posada se abre de golpe interrumpiendo al viejo. Uno de los hijos del alcalde dice a gritos que acaba de llegar desde las marismas un grupo de gente a caballo.

## **Los comerciantes desvalijados**

---

Vienen con prisa, y llevan con ellos varios hombres malheridos a los que bajan de sus monturas mientras otros acompañan a un hombre alto, aunque algo canoso y de aspecto nórdico hacia la posada, mientras reclaman a gritos (con un fuerte acento germano) la presencia del alcalde.

El alcalde se reúne con ellos en la sala principal de la posada, y les sirve una jarra de vino, mientras escucha sus atropelladas explicaciones, entrecortadas por los sollozos del hombre mayor (Thorngrim Manosfirmes, importante mercader y jefe del grupo). Hace tres días que partieron del norte, y aparte de algo de lluvia y niebla, el viaje estaba siendo bastante agradable para lo que suele ser. Esta misma tarde, hace unas horas, un grupo de bandidos los ha emboscado, cogiéndoles por sorpresa. Los bandidos han matado a varios de los mercenarios de la escolta y herido al resto. Después de apropiarse de las mejores mulas, las han cargado con las mercaderías que traían de las tierras del Norte (bellas y valiosas pieles, espadas, marfil y ámbar) y han tomado un rehén para asegurarse ingresos extra. Tras todo eso, el cabecilla, un hombre alto y enjuto, con la cara totalmente marcada por el fuego (o séase, llena de cicatrices) le ha humillado antes de dejarles marchar finalmente. Los bandidos se han adentrado en la marisma. El rehén es la hija de Thorngrim, Ekhatérine, una muchacha de dieciséis años que acompañaba a su padre para visitar a su futuro marido,

funcionario real franco.

Llegados a este punto el mercader se levanta, haciendo caer al suelo la silla, y mira con firmeza a todos los presentes. "Puedo perder mis riquezas y mi vida si es necesario, pero no hay hombre vivo que me deshonre dos veces en un día. Perder primero a mi hija y luego mi honor a manos de un miserable salteador me obliga a salir en busca de ese criminal. Si en esta sala hay hombres dignos de tal nombre, que me sigan". Dicho esto, lleva la mano a su espada, tambaleándose. Uno de sus compañeros lo sostiene, y cuando retira su mano del costado de su jefe, se ve claramente que está llena de sangre. Una de las heridas del comerciante se ha abierto, y a pesar de sus deseos es llevado a una habitación para que descanse. Sus hombres lo aprecian demasiado como para dejar que muera sin cuidados, pero no pueden permitir que el asunto quede como está.

Un vikingo, pelirrojo y de ojos salvajes, vuelve enseguida y, con un golpe seco, pone una pesada bolsa sobre la mesa. Se la ofrece a quien primero arregle el problema (se buscan desfacedores de entuertos). El alcalde promete salir en un día con la milicia local, pero al vikingo esto le parece mucho tiempo. ¿Alguien está dispuesto a partir ahora mismo?...

## **Una oscura leyenda demasiado real (solo para el DJ)**

La historia de los ejércitos es real del todo, y la historia del ataque de los bandidos es cierta. Los asaltantes, llegados recientemente a la zona, cabalgan ahora a través de las marismas hacia las ruinas donde se han instalado. En una región como esta, con pocas tropas en los pueblos y las que hay incapaces de proteger la ruta, las oportunidades de enriquecerse son enormes. Lo que ellos no saben es que las ruinas donde se ocultan son los restos del campamento personal de Vortex, por donde aún vagan espíritus de los guerreros muertos tiempo atrás.

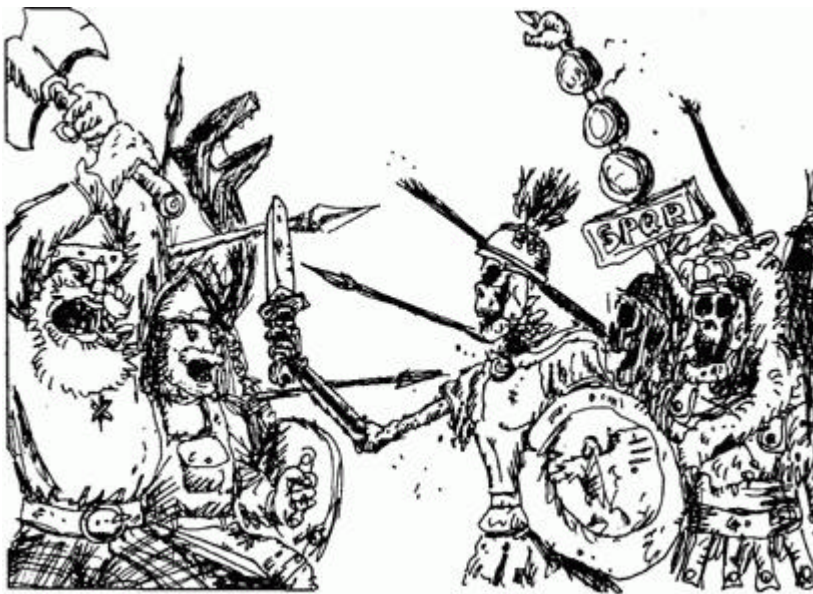
Estos, retenidos en nuestro plano por el fantasma de Morham (un hechicero que luchó junto a los bárbaros), están intentando poseer a los bandidos. Para abandonar las ruinas necesitan un cuerpo, y una vez sean los suficientes, cabalgarán hacia donde se levantaba la tienda de Ascetius. El hechicero lo invocará y será retado, dando comienzo de nuevo la batalla tanto tiempo interrumpida en cuanto los ejércitos se levanten de sus fangosas tumbas. En el momento del ataque al comerciante, el hechicero es el único que ha logrado poseer a alguien, y ocupa el cuerpo de un arquero. Fue él quién sugirió quedarse a la chica como rehén, ya que necesita una víctima para llevar a cabo el ritual que despierte de la muerte a las tropas. En cuanto los héroes bárbaros devueltos a la vida sean los suficientes, él partirá con ella y una escolta hasta un altar oculto en un bosque cercano para iniciar el ritual.

Los PJs tendrán que darse cuenta de esto conforme pasa el tiempo y van encontrándose a guerreros fantasmales en las marismas (lo que alguien que se exprese vulgarmente calificaría de no muertos por un tubo, vamos). Además es evidente que si deben recuperar a la chica, tienen que impedir que la sacrifiquen (no se ha dicho explícitamente, pero debería ser devuelta CON VIDA, aunque dado que los comerciantes son del Norte, todo este asunto podría dar lugar a un interesante ejemplo ilustrado de feudo de sangre). Además, al ya citado funcionario real no creo que le guste que su prometida sea sacrificada por hechiceros de ultratumba.

## **Chapoteando en el pantano**

Moverse por las marismas es difícil, excepto si se viaja por el camino comercial, que está en

bastante buen estado y bien señalado. Cuesta 2 PF por hora, y pueden recorrerse dos kilómetros aproximadamente. Todos los PJs que vayan a caballo pierden solo 1 PF pero deben pasar una tirada de montar por hora, so pena de sufrir algún accidente con su montura (el caballo tropieza, entra en una charca de barro algo profunda, etc.). Una pifia en la tirada puede significar que el caballo sufre una lesión grave o algo similar que lo deja malparado (también el jinete puede quedar malparado, al fin y al cabo ha sido él quien la ha pifiado). Hay una niebla casi permanente que causa un  $-1D6*10\%$  (tirar cada hora, +1 al amanecer y anochecer) a las tiradas de Otear. Aunque el sol no aparezca en ningún momento, la visibilidad se mantiene en unos 75-100 metros. A ratos llueve, y hay un vientecillo racheado (FUE 2D6) helado que molesta bastante. Los soldados, o más bien lo que de ellos queda, no prestan demasiada atención a su entorno, y solo atacarán a los PJs si estos les molestan, interponiéndose en su camino, golpeándoles o provocándoles. Los no muertos permanecerán inactivos salvo caso de ser atacados o hasta que Morham lleve a cabo el ritual para invocar a Ascetius. Solo pueden percibir con claridad un área de INT metros a su alrededor.



Cada treinta minutos debe tirarse en la tabla de encuentros, aplicando el modificador dado en el mapa general para cada zona. Tirar 1D6 para ver si los restos son de soldados romanos o de guerreros bárbaros.

## Tabla de encuentros

### 1D20 Resultado

5 o - 2D6 lobos

6-11 Al lado de un gran árbol, que crece solitario sobre un montículo más o menos seco, hay varios cuerpos con signos evidentes de llevar muertos muchos, muchos años. Son 1D6 Esqueletos y ocultos un poco más atrás otros 1D6. Si los PJs se acercan y son detectados o si los PJs intentan saquear sus restos, se animarán (físicamente, claro) y les atacarán.

12-15 Medio enterrados en el barro, al lado de una roca, hay 2D4 esqueletos. Ligados a ellos hay espíritus de las pasiones (1D6, 1 o 2 espíritu de la locura, 3 o 4 espíritu del dolor, 5 o 6 espíritu del miedo), esperando para atacar espiritualmente a los PJs que curiosean demasiado.

16-18 2D4 Zombies y 1D6 esqueletos están formando en una pequeña ladera. Algunos han perdido partes de la armadura o de su cuerpo, y los restos de carne que aún conservan cuelgan al viento. Los que pueden mantenerse de pie se aferran, firmes, a sus lanzas, y los que no yacen en su puesto, como caricaturas burdas de lo que una vez fueron.

19+ Una unidad de soldados fantasmales (3D6) marcha lentamente por el pantano, en dirección al centro del campo de batalla. Varios de los soldados carecen de brazos y otros de costillas. Algunos esqueletos a caballo (1D6) cierran la fila.

- -5 si Morham aún no ha invocado a Ascetius
- +1 por cada hora que pase después de invocarlo
- +4 si se ha llevado a cabo el sacrificio

## En las ruinas

Las ruinas son ya tan solo un pequeño círculo de viejas piedras en la cima de una colina. A cubierto tras unas rocas grandes y verdes por el liquen hay dos tiendas, levantadas por los bandidos, y al lado un rudimentario refugio de ramas para los caballos. Un bandido hace guardia en lo alto de las rocas, y otro alrededor del pie de la colina. Los bandidos encienden de vez en cuando una pequeña hoguera.

Los espíritus de los jefes guerreros y el de Vortex intentarán poseer a los bandidos conforme pasa el tiempo. Cada dos horas, 1d4 de ellos tendrán una oportunidad, enfrentándose entonces en combate espiritual con un bandido al azar (incluyendo Serrapio y sus tres lugartenientes). Los pensamientos y recuerdos de los antiguos sajones continúan anclados en los días de la batalla, y sus ansias de volver a la lucha irán haciéndose cada vez más fuertes. El árbitro puede decidir que esto provoca luchas dentro del grupo de bandidos.

Si son exorcizados, los bandidos recuperarán el control sobre sus cuerpos, pero esto solo puede hacerse antes de que Morham lleve a cabo el ritual. En cuanto Ascetius esté de nuevo en pie (ver más abajo) los espíritus ganarán 2D6 más de PER. Un PJ puede ser poseído por uno de los espíritus, pero solo si es físicamente apropiado (recordemos al sajón tipo, robusto, bruto y ligeramente más sanguinario que el psicópata medio). Los bandidos que sean liberados de esta forma quedarán muy agradecidos a quienquiera que les haya ayudado. Decir que volverán al buen camino y se convertirán en ciudadanos honrados y hombres de provecho es demasiado melodramático para mi gusto personal, pero que decida cada señor de las runas.

Morham tiene un cierto poder sobre los espíritus, incluso aunque estos ocupen un cuerpo, y

puede hacer que obedezcan a una orden suya pasando una tirada de PER\*4. Morham preferirá retirar a sus guerreros del combate antes que correr el riesgo de perderlos. Si el grupo aún no está completo, se retirará de las ruinas para volver en cuanto vea el campo despejado.

Las energías que libera la lucha atraerán con más fuerza a los espíritus. Cada combate librado por los bandidos (como por ejemplo si los PJs los encuentran) ofrecerá a 1D4 espíritus una oportunidad de combate espiritual contra bandidos al azar. En cuanto todos los espíritus hayan conseguido un cuerpo, partirán hasta el lugar donde se levantan los restos de las tiendas de Ascetius y sus oficiales.

## **En un claro del cenagal**

---

El grupo marchará directamente hacia el lugar, no haciendo más que los rodeos necesarios para evitar terrenos demasiado difíciles de cruzar y a grupos de muertos vivientes o a sus restos. El antiguo campamento romano no es más que un claro en el cenagal, aunque si se busca, pueden encontrarse restos de tiendas (partes metálicas y maderos, el resto desapareció entre la podredumbre hace años). Ascetius y parte de sus oficiales yacen un metro por debajo del nivel de las enfangadas aguas, tras una fila de grandes tocones putrefactos.

Morham pronunciará su conjuro, y Ascetius y tres de sus hombres se levantarán del barro y caminarán hasta el grupo.

Su forma es la de esqueletos con una ligera aura (si se les mira de lado y a contraluz parecen seres normales con un aspecto algo tenue). Nadie dirá nada, porque todo ha sido dicho ya y es el momento de volver a la lucha. Este interludio durará tres horas, durante las cuales Vortex y sus sajones adquirirán destreza con sus cuerpos y Ascetius y los suyos irán obteniendo el control sobre sus formas terrenales recién recuperadas (lucharán a mitad de porcentaje durante este tiempo).

## **Hacia la colina**

---

Un vez levantado Ascetius del barro, Morham dejará a todos los guerreros en el campamento de los romanos y partirá con cuatro sajones como escolta y la chica hacia la colina donde debe llevar a cabo el sacrificio. Si ya han tenido algún encuentro con los PJs o han sido vistos, cabalgarán a gran velocidad, espoleando sin piedad a los caballos, hasta llegar a la colina. Morham sabe que el tiempo es vital para poder llevar a cabo todos los rituales.

La colina se levanta una docena de metros sobre el terreno, pero es difícil verla por causa de la niebla. Es poco más que un montículo de tierra apisonada, con uno de sus lados rocoso y abrupto, y bastante pelada, con unos arbustos escuálidos. En su cima se levanta un círculo de piedras, llenas de inscripciones en Ogham. Es el texto de un conjuro de ayuda para abrir puertas al otro mundo, que si es leído (gastando a la vez 4 PM) antes de lanzar un conjuro que tenga que ver con espíritus o seres muertos proporciona al realizador un bono igual a su PER\*2. Morham sabe esto, ya que fue uno de los que hicieron la inscripción original, y aprovechará el bono. En el centro del círculo hay tres grandes piedras, que recuerdan vagamente a un altar. De hecho son las runas del antiguo altar sobre el que Morham y los brujos que con él intervinieron en la batalla llevaban a cabo sus rituales.

## El ritual

---

Los sajones permanecerán al pie de la colina mientras Morham sube en sus brazos a la muchacha. Su misión es proteger al hechicero y asegurarse de que nadie interrumpa su conjuro. Morham irá ascendiendo poco a poco para depositar a la chica sobre el altar de la cima. Allí comenzará el ritual, primero con el hechizo de las rocas, y luego ceremoniando durante un número de horas variable (decide tú, árbitro), que dependerá de diversos factores, como que los PJs anden muy cerca del grupo, que Morham haya perdido mucho tiempo en los trayectos anteriores, etc. Si no pasa nada raro, serán unas tres horas. Conforme va realizando el ritual de invocación (a los ejércitos), el tiempo va empeorando, fruto del poder que reside en los no muertos que infestan la zona, que se va disipando poco a poco. Cada 15 minutos, la FUE del viento aumentará en 1D4 puntos, y habrá que tirar en la tabla de clima en el pantano, para ver si este cambia y como lo hace.

Si Morham consigue sus propósitos, muchos más de los soldados que yacen en las profundidades de las ciénagas de la zona empezarán a levantarse y marchar para dar comienzo de nuevo a la batalla. Además de un modificador a la tabla de encuentros (ver tabla), el alcance de la percepción de los no muertos se dobla, y su actitud se vuelve claramente agresiva (todos son enemigos, hay que exterminarlos), aunque los PJs siempre pueden recurrir a las retiradas estratégicas.

Una vez llegados a este punto, para detener la lucha, los PJs tendrán que acabar con Morham, Vortex y Ascetius. La batalla se les ha ido de las manos, en lo que a fuerza mágica respecta, e incluso Morham ha dejado de ser una pieza clave. Sin embargo, siguen siendo los tres espíritus más fuertes que luchan sobre el campo, así que cada vez que los PJs eliminen a uno de ellos tendrán que tirar en la tabla siguiente:

### 1d6 Resultado

1-4 Nada

5-6 Fin de la batalla, en 1D6 horas todos los no muertos volverán a sus tumbas de barro, y aquellos procesos de putrefacción o descomposición interrumpidos darán comienzo otra vez.

- +2 por Morham
- +1 por Vortex
- +1 por Ascetius.

Es evidente que con tantos guerreros pululando por los alrededores ansiosos por luchar, y por muy bajas que sean sus habilidades, será difícil solucionar el asunto por la simple fuerza de las armas. Armas de proyectil, magia, trampas, trucos (guiar a una fuerza de esqueléticos sajones hacia donde

Ascetius combate junto a sus mandos, por ejemplo), y cualquier otra cosa que evite a los PJs el combate cuerpo a cuerpo serán decisivas.

## Epílogo: un final feliz

---

El padre, aún recuperándose, estará encantado de recuperar a la hija, y ofrecerá un jugosa recompensa en metálico (3500 p. en barritas de plata, y 2000 en monedas), o una generosa cantidad de pieles (por valor de  $4000 + 3d6 \cdot 100$  p.). Si se le cuenta la lucha contra los

guerreros fantasmales y la batalla posterior, o detalles de los rituales de Morham, se emocionará y verá en los PJs a hombres de gran valor, ofreciéndoles tierras en el norte (por un valor de unos 5000 p.) en sus posesiones del norte del reino danés.

Si alguno de los PJs es vikingo (y si es Jarl mejor que mejor) quedará en deuda de honor con él, y por mis muertos que Thorngrim sabe ser generoso con quien lo merece. Para comenzar les ofrecerá trabajo como escoltas para poder continuar el viaje, con lo que la historia no ha hecho más que comenzar. Además, los nombres de los PJs empezarán a oírse más allá de la región, ya que han hecho méritos suficientes como para aparecer en algún cantar de gesta o quizá en una de las sagas menores, quien sabe.

Por cierto, que cuando la batalla dé a su fin, sería muy bonito que los PJs estuviesen en el alto de una loma, volviendo la vista atrás unos momentos, para ver la niebla levantarse y los primeros rayos de sol del atardecer iluminar el agua. De todos modos, es dudoso que los PJs disfruten de esta escena, ya que estarán ansiosos por cobrar.

## **Epílogo: un final trágico**

Si la hija muere, Throngrim agradecerá de todos modos los esfuerzos de los PJs, e incluso pagará hasta un 30% de lo mencionado anteriormente, si ve que los PJs han sufrido y se han esforzado en el rescate.

Si los dos ejércitos quedan sobre el pantano, y libran la batalla, el futuro de la región se vislumbra muy negro. Para empezar, el ejército que gane dispondrá de 1D3 semanas antes de que la magia de la invocación de Morham se disperse y se deshagan en la nada. Durante este tiempo marcharán sobre la región, arrasando y saqueando todo lo que encuentren a su paso. Los PJs han dejado abierta la caja de Pandora y el hierro y el fuego devastarán la costa.

Si los PJs no dejan la zona se enfrentan a una muerte cierta, y si lo hacen, deberán superar unos cuantos encuentros duros y desagradables antes de escapar definitivamente. No estará de más hacerles vivir una o dos escenas un tanto apocalípticas en su fuga hacia latitudes más favorables.

## **Nota para el señor de las runas: una cuestión de proporciones**

En esta aventura aparecen recién salidos de la tumba nada menos que dos grandes ejércitos, y los PJs están obligados a cruzar sus líneas continuamente para poder cumplir su misión. Es casi indispensable que los PJs dispongan de conjuros ofensivos de nivel medio-alto. Además deberían ser de experiencia media-alta, tanto sobre el papel (los PJs) como fuera de él (los jugadores).

No solo por cuestión de porcentajes altos (que lo es, porque les van a hacer falta), sino también por coherencia en la ambientación. Unos aventureros pardillos que apenas hace una semana dejaron el arado (o las redes, o se licenciaron, o...) y apenas conocidos por un par de posaderos y dos o tres mozas en algún pueblo perdido por ahí, no es normal que anden metiéndose en batallas de ultratumba y combates con hechiceros muertos hace varios cientos de años. De todos modos debe quedar claro que si tener que luchar cada dos por tres es una salvajada cruel, en sus manos está el evitarlo. Los no muertos tienen cosas mejores que hacer que masacrar PJs solo por divertirse.



Ciertamente, la batalla es un poco dura, aunque hay que tener en cuenta que si se está combatiendo es que han fallado en su misión de rescatar a la chica y evitar males mayores. Y en RuneQuest (yo, por lo menos) no premiamos el fracaso.

## **Nota final para los jugadores**

Si vuestro Master ha convertido esta excursión al pantano en una especie de partida de RQ-maquineta, con oleadas de no muertos descerebrados cruzando la pantalla hacia vosotros, y su nombre no es George A. Romero, aplicadle sin piedad todos los puntos de la ley de Lynch, porque se ha cargado el modulo, os ha tomado el pelo y es un inútil incompetente (además).

## **Reparto de PNJs**

### **Bandido experto (hay 4)**

**FUE** 14 Mov 3  
**CON** 14 Pg 15  
**TAM** 15 PF 29-11=18  
**INT** 11 MR-DES 3  
**PER** 12  
**DES** 14  
**ASP** 9

**Armas:** Espada Ancha (MR 7, A% 65, D% 25, Daño 1D8+1+1D4, PA 10), Hacha combate (MR 7, A% 60, D% 25, Daño 1D8+2+1D4, PA 8), Escudo heraldo (MR 8, A% 20, D% 50, Daño 1D6+1D4, PA 12).

**Armadura:** Cuirbouilli (3 puntos), todo el cuerpo.

**Habilidades:** Montar 75%, Esquivar 30%, Saltar 45%, Primeros auxilios 50%, Escuchar 60%, Otear 45%, Rastrear 65 % (solo uno de ellos), Escondarse 45%.

**Magia:** Uno tiene el conjuro de magia espiritual Curación-2, y otro Disrupción.

**Notas:** La habilidad del jefe con Espada ancha es de 70%.

### **Bandido normal (catorce)**

**FUE** 11 Mov 3  
**CON** 12 Pg 13  
**TAM** 13 PF 26-11=15  
**INT** 10 MR-DES 3  
**PER** 11  
**DES** 10  
**APA** 8

**Armas:** Espada ancha (MR 7, A% 50, D% 25, Daño 1D8+1, PA 10), Lanza corta 2H (MR 7, A% 55, D% 40, Daño 1D8+1, PA 10), Arco corto (MR 3, A% 50, D% 05, Daño 1D6+1, PA 9).

**Armadura:** Cuirbouilli (3 puntos) o Cuero Duro (2 puntos)

**Habilidades:** Montar 60%, Escuchar 40%, Escondarse 40%.

Ninguno tiene magia.

## **Sajones**

Solo son ocho. Utilizan las características físicas y equipo de los bandidos poseídos. Los que utilizan armas de las que no disponen los bandidos tardarán 1D6\*20 minutos en encontrar alguna en el barro. Estas armas recuperadas tendrán -2 PA y -1 al daño por su deteriorado estado.

**INT** 11

**PER** 14

**Armas:** Espada bastarda (MR 7, A% 65, D% 25, Daño 1D10+1\*, PA 12), Hacha Comb. 2M (MR 7, A% 60, D% 45, Daño 1D8+2\*, PA 8), Espada ancha (MR 7, A% 70, D% 25, Daño 1D8+1\*, PA 10), Escudo Diana (MR 8, A% 15, D% 60, Daño 1D8+1\*, PA 12).

\* Más el modificador de daño si hay.

## **Vortex**

Utiliza las características físicas y equipo (salvo el hacha, que le será entregada por Morham, que sabe donde está enterrada) del cuerpo poseído.

**INT** 14

**PER** 15

**Armas:** Gran Hacha 2M (MR 6, A% 70, D% 50, Daño 2D6+2\*, PA 10).

\* Más el modificador de daño.

**Magia:** El hechizo de magia espiritual Curación-2 y Cuchilla afilada-2.

## **Oficiales romanos (tres)**

Son como zombies pero sin INT fija.

**FUE** 16 Mov 2  
**CON** 15 Pg 14  
**TAM** 12 PF 31-12=19  
**INT** 14 PM 4  
**DES** 8  
**ASP** 6

**Armas:** Gladius (MR 8, A% 70, D% 30, Daño 1D6+1+1D4, PA 10), Gran Rectang. (MR 9, A% 15, D% 60, Daño 1D6+1D4, PA 18).

**Armadura:** Cota Anillos (5 puntos)

**Magia:** Ninguna.

### **Ascetius, General romano (uno, personal e intransferible)**

**FUE** 18 Mov 2  
**CON** 17 Pg 16  
**TAM** 14 PF 35-12=23  
**INT** 15 PM 4  
**DES** 8  
**ASP** 6

**Armas:** Gladius (MR 8, A% 75, D% 30, Daño 1D6+1+1D6, PA 10), Cometa (MR 9, A% 20, D% 65, Daño 1D6+1D6, PA 16).

**Armadura:** Cota Anillos (5 puntos)

**Magia:** hechizos de magia divina: Arma auténtica, localizar enemigos.

### **Morham, Shaman Sajón**

Las características físicas comienzan siendo como las del cuerpo que ocupe, pero cada hora cambian 1 punto hasta hacerse iguales a las abajo indicadas, que son las suyas originales. La fuerza del espíritu de Morham es tan demoledora que provoca la metamorfosis del cuerpo.

**FUE** 8 Mov 3  
**CON** 12 Pg 11  
**TAM** 10 PF 20  
**INT** 17  
**PER** 18  
**DES** 13  
**ASP** 6

**Armas:** Espada ancha (MR 7, A% 40, D% 25, Daño 1D8+1, PA 10), Garrote (MR 7, A% 45, D% 40, Daño 1D6+1, PA 8).

**Armadura:** La del cuerpo poseído, aunque se la quitará cuando se completen los cambios físicos.

**Habilidades mágicas:** Ceremonia 50%, Invocación 85%, Encantamiento 65%.

**Habilidades:** Esquivar 60%, trepar 45%, montar 75%, otear 45%, escuchar 40%, Deslizarse en silencio 45%.

**Magia:** Conoce los siguientes conjuros de magia espiritual: Contramagia-3, Control espíritus, Curación-3, Invocar espíritu, Protección-4.

El fetch es de INT 15 y PER 17, y sabe los siguientes hechizos de magia espiritual: Disipar magia-4, Encantamiento de armadura, Encantamiento de fortalecimiento, Garrotazo-3, Vista lejana-1, Fanatismo, Pantalla espiritual-3, Resistencia-1.

---

Módulo de *[Pedro Arnal Puente](#)* .

---

*[Sir Roger Mercenario](#)*, enero del 2000.

Webmaster: Pedro Arnal Puente, [srm.webmaster@kobo.es](mailto:srm.webmaster@kobo.es).

<http://www.kobo.es/srm/>