

# BROO

por Joaquín Ruiz Castro.

*Esta aventura para RuneQuest está pensada para ser jugada por un grupo de aventureros con bastante experiencia en armas y que dominen algún tipo de magia para aplicarla en combate. La historia está ambientada en Glorantha y sus principales protagonistas son los terribles broos.*

## Introducción

En el mundo de Glorantha coexisten y luchan multitud de razas y especies, algunas curiosas y pacíficas, otras por el contrario, malignas y mortales. Los Broo pertenecen a esas razas que resumen todo lo malo del mundo en forma de humanoide híbrido de ciervo, antilope o cabra. Son tan sucios como horribles y su crueldad desmesurada los hacen terribles para sus infortunadas víctimas.

Normalmente suelen rondar en grupos de 6 ó 7 individuos; el problema es mayor cuando la partida es más numerosa y sobre todo si está dirigida por un verdadero asesino como es Hal-Krag, un ogro mercenario con sed de poder y de sangre. El y su partida de unos 150 broos se encuentran escondidos en las montañas que separan Ralios de Borastor, al oeste del continente de Genartela.

## Ralios.

En el continente de Genartela, la rica región de Ralios es una de las menos exploradas hacia su parte Noroeste. El río Idar desciende desde las montañas cercanas al Paso del Dragón hasta el lago Grande, en la región de Tanisor. Son las gentes del reino de Arolanit y de Tanisor las que remontando el Idar habitan en los frondosos

bosques al pie de las montañas en pequeñas granjas donde las ilusiones de estos colonos bárbaros esperan dar sus frutos con el trabajo y el tesón que les caracteriza.

La aventura comienza cuando los aventureros se dirigen hacia el Norte donde nace el río Idar, donde un solitario puesto militar de avanzada está siendo construido. El Fuerte servirá para proteger las granjas que se encuentran más alejadas de las poblaciones que les pudieran dar protección. Los motivos que puedan tener los personajes para visitar esta parte de Genartela pueden ser varios: negocios

(esta zona es muy rica en pieles y caza), o en busca de tierras salvajes donde encontrar emocionantes aventuras.

## Para el Master

Hal-Krag el ogro, aprovechando que el puesto militar está todavía en construcción y que su guarnición está dedicada a ello, intenta saquear las granjas que se encuentran en las cercanías del río, en una acción sorpresa, contando con la ayuda de sus despiadados aliados, los broo. Para su fecho-



Broo  
de RQ  
versión  
Francesa  
Oriflam





ría, el ogro ha escogido la estación de La Tierra, cuando las cosechas ya han sido recogidas y la abundancia reina entre los colonos. Este año en particular, la cosecha ha sido muy buena y este hecho ha decidido al ogro a atacar.

## El camino de la tragedia

Los personajes marcharán tranquilamente en dirección Noroeste, bordeando el lecho del río Idar, que este año viene algo crecido. Al medio día, cuando el sol está más alto, podrán distinguir la figura de un joven que se encuentra dando cuenta de una buena comida a la generosa sombra de un frondoso árbol. El viajero desconocido es un joven llamado Zifar, hijo de uno de los granjeros que viven un poco más arriba bordeando el río. Es un simpático muchacho que les ofrecerá a guiar a los personajes y además les ofrecerá pasar la noche en su propiedad que no está muy lejos, y donde podrán llegar al anochecer.

El cielo comienza a enrojecer con las últimas luces del día cuando una tirada especial o crítica en otear permitirá apreciar en la lejanía una columna de humo que parece surgir de un recodo del camino que siguen los aventureros. En todo caso, el humo lo podrán ver tarde o temprano, la diferencia será poder sorprender a los

causantes y ponerlos en fuga, o, por el contrario, únicamente encontrarse con los despojos de las primeras víctimas de lo que será una larga noche.

- Los personajes pasan la tirada de otear.

En este caso podrán acercarse y distinguir a distancia a 5 broos, mientras un par se divierten saltando y brincando con sus lanzas adornadas con las cabezas de algunos de los colonos, otros se dedican a otras atrocidades (a discreción del master y sin contemplaciones). Si los broos son atacados, se darán a la fuga buscando la seguridad de los bosques y unirse al grueso de la partida de saqueadores para dar la alarma.

- Los personajes no pasan las tiradas.

Cuando los personajes han distinguido el humo los broos tienen tiempo de esconderse y de huir sin ser vistos con lo que los jugadores se encontrarán con el terrible espectáculo de la familia de granjeros totalmente masacrados. Los broos fugitivos darán la alarma al resto de la partida. Hal-Krag destacará a una partida de 10 de sus secuaces para que tiendan una emboscada a los aventureros.

El joven Zifar reconocerá los restos de las víctimas como pertenecientes a unos vecinos suyos que se dirigían hacia alguno de los poblados al sur del Idar para vender su grano y comprar provisiones para el invierno. Una tirada por "buscar" revelará que una de las víctimas, que ha sido quemada viva atada a la rueda de un carrromato, ha escrito la palabra BROO antes de morir. Desde luego, Zifar se pondrá muy nervioso e intentará meterle prisa a los PJs para dar la alerta a las demás granjas de la zona, empezando por la del propio joven, ya que su propiedad es la más cercana siguiendo el curso del río. A estas alturas, los personajes tendrán ante ellos la decisión de seguir con el muchacho o por el contrario dar la vuelta y regresar por donde han venido. Si los jugadores optan por la segunda posibilidad Zifar les suplicará que al menos le acompañen a su cercana granja; si ni aún así quieren ayudar al muchacho este les dirá que les comprende y "...nos veremos en el infierno!". Así la partida se podrá dar por finalizada y días más tarde oirían la noticia de la brutal masacre de campesinos por parte de Hal-Krag y su banda de Broos.

Si los personajes deciden ayudar al muchacho, o simplemente acompañarlo a su propiedad, podrán distinguir al cabo de una hora de camino



cuando ya casi comienza a anochecer una oscura columna de humo que viene desde los bosques cercanos y que Zifar distingue como su casa.

## La granja de los Harar

La oscuridad casi invade todo el bosque y el único sonido que se escucha es el crepitar de las llamas de la granja de la familia del pobre muchacho. El olor inconfundible y nauseabundo de la carne quemada y de la sangre rodean este tenso ambiente de destrucción y muerte. Realmente los broo son seres de pesadilla.

A primera vista toda parece quemado. Unicamente el granero, aunque un tanto dañado por el fuego, parece que no está totalmente destruido. Zifar, por su parte, intentará identificar los cadáveres de sus familiares, notando en falta a su hermano Alfar, un muchacho invidente de 12 años y a su inseparable perro lazarillo. Una tirada por escuchar permitirá oír un ligero ruido dentro del granero, si el resultado de la tirada es "especial" o "crítico" podrán reconocer el sonido como el sollozo de un niño.

Efectivamente, el hermano de Zifar está con vida, pero el estado en que se encuentra es deplorable. Al entrar en el granero, los personajes podrán ver una escena de pesadilla. En un rincón muy oscuro se encuentra acurrucado el niño con el cadáver todavía caliente de un broo a sus pies que tiene la garganta totalmente destrozada. Pero lo que más destaca de la escena son los terribles ojos rojos de odio del enorme mastín de las montañas que en posición de guardia defiende a la pobre criatura. Es evidente que el ejecutor del broo ha sido el perro y que éste está totalmente fuera de sí por el combate que acaba de librar (las características del perro se encuentran en el reglamento avanzado.), está claro que si los aventureros no logran pasar una tirada de conocimiento animal, la "bestia" atacará al PJ que se encuentre más cerca. Si quien lo intenta es Zifar tendrá un bonus de 50% para lograr que el perro le haga caso.

Cuando los personajes se encuentran de nuevo todos juntos para decidir qué es lo que van a hacer, un desgarrador grito romperá el silencio de la noche. Es el grito de guerra de los broo que señalan el inicio de la matanza. Pero hay también un puño que increpa en alto el poder de los dioses. Un puño solitario que clama venganza por su familia masacrada, una rabia contenida en silencio y un alma que no descansará hasta haber matado a los que han comenzado a matar. No habrá cuartel, no habrá piedad, los broo no piden ni conceden clemencia. La pesadilla ha comenzado.

## Un camino de sangre y oscuridad.

Zifar, presto a actuar, les propondrá a los personajes que se queden con el niño y con el perro, mientras que él intenta dar la alarma al resto de las granjas de la orilla del río donde se encuentran en ese momento. También les informará de la existencia de un puente de madera río arriba y de otro de cuerdas un poco más al sur. Por el primero pueden pasar los caballos e incluso carros mientras que por el de cuerdas únicamente pueden pasar personajes desmontados y de uno en uno (también es mucho más fácil de cortar). Así pues, el muchacho partirá hacia las otras granjas en busca de los supervivientes, sobre todo insistirá en que no le acompañen y que protejan el puente y a su hermano ya que la mayoría de las granjas se encuentran al otro lado del río. Zifar les cita en el puente de madera donde intentará llevar a los granjeros que encuentre con vida.

La noche empezará a iluminarse por el fuego de los incendios y los gritos comenzarán a oírse por toda la zona. Los PJs que acompañen a Zifar se encontrarán con el terrible espectáculo de los cadáveres mutilados, de los niños sodomizados, en resumen, todas las calamidades y vejaciones que pueden sufrir un ser humano a manos de unas bestias inmundas y crueles. Los encuentros con los broo se dejan a gusto del master aunque los grupos que se encuentren no deberán pasar de 2D10 con un 50% de que se encuentren con el grupo que comanda el ogro Hal-Krag. Además existirá un 20% de que encuentren hasta 2D6 supervivientes. En el momento que comienzan a luchar los aventureros con los broo, éstos, al encontrar una resistencia no esperada, intentarán reunir a sus grupos y junto a su líder dar muerte a todos los personajes y tener paso franco al otro lado del río.

Si los PJs no pudieron sorprender a los broo al comienzo del módulo, cuando vieron a las primeras víctimas en medio del camino, sufrirán una emboscada en el camino que les lleva hacia el puente de madera, o bien si acompañan al joven.

## El puente

La naturaleza boscosa de la zona protegerá tanto a los aventureros como a los broo, quedan a discreción del jefe de juego las tiradas oportunas sobre las habilidades de percepción y de sigilo, oportunamente modificadas por la nocturnidad y por lo tupido del terreno. También es muy importante el perro, que tendrá la oportunidad de

alertar a los jugadores de la proximidad de los broo, aunque evidentemente este hecho revelará a su vez la posición de los PJs.

Al llegar al puente de madera es posible que los aventureros tengan algunos minutos para prepararse en la defensa de tan estratégico lugar. El cielo sigue iluminado por el fuego arrasador de las bestias del caos, los dioses de bien parece que han desaparecido, en el ambiente se puede sentir el terror y oler el miedo, será una noche difícil de olvidar para aquellos que vivan para contarla.

Al poco tiempo de encontrarse junto al puente una tirada por escuchar revelará ruido de gente que se aproxima por el camino que lleva al paso obligado, una tirada por oír (modificada por la oscuridad) permitirá ver a un pequeño grupo de granjeros a la cabeza del cual se encuentra el joven Zifar, ha perdido su espada corta en los combates y está algo herido pero aún sigue en pie. El grupo de supervivientes está a punto de ser alcanzado por la vanguardia de los broo, unos 5 ó 6, al percibirse de ello el valeroso muchacho dándose la vuelta intentará contener por última vez a las bestias, clavará sus últimas flechas en la tierra y se dispondrá para la lucha. En ese momento, el perro (si está todavía con vida) se lanzará en ayuda de su amo, pereciendo con él.

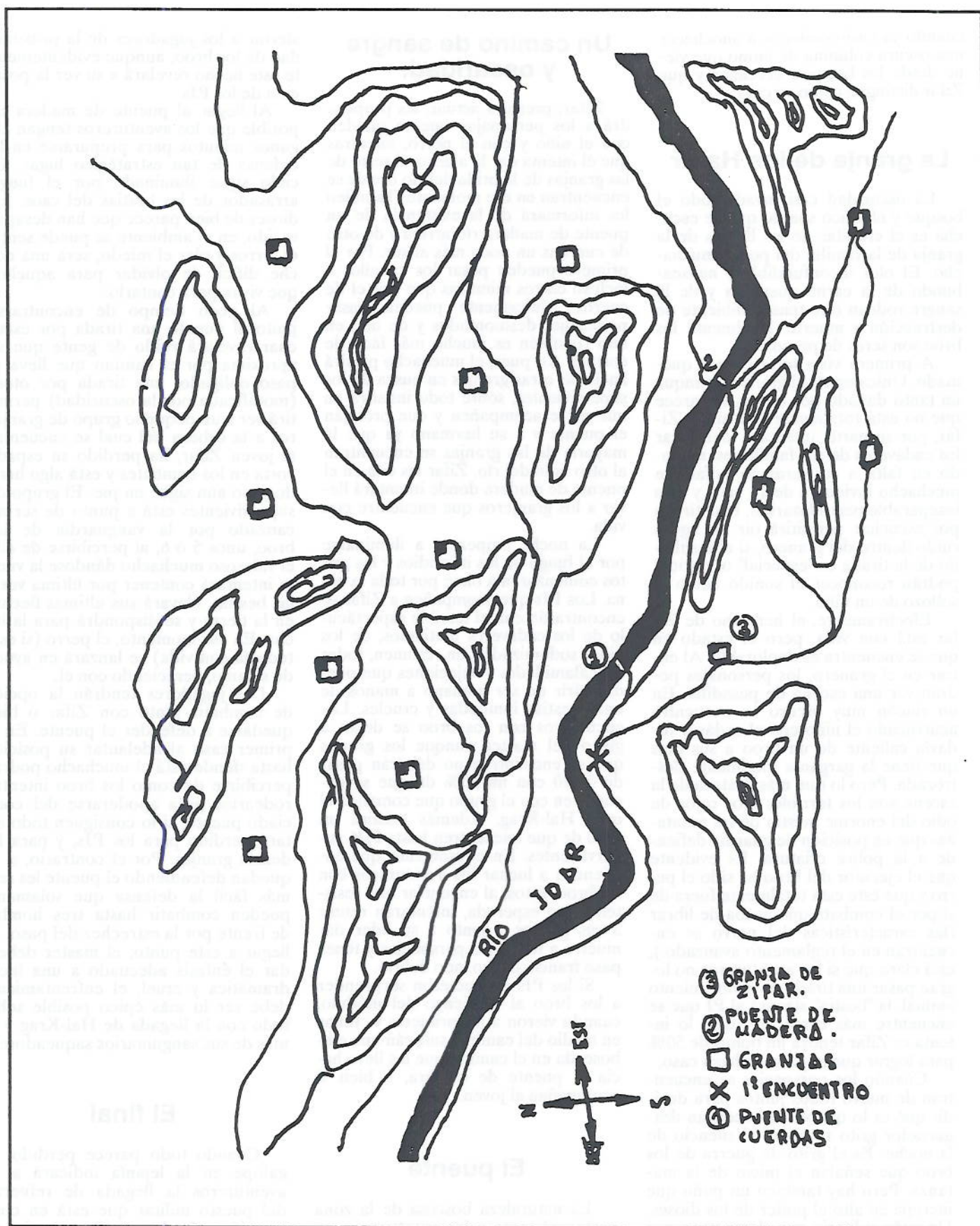
Los jugadores tendrán la opción de combatir junto con Zifar o bien quedarse a defender el puente. En el primer caso al adelantar su posición hasta donde está el muchacho podrán percibirse de como los broo intentan rodearlos para apoderarse del codiciado puente, si lo consiguen todo estará perdido para los PJs, y para las demás granjas. Por el contrario, si se quedan defendiendo el puente les será más fácil la defensa que solamente pueden combatir hasta tres hombres de frente por la estrechez del paso. Al llegar a este punto, el master deberá dar el énfasis adecuado a una lucha dramática y cruel, el enfrentamiento debe ser lo más épico posible sobre todo con la llegada de Hal-Krag y 20 más de sus sanguinarios saqueadores.

## El final

Cuando todo parece perdido, un galope en la lejanía indicará a los aventureros la llegada de refuerzos del puesto militar que está en construcción más al norte. Se trata del oficial del puesto y de 15 soldados perfectamente armados y decididos a expulsar y perseguir a tan odiados enemigos.

Al ver la llegada de una inesperada fuerza de refresco los broo comenzarán una huida en desbandada perse-





guidos por los soldados que relevarán a los PJs en el puente.

Después de tan terrible combate, y si los personajes pudieron aguantar hasta la llegada de los refuerzos, serán

invitados a quedarse a descansar y a curarse las heridas así como para recibir una recompensa de 5000 peniques recogidos entre los granjeros a los que no pudieron saquear los broos, y que

además se han ofrecido a ayudar a reconstruir las propiedades de sus infortunados vecinos. Desde luego el final puede llegar a ser de película.



## Hal-Kra (ogro)

FUE:	21	Mov.:	3
CON:	18	Pt. Golpe:	17
TAM:	16	Fatiga:	12
INT:	13	PM.:	
PER:	15	MR-Des.:	3
DES:	14		
ASP:	8		

Pierna D.:	7/6
Pierna I.:	7/6
Abdomen:	7/6
Pecho:	7/8
Brazo D.:	7/5
Brazo I.:	7/5
Cabeza:	7/6

Arma	MR	% Ataq.	% Daño	% Det.	P.
Esp. Bastarda	6	105%	1D10 + +1 + 1D6	95%	10
Daga	7	85%	1D6 + +1 + 1D6	70%	8
Arco largo	3 y 8	80%	1D8 + 1D3	35%	6

**Magia:** Flecha Ignea (20%), Curación 2 (20%). La espada bastarda tiene un hechizo de cuchilla afilada 3 (20%).

**Habilidades:** Montar (75%), Buscar (80%), Rastrear (70%), Otear (85%), Armadura, Cota de malla y armas.

## Soldados

FUE:	14	Mov.:	3
CON:	13	Pt. Golpe:	13
TAM:	12	Fatiga:	14
INT:	13	PM.:	
PER:	10	MR-DES.:	3
DES:	12		
ASP:	12		

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

Arma	MR	% Ataq.	% Daño	% Det.	P.
Espada ancha	7	70%	1D8 + 1 + 1D4	60%	10
Lanza Larga	6	60%	1D10 + 1 + 1D4	45%	10
Esc. de diana	9	20%	1D6 + 1D4	50%	12

**Magia:** Curación 2 (37%)

**Habilidades:** Montar (80%), Esquivar (32%), Buscar (50%), Rastrear (75%), Cota de anillos y armas indicadas.

## ZIFAR

FUE:	15	Mov.:	3
CON:	14	Pt. Golpe:	14
TAM:	12	Fatiga:	19
INT:	12	PM.:	
PER:	13	MR-Des.:	2
ASP:	15		

Pierna D.:	3/5
Pierna I.:	3/5
Abdomen:	3/5
Pecho:	3/6
Brazo D.:	3/4
Cabeza:	3/5

Arma	MR	% Ataq.	% Daño	% Det.	P.
Arco Largo	-	85%	1D8 + +1 + 1D2	40%	6
Espada Corta	6	65%	1D6 + 1 + 1D4	55%	10
Hebilla (escudo)	7	15%	1D4 + + 1D4	65%	8

**Magia:** Magia divina (90%): Curación (1), Magia espiritual (63%): Dardo veloz (1)

**Habilidades:** Esquivar (65%), Montar (30%), 1º auxilios (30%), Escuchar (75%), Otear (45%), Escuchar (50%), Desplazarse en silencio (60%).

Armadura de cuirbouilli y las armas indicadas.

## BROOS

FUE:	13	Mov.:	4
CON:	15	Pt. Golpe:	16
TAM:	15	Fatiga:	29
INT:	13	PM.:	
PER:	10	MR-Des.:	3
DES:	12		
ASP:	7		

Pierna D.:	2/6
Pierna I.:	2/6
Abdomen:	3/6
Pecho:	3/8
Brazo D.:	2/5
Brazo I.:	2/5
Cabeza:	3/6

Arma	MR	% Ataq.	% Daño	% Det.	P.
Cornada	9	46%	1D6 + 1D4	-	-
Maza	6	31%	1D10 + 1D4	28%	10
Lanza 1M.	6	35%	1D8 + + 1 + 1D4	30%	10
Esc. diana	-	15%	1D6 + 1D4	28%	12

**Magia:** Magia espiritual (41%): Disrupción (1), Curación (2).

**Habilidades:** Rastrear (25%), Trepas (30%), Deslizarse en silencio (20%), Escondarse (25%), Escuchar (40%), Buscar (35%).

Armas, protección en los brazos y cuirbouilli en el pecho.



## ALFAR (el niño)

FUE:	8	Mov.:	3
CON:	12	P. Golpe:	10
TAM:	8	Fatiga:	20
INT:	12	PM.:	
PER:	10	MR-Des.:	
DES:	10		
ASP:	15		

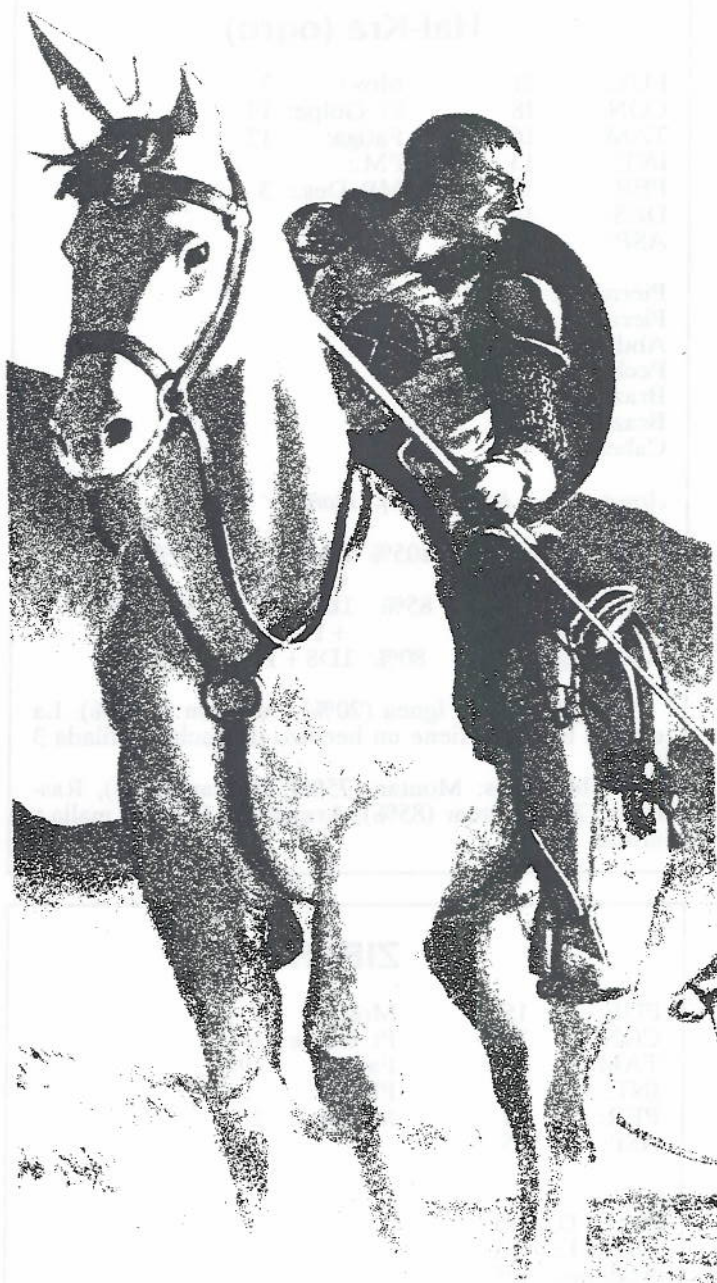
Pierna D.:	4
Pierna I.:	4
Abdomen:	4
Pecho:	5
Brazo D.:	3
Brazo I.:	3
Cabeza:	4

Arma	MR	% Ataque	Daño	% Det.	P.
-	-	-	-	-	-

Magia: -

Habilidades: Escuchar (60%), Cantar (70%).

Su ceguera no le permite el manejo de armas ni el desplazamiento si no es con el perro o con un bastón.



**MULTIJUEGOS**

HERGAR ENTERPRISES, S.L.

Avda. de Valencia, 22  
Telef. (976) 55 76 76  
50005 ZARAGOZA

TODO EN JUEGOS DE MESA Y SALON

**Tu tienda de rol  
y wargame  
en Zaragoza**