

Se le expondrá a los PJs la posibilidad de entrar en la cripta de HONOR de la ciudad "Dolia Anor", con la explicación siguiente, aunque, si no tienes la primera parte de la aventura puedes usar esta como si de una sola se tratara pues en realidad es una aventura individual y muy extensa, además de tener introducción propia,

Introducción:

Existe una ciudad llamada Doila Anör en ellas vivían humanos, hace 2 años, muertos vivientes asolaron la ciudad y se hicieron con el control de esta , más tarde fueron tomando posesión del terreno adyacente matando los granjeros y mercaderes el poder de la ciudad, y hace dos meses un grupo de guerreros dirigido por un general y encargados por el rey Aliör(Ex rey de Doila Anör) que recuperaran la ciudad para restablecerla. El rey Aliör de Dolia Anor le encargo establecer un fuerte a la entrada de la ciudad tu Grupo es uno de los grupos de guerreros. Tu grupo es citado por el general los cita ha su tienda el le dice :

Vinimos ha esta ciudad a desinfectarla de los Zombis y toda clase de muertos-vivientes pero el rey me informo que seria una piedra roja era lo que le da vida a todos los cuerpos de los muertos y esta piedra se encuentra en el fondo del cementerio todo lo que tienes que hacer es destruir la piedra nuestro recurso son limitado por lo que no lo podemos suplirlos bien vallan al cuarto que contiene las armas para la expedición a la ciudad cuando van en medio de la conversación con general se escucha un ruido rasguñando la pared del campamento es un empalizada de madera (TAM 8)ven que son los Zombis. Uno en especial tiene armadura y viene armado no como los otros El general se prepara pero solo se defenderá, vienen 2D8+4 Zombis.

En el cuarto encuentran :

- 4 Cuirbouilli ,1 Cota de malla y 1 Vestido Mágico de 3 AP
- 1 Ballesta Ligera y 1 Arco corto
- 2 Espadas Cortas, 1 Cimitarra, 1 Lanza Corta y 1 Garrote

TUMULARIO

PG :29

FUE 20 CON 13 TAM 16 INT 17 DES 16 ASP 4

Mod.Daño 1D6 Mov 3 MMR-DEX 2 MMR-TAM 1 =MMR-CC 3

(Mod A% 13) (Mod D% 5)

ARMA	MR	%ATAQUE	DAÑO	%DETENCION	PA
Rapier	2	75%	1D6+1	56%	8
Badilache	0	45%	2D6+2	60%	12
M.E. de Madera	--	-----	-----	55%	8

Cuero anillado :4PA
Cada Pierna 5
Abdomen 5
Pecho 6
Cada Brazo 4
Cabeza 5

C.C	Localiz	Proyect
01-04	Pierna	01-03
05-08	Pierna	04-06
09-11	Abdomen	07-10
12	Pecho	11-15
13-15	Brazo	16-17
16-18	Brazo	18-19
19-20	Cabeza	20

NOTA :El Tumulario posee una Capa Pesada(3AP).

GENERAL TALAKO

FUE 20 CON 19 TAM 11 INT 15 DEX 19 PER 20 ASP 16 PG :30

Mod.Daño 1D6 Mov 3 MMR-DEX 2 MMR-TAM 2 =MMR-C.C

ARMA	MR	%ATAQUE	DAÑO	%DETENCION	PA
G.Espada	1	65%	2D8	70%	15
C. de Anillos:5PA					
Cada Brazo 5					
Abdomen 5					
Pecho 6					
Cada Brazo 4					
Cabeza 5					
C.C	Localiz	Proyect			
01-04	Pierna	01-03			
05-08	Pierna	04-06			
09-11	Abdomen	07-10			
12	Pecho	11-15			
13-15	Brazo	16-17			
16-18	Brazo	18-19			
19-20	Cabeza	20			

-Muertos Vivientes

FUE 13 CON 12 TAM 12 DEX 14 PG :24

Mod.Daño 1D4 Mov 3 MMR-DES 3 MMR-TAM 2 =MMR-CC 5

(Mod A% 6) (Mod D% 2).

ARMA	MR	%ATAQUE	DAÑO	%DETENCION	PA
Garra	3	35%	1D3	35%	Brazo
Mordico	3	40%	1D4	-----	Cabeza
C. Blando :1PA					
Cada Pierna 4					
Abdomen 4					
Pecho 5					
Cada Brazo 3					
Cabeza 4					

C.C	Localiz	Proyect
01-04	Pierna	01-03
05-08	Pierna	04-06
09-11	Abdomen	07-10
12	Pecho	11-15
13-15	Brazo	16-17
16-18	Brazo	18-19
19-20	Cabeza	20

- Notas: Los Zombis tienen la habilidad caótica de tener Olor Insoportable hacer tirada de CONx5 o caer inconsciente nervioso el general les contará :

leer a personajes

Antiguas leyendas de la ciudad apuntan a que todos los males procedían de la CRIPTA DE HONOR de guerreros de la ciudad, donde antaño se les enterraba.

En esa misma cripta es donde se ubica la famosa Gema "roja", más tarde denominada "la gema maldita", esta cripta se ubica en el cementerio.

A la mañana siguiente el general sale a despedirse de los aventureros ``Tomen esta agua bendita al arrojarla Pulveriza a los Zombis al toque ``

Se demoraran 1 horas en llegar al cementerio se encontraran 1D4 Zombis en una cantidad 1D6-2

Al llegar a la puerta de la cripta, ésta está cerrada, la puerta es de madera

y parece relativamente vieja y posee un TAM de 8, la podrán abrir con magia o

por la fuerza con la que la pueden romper(consultar tabla de resistencia TAM contra FUE)

, pues está afectada por la humedad.

Al abrir la puerta, ven unas escaleras que bajan a la cripta en si, hay

otra puerta entornada, al cruzarla deberán de pasar una tirada de PERx5 a

un sortilegio de miedo, si no lo pasan quedaran desmoralizados con una penitencia

de -10 para todas las tiradas (Habitación sin archivo gráfico, solo se describirá).

-Cuando entran, ven sarcófagos en una húmeda y tétrica sala, y al fondo ven

lo que parece ser una capilla(11)

Los Zombis de los sarcófagos no se moverán hasta que alguien toque lo más

mínimo de sus sarcófagos, excepto el sarcófago 10, que en Vampiro saldrá rompiendo

la tapa de madera carcomida si algún Pj se acerca menos de 1 metro y medio a el.

Sarcófago 1 : Dentro hay un Zombis y al lado un Cuero Duro: 2 PA

Sarcófago 2 : Dentro hay un Zombis junto a el hay una Hacha de Mano y una Daga

Báculo con cabeza de dragón de 20 PM y D:1D8+2

Sarcófago 3 : solo una espada oxidada y rota. Sobre el sarcófago hay una calavera

Sarcófago 4 :Dentro hay un Zombis y 1 Poción azul(resucitar)

Sarcófago 5 :Dentro hay un Zombis y Un gran martillo de guerra.

Sarcófago 6 :Dentro hay un Zombis y 1 flecha+1

Sarcófago 7 :Dentro hay un Zombis y 500p.

Sarcófago 8 :Dentro hay un Zombis y una Daga con runas de fuego 1D6+2 por arma encendida.

Sarcófago 9 :Dentro hay un Zombis y Una capa de mago negra(magica:4 ap)

Sarcófago 10:Dentro hay un Vampiro con las siguientes cact

VAMPIRO

FUE 18 CON 21 TAM 15 INT 22 PER21 DES 18 ASP 15

Mod.Daño 1D6 Mov 3 MMR-DES 2 MMR-TAM 2 =MMR-CC 4 (Mod A% 24) (Mod D% 8)

Arma	MR	%ATAQUE	DAÑO	%DETENCION	PA	PG :36
						PM :21

Mordisco	3	75%	1D6	-----	Cabeza
----------	---	-----	-----	-------	--------

Garras	3	55%	1D3	55%	Brazo
--------	---	-----	-----	-----	-------

Piel nudosa :2PA
Cada Pierna6
Abdomen 6
Pecho 8
Cada Brazo 5
Cabeza 6

C.C	Localiz	Proyect
01-04	Pierna	01-03
05-08	Pierna	04-06
09-11	Abdomen	07-10
12	Pecho	11-15
13-15	Brazo	16-17
16-18	Brazo	18-19
19-20	Cabeza	20

Nota :El vampiro posee conocimientos de magia Espiritual :confución40% ,garra de hierro60%

y fanatismo45%. Posee (Mod.Mag 27)posee la característica caótica de tener colmillos gigantes

con un 10% de envenenar con la POT igual a la CON.

Capilla 11: Tiene dos antorchas en la pared en posición semivertical y clavadas en la capilla, si se gira la izquierda se abre un pasadizo a un túnel.

*TUNEL (Imprimir archivo "cement2"), Nota: Arch. GIF

Entran en un ancho tunel de 2 metros de ancho, lo primero que veis es 2 antorchas(1 mapa), a los lados que en realidad son una trampa de flechas que provoca 1D4+1 (Tirada de buscar) , más adelante hay un cofre(2 mapa) con ropas de mago(1PA) y 2 pocimas de color blanquecino (curar todos los PG), esta abierto. Al final hay una puerta rota que da a un pasillo con habitaciones a los lados.

3 Sarcófago, 1 muerto con aspecto reciente, parece un burgués, junto a el hay una runa de resucitar, en su ropa hay una bolsita llena de gemas con valor de 500p.

4 Estatua-Golem.

5 Puerta fácil de abrir(TAM 6), dentro hay una sala de torturas con un esqueleto encima del potro de torturas(este tiene un medallón con forma de llama en lo que era antes su cabeza), si alguien toca el medallón, un Soltara un hechizo de miedo (PERx3) si falla se desmayara 1D12 Min. el medallón actúa solo 5 veces por día con pánico para el que se lo ponga.

6 Una puerta da a un cuarto húmedo y lúgubre, esta está cerrada, aunque tiene la llave puesta, si se abre, saldrán del interior corriendo, 2 Vampiros igual al anterior. Dentro le aguarda 1D4 muertos vivos igual al anterior. El interior da a conocer finalidad, era un calabozo, hay varios esqueletos junto a 2 runas (Adivinar intención), unas Botas Élficas(+15 Esquivar,+25deslizarse en silencio) un hacha de combate llamada en runas "purificadora " (+1D8 contra los muertos), y 1 anillo con una matriz de 3 PM.

7 Lo que parece ser un antiguo dormitorio, en el hay 2 camas increíblemente intactas, aunque descuidadas y apolilladas, a su lado hay 2 pociones (hablar con animales). Debajo del colchon de una de las camas, hay una bolsita con 200 p, y una daga mágica(hace 1D4+2+CRITICOx2).

8 Habitación llena de barriles, estos estan llenos de polvo, seguramente comida pasada de fecha de hace un siglo, excepto uno de los barriles, el cual contiene el cadaver de una doncella en camión, la doncella tiene un collar con una gema fluorescente, (+15artes marciales).

9 La cerradura de esta cámara es extremadamente difícil de abrir(TAM 21), dentro hay lo que parece ser un gran pozo desbordado, con grandes brillos dorados en el fondo, de 2 metros de diámetro al entrar se encuentran 1 vampiro y 1D4 Zombis alguien se sumerge en profundidad hay objetos mágicos y un valioso libro que resiste el agua.

OBJETOS EN EL FONDO DEL POZO:

1-1 Capa hermosa y ligera(2PA).

2-Un libro de Runas(sellado en un pequeño cofre estanco) con hechizos : sólo para hechiceros envenenar35%, invicivilidad25%,vision mística50% .

3-2 Escudos mágicos de OSO, los enemigos fallarán el primer ataque, y tira 1D100 50 para abajo no se convierte,51 para arriba si se convierte en un oso 10 minutos.

4-Un arco largo con 10 flechas .

5-Un anillo busca amistad, que brilla cuando está a 15 metros de algun aliado potencial.

6-Una maza de señor(2D8+8,MR1,BS%35)

7-Monedas de oro, gemas y joyas por valor de 2000p.

8-Varita de conocimiento de hierbas. 2/día.

10 Difícil de abrir(TAM15).En esta habitación hay comestibles incorruptos,2 barriles de agua,1 de cerveza,25 raciones de comida de recuperación completa

11 Almacén de hierbas mágicas, cada asalto que los personajes esten en la habitación perderán de 1D1 debido a un sortilegio de protección, advertido en una runa a la entrada de la habitación hay algunos huesos y un frasco con un polvo blanquillo(polvo de demonio produce 6D4 de Daño al tirarlo)

12 Golem protege la puerta.

FUE28 CON20 TAM22 INT13 DES18

Mod.Daño 2D6 Mov 3 MMR-DES 2 +MMR-TAM 0 =MMR-CC 2 (Mod A% 20) (Mod D% 5)

Arma	MR	%ATAQUE	DAÑO	%DETENCION	PA
PUÑO	3	60	1D3	55	BRAZO
CABEZASO	3	55	1D4	-----	CABEZA

C.C	Localiz	Proyect
01-04	Pierna	01-03
05-08	Pierna	04-06
09-11	Abdomen	07-10
12	Pecho	11-15
13-15	Brazo	16-17
16-18	Brazo	18-19
19-20	Cabeza	20

PIEL ASPERA :3PA
Cada Pierna 7
Abdomen 7
Pecho 9
Cada Brazo 6
Cabeza 7

* Al entrar en la habitación, 3 muertos vivientes se lanzan hacia vosotros CMT3

1 Al abrir una gran puerta se ven una gran habitación, de ambiente frio y exageradamente silencioso, se vé un gran dibujo en el centro de habitación, como 3 circulos, uno dentro del otro, en el centro, se ven cientos de gemas muy muy luminosas, en realidad es una trampa, si se entra en el circulo, las gemas se desvanecen y se tira un hechizo de parálisis tirada de CONx3 sino quedar paralizado por 1D12 de minutos.

2 En el pasillo hay cuadros muy valiosos, que describen escenas de la vida de campesinos en una epidemia, y de fondo, una gema roja en todos, los cuadros, si se descuelgan de la pared o se mueven, el Golem se activa y liquidará al que movió el cuadro.

3 Dificultad media para abrir la puerta(TAM12), dentro se encuentra 1D8+2 en esqueletos de las siguientes características

FUE 12 TAM 16 DES 14

Mod.Daño 1D4 MMR-DEX 3 MMR-TAM 1=MMR-C.C 4 (Mod A% 5) (Mod D%-1)

ARMA	MR	%ATAQUE	DAÑO	%DETENCION	PA
GARROTE	2	45%	1D6	40%	5
P.E.MADERA	-	-----	-----	35%	8

C.C	Localiz	Proyect
01-04	Pierna	01-03
05-08	Pierna	04-06
09-11	Abdomen	07-10
12	Pecho	11-15
13-15	Brazo	16-17
16-18	Brazo	18-19
19-20	Cabeza	20

CORAZA :8PA
Cada Pierna
Abdomen
Pecho
Cada Brazo
Cabeza

NOTA :Posee 1P de armadura por modificador de daño y 2 AP por cuero duro en todo el cuerpo y 3PA por capa pesada en la cabeza.

Cuando derrotar a los esqueletos encontraran dos cosas unos guanteletes acorazados de (D :1D8+2,BS% :25%,PA :8,trepar+30)y un pergamino con las palabras "ADREITT FREGODUS DUUS".

-En la habitación hay una mesa con una inscripción similar a la de los 3 círculos de la habitación contigua, si se pronuncian las palabras del pergamino, encima de esta, se teletransporta lo que esté encima de esta mesa a la afueras de la ciudad, a un dibujo similar dibujado en el suelo, entre unos matorrales.

-Hay 1 mesa más pero cuadrada n ella hay un libro de hechicería básico que posee : Muro de Aire25%,Crear esqueleto10%,Dardo veloz45%.1 poción de amigo de los orcos, todo orco te tomará como un buen amigo en 10 Min.

-Hay una estantería alargada con runas y libros de versos.

Versos de Kornac(Cantar+25)

Runa de fuego MP :6 (solo para hechizos de fuego)

4 Son escaleras que van hacia un nivel inferior, en ellas hay una honda en el suelo.

Golems de piedra estos atacan con mazos con A :45%,D :50%

* TUNEL 3 /Archivo cement4

-Al entrar en la habitación, se ven 2 armaduras armadas con E.c a cada lado de la sala, al fondo una puerta, cuando se adentren, mediante un sortilegio, se activaran como si fueran Golems

Armaduras

FUE 14 TAM 15 DES14

Mod.Daño 1D4 Mov 3 MMR-DEX 3 MMR-TAM 2 =MMR-C.C 5 (Mod A% 6) (Mod D% 1)

ARMA	MR	ATAQUE%	DAÑO	DETENCIÓN%	PA
E.Bastarda	1	65%	1D10	55%	12

C.C	Localiz	Proyect
01-04	Pierna	01-03
05-08	Pierna	04-06
09-11	Abdomen	07-10
12	Pecho	11-15
13-15	Brazo	16-17
16-18	Brazo	18-19
19-20	Cabeza	20

Coraza:8 PA
Cada Pierna
Abdomen
Pecho
Cada Ala
Cabeza

NOTA : Posee 1PA por un Mod.Daño y 8PA por ser armadura de coraza

-La puerta que da a la sala siguiente no está cerrada, en ella se encuentra un baúl abierto que al abrir se lanza un dardo 1D4+1 CONx5 o paralizarse por 1D6+5, a la izquierda una daga de Mithril(1D6+2,+BS+30) y multitud de armas normales

(a elegir) a la derecha una muñequera de piel de dragón (AP10) Martillo de guerra Ballesta , 1 Flecha y una saeta exterminadora de orcos, una Espada corta y una daga que vuelve(1D6).

-La puerta de la izquierda da a otro nivel inferior....

* TUNEL 4 /archivo cement5

-Entráis en una sala muy grande, en el centro hay una habitación(2), a la izquierda hay algunos esqueletos y armas esparcidas por el suelo, y al fondo, en la parte derecha hay una mesita con un frasco de arcilla. Al fondo hay una puerta atrancada que da a otra sala, desde vuestro lado de la sala, con un gran madero, la puerta es similar a la que acabáis de cruzar, (por lo tanto si los PJs quieren pueden encerrarse y descansar sin que nada les ataque, aunque si oirán extraños sonidos procedentes de niveles superiores.

1 Hay algunos esqueletos y armas oxidadas en el suelo. Si se acercan, de una coraza no oxidada(la viste un esqueleto) saldrá un espíritu de un enano y advertirá de que la muerte está cerca y que no deben dejarla salir, acto seguido, este se desvanece.

Las armas: Coraza del esqueleto(9PA)

1 Arco corto con la madera carcomida(-1D).

2 Ropas de Elfo (vistiendo un esqueleto).

1 Escudo oxidado(-2PA).

2 Habitación:

La puerta es de hierro, arriba pone "muertos", si la abren, saldrá un Tumulario e intentará liquidar a los PJs. Dentro hay

un sortilegio de Terror PERx5 o salir corriendo, pero este sortilegio solo hace que

huyan de la habitación del Tumulario, dentro encontraran un talismán de la buena suerte(BS%5 +10 Esquivar)en una mesita con una jarra con agua pasada.

TUNEL 5: Archivo "cement6"

-Si los jugadores deciden abrir la puerta al nuevo nivel, después de quitar la tabla que hacia de cerrojo....al abrir la puerta, se ve un pasillo que acaba en una puerta, si se abre ven que ante ellos sigue un túnel con dos caminos, hacia la derecha y hacia la izquierda, deben elegir un camino....

Camino de la derecha:

-Siguen por el túnel el cual se va estrechando..

2 Al doblar una esquina les atacan desde el techo 3 murciélagos gigantes.

FUE 9 CON 17 TAM 14 INT 4 PER 9 DES 19

Mod.Daño 0 Mov 2 MMR-DEX 2 MMR-TAM 2 =MMR-C.C 4 (Mod A% 4) (Mod D% 2)

ARMA	MR	ATAQUE%	DAÑO	DETENCIÓN%	AP
Mordisco	3	65%	1D6	-----	Cabeza
C.C	Localiz.	Proyet			
05-08	Pierna D	05-08			
01-04	Pierna I	01-04			
09-10	Abdomen	09-10			
11-13	Pecho	11-13			
16-17	Ala D	16-17			
14-15	Ala I	14-15			
18-20	Cabeza	18-20			

Piel Nudosa:2PA
Cada Pierna6
Abdomen 6
Pecho 8
Cada Ala 5
Cabeza6

Al final hay una puerta de hierro.(Se puede abrir sin problemas).

3 Al abrir la puerta, verán espantados un (PERx5 o llorar 1D4 Asaltos) Tumulario Horrible

Tumulario Horrible

FUE 18 CON 20 TAM 15 INT 18 PER 19 DES 18 ASP 4

Mod.Daño 1D6 Mov 3 MMR-DEX 2 MMR-TAM 2 =MMR-C.C 4 (Mod A% 20) (ModD%11)

ARMA	MR	ATAQUE%	DAÑO	DETENCION%	PA
E.BASTARDA	1	75%	1D10+1	75%	20
SIMITARA	2	65%	1D8+1	65%	20

C.C	Localiz	Proyect
01-04	Pierna	01-03
05-08	Pierna	04-06
09-11	Abdomen	07-10
12	Pecho	11-15
13-15	Brazo	16-17
16-18	Brazo	18-19
19-20	Cabeza	20

Coraza:8PA
Cada Pierna6
Abdomen 6
Pecho 8
Cada Brazo 5
Cabeza 6

NOTA :

Usando la magia como un Tumulario que es usa hechicería : posee estupefacción60% Paralizar45%,Invocar 1D6-1Zombis 45%.Posee una Coraza(8PA),Casco cerrado(6PA) un Escudo de Kite(10PA).Las armas mágicas y normales solo hacen la mitad del daño Al fondo hay un baúl de hierro oxidado

Contiene: El diario del Tumulario : cumpliendo la misión que me ordeno mi Amo no me queda mas que quedarme y proteger la gema maldita para que este punto se donde se crea la semilla de la muerte y la destrucción para que nazca un nuevo imperio de la oscuridad reinado por mi amo el dios del caos.

-Gema Maldita si la destruyen se irán todos los males

,
 4 Al entrar en el túnel veis a 6 metros a la izquierda una entrada a una sala "muy" oscura(5), y a la derecha, Veis al fondo un Baúl cerrado con 2 candados y cadenas, todo oxidado, en el hay una inscripción en Dúnedain que dice "no molestar", si se abre, en el hay un esqueleto con recubierto de una coraza dorada (15AP), lo malo es que se materializa detrás del baúl un espectro(fantasma) espantoso de forma humanoide(un Antiguo Noble señor Dúnedain), los PJs tendrá que hacer una tirada de PERx3 si no lo superan saldrán corriendo hacia el 1, 2 ó 5, según su elección, si alguien se queda, el espectro le informará que quien profane su tumba será maldito. (Quien lo haga, o sea, quien robe algo de ella o la manipule bastante su interior se le implantará una maldición de que cada crítico que infrinja a un enemigo con un arma mágica recibirá Mod.Daño-1D4 . Si se hace una ofrenda Al valar Manwë y se le implora, este libraré de la maldición, pero esto no lo saben los PJs.

*5*Entráis en una sala de oscuridad casi absoluta, al entrar veis como el cuerpo algo descompuesto de lo que parece un Gran orco, se levanta del suelo torpemente y con una cimitarra intentará matar a los PJs(es un orco "muerto viviente"). Las mismas características de los Muertos vivientes anteriores pero de y con las siguientes

Gran Orco

FUE 17 CON 23 TAM 18 INT 10 DEX 16

Mod.Daño 1D6 Mov 3 MMR-DEX 2 MMR-TAM 1 =MMR-C.C 3 (Mod A% 9) (Mod D%1)

ARMA	MR	ATAQUE%	DAÑO	DETENCIÓN%	PA
Cimitarra	2	65%	1D8+1	55%	12

C.C	Localiz	Proyect
01-04	Pierna	01-03
05-08	Pierna	04-06
09-11	Abdomen	07-10
12	Pecho	11-15
13-15	Brazo	16-17
16-18	Brazo	18-19
19-20	Cabeza	20

C. de Malla:5PA
Cada Pierna6
Abdomen 6
Pecho 8
Cada Brazo 5
Cabeza 6

. Al final de la sala, en su parte derecha hay una puerta muy fuerte, está cerrada pero por suerte solo está cerrada para el que desee entrar desde fuera, por lo tanto se puede abrir, detrás hay un túnel que conduce a una sala(7)

7 En esta sala hay un humano invisible, es un mago oscuro guardián de los túmulos, pertenece al templo del dios Oscuro, este se hará visible detrás de los Pjs y los asustará gritando, estos al volverse verán una figura humanoide de 1,80 con una túnica negra con una estrella roja dibujada en ella, este esgrime un Rapier apuntándolos y les dice:
 !Alto!, !Alto! ó padecedores de las tinieblas, !Alto en el nombre del Maestro

oscuro y del Oscuro templo al que pertenezco!, Si no dejáis aquí todo lo que habéis robado os destruiré de inmediato, !Deponed las armas y os dejaré ir!, si no lo hacéis os digo que en verdad os mataré, y si huís una Horda de Orcos bajo mis órdenes os masacrará.

DJ: En realidad el mago les a dicho un farol, pues fuera no hay orcos y el no las tiene todas consigo para enfrentarse solo a los PJs, pues no es tan fuerte como aparenta, si los PJs se enfrentan a él y este va perdiendo se volverá invisible y huirá por el Túnel (8).

MAGO:

FUE 14 CON 13 TAM 14 INT 20 PER 14 DEX 14 ASP 18

Mod.Daño 1D4 Mov 3 MMR-DEX 3 MMR-TAM 2 =MMR-C.C 5 (Mod A% 16) (Mod D% 2)

ARMA	MR	ATAQUE%	DAÑO	DETENCION%	PA
Rapier	1	70%	1D6+2	65%	10

C.C	Localiz	Proyect
01-04	Pierna	01-03
05-08	Pierna	04-06
09-11	Abdomen	07-10
12	Pecho	11-15
13-15	Brazo	16-17
16-18	Brazo	18-19
19-20	Cabeza	20

C. Magica:2PA
Cada Pierna 5
Abdomen 5
Pecho 6
Cada Brazo 4
Cabeza 5

Nota : posee un Mod de Magia de 16 usa hechicería y los siguientes hechizos :

Aumentar daño55%, estupefacción 44%,neutralizar magia55%

si pierde 2 o más P. de golpes hará invisible y escapara por el *8*

8 Un túnel que conduce a la espesura de un bosque, salen los PJs de unos matorrales, están a 2 Klm. del cementerio por lo tanto muy cerca de fuerte cuando llegan al fuerte ven la empalizada rota muchos cuerpos y en un puesto de ultima resistencia 1D4+2 soldado incluyendo al general teniendo una batalla con 4D6+1 Zombis

SOLDADOS

FUE 14 CON 13 TAM 15 INT 14 PER 13 DEX 13

Mod.Daño 1D4 Mov 3 MMR-DEX 3 MMR-TAM 2 =MMR-C.C 5 (Mod A% 9) (Mod D% 0)

ARMA	MR	ATAQUE%	DAÑO	DETENCION%	PA
Espada corta	2	55%	1D6+1	45%	10
Hebilla	3	35%	1D4	50%	8

C.C	Localiz	Proyect
01-04	Pierna	01-03
05-08	Pierna	04-06
09-11	Abdomen	07-10
12	Pecho	11-15
13-15	Brazo	16-17
16-18	Brazo	18-19
19-20	Cabeza	20

Cuirbouilli:3PA
Cada Pierna 5
Abdomen 5
Pecho 6
Cada Brazo 4
Cabeza 5

Nota : Los soldados retrocederán a la sala de armas donde entraran 1D6+1zombis
los otros al ver los se le tiraran en acometida para devorarlos .

Después de la batalla el general les cuenta que una sombra hizo explotar la empalizada
y luego que se disipo el humo los Zombis se nos tiraron encima mataron ha muchos
luego ustedes les cuentan lo de la gema maldita y del diario del Tumulario este dice
una de las gemas de la maldición eso quiere decir que hay mas gemas..... hay que destruir
estas y las demás reportar esto al rey el rey dice que la misión ha sido cumplida por fin
puedo restablecer mi reino pídanme cualquier favor pero no más de 5 luego se despiden de el.
