

Búsqueda 4

EL BASTIÓN

"La persona que no está en paz consigo misma, será una persona en guerra con el mundo entero". Mahatma Gandhi

INTRODUCCIÓN

La Cruz del Sur se retira a Faresia. El sur de Andelth ha sido arrasado por los trasgos. De las tropas que guardan la retirada de los ejércitos de Su Majestad, 5 hombres de muy dudosa reputación han decidido desertar para salvar la vida: El capitán **Kreos**; el clérigo **Mumn**, el mercenario **Bumper**, la señora de las bestias **Gina** y el joven **Sender**.

Viajan a la cabeza de 50 refugiados sureños, entre ancianos, mujeres, niños, enfermos y mutilados. La guerra les ha aislado entre enemigos. Su objetivo es viajar más al sur, a través de las líneas de los trasgos, hasta "El Bastión", una pequeña torre portuaria donde podrán tomar un barco rumbo a costas occidentales, y así eludir a los trasgos y a la justicia de Andelth por sus excesos durante la guerra.

A todas estas dificultades hay que añadir la de un contingente orco que les persigue, con un brutal Ogro como líder.

CLAVES

Los refugiados conocen bien la reputación de los hombres que los comandan. Fíjate en los apartados **Rasgos** y **Trasfondo** de las estadísticas de los personajes para conocerlos mejor. Kreos y sus hombres tratan a los refugiados con desprecio, valorando (de palabra) en muy poco sus vidas; los refugiados piensan que los llevan para venderlos posteriormente como esclavos, pero nada más lejos de la realidad: los ex-combatientes están hastiados de la guerra y en lo que se han convertido. Sus palabras no lo demuestran pero, de forma casi inconsciente, creen que salvando a cuanta más gente puedan, quizá puedan perdonarse a ellos mismos.

Al grupo les persiguen desde hace varias semanas los "Segadores": un batallón de orcos y lobos de retaguardia, especialmente brutales y sanguinarios, especializados en "segar" los campos tras el paso del ejército principal. Su misión es perseguir desertores, matar rezagados, quemar aldeas, y arrasrar cuanto el ejército principal no haya advertido. Al frente, Glortag, el Ogro de labio leporino que tantas habladurías ha provocado entre los ejércitos de Andelth, acompañado de su lobo "Lampión", tan escaso de pelo como de compasión.

Kreos sabe que Maztan y sus puertos han sido arrasados. No se lo ha revelado a nadie, pero "El Bastión", a buen seguro es ahora un puñado de piedras carbonizadas. No hay salvación posible.

DESENCADENANTE

Los Pjs se cruzan con el grupo de desertores y los refugiados. Los primeros sospecharán de que se traten de soldados de Andelth; los segundos recibirán satisfechos a los Pjs (no pueden parecer peores que los hombres de Kreos).

Los refugiados les explicarán qué clase elementos son Kreos y sus hombres. También les explicarán quienes son los "Segadores".

Kreos y sus hombres explicarán sus planes para huir de la guerra ("El Bastión").

LA MISIÓN

El trayecto hasta "El Bastión", según el mapa de Kreos, es de menos de una semana. Permite una tirada de INT CD10. Muestra el mapa de Valdanar a tus jugadores. Se encuentran cerca de la Cruz del Sur y deben viajar hasta Maztan. Por el camino más rápido posible, el trayecto es de 225 kilómetros (Cada hexágono = 15km).

Durante el viaje, debes tener en cuenta los siguientes aspectos:

Los refugiados: Actualmente son 50, entre ancianos, mujeres, niños y mutilados. Cada día debe hacerse una tirada en la tabla PERCANCES y otra de ENCUENTROS. El resultado y las consecuencias finales harán variar el número de refugiados que siguen adelante.

El ritmo de viaje: El ritmo de viaje otorga bonos o penas en las tiradas de PERCANCES y ENCUENTROS: **Rápido:** +1 en Encuentros, -1 Percances. **Normal:** Sin modificadores. **Lento:** -1 Encuentros, +1 Percances.

Tabla de ENCUENTROS: Tira 1d6 y aplica los bonos por ritmo de viaje y cualquiera que aplique:

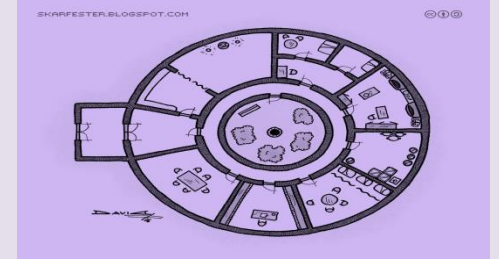
d6	ENCUENTROS
1	Aldea en pie: Encontráis una aldea que no ha sido alcanzada por la guerra (todavía), pero escasa de

	recursos. Podéis convencer a los aldeanos (o intentarán convencerlos ellos), d8 aldeanos os acompañarán. Sólo se unirán los débiles.
2	Aldea vacía o cadáveres por doquier. Podéis abastecer la compañía con diferentes útiles para el viaje (-1 en la próxima tirada de PERCANCES).
3	Aldea atacada: Los Segadores queman y matan a placer. Si impedís la matanza, podéis abastecedores (ver 2) o convencer (d6) supervivientes
4	¡Segadores a lo lejos! A lo lejos divisáis una patrulla de Segadores pisándoos los talones. Os acabarán dando caza. Glortag observará desde la distancia sin intervenir, salvo que sea retado o provocado.
5	¡Es una trampa! Veis una aldea que parece desierta. No lo está. Los Segadores os estaban esperando, ocultos.
6	¡Emboscada! Los Segadores os atacan por sorpresa en un descanso, por la noche o por el camino. Glortag observará desde la distancia sin intervenir, salvo que sea retado o provocado.

Nota: Para el número de *Segadores*, tira **D20**. Si sale menos de 5, tira de nuevo. Si sale 20, tira de nuevo y acumula el resultado. Después, un **d%o/2** (para saber el % de lobos en la patrulla). La mitad de esos lobos servirán de monturas a orcos. Si los Segadores son incontrolables en número, y procede, tira **d6** para las bajas de aldeanos de la compañía. **Glortag** siempre estará acompañado de 3 orcos montados en lobos que no cuentan para los cálculos anteriores; lo protegerán con su vida, y lo retirarán de la batalla si cae.

d6	PERCANCES
1-2	Un día duro: No hay bajas, pero los recursos escasean. El día siguiente la compañía acumula un +1 a PERCANCES
3	No podemos más: d4 aldeanos ceden al cansancio o a la enfermedad. Perecen en el camino, o no despiertan tras pasar la noche. Los personajes deben superar TS FOR CD10 o acumularán un nivel más de cansancio hasta el próximo descanso, a causa de alguna enfermedad leve.
4	Accidente: d6 aldeanos perecen durante el día debido a algún accidente: un derrumbe, un resbalón en un desfiladero, etc... TS REF CD10 a los personajes para no perder d8 daño.
5	El último adiós: Los más débiles no pueden continuar. d8 aldeanos perecen.
6	Epidemia: Probablemente a causa de los cadáveres descompuestos encontrados en el camino, d10 aldeanos se contagian de una enfermedad que les deja incapacitados. Si los transportan, morirán al día siguiente tras un día de diarreas y vómitos. TS FOR CD10 a los personajes para no caer enfermos de la misma forma que los aldeanos. Aplica este efecto a los personajes 1 sola vez.

EL FINAC



El Bastión es una construcción ruinoso, cuyo aspecto de antaño era tal como figura en el plano. Sin embargo, aún quedan algunas provisiones para subsistir unos días.

Los Segadores han descubierto donde se esconde la compañía, y Glortag ha decidido lanzar el ataque final: Usa el mismo sistema usado hasta ahora para calcular el número de Segadores, pero tira 2d20. Glortag participará personalmente en el asalto. La noche del tercer día, atacarán.

epílogo

El grupo de Kreos dará su vida por defender a los aldeanos y quizá también por los Pjs. Han decidido hacer algo bien antes de dejar este mundo:

Kreos: Descansa sentado, la espalda contra la pared. Tiene violentos accesos de tos sanguinolento que tienen su armadura —*Dime que al menos esto lo hemos hecho bien...*

Mumn: —*Perdona Lux por todas mis ofensas, yo te imploro, oh, señora, ten piedad de tu hijo* —reza antes de lanzarse sobre un imparable grupo de orcos.

Bumper: El mercenario corre con dos niños en brazos, tratando de sacarlos de la masacre. Primero una flecha en la espalda y luego un golpe de hacha le hacen caer: —*Corred, corred, fuera de aquí... malditos... críos...*

Gina y Sender: Permanecen tras una barrera improvisada que está a punto de ceder ante las hachas orcas: —*Oye, Gina, ¿hubieras aceptado una noche de cerveza y música en la ciudad conmigo?* —dice con una fea herida en el costado.

Ella, resollando, le sonríe por primera vez —*Eres un buen chico, Sender... un buen chico, créelo.*

PERSONAJES

KREOS Guerrero Humano n4

Rasgos: Mediana edad. Cojera. Cota escamas, escudo mediano
Trasfondo: Ha abandonado a muchos soldados por salvar la vida. Ha hecho la vista gorda ante muchos excesos. Traidor
Claves: [Luchador] [Humano] [Medio] [Humanoide]
FUE 18 DES 12 CON 18 INT 16 SAB 16 CAR 16
FOR+7 REF+3 VOL+3 INI+1 MOV12 PG67 CA17 BC+3
Ataque: Espada larga: impacto +4d6*, daño d8+d6*+4
Talentos: Entrenamiento marcial* (d6), Recuperación, Crítico mejorado (19-20), Ataque adicional (1), PE7

BUMPER Bárbaro Humano n3

Rasgos: Silencioso y basco. Gran Clara
Trasfondo: Violador y asesino de niños
Claves: [Luchador] [Humano] [Medio] [Humanoide]
FUE 16 DES 10 CON 14 INT 10 SAB 10 CAR 10
FOR+6 REF+0 VOL+0 INI+0 MOV12 PG45 CA12 BC+3
Ataque: Gran Clava: impacto +6, daño 2d4+3+2*
Talentos: Furia*, Resistencia Salvaje, Ataque Temerario, Ataque Adicional (1), PE4

MUMN Clérigo Humano n4

Rasgos: Suez, blasfemo y borracho. Cota escamas, escudo mediano
Trasfondo: Ha perdido la fe a causa de los horrores de la guerra
Claves: [Sacerdote] [Humano] [Medio] [Humanoide]
FUE 12 DES 10 CON 16 INT 16 SAB 16 CAR 10
FOR+3 REF+3 VOL+6 INI+0 PG54 MV12 CA16 BC+3
Ataque: Martillo de Guerra +4, daño 1d8+1
Hechizos de ataque: +6, CD Hechizos 14, PP20
Talento: Magia divina, Expulsar Muertos Videntes, PE6
Hechizos: A Voluntad: Fulgor, Guía Divina, Remendar, Resistencia.

GINA Señora de las Bestias n3

Rasgos: Nervuda, dura y desdenosa con Sender y su enamoramiento. Cuero tachonado.
Trasfondo: Ha aprendido que ser cruel te hace más fuerte. Asesina
Claves: [Luchador] [Humano] [Medio] [Humanoide]
FUE 16 DES 17 CON 16 INT 10 SAB 12 CAR 14
FOR+6 REF+3 VOL+2 INI+3 PG48 MV12 CA14 BC+3
Ataque: Lanza +6, daño 1d8+3; arco corto +6, daño 1d6+3
Talento: Compañero animal (Lobo Salvaje: "Colmillo"), Comprensión animal, Ataque adicional
"Colmillo" [Bestia][Grande]: N3, F17 D15 C15 I3 S12 C7 / F3 R2 V1 / INI2 MOV20 CA14 PG42 Ataque Mordisco 2d6+3P. Tal: Oído Agudo, Olfato Agudo, Tácticas de manada.

SENDER Explorador Humano n3

Rasgos: Joven, inexperto y enamorado de Gina. Cuero
Trasfondo: Ha matado, robado y violado, siempre siguiendo a otros
Claves: [Luchador] [Humano] [Medio] [Humanoide]
FUE 13 DES 16 CON 14 INT 9 SAB 12 CAR 6
FOR+5 REF+3 VOL-1 INI+3 MOV12 PG45 CA14 BC+3
Ataque: Arco Largo: +6, daño 1d8+3; Dos espadas cortas: +6, Daño 1d6+3 / 1d6
Talento: Cazador de Monstruos [Bestia][Trasgo], Guía Experto (I), Precisión del Cazador, Ataque adicional

GORCHO

Rasgos: Labio leporino, inteligente para ser Ogro, propenso a la ira
Claves: [Grande] [Gigante]
FUE 19 DES 8 CON 16 INT 5 SAB 7 CAR 7
FOR+4 REF-1 VOL-2 INI-1 MOV12 PG59 CA11
Ataque: Gran clava +6, daño 2d8+4G; Jabalina +6, daño 2d6+4P
Talento: Visión oscuridad 18m
"lobo lampión" [Bestia][Grande]: N3, F17 D15 C15 I3 S12 C7 / F3 R2 V1 / INI2 MOV20 CA14 PG42 Ataque Mordisco 2d6+3P. Tal: Oído Agudo, Olfato Agudo, Tácticas de manada.

LOBOB

Claves: [Bestia][Medio]
FUE 12 DES 15 CON 12 INT 3 SAB 12 CAR 6
FOR+1 REF+2 VOL+1 INI+2 MOV 16 PG 11 CA13
Ataque: +3 Daño 2d4+2P
Talento: Oído agudo, Olfato agudo, Tácticas de manada

ORCOB

Claves: [Humanoide][Medio][Trasgo]
FUE 16 DES 12 CON 16 INT 7 SAB 11 CAR 0
FOR +3 REF +1 VOL+0 INI+1 MOV 9 PG 15 CA13
Ataque: Gran hacha +5 Daño 1d12+3C; jabalina +5 Daño 1d6+3P
Talento: Visión en la oscuridad 18m; Agresivo: como acción adicional, puede moverse hacia un blanco hostil que pueda ver

El Bastión es una ayuda de juego creada por Peronn HH+ para Eirendor: El Albor de la Quinta Edad de Carlos Julián del Cerro y María José García. El mapa es obra de David F. Fernández "Skearfester+"

