

UN BUEN VINO



Una aventura de iniciación para el Reino de la Sombra

Creada por Raúl Galve.

Adaptada por Javier Fernández Valls (Nirkhuz) para Con D de Dados

<http://condededados.blogspot.com.es/>

Índice

Portada

Página introductoria

Razas de PJ

1. Presentando la aventura

1.1 Introducción

1.2 El Mesón del Tronco

1.3 El jinete

2. Comienza la acción

2.1 El ermitaño

2.2 ¿Qué ha pasado?

2.3 ¿Y ahora qué?

3. ¡A por ellos!

3.1 La saliga

3.2 Recuperando el vino

4. Conclusión

Apéndices

Prólogo del autor

El módulo está ambientado en Greyhawk, aunque con muy pocos cambios se puede adaptar a cualquier otro mundo.

No especifico el número de PJ recomendado porque en los encuentros, la cantidad de enemigos depende del número de jugadores.

Esta partida la usé para introducir el sistema de la 3a edición en mi grupo. Es sencilla, pero ideal para que los PJs se conozcan.

Sobre el número de jugadores

Esta aventura no tiene un número de personajes predefinido. Se dan consejos para adaptarla al número que tengas en la mesa.

Sí vas a jugar con pocas personas (o con un sólo jugador) quizás convendría rebajar el poder de La Rata ya que ese PNJ puede ser bastante duro. Si ves que tu grupo no va a poder con él, empieza a bajarle habilidades o bonificaciones, quítale algún hechizo o dote. No recomendamos quitarle más de 10 puntos de PJ ya que entonces se haría un poco patético cómo antagonista principal de la partida.

Prólogo del adaptador

He de hacer una obligatoria aclaración, por si acaso lo de arriba no queda lo suficientemente claro. Un Buen Vino no es una aventura mía. Ahí a mi lado podéis ver el prólogo original del autor, unas pequeñas notas para el DM explicando el módulo y demás.

Esta aventura es, cómo podéis suponer, para El Reino de la Sombra. Esta aventura, la primera de todas las aventuras de mi adaptación del Valle del Nentir, está pensada para personajes que están entrando por primera vez en el Valle. Debido al entorno tipo sandbox, está pensada para que todos los PJ se crean antes de la partida de la manera tradicional. No es necesario que sean oriundos del Valle, ni de cerca. Es decir, está pensada para personajes recién creados y un DJ que quiera empezar a jugar cuanto antes.

Los PJ pueden conocerse de antes (mientras vayan hablando según la creación de PJ) aunque no es una necesidad imperiosa.

Dicho todo esto, cabe aclarar (aunque ya lo hace el autor) que la aventura puede adaptarse a cualquier entorno de campaña de fantasía típico (y con un poco de trabajo, a casi cualquier otro).

¡Razas!

Si estás usando sólo el manual básico del Reino de la Sombra es posible que te preguntes sobre las razas típicas de D&D y cuales son las reglas que se usan. Bueno, no tienes que preocuparte. Aquí hemos incluido las cuatro más típicas de todos los universos fantásticos (Elfos, Enanos, Humanos y Medianos) para mayor comodidad de los lectores.

En el blog de Con D de Dados puedes encontrar las razas que aparecen en el Valle del Nentir, y en otros blogs (Como Peregrino en Cäea o La Isla de Nippur) puedes encontrar más razas de fantasía más o menos típicas (desde trolloides hasta toda la caterva de Reinos Olvidados, que no es poca). También puedes crear las tuyas, si así lo deseas. La cosa es que la aventura está pensada para un entorno de alta fantasía más 'D&D' que 'El Reino de la Sombra', más 'Toril' que 'Valsorth', para entendernos y las razas de los PJ (Y PNJ) actúan en tal consonancia. Aunque claro, siempre puedes adaptarlo si así lo deseas. Al fin y al cabo esto es NSd20 y si algo no falta es la personalización.

Razas para los PJ

Elfo



Tamaño (0): Mediano. Los elfos varían según la ambientación, en algunas son mas bajos que los humanos y en otras más altos, pero siempre son gráciles-

Características (0): Destreza 12, Constitución 8. Los elfos son gráciles y frágiles por naturaleza.

Velocidad (1): 12 metros. Los élfos son, por naturaleza, más rápidos que los humanos.

Rasgos raciales (9): Énfasis en habilidad (+4 Atención) , Énfasis en habilidad (Buscar +4), Entorno Predilecto (Bosques), Infravisión I (Ver en luz tenue), Inmunidad a dormir (Inmunidad a conjuros de dormir, descansan 4 horas en trance), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento).

Humano



Tamaño (0): Mediano. Los humanos son, bueno, la media en la mayoría de mundos de campaña y sobre ellos se basan el resto de tamaños.

Características (2): Reparte dos puntos a gusto. Esto representa la cultura del PJ, por lo que las zonas más duras tendrán humanos más duros y así.

Velocidad (0): 9 metros. Los humanos no son ni rápidos ni lentos.

Rasgos raciales (8): Énfasis en habilidad (+2 a dos habilidades relevantes para la cultura), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar Intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (A elegir según su cultura), una dote cultural (consideralo una dote libre) +3 Puntos de acción

Enano



Tamaño (0): Mediano. Los enanos son bajos (no suelen medir nunca más de metro y medio) pero son de anchas espaldas y pesados.

Características (0): Constitución 12, Carisma 8. Los enanos son muy duros, pero suelen ser gruñones y taciturnos.

Velocidad (-1): 9 metros. Las patas cortas son lo que tienen.

Rasgos raciales (11): Énfasis en habilidad (+2 a dos artesanías diferentes o +4 a una sola), Aguante, Dureza, Mula de carga, Firma, Infravisión I (Visión en la penumbra), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Percepción del entorno (Subterráneos), Entorno predilecto (Subterráneos), Resistencia a las enfermedades, Resistencia al veneno.

Mediano



Tamaño (1): Pequeño. Los medianos miden alrededor de un metro, nunca mucho más (aunque tampoco mucho menos).

Características (1): Destreza 13, Fuerza 8. Los medianos son ágiles por naturaleza, pero no demasiado fuertes.

Velocidad (0): 9 metros. Pese a sus pequeños pasos los medianos son rápidos y pueden igualar las zancadas más largas con bastante facilidad.

Rasgos raciales (8): Despierto, Énfasis en habilidad (Buscar +4), Énfasis en habilidad (Recabar información +2, Diplomacia +2), Énfasis en habilidad (Sigilo +4), Entorno Predilecto (Depende del origen), Valiente, +2 Puntos de acción

1. Presentando la aventura

1. 1 Introducción

Los PJs recorren el Camino del Oeste en dirección a la región libre del Valle del Nentir. Van allí por diversos motivos (regreso al hogar, búsqueda de oportunidades,...). Pueden conocerse, o simplemente coincidir en el camino (y como todos saben que viajar solo no es seguro...).

Es mediodía, y tras una buena caminata, apetece comer algo decente. No han visto ninguna posada en varias horas, y cuando ya se empiezan a hacer a la idea de comer otra vez esas inspidas raciones secas, ven un interesante cartel junto a un desvío que deja el camino principal y se adentra más hacia el Bosque Harken, que la ruta que llevan está atravesando.

El cartel es viejo. Pone: "Al campamento maderero y el Mesón del Tronco". Se supone que el grupo tomará el desvío (y si no, se les puede forzar un poco: no quedan raciones secas, no hay mucha caza por la zona...).

1. 2 El Mesón del Tronco

Se nota que el camino, parcialmente invadido por la hierba, lleno de baches y piedras, no es muy transitado. Los árboles y la vegetación, más despejada cerca del camino, se vuelve cada vez más espesa.

Al cabo de media hora cruzarán un riachuelo por un robusto puente de madera (algo viejo). Media hora más y llegaran al campamento maderero. Bueno, lo que queda de él. En un gran claro hay una docena de grandes barracones abandonados. Aun quedan algunos troncos amontonados, cubiertos de musgo.

Pero no todo está abandonado. Cruzando el claro se ve un mesón de madera. Sobre la puerta hay un cartel con un dibujo: un tronco con un hacha clavada. De la chimenea sale humo, y un delicioso olor a pan recién horneado. En la parte de atrás hay un techado que hace las veces de cuadra. Hay una mula vieja.

Si entran verán a un hombre grueso y calvo, de mediana edad, que viste un delantal limpio pero desgastado. Esta amasando pan, y al verles entrar, irá a saludarles de manera muy efusiva (tras limpiarse las manos en el delantal se la estrechará a todos y cada uno de los PJs, presentandose como Valerio, el mesonero). Parece que no tiene muchos clientes (de hecho, el mesón esta vacío).

No tiene mucho que ofrecer: cerveza, pan, galletas de anís, algo de queso y sopas de ajo.

Es muy probable que los PJs se interesen por el campamento maderero, y si no el propio Valerio se sentará con ellos y les contará la siguiente historia:

Las cosas no van muy bien, no. Cuando mi padre fundó el mesón, esto sí que era un negocio. Mas de 200 hombres trabajaban en el campamento, y todos venían aquí después de la jornada.

Pero un día talaron un gran roble que los elfos del clan Cantor de Árboles consideraban sagrado. Estos elfos siempre han cuidado mucho del Bosque Harken y no se tomaron nada bien la tala del árbol. De hecho se ofendieron mucho, y por precaución los leñadores paralizaron las talas. Hubo algunos altercados entre elfos y leñadores, y para evitar males mayores se pidió la intervención del Barón Harken, señor de las pequeñas tierras de colindantes con el bosque.

Este, que era considerado un hombre justo por los elfos y los leñadores, impuso la paz. Y aunque en un principio pensaba defender los intereses de los leñadores (y los suyos propios, puesto que sacaba una buena tajada con los impuestos), pronto cambió de opinión. Los elfos podían ser algo radicales, pero si no fuera por ellos, muchos orcos, trasgos y otros seres que moran en el bosque llegarían hasta el camino del oeste, haciendo insegura la ruta para mercaderes y otros viajeros. Así que determinó que el campamento se cerraba, prosiguiendo las talas en otro lugar.

Y esa fue la ruina para mí, que acababa de heredar el negocio. El mesón está algo alejado del camino principal, y casi nadie viene. He aguantado mucho tiempo, esperando que las cosas cambiasen, pero no lo han hecho, y estoy en la ruina.

Valerio preguntará a los PJs el motivo de su viaje, lo que dará lugar a que se conozcan un poco mejor entre ellos.

1. 3 El jinete

Al poco rato, mientras siguen comiendo y conversando, oirán un caballo acercándose. Si se asoman por la ventana verán que lo monta un fornido guerrero, armado con cota de malla, espada y una ballesta a la espalda. Tiene un aire muy marcial. Examina con atención los alrededores y el mesón. Después entra. Saludará a los PJs e indicará al mesonero que le siga fuera para hablar.

Es uno de los caballeros del conde Harken. Viaja sin blasón ni escudo de armas para no ser reconocido. Su señor quiere reunirse en secreto con unos caballeros, lejos de su castillo y en un lugar discreto. Ha pensado en este lugar. Valerio debiera preparar un banquete para esta noche. Serán unos cuarenta comensales entre nobles, escolta y criados. El conde es severo y exigente, pero también puede ser muy generoso.

Valerio, sin pensarlo mucho, acepta. No sabe de donde sacara las viandas, ni si sera capaz de cocinar el solo para tanta gente, pero es una oportunidad que no se puede desaprovechar. Si el conde se siente complacido, podrá pedirle que reconsidere la reapertura del campamento. Y si no, con los beneficios de esta noche podra marcharse a otro lugar y empezar de nuevo.

Trás la breve conversación, el jinete se marcha y Valerio entra nervioso y excitado al mesón. Comenzará a registrar la despensa, haciendo inventario. Si los PJs no se ofrecen a ayudarlo, o no han oido la conversación, el mesonero será quien les suplique ayuda. Si es necesario, les ofrecerá un cuarto (regateable) de los beneficios de esta noche. El se hará cargo de reunir las provisiones (no muy lejos de allí vive un pastor, por lo que la carne no es problema). Pero le hará falta un buen vino.

Hay un viejo ermitaño que vive a una hora de allí. Cuando se topa con alguien, le cuenta que es un poderoso archimago, y que era el consejero del señor del clan de los Cantores de Árboles. Decidió retirarse porque la vida cortesana está llena de detestables intrigas y traiciones. También cuenta que guarda muchos recuerdos y trastos de esa época en su sótano. Entre ellos, un vino estupendo.

Los PJs tendran que convencerle para que se lo venda.

2. Comienza la acción

2.1 El ermitaño

Tras andar casi una hora por un desdibujado sendero que Valerio les indica, los PJs llegan a una destartalada cabaña. Las contraventanas están cerradas, pero de la chimenea sale algo de humo. Si llaman, tendrán que hacerlo de manera muy sonora, pues el viejo es sordo como una tapia. Finalmente saldrá, pero asomando solo un poco la cabeza por la puerta entornada.

El ermitaño es un semielfo muy anciano. Se llama Alaren y es desconfiado y huraño, aunque cuando está de buen humor, le gusta contar batallitas. Pero hoy no esta de humor. Le han despertado de su siesta y no quiere ver a nadie. Ni que decir tiene que no se querrá desprender de su vino.

En realidad, no es un archimago, ni tampoco se fué de Ilandor -la capital de los Cantores de Árboles- por su propia voluntad. Cuando era consejero del Bel'ion -el señor del clan- cometió un pequeño error... beneficiarse a la Bel'insar -la señora del mismo-. El Bel'ion lo descubrió, pero por miedo a hacer el ridculo (un rey cornudo no impone respeto, sea de la raza que sea) castigó a Alaren con el destierro. La versión oficial fue que el semielfo se marchaba como embajador a tierras lejanas.

Los PJs tendrán dos opciones: robar al anciano (no es muy recomendable) o convencerle (la mejor manera de entrarle es sacando a relucir su glorioso pasado como archimago y consejero de la corte).

Esta parte se puede alargar todo lo que el DM quiera (y se puede dicultar añadiendole al ermitaño alguna peculiaridad, como una sordera "selectiva"), pero finalmente, tras mucho pelotear al viejo (y por 10 monedas de plata por botella) este les venderá la caja de botellas de vino que le queda (6 botellas bastante grandecitas).

El viejo entrará en la cabaña. Retirá una alfombra (mientras mira de reojo a los PJs, como si no se fiase demasiado) y levantará con esfuerzo una trampilla que queda al descubierto.

Cuando baje por la escalerilla, soltará un grito agudo y lastimero. Si los PJs le preguntan que ocurre, balbucera incoherencias. *¡Mis cosas! ¡Mis cosas!... esos ruidos de anoche... malditos topes...*

El pequeño sótano esta vacío, y en la pared norte hay un tunel excavado. Mide un metro de ancho por uno de alto.

Con tiradas de Buscar con Dificultad 15 se darán cuenta de varias cosas:

*El tunel fué excavado de fuera a dentro.

*Hay huellas de dos pares de pies pequeños y descalzos, y un par calzados más grandes.

2. 2 ¿Qué ha pasado?

El viejo se topó hace días con un hombre en el bosque. Le contó su historia y aquel se interesó por los "recuerdos" que el ermitaño guarda en el sótano. No consiguió sacarle gran cosa, pero lo suficiente como para intentar robarle.

Ese hombre, de apodo "La Rata" es un antiguo aprendiz de mago que decidió usar sus capacidades para aligerar la carga de los bolsillos ajenos. Se ha asociado con unos salteadores de caminos. Estos son unos trasgos autoctonos liderados por un rudo orco llamado Thorg. "La Rata", que conocía algo de los orcos, ha conseguido convencer a Thorg para que se una a él y juntos han hecho una especie de banda criminal con cierto éxito.

Aunque duda de que el viejo sea un archimago por si acaso optó por robarle sin usar la fuerza. Hay una cueva que se interna en la montaña y pasa cerca del sótano de la casa de Alaren. Bastó con excavar un pequeño tunel a partir de la cueva para acceder a las pertenencias del "archimago". El viejo, que a su edad duerme como un tronco, no se enteró del ruido que hacían los goblins al cavar.

En estos momentos la banda se encuentra no muy lejos de allí. Confinados de que el viejo tardará en descubrir el robo (había tanto polvo en el sótano que suponen que el ermitaño no baja allí casi nunca) han acampado a un par de horas, junto a las ruinas de un viejo torreón. Allí, "la Rata" examina las pertenencias de Alaren mientras se bebe una de las botellas.

2. 3 ¿Y ahora qué?

Se supone que los PJs seguirán las huellas para ver que ha pasado.

El túnel: Avanza más o menos recto, descendiendo ligeramente. Hay mucha tierra removida, y las huellas recientes se aprecian con claridad. Mide unos ocho metros de longitud y parece ir a parar a una cueva natural.

Cuando el primer PJ pase sobre el penúltimo metro de túnel, deberá pasar una tirada de Buscar (Dificultad 15, 20 si la iluminación es mala) para no pisar un cepo para osos que los ladrones dejaron medio enterrado. Si falla, aún puede salvarse con una tirada de salvación de reflejos (Dificultad 20-RD de la armadura del PJ). El daño del cepo es de 2d6 e ignora la Reducción de daño de la Armadura -ya que se contempla a la hora de esquivarla-.

La cueva: Es más ancha (3 metros), pero el techo es igual de bajo. En algunos tramos las estalactitas dificultan el paso. Se pueden ver algunas rotas recientemente sin necesidad de tirada alguna.

Al cabo de 30 metros, el desnivel se vuelve muy pronunciado (3 metros de caída, Dificultad 10 con la habilidad Atletismo). Superado el desnivel la cueva se ensancha hasta 5 metros, y el techo sube hasta los 2 metros.

Pero no todo va a ser tan fácil. En la caverna hay un nido de ratas gigantes (los "topos" de los que hablaba Alaren). "La Rata" ordenó que los trasgos las atraparan y las metieran en sacos para no ser una molestia durante el robo. Pensaba matarlas, pero creyó que serían un buen complemento para el cepo. Horas después las ratas han conseguido romper los sacos y están muy cabreadas. En cuanto el primer PJ pise la caverna (tras bajar el desnivel) le atacarán. Hay tres ratas por cada dos personajes jugadores.

3. ¡A por ellos!

3. 1 La salida

Tras la caverna de las ratas, la cueva continúa. Hay algunas bifurcaciones que no llevan a ninguna parte (se estrechan hasta convertirse en simples grietas) excepto una que conduce al exterior.

La boca de la cueva ha sido cubierta con matorrales y ramas, por lo que desde fuera era difícil de descubrir.

Un buen rastreador (un PJ con la dote Rastrear no hace tirada, Dificultad 10 de Supervivencia para cualquier otro) no tendrá problemas para distinguir las huellas de una montura cargada, una cantidad de pares de pies descalzos y pequeños igual al número de PJ y un par más grande. Si no hay rastreador, alguna otra pista tendrá que conducir a los PJs hasta los ladrones (el humo de una hoguera, por ejemplo). Esta parte la puedes alargar al gusto, por lo que puedes hacer que encuentren a los ladrones poco después de salir de la cueva o tras algún que otro encuentro por el bosque. Sea como sea, el final es el mismo: encontrarán el campamento de la banda de "La Rata" tras seguir un par de horas el rastro, y ya cayendo la tarde (se le acaba el tiempo al pobre mesonero).

En un claro del bosque hay un torreón en ruinas. Tiene siete metros de diametro, y el muro esta intacto hasta los cuatro metros, donde está completamente destruido (hay rocas grandes, restos del muro, por todas partes). Los PJs sólo verán a un trasgo haciendo guardia y a dos mas junto a una fogata. También hay un caballo atado a un árbol. El resto de trasgos y el orco están cerca de allí, colocando unos cepos para cazar (en caso de problemas llegaran en dos asaltos). El líder está dentro del torreón, intentando abrir la cerradura del cofre del ermitaño.

El botín consiste en la caja de botellas (6 botellas valoradas en 10 m.o. cada una) y un gran cofre con refuerzos. Este tiene una buena cerradura (DC 25) y contiene lo siguiente:

*Bolsa con 80 m.p.

*Bolsa con 700 m.b.

*Espada larga muy ligera y de bella factura (la empuñadura y la guarda son un águila con las alas desplegadas). Es un trabajo maestro (pero no es mágica). Esta valorada en 315 m.p.

*Vieja camisa de mallas llena de cortes y desperfectos pero muy limpia (valor sentimental para el viejo Alaren y poco mas).

*Arco largo compuesto (para un tipo con un bonificador de FUE de +1) y carcaj con doce flechas.

3. 2 Recuperando el vino

El cómo recuperen las cosas depende de los PJs. Puede ser un ataque frontal, se pueden infiltrar, lo importante es recuperar las botellas para el pobre Valerio.

El orco y los trasgos no son grandes rivales, pero "La Rata" es otro cantar. Intentará acabar con los asaltantes mediante hechizos y ataques furtivos, y si se ve mal, intentara huir con toda su capacidad mágica y física. Si piensas utilizar esta aventura como inicio de una campaña puedes seguir los consejos brindados en los apéndices, la mayoría de los cuales contemplan la supervivencia de 'La Rata'.

4. Conclusión

Pueden quedarse con las cosas del viejo o devolverlas, ellos eligen. En el segundo caso, el pobre hombre estará tan agradecido que les regalará algo (lo que los PJs elijan) y pueden encontrar un curioso aliado en Alaren (y un perfecto gancho para futuras aventuras).

Cuando lleguen al mesón, ya habrán llegado los nobles, su sequito y guardia personal, unos juglares. . .

El pobre Valerio recibirá la ayuda y el vino como agua de mayo. El barón quedará muy satisfecho con el banquete y aunque no querrá ni oír hablar del campamento maderero, pagará 500 monedas de plata al posadero. Con su parte, Valerio se podrá marchar a la ciudad e intentará montar otro negocio en Cima del Salto (negocio en el que hará buenos descuentos a los PJs por haberle ayudado y que puede servir de base de operaciones de los PJ mientras sigan por el Valle).

Apéndices

Esta aventura está pensada para ser el inicio de una campaña y no tener mayor importancia, aunque tal y cómo se plantea un DJ astuto ya puede sacar cuatro personajes con los que los PJ tendrán relación (Valerio, Alaren, el Barón Harken y La Rata) y que puedes utilizar de futuro gancho para tus aventuras.

Aún así es posible que quieras llevar la aventura a algo más profundo. 'La Rata' es un perfecto antagonista para las primeras aventuras de los PJ, obcecado en buscar venganza, recuperar 'su tesoro' o simplemente hacerle la vida imposible a los PJ porque eso es lo que hacen los malos. Aunque quizás la mejor forma de usar a 'La Rata' es como un secuaz de una organización más grande que hubiera ido al sótano de Alaren a buscar algo, algo que es posible que se llevara o algo que los PJ encontraron y a lo que no le dieron mayor importancia (y que, lógicamente, 'La Rata' o cualquier otro miembro de su organización anda buscándolo). Si 'La Rata' muere puede seguir utilizandose esta forma de continuar la aventura (al fin y al cabo, ¡'La Rata' sólo era una hebra de una telaraña mucho más extensa!) aunque todo queda a discreción del director.

La nueva posada de Valerio puede situarse en Cima del Salto, Refugio Invernal o cualquier asentamiento que sea importante para tu campaña. Ahí los PJ siempre tendrán un lugar donde vivir y reponer fuerzas. Valerio puede convertirse en un personaje más importante o ser apenas parte del decorado de la posada, todo a tu gusto.

Y bueno, ya está todo. En las siguientes páginas se presentarán a los enemigos que aparecen en la partida. Puedes cambiarlos a gusto, pero estos están diseñados para personajes primerizos de 50 puntos, recién salidos a buscar aventuras.



Rata Gigante

25 puntos

Tipo de criatura: Animal pequeño

Características

• Fuerza	12 (+1)
• Destreza	14 (+2)
• Constitución	12 (+1)
• Inteligencia	2 (-4)
• Sabiduría	12 (+1)
• Carisma	4 (-3)

Combate

• Iniciativa	+5
• Defensa (Des)	16 (14)
• Armadura	
• Daño	1d6+1
• Derribar	-1
• Presa	-2

Bonificadores

• Ataque	+4
• Fortaleza	+4
• Reflejos	+5
• Voluntad	+3
• Movimiento	9m
• Nadando	3m

Habilidades

• Acrobacias	+9
• Atención	+5
• Atletismo	+11
• Intimidar	+3
• Sigilo	+11
• Supervivencia	+9

Apuntes

Rasgos raciales

- Arma natural (Mordisco) 3
- Comperencias limitadas
- Infravisión I
- Nadador I
- Olfato animal I
- Resistencia a enfermedades
- Resistencia a venenos

Puntos de Resistencia

25

Umbral de Herida Grave

8



Trasgo

20 puntos

Tipo de criatura: Humanoide pequeño (Trasgo)

Características

• Fuerza	12 (+1)
• Destreza	14 (+2)
• Constitución	12 (+1)
• Inteligencia	8 (-1)
• Sabiduría	10 (+0)
• Carisma	8 (-1)

Combate

• Iniciativa	+4
• Defensa (Des)	15 (12)
• Armadura	1
• Daño	1d6+1
• Derribar	
• Presa	

Bonificadores

• Ataque	+3
• Fortaleza	+2
• Reflejos	+4
• Voluntad	+1
• Movimiento	6m

Habilidades

• Atención	+3
• Atletismo	+4
• Sigilo	+10
• Trato con animales	+1
• Supervivencia	+2
• Buscar	+2
• Intimidar	-3

Dotes y rasgos raciales

- Énfasis en habilidad (+2 Sigilo, +2 Engañar)
- Infravisión I
- Entorno predilecto (Colinas)
- Competencia con armas (S)
- Competencia con arm. (L)
- Competencia con escudos
- Malicioso

Equipo

Garrote con pinchos (1d6), 5 jabalinas (1d6) o una honda (1d4) y 20 balas, escudo ligero (+1 Defensa), armadura a trozos (RD 1)

Apuntes

Se lanzarán a por el enemigo que vean más débil. Intentarán abusar de la superioridad numérica. Cada uno lleva 1d6 monedas de bronce

Puntos de Resistencia

21

Umbral de Herida Grave

8



Thorg, guerrero orco

40 puntos

Tipo de criatura: Humanoide mediano (Orco)

Características

- Fuerza 16 (+3)
- Destreza 12 (+1)
- Constitución 14 (+2)
- Inteligencia 8 (-1)
- Sabiduría 10 (+0)
- Carisma 8 (-1)

Combate

- Iniciativa +3
- Defensa (Des) 15 (11)
- Armadura 5
- Daño 1d8+3
- Derribar
- Presa

Bonificadores

- Ataque +5
- Fortaleza +5
- Reflejos +3
- Voluntad +1
- Movimiento 9m
- P. de Acción 2

Habilidades

- Atención +3
- Atletismo +8
- Buscar +2
- Intimidar +7
- Saber (Cultura orca) +1
- Oficio (Peletero) +2
- Sigilo +3

Puntos de Resistencia

34

Umbral de Herida Grave

10

Dotes y rasgos raciales

- Infravisión I
- Énfasis en habilidad (Intimidar +4)
- Asustar
- Arma natural I (Puñetazos)
- Armadura natural I
- Dureza
- Entorno predilecto (Colinas)
- Competencia con armas (S,M)
- Competencia con arm. (L,M)
- Competencia con escudos
- Liderazgo

- Maestría con armadura (Media)

Equipo

Cota de escamas (RD 4), arco corto (1d6), espada larga (1d8), escudo pesado (+2 Defensa)

Apuntes

Intentará disparar a los enemigos si estos están desprevenidos. Si no, se lanzará al combate y luchando junto a los trasgos. Lleva 1d10 monedas de plata



La Rata 70 puntos

Tipo de criatura: Humanoide mediano (Nentiriano)

Características

- Fuerza 10 (+0)
- Destreza 14 (+2)
- Constitución 12 (+1)
- Inteligencia 14 (+2)
- Sabiduría 14 (+2)
- Carisma 14 (+2)

Combate

- Iniciativa +3
- Defensa (Des) 16 (12)
- Armadura 1+
- Daño
- Derribar
- Presa

Bonificadores

- Ataque +4
- Fortaleza +2
- Reflejos +6
- Voluntad +7
- Movimiento 9m
- P. de Acción 3

Habilidades

- Acrobacias +4
- Atención +5
- Atletismo +4
- Av. intenciones +3
- Artesanía (Alquimia) +5
- Buscar +7
- Concentración +5
- Disfrazarse +3
- Engañar +6
- In. mecanismo +5
- Idiomas (Orco) +2
- Juego de manos +4
- Saber (Arcano) +5
- Saber (Orcos) +4
- Sigilo +6

Puntos de Resistencia

34

Umbral de Herida Grave

10

Dotes y rasgos raciales

- Énf. en hab (+2 Saber: Arcano y +2 Oficio: Escriba)
- Énf. en hab (+2 Averiguar Intenciones, +2 Recabar Información)
- Énf. en hab (+2 Diplomacia, +2 Engañar)
- Entorno predilecto (Urbano)
- Memoria eidética
- Competencia con armas (S,M)
- Competencia con arm. (L)
- Aptitud Mágica 2
- Distraer
- Esquiva asombrosa 1
- Ataque Furtivo I

Magia

Puntos de Esencia

Totales: 9/ Actuales:

Hechizos

M.1: Proyectil mágico, Armadura de mago, Comprensión idiomática, Disfrazarse, Trabar portal

M.0: Leer magia, Detectar auras mágicas, Llamarada, Atontar, Rayo de escarcha, Mano de mago.

Equipo

Armadura acolchada (RD 1), Espada corta (daño 1d6, 19-20), arco largo (daño 1d8) y 20 flechas

Apuntes

En combate lo primero que hace es activar su Armadura de Mago. Luego suele utilizar sus hechizos para molestar a los enemigos y usa a sus aliados para conseguir hacer ataques furtivos.