



Reto: Medio

GAGERÍA DE ORKOS

Rocavalle - parte 5

Resumen

Los personajes descubren una horda de orkos que desciende de las montañas y se dirige a Rocavalle para eliminar a los leñadores. El grupo debe alcanzar al enemigo y evitar que alcancen su objetivo.

Huellas de una invasión

La aventura se inicia cuando el grupo se encuentra al norte del pueblo de Rocavalle, quizás en una expedición, de caza o por otra razón. Mientras recorren las laderas nevadas, encuentran una gran cantidad de huellas, que a pesar de la nieve caída durante la noche, marcan claramente que un grupo muy numeroso pasó por este lugar. Si alguien examina las huellas, un Rastrear 15 indica que se trata de orkos, decenas de ellos, que bajaron de las montañas y se dirigen hacia el pueblo de Rocavalle, con predecibles intenciones.

En este momento, el grupo debe decidir qué hacer. Una de las opciones es intentar adelantar a los orkos y llegar a tiempo a Rocavalle para dar la alarma. Otra opción es perseguirlos y mirar de darles caza. Sea como sea, el grupo debe primero recortar la distancia que les separa de la horda, para lo que han de bajar de las montañas a gran velocidad.

La horda de orkos

El enemigo consta de una horda de casi 100 grandes orkos, dirigidos por un capitán orko llamado Bolgar. Es un clan que habitaba al norte de las Kehalas, pero que se ha visto obligado a dejar sus cuevas al ser expulsados por una plaga de muertos vivientes que asola la región (y que tiene su origen en cierto espectro servidor del Rey Dios). Por tanto, Bolgar ha dado la orden de marchar al sur, ante el descontento de los suyos. Tras varios días de marcha, las disputas empiezan a aflorar en la horda, por lo que Bolgar decide que necesita saciar la ira de los suyos, y arrasar un poblado humano puede ser la solución. Por ello, a pesar de lo arriesgado de un ataque directo, decide lanzarse sobre Rocavalle.

La persecución

La horda de orkos avanza sin descanso hacia el pueblo, donde llegarán dentro de 10 horas. Tienen una ventaja de dos horas (2 puntos) con respecto al grupo, por lo que han de reducir esta diferencia en este tiempo si quieren adelantarse a los orkos, o tratar de detenerlos. Para resolver esta persecución, basta con seguir unas simples reglas. La carrera se produce durante 10 turnos (uno por cada hora de marcha). En cada turno, el grupo debe decidir a qué velocidad avanzan: Cauteloso (movimiento x 0,5 y CD 8), abierto (movimiento x1 y CD 12) o rápido (movimiento x2 y CD 15) y realizar un chequeo de Fortaleza para superar la CD indicada. Si alguien fracasa, la fatiga le obliga a ir a la mitad de la velocidad indicada. Por tanto, al final la distancia recorrida será entre 0,25 a 2 durante esa hora.

Además, si alguien está haciendo de Guía, una Prueba de Supervivencia CD 15 permite elegir el mejor camino, sumando 0,5 a la distancia, y 0,5 adicional por cada 5 puntos que supere la CD.

Por su parte, la horda de orkos avanza de manera abierta, así que recorre 1 cada turno. Por tanto, en los 10 turnos de la persecución, los PJs deben reducir los 2 puntos que les sacan de ventaja.

Estas simples reglas tratan de hacer más emocionante la persecución. Por supuesto, el DJ puede complicarlas o simplificarlas según sus intereses y los de sus jugadores. A su vez, si el grupo avanza de manera abierta o rápida, y fracasan al percibir lo que hay a su alrededor, puede ser que se metan de cabeza en algún problema, como un oso hambriento, o si falla el guía puede meterles por unos riscos resbaladizos.

Presa avistada

Es de suponer que los PJs alcancen a la horda de orkos, ya que en caso contrario, llegarán a Rocavalle cuando el ataque se está produciendo (pasa directamente a La batalla de Rocavalle). Si les atrapan, los PJs contemplan desde una loma un nutrido grupo de oscuras criaturas que avanzan sin descanso hacia el pueblo. Debe quedar claro que un ataque directo contra la horda es demasiado peligroso, así que es decisión de los PJs qué hacer ahora. Lo más lógico es que intenten adelantar a la horda y alertar a Rocavalle. Para ello, se debe hacer una nueva persecución, pero esta vez los PJs deben intentar sacar el máximo tiempo a los orkos. El número de turnos de que disponen depende de lo que hayan tardado en alcanzar a la horda. Por cada punto que dejen atrás a los orkos al llegar al pueblo, es una hora de tiempo para preparar las defensas.

Durante esta carrera hacia el sur, además, suceden diversas situaciones:

- Pared de roca: Si los personajes se pierden durante sus viajes, puede ser que se encuentren con un risco o pared de roca y deban superarla escalando. Para ello, deben superar tres pruebas de Atletismo 15 para superar los 18 metros de escalada. Por supuesto, el uso de cuerdas y materiales adecuados puede facilitar la tarea, así como hacerla más segura (consulta la pag 48 del Manual Básico para las reglas de trepar).

- Laderas peligrosas: Mientras avanzan, un Saber (naturaleza o similar) CD 15 o Atención CD 20 permite descubrir al pasar por un desfiladero, que hay mucho riesgo de que se produzca una alud.

En caso de fracaso, el paso de los PJs provoca el alud, que cae en una avalancha de nieve. Esta se puede diferenciar en dos zonas; la zona de entierro y la zona lateral. La zona de entierro es el centro de la avalancha, en que todo personaje es golpeado por la nieve y las piedras, recibiendo 6d8 de daño y quedando sepultado si falla un Reflejos CD 15. Si tiene éxito, sólo recibe 3d8 y logra evitar quedar enterrado. Los personajes en la zona lateral deben superar un Reflejos CD 15 o recibir 3d6 de daño, pero sin peligro de quedar sepultados.

En caso de descubrir el alud, los PJs pueden considerar que es un lugar perfecto para tender una emboscada a los orkos. En este caso, deben provocar el alud cuando pasen los orkos (sin que les descubran), y desatar la ira de la montaña sobre sus enemigos. Si tienen éxito, y dependiendo de lo bien que lo hayan hecho, elimina de este modo entre 50 y 75 grandes orkos, mientras que 20 aún sobreviven junto a Bolgar. Este puede ser el momento de acabar con ellos, a decisión de los PJs.

La batalla de Rocavalle

En función de cómo haya discurrido la persecución se plantean diferentes opciones:

- Los PJs eliminan o debilitan a la horda de orkos. En este caso, al llegar a Rocavalle, puede que tan sólo tengan que avisar al capitán Ulkir, que monta una compañía de soldados para liminar a los supervivientes.
- Si los PJs llegan antes que los orkos, disponen de el tiempo que hayan conseguido para alertar a los leñadores y preparar las defensas. En este punto, cada hora ganada permite fortificar o hacer una medida (como preparar trampas o estacas, etc). Después, llega la horda de orkos y se produce la batalla (según se indica más abajo).
- Si los PJs llegan demasiado tarde, encuentran Rocavalle ardiendo y bajo el ataque de los orkos. Puede que este sea el final del pueblo, aunque los PJs aún pueden querer luchar, aunque en este caso, sus posibilidades de éxito deben ser mínimas.

La batalla de Rocavalle se desarrolla en tres escenas para los PJs, mientras la lucha sigue en todo el pueblo.

- Defensa de la puerta sur: El primer ataque de los orkos es contra la puerta sur. Aquí los PJs deben vencer a diez grandes orkos que cargan con un ariete y tratan de derribar la puerta. Para ello, deben eliminarlos antes de que los orkos consigan golpear 5 veces con el ariete (lo que son 10 asaltos de combate). Si fracasan, las defensas ceden y el pueblo es asaltado.



- Defensa del río: Un grupo de 10 orkos trata de cruzar el río por los puentes (si no han sido inutilizados por los defensores) o nadando. Los PJs deben detenerlos y obligarles a retroceder.

- Lucha en el mercado: Finalmente, un grupo de 10 orkos entra en el pueblo y arrasa las casas a su paso. Los dirige Bolgar y llegan al mercado, donde los PJs deben detenerlos antes de que lleguen al ayuntamiento. Esta batalla es la lucha final, y si logran matar al capitán orko, la horda se desmorona y cae

ante la tenacidad de los hombres.

Por cada enfrentamiento perdido, el pueblo sufre una gran desgracia, como es el saqueo de la iglesia y la muerte de la abadesa Ruala, o la muerte del capitán Ulkir, o la que el DJ considere adecuada. Si pierden los 3 enfrentamientos, el pueblo está condenado y los PJs deben huir o ser aniquilados.

El fin de la lucha

Si los PJs logran al menos vencer a Bolgar y los suyos en el mercado, evitan la caída de Rocavalle y salvan a los leñadores. Sin embargo, su grado de éxito puede ser muy diferente, y es posible que el pueblo haya sufrido grandes bajas.

Aún así, los supervivientes deben ver claramente ahora que algo terrible ocurre en el norte. Aún pueden obtener más información si interrogan a algún orko, que les habla de la plaga de muertos vivientes que les expulsó de sus cuevas.

Bolgar Capitán orko (45 puntos).

El capitán orko suele comandar los grupos de incursión. Un capitán es igual de fiero que sus congéneres, pero más inteligente y astuto.

Habilidades: Atención +4, Atletismo +8*, Averiguar intenciones +5, Intimidar +8, Saber (Local) +3, Saber (Tácticas) +4, Sigilo +2, Supervivencia +6.

Notes: Asustar, Competencia con armas (Marciales), Competencia con armaduras (Medias), Competencia con escudos, Especialidad en ataque (Hacha de batalla), Maestría con armadura (Cota de escamas).

Bonif: Ataque +3, Fortaleza +4, Reflejos +2, Volunt +3.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12/15 con escudo (Despre 12), Armadura y piel dura (RD 5, Pen. Armad. -1*), Golpe +3 (1d3+2), Ballesta +3 (1d8, 19-20), Hacha de batalla +5 (1d8+3, 20/x3), Mordisco +3 (1d4+2), Derribar/Presas +5.

Salud: Puntos Resistencia 32, Umbral de herida grave 10 (Penalización de dolor -1).

Equipo: Ballesta (10 virotes), cota de escamas, escudo pesado, hacha de batalla.

* Incluye -1 de Penalización por Armadura.

GRAN ORKO Humanoide mediano (35 puntos)

Los grandes orkos son más corpulentos que los orkos normales y mucho más resistentes y duros. Van armados con espadas de tosca factura que manejan sin sutileza en el combate.

Caract: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+0)*, Constitución 14 (+2), Inteligencia 8 (-1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 8 (-1).

Rasgos: Aguante, Arma natural (Mordisco) 1, Entorno predilecto (cuevas), Infravisión 2, Mula de carga, Oponente predilecto (humanos), Permanecer consciente, Resistencia al dolor 1, Resistencia al daño 1, Sensibilidad a la luz.

Habilidades: Atención +3, Atletismo +8*, Intimidar +7, Saber (Local) +2, Sigilo +2, Supervivencia +5.

Notes: Asustar, Comp con armas (Marciales y Sencillas), Comp con armaduras (Medias), Dureza.

Bonif: Ataque +4, Fortaleza +4, Reflejos +1, Volunt +1.

Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Despre 11), Armadura y piel dura (RD 4), Golpe +4 (1d3+2), Ballesta +4 (1d8, 19-20), Espadón +4 (2d6+3, 19-20), Mordisco +4 (1d4+2), Derribar/Presas +6.

Salud: Puntos Resistencia 32, Umbral herida grave 12 (Penalización de dolor -1).

Equipo: Piel, ballesta (10 virotes), espadón.

* Incluye -1 por Armadura (-3, +2 por Fuerza).