

“300 mil” aventura para Ichar, el juego de rol

Resumen

Un grupo de Ichar se han escapado de la prisión de **Condenación** y amenazan con poner en peligro el delicado equilibrio logrado durante la **Guerra de los Renegados** y la **Batalla de Nueva Atlántis**.

La mayoría de los Ichar se encuentran indecisos sobre las nuevas alianzas del imperio con los humanos, y nunca intervendrán contra sus hermanos para defender a los odiados hombres.

Por su parte, los Ichar más afines a la Humanidad, los Renegados, se encuentran dispersos por las Marcas Exteriores intentando convencer a los demás miembros de su raza de los beneficios de la **Pax Ichar**, así que tardarán días en llegar, vía la ciudad de **Sales Disburg**, la ciudad de los Pórticos, a la Tierra.

Por ese motivo, os encargan retenerlos hasta que lleguen los Ichar Renegados, aliados vuestros, para capturarlos.

Vuestra misión es lograr retenerlos en las montañas de los Andes, donde se cree que se encuentran, y pararlos durante tres días aunque tengáis que sacrificar todas las tropas bajo vuestro mando hasta que lleguen los refuerzos y logren capturarlos.

Sistema de Juego

Los personajes deben usar sus tácticas y sus fuerzas para contener a los Ichar. El master, por el contrario, debe emplear toda su mala baba para destruirles y que así los Ichar fugados logren escapar.

El master, al principio de la partida, deberá tirar 1D para ver cuantos turnos tardan en llegar. (1D=1D20, 1D12, 1D8, 1D6 y 1D4), la suma de los resultados serán los turnos que los personajes deberán contener a los Ichar.

Quien quede el último en pie, al final de los turnos, será el vencedor.

Como ayuda, los personajes cuentan con los refuerzos de varias ciudades. Ninguno de ellos envía un Ichar, pero sí esclavos y bestias que servirán como carne de cañón.

Paradójicamente, el empleo de éstos como tropas prescindibles es una cruel táctica Ichar que quizás los personajes deban emplear para proteger todo lo que quieren.

Tira 1D8 en la tabla anexa para ver con qué tropas contáis para ello. Cada jugador debe tirar dos veces.

Tabla 1: Tabla de solicitud de tropas

Resultado	Fuerzas a vuestra disposición
1	10 Darmorian y 20 bielin

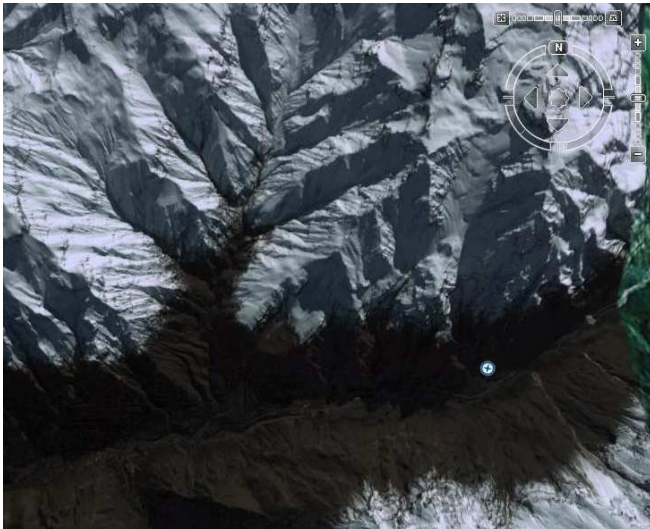
2	25 Fenechar
3	50 Darmorian y 100 bielin
4	1 Crakoan
5	10 lagartos de fuego
6	2 sin Nombre
7	100 Darmorian
8	1 Asurtep dañado (con la mitad de puntos de vida, fuerza y destreza)

Para ver las estadísticas de las criaturas descargaos el juego de rol gratuito.

Localización

Se sabe que los tres Ichar fugados están escondidos en la cordillera de los andes, a punto de salir de su escondite ahora que parece que no hay Ichar disponibles para capturarles.

Este es un mapa por satélite que la Fuerza Global de Defensa de Carlos Nova os ha proporcionado



El enemigo

Los tres Ichar que se han fugado de Condenación son los siguientes:

-Esterian de la casa **Solarian**

Poderes

Atravesar paredes. Permite atravesar todo tipo de superficies sólidas. Si se supera en 5 puntos sólo madera. Si es de 6 a 10 puntos se puede atravesar piedras o acero. Con más de 10 puntos hasta 15 se atravesará cualquier material natural. Con más de 15 se atraviesan campos mágicos o de fuerza. Dificultad 30.

Fuerza Permanente. Dificultad 40. El PG sacrifica tantos puntos de poder como desee. Por cada punto sacrificado obtiene dos puntos Permanentes de fuerza (2D20, 2D12, 2D10 y 2D4) hasta el final de la aventura.

RDT Fuerza: B	60D
RDT Destreza: B	35D
RDT Mente:	21D
RDT Magia:	
RDT Poder: B Fuerza Permanente	15D
RDT Poder: Atravesar paredes	14D
Puntos de Vida:	120

-Asurvedeira del **Gremio de Metamorfos**

Poderes

- Volar (ver capítulo de poderes), flotando en una nube de humo azul brillante que la eleva sobre las cabezas de los inferiores.
- Metamorfosis

RDT Fuerza:	45D
RDT Destreza: B	48D
RDT Mente: B	48D
RDT Magia:	
RDT Poder: B Metamorfosis	40D
RDT Poder: Volar	25D
Puntos de Vida:	140

-Kali-lar'atok, de la ciudad de **Illierth**

Su poder es:

- **Control de tierra y fuego:** semejante a pirokinesis este poder amplía su ámbito de influencia a otro elemento, la tierra. Con él puede dar forma a la piedra y el fuego y hace el mismo daño que Pirokinesis (ver capítulo de poderes) con ambos elementos.

RDT Fuerza: B	48D
RDT Destreza: B	40D
RDT Mente:	26D
RDT Magia: B	27D
RDT Poder:	
Puntos de Vida:	110

No llevan con ellos ningún esclavo ni bestia, así como tampoco armas mágicas o artefactos de guerra, pero sus poderes de Ichar de clase media deberían ser suficientes para causar estragos en una Humanidad desprevenida y débil tras las guerras.

Notas.

Las posibilidades de conseguir capturar a los Ichar, o de matarlos, son ínfimas.

La única posibilidad de victoria es entretener a los Ichar fugados hasta que los demás Ichar vengan a capturarlos.

El master, al principio de la partida, deberá tirar 1D para ver cuantos turnos tardan en llegar. (1D=1D20, 1D12, 1D8, 1D6 y 1D4), la suma de los resultados serán los turnos que los personajes deberán contener a los Ichar.

Si al final de la partida siguen quedando personajes y un 10% de las fuerzas de esclavos vivos habrán triunfado. Si no, además de estar muertos o ser desertores, los PJ's serán responsables de la posible ruptura de la tregua, y la extinción de la Humanidad.