

Hojas gemelas

Escrito por Carlos Piedra.



Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE



Hojas gemelas.

Introducción.

Esta aventura está pensada para un grupo de 4 ó 5 personajes de niveles entre 5 y 6 tomando como base el guerrero. La aventura está concebida para jugarse con las reglas incluidas en el manual avanzado de la Marca del Este (caja verde)

Lo que ha ocurrido hasta ahora.

Sheila y Leticia son dos poderosas hermanas gemelas elfas que un buen día decidieron salir del bosque viejo para vivir la vida como aventureras. Para ello se pertrecharon con tres parejas de objetos creados por poderosa magia élfica, los “Anillos de poder reflejado”, los “Colgantes de ilusión eterna” y las espadas de “Hojas gemelas”.

Gracias a los colgantes de ilusión eterna, ambas hermanas eligieron ser dos bellas y jóvenes semielfas, pues consideraban que

sería suficiente disfraz para que no las relacionaran con el bosque viejo.

El destino quiso que se cruzaran con una caravana circense que recorría el camino de la Manticora, deteniéndose solo en los pueblos y ciudades para montar su espectáculo.

La habilidad de Sheila y Leticia en el manejo de las espadas les proveyó una gran cantidad de aplausos y monedas que unido a la aventura de viajar colmó de felicidad las hermanas.

Sin embargo, no tardó la tragedia en cebarse con la caravana. Una mañana tras, abandonar Fonda para dirigirse al este, fueron atacados por una incursión ungolita. La caravana fue arrasada.

Las dos hermanas, haciendo alarde tanto de sus poderes mágicos como de sus artes marciales se defendieron hasta la extenuación momento el que cayeron inconscientes quedando así a merced de sus atacantes.

- Anillos de poder reflejado: Esto es un poderoso objeto que solo se activa si los anillos están cerca el uno del otro (a 25 metros máximo). El portador del anillo verá incrementado su poder permitiéndole lanzar diariamente un hechizo de un nivel superior de magia. Por ejemplo, un mago de nivel 5 puede lanzar un hechizo de nivel mágico 3, con este anillo podrá lanzar, además, un hechizo de nivel 4, que haya aprendido por supuesto. Si un mago se pusiera los dos anillos podría lanzar diariamente dos hechizos de un nivel superior.

- Colgantes de ilusión eterna. Genera una ilusión alrededor del portador que permite aparentar ser otra criatura siempre que lo llevaran puesto, pero la forma se debía de elegir la primera vez que se lo pusieran. Si el colgante se lo pusiera otra persona esta debería de elegir la forma la primera vez que se lo ponga.

- Hojas gemelas. Son dos katanas de doble hoja cada una. Cada espada se puede manejar a dos o a una mano, como la katana, con la salvedad de que cada espada se puede dividir en dos, manejando cada una por separado. A demás son espadas mágicas +2 que cuando impactan con un crítico generan una explosión de electricidad que suma +1D6 al daño. Cada hermana porta una katana de doble hoja.



Las hermanas fueron llevadas a la puerta negra, donde el general Lord Mergia fue informado de la captura de dos elfas. Mergia fue a ver a las dos hermanas, tras observarlas ordenó que le trajeran a Sheila, a la que juzgó de un carácter más fuerte.

Mergia le hizo una proposición, si aceptaba formar parte de un antiguo ritual ungolita les perdonaría la vida, tanto a su hermana como a ella. Sin embargo debía de prometer no usar ningún tipo de hechizo mientras se realizara el ritual.

Sheila, no se fiaba de Mergia, pero aceptó, pues era consciente de las pocas opciones de escapar que tenían siendo vigiladas tan de cerca, sobre todo ahora que sabían que eran elfas.

Al ritual asistieron varios magos ungolitas, que según Mergia venían a comprobar que Sheila no realizaba ningún hechizo durante el ritual, Sheila sabía que era mentira, y que pronto iba a descubrir las verdaderas intenciones de Mergia.

Los hechiceros comenzaron el ritual, invocaron a un antiguo gran poder un poder sin nombre capaz de sugestionar a una persona hasta el punto de perder su libre albedrío. Un grito ensordecedor selló la finalización del ritual, Sheila fue sometida y la orden fue grabada en su alma, desde ese momento, Sheila se había convertido en un general al servicio de Ungoloz cuya misión era liderar un ejército que arrasara todas las tierras de la Marca.

Mergia había negociado con un caudillo orco de las montañas del norte y este se había unido a los intereses de Ungoloz a cambio de armas y armaduras para su ejército, Mergia se comprometió a entregar el material al caudillo pero puso una condición, enviaría un general para dirigir ese ejército, ese general era Sheila.

Mergia liberó a Leticia y a su hermana poseída protegidas por su imagen de semielfas y sin que Leticia supiera nada del hechizo que habían lanzado a su hermana. Las dos se dirigieron al norte donde se cruzaron con una caravana de colonos con





licencia real para crear un asentamiento en las llanuras de El Tauro. Sheila lo consideró una oportunidad única para asentarse mientras esperaba el momento de liderar el ejército. También se unieron a la caravana dos espías ungolitas enviados por Mergia con órdenes de servir a Sheila.

La caravana estaba liderada por un paladín de la orden de Legis que había conseguido la suma de 3.000 monedas de oro y la licencia para construir un asentamiento en las praderas de El Tauro. La caravana estaba formada por 30 familias que transportaban semillas para la primera cosecha, material de construcción, caballos y bueyes suficientes para asentarse en las praderas y soportar con creces el invierno.

La caravana parecía tan próspera que varias personas errantes se iban uniendo a ella, cuando llegaron a su destino, decidieron crear dos poblaciones, Fuente Blanca con el grueso de la expedición se asentó al este, más cerca del bosque negro y Fuente Roja con el resto de personas que se habían unido durante el viaje al oeste más cerca de las montañas de Ungoloz. Sheila y Leticia construyeron una casa en Fuente Roja y allí vivieron durante varios meses (los espías ungolitas también) hasta hace dos días.

Un vagabundo llegó

hasta Fuente Roja procedente del sur, como todos los que habían levantado el pueblo, pero en vez de pedir comida se dirigió directamente a la casa de Sheila y de Leticia. Llamó a la puerta y pidió alojamiento aduciendo que también había escapado de Ungoloz, como ellas. Leticia admitió al vagabundo pensando que estaba ayudando a alguien que había pasado por lo mismo que ellas, sin embargo, Sheila sabía que era la persona que estaba esperando.

Una vez dentro, Sheila hechizó a Leticia con un conjuro de sueño y la dejó dormir mientras hablaba con el nuevo visitante.

Este, le entregó las órdenes de Mergia, al nordeste un ejército orco se había asentado en una antigua mina enana llamada La Mina de Grolin, estaban esperando la llegada del general de Ungoloz que les dirigiría a la batalla, el general era Sheila.

La elfa, se equipó con su arco, su espada, su armadura, su colgante y su anillo y se despidió de su hermana con un beso en la frente mientras dormía.

Al despertar Leticia vio que su hermana no estaba, pero no se preocupó en principio, hasta que llegó la noche y no volvía. Al día siguiente





comenzó a buscarla y fue a Fuente Blanca, donde le pidió ayuda a Santal el líder de la expedición. Este, a su vez, escribió rápidamente una nota pidiendo ayuda a los aventureros protagonistas de esta historia. Su intención no es que ayuden a Leticia a encontrar a Sheila, si no que protejan a Leticia en la desesperada búsqueda de su hermana.

Una carta pidiendo ayuda.

Santal escribirá a un antiguo compañero de aventuras para que le ayude en esta tarea, los aventureros más lógicos que podrían haber coincidido con Santal sería por este orden, primero un paladín o un clérigo de Legis, en segundo lugar un personaje con alineamiento legal y en tercer lugar un personaje con alineamiento neutral. Nunca compartiría camino con un personaje con alineamiento caótico.

Sea quien sea, a medio día el aventurero recibirá un mensaje entregado en mano por Douglas, un joven de 15 años que ha demostrado ser el jinete más rápido de toda Fuente Blanca y Fuente Roja juntas. Santal le ha mandado a entregar el siguiente mensaje (leer a los personajes)

Estimado amigo.

Un triste acontecimiento ha ocurrido en nuestra hasta ahora feliz población, uno de los miembros más queridos de nuestra comunidad ha desaparecido, se trata de Sheila, una semieffa hábil, inteligente y alegre que se unió a nosotros durante el viaje al norte.

Con ella venía su hermana gemela la cual, ahora, se ha lanzado a una búsqueda desquiciada por la zona.

Temo que ha Sheila le haya pasado algo terrible, pero aun temo más que Leticia, al salir en su busca sufra el mismo destino que su hermana.

Por favor, ayúdame, necesito alguien que acompañe a Leticia en su búsqueda y que se ocupe de su seguridad mientras encuentra a su hermana. Su tenacidad es grande, por lo que dudo que vaya a darse por vencida antes de encontrarla.

No tenemos demasiado, pero se que todo el pueblo está dispuesto a poner algo de su parte para pagar tus servicios.

Espero tus noticias.

Santal.

Para corroborar las palabras de Santal está Douglas, el joven de 15 años confirma que Sheila era muy querida, al igual que todos los habitantes del pueblo y que todos pondrán algo de su parte para pagar a los aventureros. Esto y el gesto suplicante de Douglas deberían de servir para que los AJ acepten la misión.

Si los personajes no tienen caballos, Douglas habrá traído caballos para todos, prestados por Fuente Blanca. (Ver características de los caballos en Anexo 1)



El camino hacia Fuente Blanca

El camino más rápido para llegar hasta Fuente Blanca es atravesar el bosque negro por un sendero que hay en su margen oeste. El sendero no tiene mayor peligro pero los personajes se encontrarán con el druida Hoja de Mayorn en el camino, el cual les pondrá a prueba aliándose con el poder del bosque.

Los AJ se cruzarán una y otra vez con el druida hasta que se paren a hablar con él. La prueba es muy sencilla, Hoja de Mayorn quiere saber como son los AJ, si son correctos y educados y se mostrará amable, al anochecer les invitará a cenar y les mostrará la salida del bosque. A demás, los AJ habrán ganado un aliado para más adelante. Si los personajes buscan pelea el druida será implacable y convocará al clan de hombres-oso del que él mismo forma parte para atacar a los AJ con total brutalidad. La intención de Hoja de Mayorn no será matarles permitiendo la huida de los AJ hacia el pantano, sin embargo es probable que en la refriega muera algún personaje.

(Ver características de Hoja de Mayorn y de los hombres Oso en el Anexo 1)

Fuente Blanca

A su llegada al pueblo los personajes serán recibidos con cordialidad por Santal, y con un tremendo abrazo al AJ que represente el antiguo amigo del paladín. Santal les explicará la situación con premura, pues Leticia se encuentra en el pueblo preparándose para salir a buscar de nuevo a su hermana.

Santal les pedirá a los AJ que acompañen a Leticia en su búsqueda, sobre todo, para protegerla y no tanto para encontrar a su hermana.

En seguida llegará Leticia, montada en una yegua blanca, con su espada en el cinto, su armadura de cuero tachonado y su arco y su carcaj pertrechados. Apremiará a los personajes a seguirla si quieren acompañarla, desde el primer momento les agradece la ayuda para encontrar a su hermana pero dejando claro, que si en algún momento resultan un estorbo en la búsqueda les dejará atrás y seguirá hacia delante ella sola.

El gesto de Leticia es firme y duro, no parece una máscara, más bien un rasgo de carácter y puede llegar a confundir a los AJ que tal vez esperaban una dama en apuros a la que rescatar.

Los AJ saldrán del pueblo a caballo.





Si alguno de los personajes decide detectar magia sobre Leticia, notará que está totalmente rodeada de ella, su espada, su anillo y su colgante emanan poderosa magia. Si los personajes intentan detectar el alineamiento verán que es legal.



Siguiendo el rastro.

El grupo tiene una buena pista, uno de los vecinos de Fuente Roja vio un grupo de orcos a una legua y media al nordeste de la aldea, así que se dirigirán hacia allí para intentar encontrar algún rastro.

Si hay algún explorador o bárbaro en el grupo podrán encontrar el rastro fácilmente, si no es así es necesario sacar una **tirada de rastrear** para encontrarlo. Si aun así no sacan la tirada los AJ habrán encontrado un leve rastro que se dirige a las montañas que no logran identificar. Si se saca la tirada se encontrarán huellas humanoides-orcas, muy profundas como si estuvieran muy cargados o como si llevaran pesadas armaduras. Además encontrarán

huellas de lobos gigantes que les acompañan.

Las huellas conducen a las montañas. Al anochecer y tras haber desmontado de los caballos debido a las dificultades del terreno, el grupo identificará un nutrido grupo de orcos negros y hobgoblins montados en lobos gigantes, que vigilan la entrada de una cueva, si hay un enano en el grupo identificará la cueva como la entrada de una antigua mina enana.

Una tirada de Historia exitosa permitirá a los jugadores saber que están ante la antigua mina de Grolin, una mina que fue explotada hace unos 100 años por una comunidad enana liderada por un enano de homónimo nombre.

Una tirada de ingeniería (con un modificador positivo si la tirada la hace un enano) permitirá saber que las minas deben de tener conductos de ventilación que aflorarán por toda la montaña. Si los personajes dejan los caballos y declaran que buscan esos conductos encontrarán uno tras una media hora de búsqueda. Este conducto permitirá entrar a la mina evitando la guardia orca de la entrada principal.

La mina de Grolin.

La mina aprovecha una gran gruta natural que acaba en una sala natural inmensa con una corriente de agua y un lago en el centro.

Grolin utilizó esta gran sala como centro de operaciones de la mina, y es en ella donde creo las estancias para los enanos como si fueran una pequeña ciudad. En la actualidad la mina ha sido tomada por un ejército orco que la utiliza como centro de operaciones de la gran incursión que pretenden hacer en el reino del bosque.



La mina consta de tres partes bien diferenciadas.

La gran sala: Era donde se guardaba el mineral extraído por los enanos y donde se crearon las estancias para sus habitantes. Ahora está plagada de orcos.

El túnel principal: Comunica la gran sala con el exterior, está cubierta de raíles por donde viajaban las vagonetas llenas de minerales. En la actualidad las vías en el túnel principal pueden ser utilizadas pues los raíles de esta estancia eran de calidad superior, suficiente para aguantar el paso del tiempo.

Los túneles auxiliares: Todos parten del túnel principal o de la gran sala, en algunos casos se entrecruzan y en otros casos acaban en puntos ciegos o en chimeneas de ventilación. Estos túneles están totalmente abandonados y ni los orcos se atreven a pasar por ellos, pues en muchos casos son habitados por criaturas de las cavernas que no les gusta la idea de que nadie aparezca por su hogar, al menos que sirvan de comida. Los túneles auxiliares son oscuros y húmedos, nadie en su sano juicio se sentiría cómodo en ellos, Sin embargo, son una vía de entrada a la mina aceptable para los AJ.

Encuentros en las minas.

Los AJ probablemente entrarán arrastrándose por una chimenea de ventilación lo que les llevará a uno de los túneles exteriores. Si los AJ llegan hasta el final encontrarán a Sheila en las estancias de los enanos, en una habitación donde está cómodamente instalada (aunque los personajes deben de pensar que la tienen retenida ahí contra su voluntad).

Encuentros en los Túneles auxiliares:

- El ataque sorpresa de un Ankheg y de un Gusano gigante, los dos por sorpresa
- Una grieta en el suelo con una caída espeluznante, los AJ tendrán que buscar la manera de sortearla
- Una veta de mineral, si los personajes sacan una **tirada de conocimiento mineral** sabrán que es una veta de Mithril, no es muy grande pero serviría para hacer una fantástica armadura. Ojo, es necesario picos de calidad para extraerla y después un experimentado enano herrero para moldearla.
- Un nido de arañas gigantes en cuantía infinita infinita. El objetivo es pasar por el nido y sobrevivir, no el de matar a todas las arañas.
- Derrumbamientos. En cualquier momento se puede producir un derrumbamiento, los AJ tendrán que hacer **tiradas de DES o de Saltar** si la tienen para poder salir indemnes. Si un personaje falla la tirada podrá hacer una tirada de salvación contra aliento, si la falla será sepultado bajo la roca y muerto. Si eres de los directores de juego que no les gusta matar a sus jugadores, en ese caso no morirá, pero





quedará aislado del grupo, por suerte, podrá acceder a una chimenea de ventilación por la cual podrá salir de la mina.

- Tesoros. Los personajes pueden encontrar armas y armaduras enanas mágicas o no pero todas de una gran calidad que darían al menos un bonificador de +1. Un director generoso permitiría encontrar el hacha de guerra enana de Mithril llamada El hacha de Grolin.

Encuentros en el túnel principal:

El hacha de Grolin.

Es un hacha +3 que cada vez que hace un crítico, a parte de doblar el daño normal del arma, suma +1D6 al daño debido a una poderosa vibración que además lanza a la víctima 10 metros hacia atrás, lo que le deja tantos turnos aturridos como puntuación haya salido en el D6.

- Grupos de guardia en el túnel principal:

- 6 orcos negros.
- 8 orcos negros y un ogro
- 8 orcos negros, un ogro y un jefe orco
- 8 orcos negros, un ogro, un jefe orco y dos lobos gigantes con hobgoblins.

- Un pelotón del ejército. Que consta de 20 orcos negros, un ogro, un jefe orco y cuatro lobos gigantes con hobgoblins.

-
(Ver características en el Anexo 1)

La gran sala:

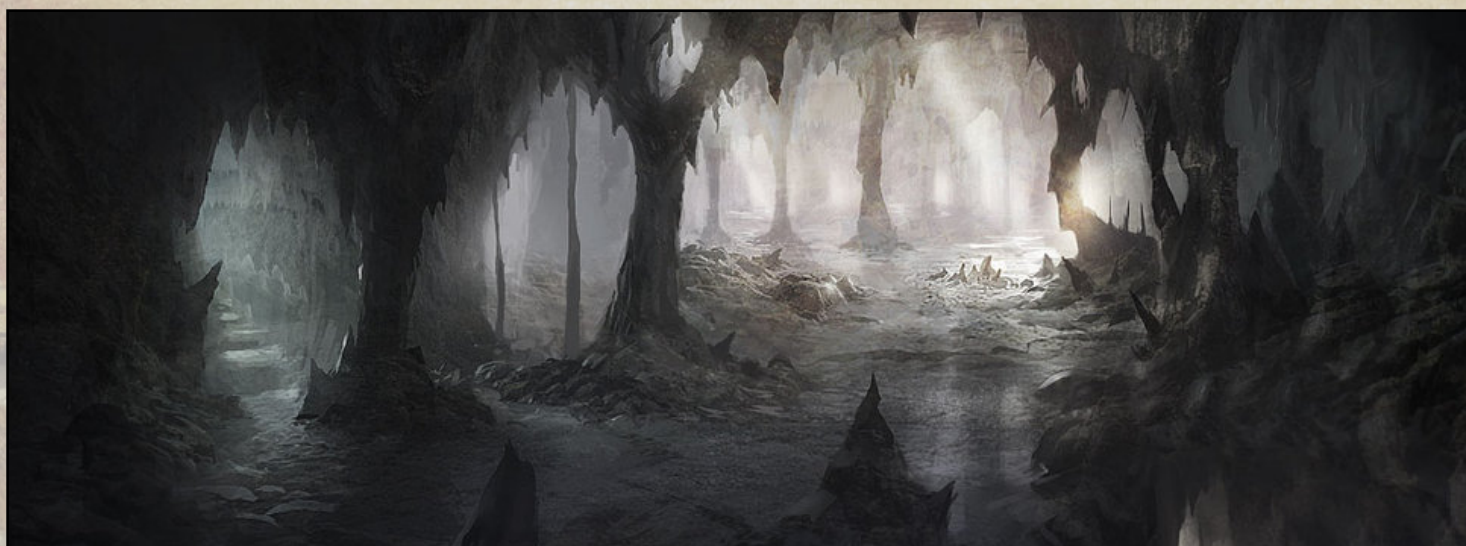
(VER PLANO GRAN SALA Anexo 2)

En la sala principal no hay encuentros ya que está abarrotada de orcos, hobgoblins y ogros.

Solo hay un camino para llegar a las cámaras de los enanos, que es donde se encuentra Sheila, nadar por el río subterráneo, atravesar el lago y seguir la corriente hasta las cámaras.

Recuerda que los AJ no tienen ninguna seguridad de que esté allí, solo la insistencia de Leticia a llegar hasta el final debería de hacer continuar a los AJ por dicho camino, cualquier persona en su sano juicio no iría por allí.

Nadar por el río siguiendo la corriente tiene un problema, y es que ningún AJ podría mantenerse a flote con una armadura que sea superior al cuero tachonado, todo AJ que quiera acompañar a Leticia con una





armadura superior deberá de quitársela, dejarla donde esté y recuperarla al volver.

Si ningún personaje decide acompañar a Leticia ocurrirá lo siguiente. La gemela nadará por el río, atravesará el lago y llegará hasta las cámaras donde podrá sortear a los orcos negros sin demasiada dificultad y llegar hasta la habitación de su hermana.

Esta, al verla la abrazará, besará y al ver que no viene acompañada la delatará y con la ayuda de varios orcos negros la inmovilizará, para mostrarla al resto del ejercito, que bramará y chillará al ver a la gemela apresada. En ese mismo momento los AJ verán como Leticia es mostrada a los orcos, lo que debería de generarles una sensación de culpabilidad enorme.

Si los AJ no se han quedado ni siquiera a esperarla, al salir de allí oirán los chillidos de victoria, si hay algún enano o semiorco en el grupo entenderá algún grito como “Capturada” o “La victoria es nuestra”

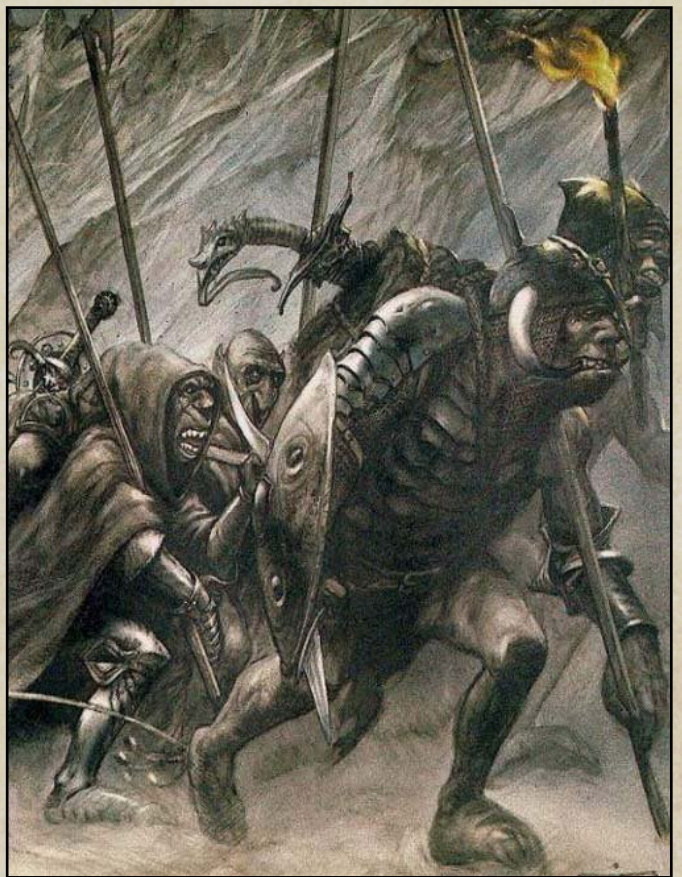
Si los personajes acompañan a Leticia deberían de poder correr el riesgo real de ser descubiertos, cosa que deberían de tener claro antes de arrojar al agua.

Para llegar hasta las cámaras a nado deberán de pasar por dos puntos de reunión de orcos por donde podrían ser vistos, en ese momento los AJ deberán de hacer una **tirada de nadar**. Todo el que la falle habrá chapoteado demasiado y llamará la atención de algún orco que esté cerca.

Todo AJ que haya fallado la tirada tendrá dos oportunidades, sumergirse y aguantar la respiración para no ser visto o intentar bucear hasta encontrar un lugar donde no ser visto. En el primero de los casos el AJ

deberá de sacar una **tirada de salvación contra muerte** o morirá ahogado, en el segundo de los casos deberá de sacar una **tirada de nadar** o será descubierto por un ejercito de orcos que le llevará a una muerte horrible y desagradable.

Ten en cuenta que si alguno de los AJ ha visto suficientes películas o por si solo tiene una idea feliz y se le ocurre utilizar algo para poder respirar bajo el agua llegarán a la cámara sin tener que hacer ninguna tirada, eso si, las armaduras más pesadas que un cuero tachonado deberán de dejarse al igual que antes. Si a alguien se le ocurre esta idea pero los AJ no tienen nada a mano declara que las flechas de Leticia tienen el interior hueco y se pueden usar para eso (son flechas de una rama parecida al bambú que solo crece en bosque viejo, una **tirada de conocimientos de la naturaleza** exitosa





debería dar a los AJ motivos para sospechar que Leticia a lo mejor no es lo que parece)

Una vez los AJ lleguen a las cámaras encontrarán a Sheila, está en una habitación en buenas condiciones, al ver a su hermana la abraza con alegría, pero al ver a los AJ no la delata, no quiere arriesgar la vida de su hermana en un combate y además, sabe como hacerles caer en una trampa, más sutil.

Para salir de las cámaras hay que volver por donde se ha venido, los AJ y las gemelas remontarán la corriente de agua de la misma manera como han venido.

Una vez lleguen a la cueva desde donde partía el curso del agua podrán volver a ponerse las armaduras y volver por donde han venido, sin embargo en este caso el túnel principal está totalmente tomado por los Orcos, el camino está bloqueado, momento en el que Sheila les indica que cree saber por donde hay una salida.

Escapando de la mina

Los AJ y las gemelas se adentrarán en un nuevo túnel auxiliar que les lleva hacia arriba hasta que al final notan el olor de aire fresco en frente de ellos.

Los AJ ven una salida bastante amplia, se dirigen a ella, pero antes de salir Sheila sale corriendo hacia atrás y pulsa un mecanismo oculto tras el soporte de antorcha que activa una trampa dos rastrillos caen con fuerza del techo dejando al grupo encerrado entre los dos..

(VER PLANO TRAMPA en Anexo 2)

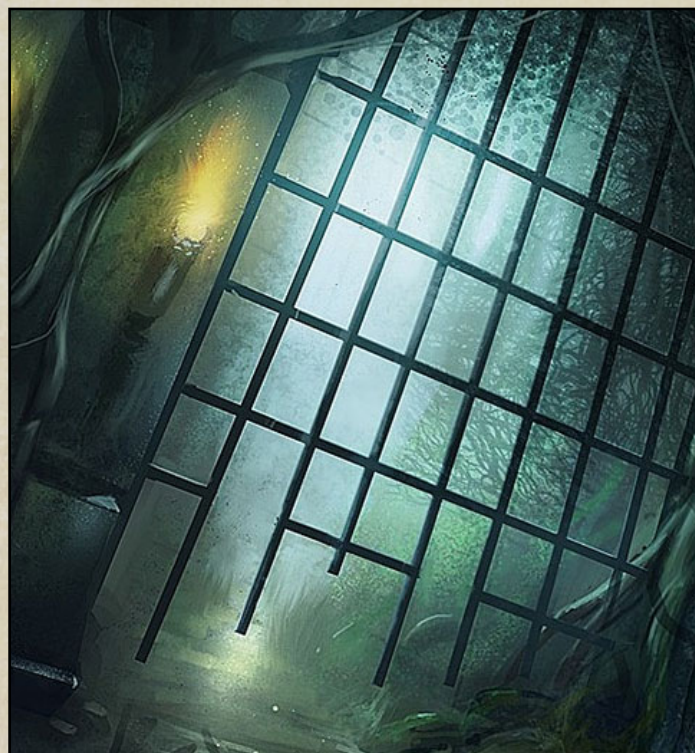
Un instante después las paredes se empiezan a mover amenazando con aplastar a los AJ.

Leticia mira desesperada a Sheila buscando en sus ojos una explicación, sin embargo solo encuentra unas palabras en la sombra que dicen “Lo lamento mucho hermana pero nuestros caminos se separan aquí. Yo debo de cumplir mi destino, el tuyo ya está en manos de Valion”

El rastrillo se puede subir si entre dos personajes se suma 30 ó más de fuerza. Es importante resaltar que dos personajes tienen que levantar el rastrillo para que uno pase. Se puede levantar el rastrillo desde dentro o desde fuera.

Si algún personaje se queda dentro de la trampa pasados 10 asaltos morirá aplastado. En el caso de Leticia, algún personaje deberá arrastrarla fuera, pues en ese momento lo que más desea es dejar de existir.

Atención si no existe ninguna combinación en la que dos AJ sumen 30 de fuerza para





levantar el rastrillo, se le pueden dar dos posibilidades a los AJ. En la cámara hay una barra larga de hierro que se puede utilizar para hacer palanca, su uso aumenta en 10 la fuerza de un personaje a la hora levantar el rastrillo lo suficiente para que alguien pase arrastrándose.

Otra opción es volver a pulsar el mecanismo, con la misma barra se puede llegar a pulsarlo pero se requiere una **tirada de destreza -5**. Se tendrán tantas oportunidades para pulsarlo como asaltos queden hasta llegar a los 10 anteriormente mencionados.

Si los personajes consiguen salir de la trampa, habrán salido de la mina y podrán empezar el descenso de la montaña hasta llegar a los caballos.

Leticia está destrozada, casi hay que llevarla a rastras, sin embargo no ralentiza demasiado la marcha.

Cuando los AJ lleguen a los caballos y salgan de allí, verán como el ejército orco está saliendo de la Mina y comienza a formar en posición de marcha, da la sensación de que pretenden dirigirse hacia Fuente blanca.

Avisar a Fuente Blanca

Los AJ tendrán dos opciones, dirigirse a Fuente Blanca o Fuente Roja. Fuente Roja está más cerca sin embargo el líder de las aldeas, Santal, está en Fuente Blanca.

Si los AJ deciden ir a Fuente Blanca le podrán contar a Santal la situación y este ordenará la evacuación del Fuente Blanca hacia la fortaleza abandonada que hay algo más al sur.

Santal les pedirá a los AJ que se dirijan a Fuente Roja para evacuar a las familias que se encuentran allí y protegerlas durante la





marcha. Douglas les acompañará para dar veracidad a los acontecimientos. Leticia será trasladada con los habitantes de Fuente Blanca a la fortaleza abandonada.

Tras la llegada de los AJ, Fuente Roja será evacuada pero durante el camino serán alcanzado por un grupo de Hobgoblins montados en lobos gigantes. Los AJ deberán enfrentarse a ellos para proteger la caravana que se dirige hacia la fortaleza abandonada.

Si los personajes se dirigen primero a Fuente Roja los habitantes de la aldea se mostrarán reacios a abandonar sus casas por la simple palabra de unos desconocidos (Hay que tener en cuenta que Leticia está semi inconsciente lo que no ayuda mucho)

Para convencerles los personajes deberán de superar una **tirada de diplomacia o ser muy convincentes en su discurso.**

En el caso de que los AJ no convenzan a los habitantes de Fuente Roja deberán de ir a Fuente Blanca, hablar con Santal y volver con Douglas, sin embargo, llegarán tarde y el poblado estará siendo atacado por Hobgoblins montados en lobos gigantes.

Tanto si el encuentro se produce en mitad del campo protegiendo la caravana o si es en el pueblo mientras está siendo arrasado los AJ se tendrán que enfrentarse a un grupo no menor a 8 Hobgoblins montados en lobos gigantes y no superior a 14.

La intención del ataque es solo de hostigamiento. Si los Hobgoblins se ven reducidos a 4 efectivos o menos huirán y se reunirán con el grupo principal del ejército.

Por último ten en cuenta que en este enfrentamiento los personajes deberían de empezar a notar los efectos del agotamiento

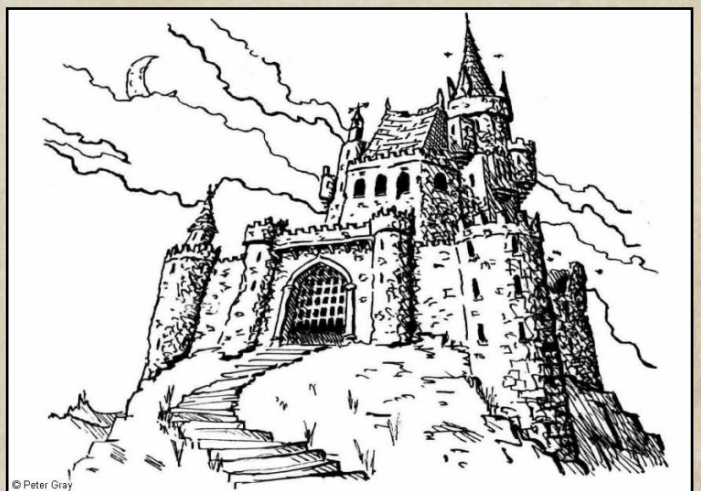
si se han pasado toda la noche en la mina con Leticia en la búsqueda de Sheila.

La fortaleza abandonada

Los AJ deben estar extenuados cuando lleguen a la fortaleza, lo que Santal notará y les pedirá que descansen una o dos horas, pues enseguida les necesitará. Tras este pequeño descanso los AJ podrían recuperar hechizos y tal vez algún punto de vida.

Tras el breve descanso Santal les hace llamar. En el trayecto que hay desde los jergones donde han dormido hasta la puerta principal donde está Santal los AJ se dan cuenta de las pésimas condiciones en los que se encuentra la fortaleza. Es imperante la necesidad de realizar los arreglos para que los muros puedan resistir la acometida de un ejército invasor. A su alrededor los AJ ven como los habitantes de Fuente Blanca y de Fuente Roja se afanan en un vano intento de reparar la muralla, la puerta y la torre principal, pero queda claro que son granjeros y ganaderos más acostumbrados a trabajar con adobe, madera y paja para hacer sus casa que con piedra y argamasa.

Un personajes con ingeniería será tremendamente útil en las próximas horas.





Las fortaleza cuenta con las siguientes defensas. Una muralla exterior con dos lanzavirotes que los aldeanos han podido arreglar y una muralla interior que protege el edificio principal.

Sin embargo Santal tiene en estos momento otra gran preocupación, y es hacer llegar a Robleda un mensaje de auxilio. Sabe que allí hay un batallón del ejército de la Marca del Este y probablemente sea la única posibilidad que tengan de sobrevivir.

Santal le pide a los AJ que escolten a Douglas hasta el Bosque Negro, desde donde le sería mucho más fácil escapase de los lobos gigantes Hobgoblins y llegar por ese camino hasta Robleda.

Tanto el mensaje a Robleda como las reparaciones de la fortaleza son totalmente necesarias, por lo que se presentará un dilema para el grupo, que se debe de resolver de la siguiente manera.

Si los personajes deciden irse todos a escoltar a Douglas a la vuelta solo tendrán

tres tiradas para reparar tanto la muralla, la puerta y la torre principal. Una tirada exitosa de ingeniería reparará una cosa, por lo tanto se necesitarán tres tiradas exitosas para tener todo reparado.

Si algún AJ decide quedarse en la fortaleza realizando las reparaciones tendrá **seis oportunidades para conseguir tres tiradas exitosas de ingeniería y con ello la total reparación de la fortaleza**. Por cada AJ que se quede sumará tres tiradas más hasta un total de 12, lo que significaría que se habrían quedado 3 AJ y que cada uno se está dedicando a reparar una parte de la fortaleza, lo que significa que cada uno tendría hasta 4 tiradas para reparar su sección.

Los personajes que se queden recibirán 500 px extra por persona siempre que consigan reparar todas las secciones. Evidentemente alguien tendrá que acompañar a Douglas, si nadie le acompaña no habrá recompensa.





El mensaje de socorro

Esta escena es delicada pues su resolución influye tremendamente en el final de la historia, prepárala bien.

Recorrida solo media legua a caballo el grupo de los AJ y Douglas comenzará a ser hostigado continuamente por Hobgoblins montados en lobos.

El ejército dispone de 100 jinetes de lobos menos los que hubiesen perecido en el primer combate con los AJ.

Durante el trayecto entre la fortaleza y el bosque negro se producirán varios encuentros, cada vez contra grupos más numerosos, mientras que la vida de los AJ disminuye y su cansancio aumenta.

El objetivo de los AJ es proteger a Douglas, por lo que si muere no podrá llevar el mensaje a Robleda obligando a uno de los AJ a abandonar la partida hasta la última escena la batalla final. Deja bien claro esto, así todos los AJ querrán mantener con vida a Douglas, sacrificando hasta sus propios puntos de vida para ello.

El número de encuentros depende del nivel de los jugadores, pero no es recomendable que sea inferior a tres.

En el último encuentro los AJ se estarán acercando al Bosque Negro y los Hobgoblins atacarán en masa. Es en este momento cuando el clan de hombres oso saldrán del bosque negro para ayudar a los AJ, eso si, siempre que el encuentro con el Druida Hoja de Mayorn de unos capítulos atrás, fuese amistoso. En caso contrario los hombres oso no intervendrán.

La escena se resolverá de estas maneras. Si Douglas sobrevive se dirigirá a Robleda

pidiendo ayuda. Si Douglas muere uno de los AJ deberá de abandonar la partida hasta la escena final. Si ningún AJ sobrevive, ummm, bueno, en este caso piensa que eres un director de juego buenísimo y que se te podrá ocurrir algo, no te lo voy a dejar todo hecho yo LOL.



La fortaleza debe resistir.

Los AJ regresan a la fortaleza y en el horizonte ya se adivina un ejército dirigiéndose a la fortaleza. Los AJ deben prepararse para la batalla.

Tres horas después un ejército de unos 1000 orcos y goblins están frente a las murallas que son defendidas por 50 campesinos con armaduras de cuero, escudos y espadas, Santal y los AJs.

El plan de Santal es el siguiente, resistir todo lo posible en la muralla y en el patio. Si se ven superados se retirarán a la muralla interior y se encerrarán en las minas que han encontrado bajo la fortaleza.



Los AJ pueden decidir retirarse a las minas en cualquier momento, pero tienen que ser ellos los que lo declaren. Por otra parte, si consiguen terminar todas las escenas los AJ habrán conseguido mantener la fortaleza.

Escenas:

- Los lanzavirotes:

Santal le pide a los AJ que ante el avance del ejército enemigo usen los lanzavirotes contra la línea de vanguardia de ogros. Los AJ tendrán 6 turnos para matar a 3 ogros con dos lanzavirotes. Si lo consiguen en la escena final solo se tendrán que enfrentar a 2 ogros, en caso contrario deberán enfrentarse a 4.



- Defensa de la muralla:

Si la muralla no fue reparada en su momento a la primera acometida del ejército orco caerá directamente, lo que obliga a los AJ a retirarse al patio. Ve directamente a la escena Ha caído el portón y añade 25 orcos negros y un jefe orco a la escena. Si la muralla fue reparada los AJ se enfrentarán a la hueste enemiga que intenta escalar la pared. La escena terminará cuando mueran 20 orcos o los AJ decidan retirarse al patio.

- Estandarte enemigo en la torre alta:

Si la torre no fue reparada en su momento la torre se llenará rápidamente de orcos y será indefendible. Pasa directamente a la escena de Ha caído el portón y añade 5 orcos negros y un jefe orco a la escena. Si se realizó la reparación los AJ tienen 5 asaltos para matar al jefe orco que porta un estandarte en la torre. Antes de llegar a él se encontrarán con 5 orcos negros. Si en 5 asaltos no lo consiguen los defensores se retirarán directamente a las minas y la batalla habrá terminado.

- Ha caído el portón.

Si no se reparó el portón en su momento los orcos comenzarán a entrar por la puerta desde el primer momento del combate, no juegues las escenas de Defensa de la muralla y Estandarte enemigo en la torre alta, en su lugar los AJ esperarán a los enemigos en el patio y recibirán una oleada inicial de 30 orcos, 2 jefes orcos y un ogro. En caso contrario juega las siguientes escenas en orden.

- Primeros orcos en la fortaleza.

Los AJ tienen que matar a 8 orcos en 4 asaltos. Tras 4 asaltos pasa a la escena siguiente

- Aguantad.

Hayan muerto los 8 orcos o no entran en carga 4 jinetes de lobos gigantes cargando



con lanzas. Si los 8 orcos han muerto en 4 asaltos los AJ tendrán tiempo para usar lanzas contra la carga ganando así la iniciativa y pudiendo utilizar la habilidad de ensartar de la lanza.

- Y ahora ogros

4 asaltos tras la carga de los jinetes de lobo aparecerán varios Ogros por la puerta golpeando todo lo que encuentren en su paso. Si los AJ consiguieron matar a tres ogros en la escena de los lanzavirotos solo tendrán que enfrentarse a 2 ogros, en caso contrario se enfrentarán a 4.

Si los AJ consiguen matar a los ogros el ejército se retirará, pero dos espías ungolitas que estaban en la fortaleza habrán secuestrado a Leticia. Si los AJ se retiran los mismos espías ungolitas entregarán a Leticia al ejército orco.

La mina bajo la fortaleza.

Haya sido tomada la fortaleza o no los pueblos de Fuente Blanca y Fuente Roja se refugiarán en la mina que hay bajo la fortaleza. La mina tiene una sala principal donde se ha establecido el campamento base, en él cada familia ha encontrado un lugar donde plantar sus mantas y los pocos enseres que pudieron sacar de sus casas. Si la fortaleza ha sido tomada los animales también están en esta sala, incluidos los caballos.

De esta sala principal salen cuatro túneles, los cuales han sido bloqueados excepto uno, que se ha dejado libre por si hubiera que continuar huyendo.

Lo cierto es que los túneles tienen salida al exterior, hecho que los aldeanos sospechan pues notan cierta corriente de aire del túnel abierto, este hecho alivia al igual que

inquieta pues puede ser una salida y a su vez es una posible entrada de los orcos.

Santal le pedirá a los personajes que le acompañen para explorar el túnel, e intentar tapiarlo si resulta una entrada accesible para los orcos. En su viaje de exploración encontrarán lo siguiente.

- Un yacimiento de hierro sin explotar en una cámara de fácil acceso desde la sala principal.

- Un acceso a un nivel más profundo que lleva a unas catacumbas. No hay nada mágico ni maléfico en ellas, pero para llegar hasta ellas hay que bajar por unas estrechas escaleras muy claustrofóbicas, húmedas y sinceramente espeluznantes.





- Un nido de monstruos corrosivos, los cuales no atacarán a los aventureros salvo que estos les ataquen.

- Una puerta de rastrillo abierta con su mecanismo intacto, los aventureros pueden decidir dejarlo subido o cerrado. Este túnel lleva al exterior, en concreto a una posición que permite ver uno de los flancos del ejército apostado frente a la fortaleza.

No tiene por qué haber encuentros de combate en esta parte pero si los aventureros quieren más sangre prepara los encuentros que consideres apropiados con patrullas de orcos que estén explorando la zona.

Una vez que los aventureros bajen el rastrillo ningún orco entrará por los túneles, aunque eso no quita que hayan podido entrar antes y estén observando a los aventureros desde algún rincón oscuro.

La batalla final.

Durante las siguientes jornadas el ejército Orco no se moverá, debido a las siguientes razones.

Está esperando la llegada de una fuerza de Robleda, se está preparando para el combate.

Sheila a dado órdenes de mantener a Leticia en letargo es su hermana, aún hechizada quiere mantenerla con vida, algo de amor queda en ella.

Sheila se ha dirigido hacia las montañas donde espera encontrarse con Mergia, el cual le ofrecerá una poderosa montura para enfrentarse al ejército de Robleda, un Grifo amaestrado.

A las primeras luces del tercer día tras la batalla se escuchará un cuerno desde el sur, se trata de un batallón del ejército del este (500 hombres) apoyados por 50 jinetes a caballo, son los refuerzos que vienen de Robleda. El batallón está dirigido por el general Máximo Décimo Meridio, de Robleda.

Aunque el batallón es poderoso está en inferioridad numérica más o menos en 2 a 1 frente al ejército Orco liderado por Sheila.



Rápidamente los orcos forman ante la poderosa fuerza del ejército del reino del bosque (los estaban esperando) en dos poderosas unidades encabezadas por una poderosa línea de Ogros. A sus flancos forman los jinetes de lobos, los cuales han sido terriblemente mermados por los aventureros, su objetivo es flanquear a



las fuerzas enemigas e intentar atacarles por la espalda.

El ejército del reino del bosque forma en una sola unidad. Son conscientes de su inferioridad pero confían en su mejor equipamiento y profesional adiestramiento, desconocen que el ejército orco ha sido equipado por Ungoloz. La caballería recibe la orden de intervenir solo en el caso de que caiga uno de los flancos, por lo que se mantiene en la retaguardia como fuerza de reserva.

Y visto este panorama el grupo de aventureros tiene las siguientes opciones:

Quedarse en casita guardando la ropa. Si esto es así, da por finalizada la partida y vete a dormir.

Salir a combatir, en cuyo caso hay tres opciones:

- La puerta principal. Salir a caballo cargando de frente contra el enemigo y participar en la batalla desde el primer momento. Muy loable pero han perdido una gran oportunidad de sacudir un duro golpe al ejército enemigo.

- Llevar los caballos a través de la mina y salir por el túnel del rastrillo, esta es la opción más inteligente porque atacarán directamente uno de los flancos del enemigo causando graves daños al ejército Orco que no se espera ese ataque. Si lo hacen así cada personaje se ganará 200px extra y al que se le ocurrió la idea 300 px. más lo que harán un total de 500 px. para este personaje.

- Los AJ aprovechan la confusión de la batalla para intentar rescatar a Leticia del campamento Orco. En este caso pasa de las

escenas de batalla y ve directamente a la escena de “El rescate de Leticia”

Si los personajes han realizado el ataque por el flanco describe la situación de la batalla como favorable, que los personajes sientan que lo han hecho bien.

En caso contrario describe como cada asalto los aventureros están cada vez más rodeados de orcos dando lugar a una situación tremendamente épica pero agobiante.

En ambos casos puedes decidir que hasta cuatro orcos negros rodeen los caballos de los aventureros, los cuales atacarán tanto a los personajes como a los caballos. Una cosa son las sensaciones de un guerrero en la batalla y otra la realidad, en muchas ocasiones son las sensaciones de los guerreros los que le llevan a la victoria pues les animan a continuar luchando en vez de tirar las armas y huir.





Escenas de la batalla.

Decide cuantos asaltos transcurrirán entre la carga de los aventureros y el comienzo de las siguientes escenas. Hasta entonces solo lucharán contra orcos negros añadiendo en cada asalto un orco al combate por personaje hasta un máximo de cuatro. Ten en cuenta que si los personajes van matando un orco por asalto se pueden estar enfrentando contra solo un orco hasta el infinito.

Escenas:

- Combate individual: Un AJ contra un Ogro.
- Combate individual: Un AJ contra un Jefe Orco
- Combate en equipo: Un Ogro flanqueado por un número de orcos igual al numero de AJ
- Combate en equipo: Un jefe Orco con 20 Orcos negros y un Ogro rodean a los AJ que deben de luchar espalda contra espalda
- Combate en equipo: Los AJ reciben una carga por el flanco de un pelotón de Hobboblins montados en Lobos gigantes.

Estas escenas son opcionales pero muy recomendables para que los AJ tengan la sensación de estar en una batalla.

En algún momento del combate, el que decidas, describe como una bola de fuego cae del cielo impactando en el centro del ejército de la Marca del Este. Si los personajes miran arriba verán un Grifo volando en círculos alrededor de la batalla.

En el siguiente asalto el Grifo se dirige a la posición de los personajes los cuales deben de presuponer que en breve les va a caer otra bola de fuego. Haz que **tiren sorprendido, los que la saquen pueden hacer una tirada de Atletismo (FUE) o Acrobacias (DES) para salir como puedan de donde estén y librarse del impacto de la bola de fuego.**

Los AJ que no pasen la tirada de sorprendido podrán hacer una TS contra aliento para recibir solo la mitad de daño cuando impacte la bola.

Tras el bolazo el Grifo aterrizará y los AJ podrán ver a ¡una Elfa! sobre el Grifo luchando a favor del ejército de Orco. Esto debe de confundir a los AJ.

Al posarse el Grifo Santal ordenará avanzar y cargar contra el Grifo, los AJ podrán ver como antes de llegar un rayo impacta sobre Santal que le desmonta, pero que la carga de la caballería hace retomar el vuelo al Grifo.





Los AJ no volverán a ver a Santal hasta el final de la batalla.

El rescate de Leticia

En algún momento de la batalla dale a los AJ esta información.

“Tras el ejercito enemigo se queda el campamento orco, el cual está sembrado por hogueras, huesos de las criaturas que sirvieron como alimento para el ejército, varios carromatos con víveres y en el centro hay una gran tienda circular rodeada por 10 orcos negros, un jefe orco y un ogro.

En esa tienda se encuentra Leticia, que seguramente sea la mejor baza que tienen los AJ para parar a Sheila, la cual, lanzando hechizos desde un Grifo, se está convirtiendo en una pesadilla para el ejército del Este.

Si los AJ no se deciden a ir hacia la tienda, déjales claro esta posibilidad, nadie puede enfrentarse a Sheila salvo Leticia.

Cuando los personajes se dirijan hacia la tienda permite que tengan un asalto de ataque por sorpresa, siempre que no declaren explícitamente que se dirigen a la tienda haciendo excesivo ruido. El motivo es que el grupo de Orcos está en un estado de frenesí y frustración viendo la batalla sin poder participar.

Si caen el jefe orco y el ogro, el resto de orcos huirá cuando solo queden 4 miembros en el grupo.

Una vez en la tienda encontrarán a un debilucho orco que esta rociando el cuerpo de una elfa (Leticia sin el colgante) tendida sobre una cama con el humo que desprende un incensario.

El orco no es rival para los AJ y no está

armado, pero se defenderá como un G1 si se le ataca. En la tienda los AJ podrán encontrar 1D6+1 de odres con pociones de curación orcas, que recuperan 1D6 pv.

Cuando los AJ apaguen el incensario la elfa se despertará poco a poco. Los AJ no la reconocerán pero si que notarán un gran parecido con Leticia, aunque ¡Leticia era una semielfa!

Lo que si que verán es que cuando la elfa se levanta, coge una espada que está en la tienda y se dirige a la batalla, los AJ podrán identificar la espada como la que portaba Leticia en la mina de Grolin.

Leticia sale de la tienda espada en mano y grita con todas sus fuerzas el nombre de su hermana. Sheila, la escucha y abandona la batalla para dirigirse hacia su hermana.

Leticia reta a Sheila la cual baja del Grifo, desenvaina la espada y directamente ataca a su hermana, Sheila porta una coraza en el pecho, mientras que Leticia tan solo está protegida por cuero tachonado, el combate





es desigual. Ambas luchan con movimientos rápidos y precisos lo que se convierte en casi un espectáculo circense. Tras varios golpes atacando con la espada a dos manos, las dos elfas giran y convierten la espada en dos espadas separadas iniciando un baile semejante a un torbellino de cuchillas. Los filos cortan el aire y la sangre de las dos hermanas cae al suelo hasta que Sheila, en un giro casi imposible impacta con una de las espadas de lleno en el cuerpo de Leticia a la vez la espada estalla como si un relámpago hubiera caído del cielo. Leticia es despedida y yace inmóvil en el suelo.

Sheila está agotada y herida, y ahora es cuando los AJ pueden enfrentarse a ella. A Sheila solo le quedan 20 puntos de vida aunque puede lanzar todavía dos proyectiles mágicos contra los AJ, además llama al Grifo para luchar a su lado.

Sheila tiene una armadura -3 pues además de la coraza y su destreza hay que sumarle el hechizo de escudo que se ha lanzado a si misma.

Si en algún momento muere Sheila y el Grifo sigue con vida, los AJ podrán intentar

tranquilizar al Grifo con una tirada de empatía animal o con algún hechizo de trato con animales. Con un éxito en la tirada el Grifo dejará de luchar y huirá, con un 1 en la tirada de empatía con animales, con un explorador de nivel 8 en el grupo o con cualquier hechizo que tranquilice al Grifo este se postrará y podrá servir de montura para uno de los AJ durante la batalla, tras la cual, el Grifo desaparecerá.

Epílogo.

Tras la muerte de Sheila el ejército orco termina capitulando ante el gran adiestramiento del ejército de la Marca del Este. Los orcos huyen de vuelta a las montañas, sin embargo el precio ha sido considerable. Unas doscientas almas del ejército del Este se han perdido esa mañana entre ellas se encuentra Santal, el fundador de Fuente Blanca y Fuente Roja.

Sus hombres recogen su cuerpo y lo llevan hasta la fortaleza abandonada para darle sepultura.

El general Máximo al ver esto se dirige a los hombres que están portando a Santal,





incluidos los AJ, y les promete que informará de esta situación a la reina del Reino del Bosque. Por el momento permite a los dos pueblos que se queden en la fortaleza abandonada, que la restauren, que le den un nuevo nombre y que lo conviertan en su hogar si así lo desean. Los nuevos habitantes de la fortaleza abandonada agradecen la generosidad del general y le informan que construirán en la fortaleza una capilla en honor a Legis, el culto al que estaba ordenado Santal.

Los AJ podrán ponerle un nombre a la fortaleza abandonada si así lo desean.

En futuras aventuras la Fortaleza Abandonada podrá ser visitada por los AJ, la cual se habrá convertido en un asentamiento minero. Sus habitantes extraen hierro construyendo con el distintos utensilios entre ellos armas y armaduras lo que les harán prosperar y enriquecerse atrayendo así a más habitantes que construirán sus viviendas alrededor de la fortaleza, la cual, tendrá ya un nuevo nombre elegido por los AJ.

Por su parte Leticia ha sobrevivido a duras penas. Tras recuperarse de sus heridas les cuenta toda su historia a los AJ y les comunica que se llevará a su hermana al reino del bosque donde la enterrará con su familia. Si alguno de los personajes se le ocurre robarle algo a Leticia esta lo averiguará y entrando en cólera atacará al ladrón con todos los hechizos que estén en su mano, incluidas las dos bolas de fuego de las que dispone.

Recompensas extras de la partida.

- En la mina de Grolin los AJ podrán encontrar el Hacha de Grolin, ver descripción más arriba.

- Puntos de experiencia adicionales. Por sobrevivir cada AJ recibirá 1500px
- El pueblo de Fuente blanca regalará a cada uno de los los AJ un caballo, con su silla, bridas, estribo y manta.
- Y por ultimo podrán alojarse en la Fortaleza siempre que lo deseen gratis.

Anexo 1.

Reglas y personajes de la aventura.

Regla de ataque con dos armas:

- Un personaje que decida atacar con dos armas realizará dos ataques simultáneos, uno con cada arma, pero con un modificador de -2 a la tirada. (El samurai podrá pelear con dos armas sin esta penalización).
- Se tendrá que diferenciar cada dado, por ejemplo el dado rojo representa el arma de la mano derecha y el dado azul el arma de la mano izquierda.
- Se considerarán por separado los modificadores de cada arma y de la maestría.
- Se resolverá el daño por separado.
- Y atención: Si uno de los dos dados es una pifia FALLAN LOS DOS ATAQUES.

A mi me parece una regla sencilla, fácil y compensada estadísticamente, pues se aumenta el riesgo de pifiar el ataque a cambio de la probabilidad de hacer más daño.

(Regla propuesta en el foro de Marca del Este de la editorial Holocubierta)



Personajes no jugadores.

Sheila y Leticia Elfes de Nivel 8

- CA: Leticia 4, Sheila en la batalla final 1. Si se lanzan el hechizo escudo tendrán -4 a la CA en cuerpo a cuerpo
- Dados de golpe: 8
- Movimiento: 9 metros
- Ataque: Hojas gemelas, (maestría 3) 2D8+5. Se puede dividir en dos armas y usar reglas de ataque con dos armas. Cuando hace crítico añade 1d6 de daño por electricidad.
- Moral: 10
- Alineamiento: Leticia Legal, Sheila Caótico
- Valor PX: 1500

Hechizos aprendidos para la batalla final por Sheila:

- N1 Proyectil mágico 2
- N1 Escudo 1
- N2 Esfera llameante 3
- N3 Bola de fuego 2
- N4 Miedo 2
- N5 Cono de frío 2

A la hora de enfrentarse con Leticia so le quedarán los hechizos de N1. Se lanzará Escudo a si misma y solo le quedarán los dos hechizos de Proyectil mágico

Hechizos aprendidos para la batalla final por Leticia:

Leticia estaba dormida y no tiene el anillo de poder reflejado así que solo podrá lanzar el hechizo de Escudo.

Santal paladín de nivel 6

- CA: 1
- Dados de golpe: 6
- Movimiento: 9 metros
- Ataque: Espada bastarda (maestría 3) 1D10+4
- Moral: 10
- Alineamiento: Legal
- Valor PX: 1000

Douglas guerrero de nivel 2 y hábil jinete.

- CA: 5
- Dados de golpe: 2
- Movimiento: 9 metros
- Ataque: Espada larga 1D8+1
- Moral: 10
- Alineamiento: Legal
- Valor PX: 200
- Habilidades: Cabalgar (+Des) 18

Caballos de Fuente Blanca

- CA: 7
 - Dados de Golpe: 3
 - Movimiento: 50
 - Ataque: 2 Pezuñas
 - Daño: 1d6 / 1d6
 - Salvación como: Guerrero 2
 - Moral: 9
 - Alineamiento: Neutral
 - Valor PX: 35
 - Coste: 250 mo
 - Manutención: Cara
- (Copiado tal cual de <http://www.tierradelobos.net/outcasted/MarcaEste/AlosCaballos.pdf> Outcasted project siempre una fuente de inspiración)

Hoja de Mayorn. Druida de nivel 8

Como humano puede lanzar 1 hechizo adicional de cada nivel gracias a su bastón mágico.

Como oso.

- CA 5
- Dados de golpe: 8+3
- Movimiento: 12 metros
- Ataque: Garra (2) 2D8, mordisco 2D10
- Moral: 12 en forma de oso
- Alineamiento: Neutral
- Valor PX: 1600



Hombres-Oso del clan.

Como humanos -> guerreros de Nivel 6
Como osos.

- CA 6
- Dados de golpe: 6+1
- Movimiento: 12 metros
- Ataque: Garra (2) 1D8, mordisco 1D10
- Moral: 12 en forma de oso
- Alineamiento: Neutral
- Valor PX: 800

Ejercito orco equipado con armas y armaduras de Ungoloz.

Orcos negros:

- CA: 4
- Dados de golpe: 2+1
- Movimiento: 9 metros
- Ataque: Arma 1D8+2
- Moral: 10 (se reduce a la mitad con inferioridad numérica)
- Alineamiento: Caótico
- Valor PX: 100

Jefe orco negro:

- CA: 4
- Dados de golpe: 3+1
- Movimiento: 9 metros
- Ataque: Arma 1D8+2
- Moral: 10 (se reduce a la mitad con inferioridad numérica)
- Alineamiento: Caótico
- Valor PX: 150

HobGoblin:

- CA: 5
- Dados de golpe: 1+1
- Movimiento: 9 metros

Ataque: Arma 1D6+1

-Moral: 8 (se reduce a la mitad con inferioridad numérica)

-Alineamiento: Caótico

-Valor PX: 30

Lobo gigante:

- CA: 6
- Dados de golpe: 4+1
- Movimiento: 18 metros
- Ataque: Mordedura 1D8
- Moral: 8
- Alineamiento: Neutral
- Valor PX: 125

Ogro:

- CA: 3
- Dados de golpe: 4+1
- Movimiento: 9 metros
- Ataque: Arma 1D10+2
- Moral: 10
- Alineamiento: Caótico
- Valor PX: 250

Resto de criaturas

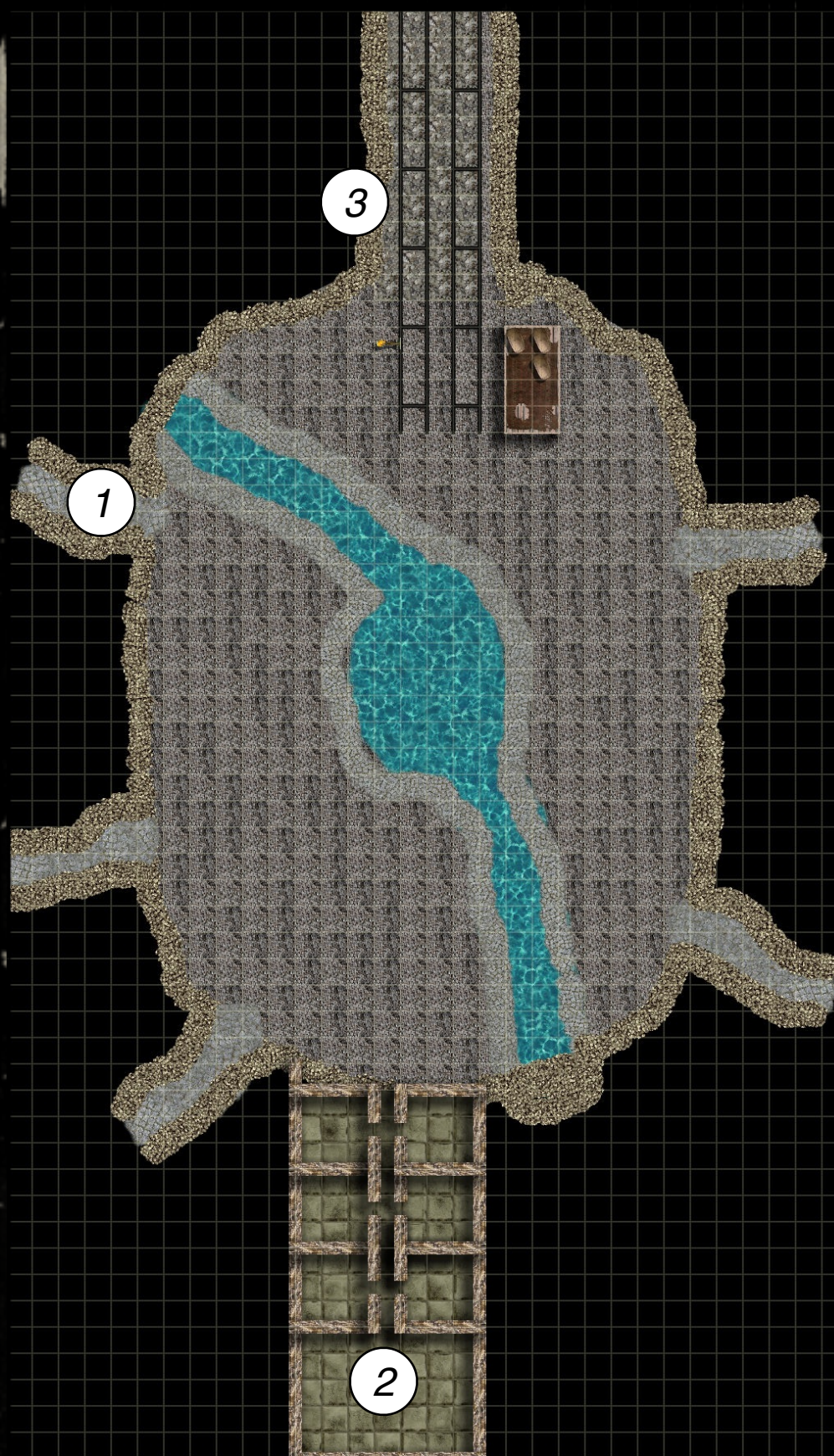
Las características del Ankheg, el gusano gigante, las arañas gigantes y los monstruos corrosivos podrás encontrarlos en el libro básico de la Marca del Este.



Anexo 2. Mapas.

Caverna principal.

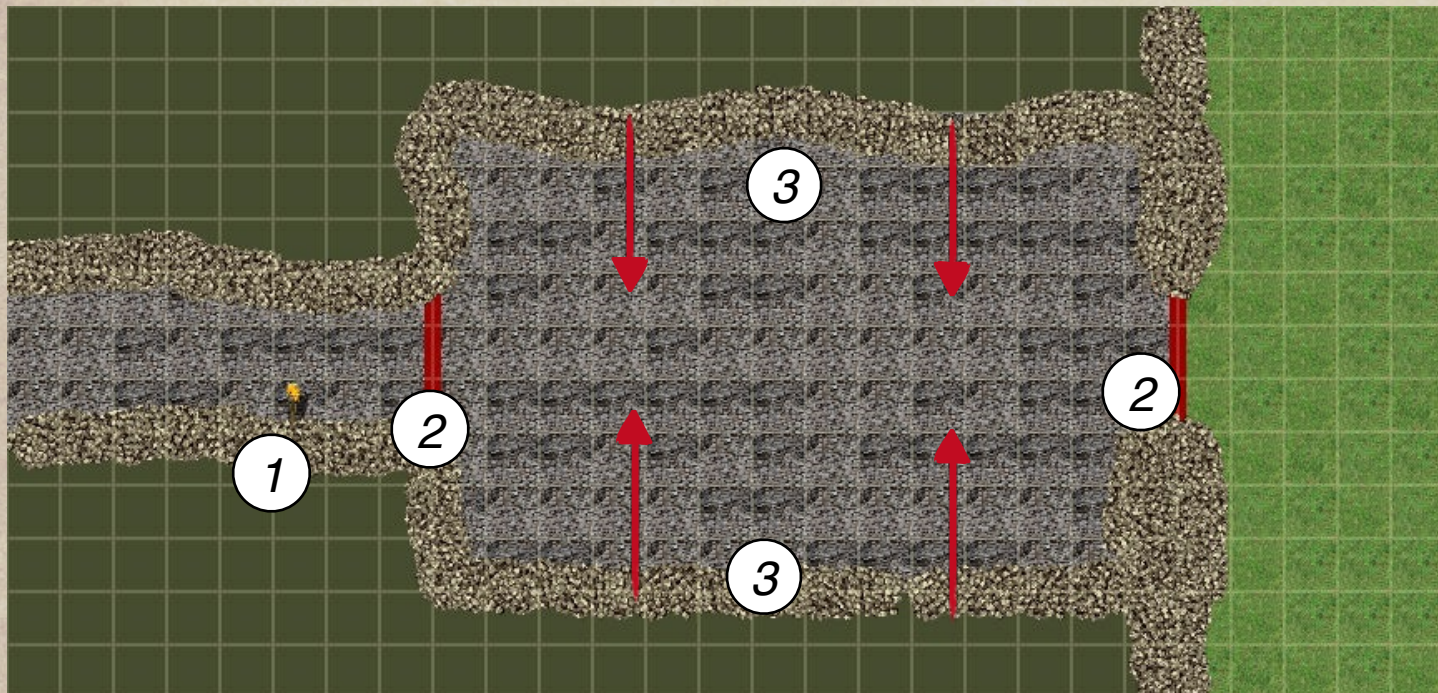
1. Entrada de los AJ
2. Estancias de Grolin
lugar donde es más probable que esté Sheila.
3. Túnel principal.



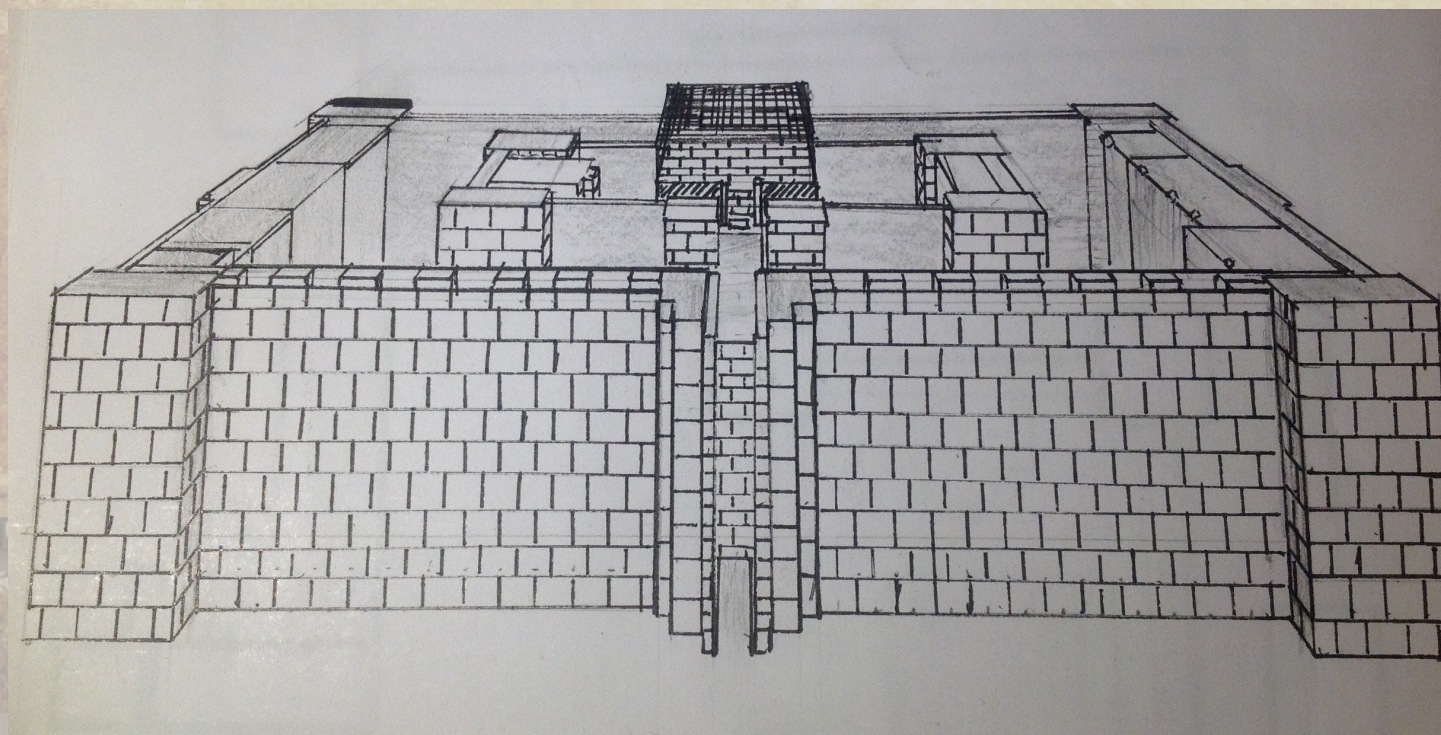


Trampa en la salida de las minas.

1. Soporte de antorcha. Activa la trampa
2. Rastrillos, caen al activar la trampa.
3. Las paredes se mueven aplastando a los personajes



Fortaleza abandonada reconstruida.





Plano zonal.

1. Encuentro con Hoja de Mayorn
2. Fuente Blanca
3. Fuente Roja
4. Mina de Grolin
5. Fortaleza abandonada





Anexo 3 créditos y agradecimientos.

Esta aventura es el fruto de la colaboración de varias personas que listo a continuación.

- Carlos Piedra: Texto y Maquetación
- Kirshara, Jupiter, Enrad y Dangar: Testeo de la aventura.
- KarStar: Imagen de Portada.
- José Piedra: Dibujo de la fortaleza abandonada.

Muchas gracias a tod@s por hacer esta aventura posible.

Gracias a todos los lectores de jubiladosdearkham.com por seguir ahí, esto está escrito para que paséis un buen rato con vuestros amigos.

Todas las imágenes usadas en esta aventura salvo la imagen de portada, el dibujo de la fortaleza abandonada y los mapas de lugares concretos, son propiedad de sus autores y se han utilizado sin su consentimiento. Si algún autor desea que no use sus imágenes las retirare de inmediato.



El texto de “Hojas Gemelas” por Carlos Piedra se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 España.

Basada en la obra Aventuras en la Marca del Este. <http://www.lamarcadeleste.com>

