

RUMA: DAWN OF EMPIRE



QUICKSTART RULES

RUMA: DAWN OF EMPIRE QUICKSTART RULES

Diseñado, Maquetado & Escrito por Martin Greening

Creación del Mundo Original por Jamie Collymore, Erik Pepper, y J.T. Wanner

Ilustración de Portada Chris Cold

Arte Interior por Joseph Garcia, Maciej Zagorski (The Forge Studios)

Traducido por elguardiandelosarcanos.blogspot.com

Ruma: Dawn of Empire es © 2017 Azure Keep LLC AzureKeep.com

INTRODUCCIÓN

¡Ciudadano! El floreciente Imperio Romano necesita tu ayuda para llevar la civilización a los salvajes.

Ruma: Dawn of Empire es un juego de rol que tiene lugar en un imperio romano alternativo donde el mito y la magia son reales. El Imperio acaba de comenzar a expandir los límites de sus territorios por tierras vecinas, sólo para ser recibidos por salvajes bárbaros, bestias asesinas, bosques mágicos y extraños horrores. Generales y senadores romanos han formado pequeñas cohortes de tropas especializadas para descubrir y contrarrestar estas amenazas.

CÓMO SE JUEGA

Reúne a algunos amigos, al menos dos dados de seis caras (dos por persona sería lo ideal), papel, lápices y los personajes pre-generados incluidos en este Quickstart. Una persona asumirá el papel de Director de Juego (DJ) y el resto serán jugadores. El trabajo del DJ es presentar el mundo a los jugadores, pronunciarse sobre sus acciones dentro de las reglas y proporcionar a los personajes los retos que deben superar. Cada jugador asume el papel de un futuro héroe (un personaje) de las legiones romanas o de sus elementos de apoyo, formando una cohorte para hacer frente a lo desconocido en las fronteras del nuevo imperio.

Si jamás has jugado a un juego de rol antes, se trata de una forma de conversación (a menudo llamada **la ficción**) entre el DJ y los jugadores. Todos trabajan juntos para contar una historia de los personajes y su papel dentro del mundo de Ruma. La secuencia de juego generalmente comienza con el DJ describiendo una escena o actualizando la situación en curso antes de preguntar a los jugadores "¿Qué haces?" Los jugadores entonces describen los pensamientos y acciones de sus personajes en respuesta a la descripción del DJ. El juego entonces vuelve al DJ que describe la situación actualizada basada en las acciones de los personajes. Este proceso continúa entre el DJ y los jugadores a medida que la historia se desarrolla.

Normalmente, durante la ficción cuando un jugador dice que su personaje hace algo, el personaje lo hace. Sin embargo, a veces un personaje intentará una tarea para la cual el resultado está en duda. Cuando esto sucede, la ficción provocará un efecto mecánico llamado **movimiento**. El jugador tira 2 dados y añade el resultado a una **característica** (normalmente un número entre -1 y +2). Si el total es 10 o más (10+), también denominado éxito, el personaje lo consigue. Si el total está entre 7-9, un éxito parcial, el personaje lo logra, pero hay una complicación. El DJ dará al jugador los detalles del problema. Si el resultado es 6 o menos (-6), un fallo, el personaje no logra el objetivo o sufre una consecuencia grave.

Algunos movimientos te permitirán **guardar**, una moneda que se puede gastar según los efectos detallados por ese movimiento.

Algunos movimientos pueden decir que añadas un número **a continuación**, lo que significa sumar o restar ese número a tu siguiente tirada.

Los movimientos también pueden decir que tomes un número **en adelante**, lo que significa que añades o restas ese número de todas las tiradas hasta que se cumpla una condición indicada.

Los personajes en Ruma son descritos por cinco características, que modifican la tirada de dados para un movimiento.

ACUTUS – listo, inteligente, perceptivo. Tiras +ACUTUS cuando quieres percibir algo o recordar cosas.

FORTIS – valiente, sereno, voluntarioso. Tiras +FORTIS para superar grandes dificultades o al enfrentar los terrores de los salvajes.

IMPETUS – agresivo, violento, entrenado en combate. Tiras +IMPETUS cuando entras en combate o impones físicamente tu voluntad a alguien.

LEPOS – carisma, influencia, ingenio. Tiras +LEPOS cuando tratas de convencer o liderar a otros.

FATUM – suerte, destino, fe. Tiras +FATUM cuando tratas de adivinar la voluntad de los dioses, lanzas un arcano o tuestas al destino.

Los personajes también tendrán una historia con otros miembros de la cohorte. Esto se refleja en los **Vínculos**, un número que representa lo bien que un personaje conoce a otro personaje. Un número positivo alto significa que el personaje conoce muy bien al otro personaje, un número más bajo, tal vez incluso negativo, significa lo opuesto. Los vínculos se utilizan cuando se intenta trabajar conjuntamente o para obstaculizar la oposición.

ETIQUETAS

Las etiquetas son elementos descriptivos, usados habitualmente para el equipo, indicando las propiedades de un elemento.

+n armadura significa que el personaje añade n al valor de la armadura que lleve puesta.

cerca significa un poco más allá del alcance del brazo, a la distancia de una herramienta o arma larga como una lanza.

corto alcance significa dentro de unos pocos cientos de pies. Un objeto puede ser lanzado a poca distancia.

largo alcance significa varios cientos de pies, o el alcance en que un arma, como una honda o arco, podría ser utilizado.

n-daño significa que el objeto inflige daño a un oponente cuando un movimiento dice que se inflige daño.

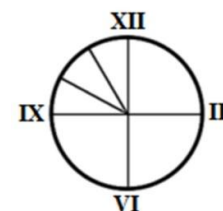
n armadura significa que el elemento sustrae n daño cuando el personaje que lleva la armadura sufre daño. Múltiples fuentes de armadura no son acumulativas.

penetrante significa que el personaje no resta la armadura del daño sufrido.

toque significa al alcance del brazo.

DAÑO

El daño sucede cuando un personaje sufre un efecto pernicioso como daño en combate o un efecto natural como fuego o hambre. Algunos equipos, como la armadura, pueden reducir la cantidad de daño que un personaje sufre. La cantidad de daño infligido se anota por un número seguido por -daño, 2-daño por ejemplo. Por cada 1-daño que sufra un personaje (tras reducir armadura, etc.), el jugador marca un segmento de su reloj de sol (véase más abajo), empezando por el segmento entre XII y III y moviéndose en el sentido de las agujas del reloj.



Los segmentos más grandes del reloj de sol representan heridas / efectos menos graves, mientras que los posteriores a IX son más graves. Cuando un personaje marca el último segmento, entre XI y XII, se desencadena el movimiento **Cuando la Vida se vuelve Insostenible**.

El daño en los dos primeros segmentos (XII-III y III-VI) se curará con el tiempo, sujeto a la ficción. El daño en el tercer segmento (VI-IX) no empeorará o mejorará solo. El daño después de IX empeorará por sí mismo si no se estabiliza. En cualquier caso, el daño pasado VI requiere de alguna forma de curación, ya sea mundana o mágica.

MOVIMIENTOS DE DAÑO

SUFRIR DAÑO

Cuando sufres daño, tira +daño sufrido (tras restar armadura si llevas).

Con un 10+, el DJ elige uno:

- Estás fuera de acción: inconsciente, atrapado, incoherente o asustado.
- Es peor, sufres un 1-daño adicional.
- Elige dos de la lista 7-9 a continuación.

Con un 7-9, el DJ elige uno:

- Pierdes el equilibrio.
- Seltas un elemento que estuvieras agarrando.
- Pierdes la pista de algo o alguien a quien estuvieses atento.
- No te das cuenta de algo importante.

Con un fallo, el DJ puede elegir alguna de las opciones de 7-9, pero sufres -1 daño.

INFLIGIR DAÑO A OTRO PERSONAJE JUGADOR

Cuando infliges daño a otro personaje jugador, consigues +1 vínculo contigo por cada segmento de daño que le inflijas.

CUANDO LA VIDA SE VUELVE INOSTENIBLE

Cuando marcas el último segmento de tu reloj de sol (XI-XII), tu vida se vuelve insostenible. Elige uno:

- Marca la debilidad **quebrado** (-1 ACUTUS) y explica cómo la conseguiste.

- Marca la debilidad **fracturado** (-1 FORTIS) y explica cómo la conseguiste.
- Marca la debilidad **lisiado** (-1 IMPETUS) y explica cómo la conseguiste.
- Marca la debilidad **desfigurado** (-1 LEPOS) y explica cómo la conseguiste.
- Marca la debilidad **embrujo** (-1 FATUM) y explica cómo la conseguiste.
- Cambia a un Nuevo libreto.
- Tu personaje muere. Crea uno nuevo.

El DJ puede decirte que borres algún daño, si la ficción lo permite.

TRATAR EL DAÑO

Cuando dispones de tiempo y material para tratar a otro o curar daño pasado IX en su reloj de sol, gasta reserva de tu kit medicinal y tira +reservas gastadas. Suma +1 a esta tirada si eres un Medicus. Con un éxito, se estabilizan y borran daño después de VI. Con un 10+, elige dos. Con un 7-9, elige 1.

- Se resisten y te ves obligado a dejarlos inconscientes. ¿Por cuánto tiempo?
- El dolor y la medicación les hacen balbucear. Pregúntales qué secreto ocultan
- El tratamiento requiere de menos reservas de las esperadas. Recuperas 1-reserva en tu kit medicinal.
- Están a tu completa merced. ¿Qué quieres hacerles?
- Su recuperación te enseña algo. Marca experiencia.
- Están en deuda contigo por tu tiempo, atenciones y suministros. Guárdate una con ellos.

Si fallas el paciente recibirá 1-daño.

RECUPERARSE DEL DAÑO

Cuando tienes tiempo para descansar y recuperarte y no tienes daño más allá de IX en tu reloj de sol, tira +FORTIS. Con un 10+, borra todo el daño. Con un 7-9, borra todo el daño después de III. Con un fallo, borra todo el daño después de VI.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

AYUDAR O INTERFERIR

Cuando tu **ayudas o interfieres** con alguien, di cómo lo haces y tira +Vínculos con él. Con un 10+, el añade +1 o -2 a su tirada, según elijas. Con a 7-9, el añade el modificador anterior, pero te expones a ti mismo al peligro o consecuencias. El DJ te dará los detalles.

DEBATIR UN ASUNTO

Cuando **negocias, tratas de influir o manipular** a otros, di lo que quieres que comiencen a pensar, dales un motivo y tira +LEPOS.

Para PNJs: Con un 10+, te harán caso, a menos que o hasta que algún hecho o acción traicione el motivo que les diste. Con un 7-9, te harán caso, pero necesitan alguna garantía concreta, corroboración, o evidencia primero.

INTERCAMBIAR GOLPES

Al iniciar un **combate cuerpo a cuerpo** o intercambiar **ataques a distancia**, tira +IMPETUS. Con un 10+, infliges daño (según arma usada) a tu oponente. Con un 7-9, infliges daño (según arma usada) a tu oponente y tú también sufres daño (basado en el oponente). Si el enemigo no dispone de armas a distancia infliges daño y eliges uno:

- Tienes que moverte para impactar, poniéndote en peligro.
- Tu disparo no resulta preciso, infliges -1 daño.
- Requieres de varios lanzamientos, reduce la munición en 1.

Con un fallo, sufres daño (basado en tu oponente) tanto en combate cuerpo a cuerpo como a distancia.

OBSERVAR CUIDADOSAMENTE

Cuando **estudias una situación o a una persona**, tira +ACUTUS. Con un 10+, haz 3 preguntas de la siguiente lista al DJ. Con un 7-9, realiza 1 pregunta.

En cualquier caso, toma +1 a continuación al actuar según las respuestas.

- ¿Qué ocurrió aquí recientemente?
- ¿Qué está a punto de pasar?
- ¿Qué debería estar buscando?
- ¿Qué hay útil o de valor para mí?
- ¿Quién está al mando aquí?
- ¿Qué hay aquí que aparenta ser lo que no es?

SUPERAR LA ADVERSIDAD

Cuando te **mantienes firme frente a una gran amenaza o actúas a pesar del peligro inminente**, di cómo lo haces. Si lo haces...

...usando tu rápido ingenio, tira +ACUTUS
...desafiando el peligro mediante pura fuerza de voluntad, tira +FORTIS
...al abrirte camino por la fuerza, tira +IMPETUS
...mediante tu labia o recabando la ayuda de otros, tira +LEPOS
...confiando en los dioses o el destino tira +FATUM

Con un 10+, lo consigues. Con un 7-9, lo consigues pero hay una complicación. El DJ te dará los detalles.

RECORDAR CONOCIMIENTO

Cuando intentas recordar algo que habías aprendido, tira +ACUTUS. Con un 10+, el DJ te dirá algo interesante y útil a cerca del tema. Con un 7-9, el DJ te dirá algo interesante.

En cualquier caso, el DJ te podrá preguntar “¿Cómo sabes esto?” Dile la verdad.

DECIMA CAELIUS SILA

Venator. Iniciada del culto de Hermes, dios de los viajes y los mensajeros.

El imperio tiene muchos enemigos. Yo debo encontrarlos.

DESCRIPCIÓN

Mujer, Rostro demacrado, Ojos amistosos, Cuerpo delgado, Inquisitiva

VÍNCULOS

Lucia Horatius Regula	Vínculo -1
Marcus	Vínculo -2
Sextus Livius Merenda	Vínculo +2
Spuria Domitius Barbata	Vínculo -1

CARACTERÍSTICAS

ACUTUS +2, FORTIS +1, IMPETUS 0, LEPOS -1, FATUM 0

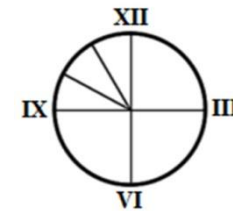
MOVIMIENTOS

Conoces todos los movimientos básicos, y además:

- **Arquero:** cuando intercambias golpes con un arma a distancia, tira +ACUTUS en vez de +IMPETUS.
- **Pasos rápidos:** cuando intercambias golpes, puedes optar por escabullirte del combate en lugar de los resultados normales de un éxito o un éxito parcial.
- **Silencioso:** cuando te ocultas, físgoneas o actúas silenciosamente a campo abierto, tira +ACUTUS. Con un 10+, elige 2. Con un 7-9, elige 1.
 - Permaneces sin ser detectado mientras no hagas algo que delate tu presencia.
 - Obtienes acceso a cosas o lugares no detectados.
 - No dejas ningún rastro visible tras de ti.



DAÑO



o Estable

- o Quebrado (-1 ACUTUS)
- o Fracturado (-1 FORTIS)
- o Lisiado (-1 IMPETUS)
- o Desfigurado (-1 LEPOS)
- o Embrujado (-1 FATUM)

EQUIPO

Tienes:

- Una daga (1-daño cerca)
- Un arco (2-daño largo alcance) y flechas
- Un pequeño escudo (1-armadura)
- Equipo de acampada
- 2-trueques en Denarios y bienes

LUCIA HORATIUS REGULA

Aurores. Iniciada del culto de Las Hermanas, diosas gemelas de la suerte y la fortuna.

Puedo revelarte los presagios, pero tu destino está en manos de los dioses.

DESCRIPCIÓN

Mujer, Rostro sereno, Ojos tristes, Alta, Seductora

VÍNCULOS

Decima Caelius Sila	Vínculo +3
Marcus	Vínculo +2
Sextus Livius Merenda	Vínculo -2
Spuria Domitius Barbata	Vínculo +1

CARACTERÍSTICAS

ACUTUS 0, FORTIS 0, IMPETUS -1, LEPOS +1, FATUM +2

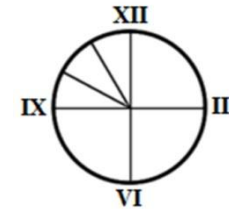
MOVIMIENTOS

Conoces todos los movimientos básicos, y además:

- **Conocimiento ancestral:** cuando recuerdas conocimiento, tira +FATUM en vez de +ACUTUS.
- **Bendecida por las gemelas:** al inicio de cada sesión guardas 2 hasta el final de la misma. Puedes gastar 1 para aumentar el resultado de un movimiento de fracaso a éxito parcial o de éxito parcial a éxito.
- **Vínculos de hermandad:** cuando dispones de tiempo para meditar sobre el futuro de alguien y se lo revelas, tira +Vínculos. Con un 10+, obtiene un +1 en adelante hasta realizar 3 tiradas. Con un 7-9, obtiene un +1 a continuación. Con un fallo obtiene un -1 a continuación.



DAÑO



o Estable

- o Quebrado (-1 ACUTUS)
- o Fracturado (-1 FORTIS)
- o Lisiado (-1 IMPETUS)
- o Desfigurado (-1 LEPOS)
- o Embrujado (-1 FATUM)

EQUIPO

Tienes:

- Una daga (1-daño cerca)
- Equipo de acampada
- 3-trueques en Denarios y bienes

MARCUS

Gladiator. Iniciado del culto de Marte, dios de la violencia y el asesinato.

Vivo por la gloria de la arena y la emoción de la victoria.

DESCRIPCIÓN

Hombre, Cara con cicatrices, Ojos desconfiados, Cuerpo atlético, Enérgico

VÍNCULOS

Decima Caelius Sila	Vínculo +0
Lucia Horatius Regula	Vínculo -2
Sextus Livius Merenda	Vínculo +2
Spuria Domitius Barbata	Vínculo +0

CARACTERÍSTICAS

ACUTUS -1, FORTIS +1, IMPETUS +2, LEPOS 0, FATUM 0

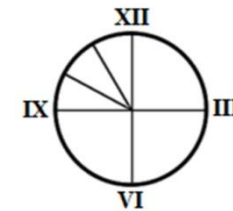
MOVIMIENTOS

Conoces todos los movimientos básicos, y además:

- **Rápido a la Violencia:** cuando tu cohorte opta por intercambiar golpes sin deliberaciones de antemano, cada miembro de la cohorte gana +1 a continuación.
- **Rugido de la multitud:** en la batalla puedes incitar a los espectadores para alimentar tu frenesí de batalla, tira + LEPOS. Con un 10+, añade +1 en adelante hasta el final de la batalla. Con un 7-9, suma +1 a continuación.
- **Secutor:** cuando sufres daño en batalla tira +FORTIS. Con un 10+, sufre -1 daño y añade +1 a continuación. Con un 7-9, sufres -1 daño



DAÑO



o Estable

- o Quebrado (-1 ACUTUS)
- o Fracturado (-1 FORTIS)
- o Lisiado (-1 IMPETUS)
- o Desfigurado (-1 LEPOS)
- o Embrujado (-1 FATUM)

EQUIPO

Tienes:

- Casco con visera, brazal y grebas (1-armadura)
- Un escudo grande (+1armadura)
- Una gladius (2-daño toque)
- Equipo de acampada
- 1-trueque en Denarios y bienes

SEXTUS LIVIUS MERENDA

Hastatus. Iniciado del culto de Ares, dios de la guerra y las tácticas.

Soy la primera línea del Imperio y no vacilaré.

DESCRIPCIÓN

Hombre, Cara severa, Ojos brillantes, Cuerpo fuerte, Disciplinado

VÍNCULOS

Decima Caelius Sila	Vínculo +1
Lucia Horatius Regula	Vínculo +1
Marcus	Vínculo -2
Spuria Domitius Barbata	Vínculo +1

CARACTERÍSTICAS

ACUTUS -1, FORTIS +2, IMPETUS +1, LEPOS 0, FATUM 0

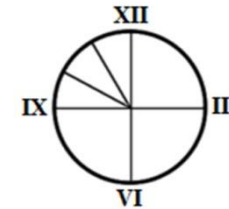
MOVIMIENTOS

Conoces todos los movimientos básicos, y además:

- **Mantener la línea:** cuando defiendes a una cosa, lugar o persona, tira +FORTIS. Con un 10+, elige dos. Con un 7-9 elige uno:
 - La cosa que defiendes no recibe daño
 - Desvías los golpes que lueven sobre ti inofensivamente.
 - Fuerzas el peligro a retroceder
- **Proteger a todos:** cuando ayudas a un aliado en batalla tira +FORTIS en vez de +Vínculo.
- **Reunir las tropas:** durante una batalla cuando grites ordenes tira +FATUM. Con un 10+, todos los aliados que puedan oírte podrán borrarse un segmento de daño si no han superado IX o sumar +1 a continuación. Con un 7-9, suman +1 a continuación. Con un fallo añaden -1 a continuación



DAÑO



o Estable

- o Quebrado (-1 ACUTUS)
- o Fracturado (-1 FORTIS)
- o Lisiado (-1 IMPETUS)
- o Desfigurado (-1 LEPOS)
- o Embrujado (-1 FATUM)

EQUIPO

Tienes:

- Peto y grebas (1-armadura)
- Un escudo grande (+1armadura)
- Una gladius (2-daño toque)
- Un pilum (2-daño cerca)
- Equipo de acampada
- 2-trueques en Denarios y bienes

SPURIA DOMITIUS BARBATA

Medicus. Sin fe.

Mantente quieto si no quieres perder la pierna.

DESCRIPCIÓN

Mujer, Cara animada, Ojos acogedores, Cuerpo magro, Amistosa

VÍNCULOS

Decima Caelius Sila	Vínculo +1
Lucia Horatius Regula	Vínculo +1
Marcus	Vínculo -2
Sextus Livius Merenda	Vínculo +2

CARACTERÍSTICAS

ACUTUS +2, FORTIS 0, IMPETUS -1, LEPOS +1, FATUM 0

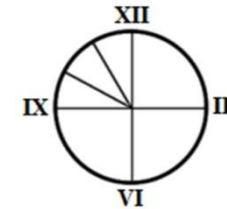
MOVIMIENTOS

Conoces todos los movimientos básicos, y además:

- **Escrutinio cuidadoso:** cuando observas cuidadosamente, suma +1 a la tirada.
- **Maestro de Anatomía:** cuando intercambias golpes, tira + ACUTUS en vez de + IMPETUS.
- **Cirujano:** cuando dispones de tiempo y de las herramientas necesarias e intentas eliminar la debilidad de otro personaje, gasta 2-reservas del kit medicinal y tira +ACUTUS. Con un 10+, elimina la debilidad. Con un 7-9, se puede borrar la debilidad pero sufre 2-daño penetrante. Con un fallo, sufre una debilidad adicional



DAÑO



o Estable

- o Quebrado (-1 ACUTUS)
- o Fracturado (-1 FORTIS)
- o Lisiado (-1 IMPETUS)
- o Desfigurado (-1 LEPOS)
- o Embrujado (-1 FATUM)

EQUIPO

Tienes:

- Kit medicinal (6-reservas)
- Una daga (1-daño cerca)
- Equipo de acampada
- 3-trueques en Denarios y bienes

SECCIÓN DEL DIRECTOR DE JUEGO

JUGADORES, NO LEER MÁS ALLÁ

Como DJ, establecerás el escenario para los jugadores, y luego descubrirás cómo la historia fluye haciendo preguntas, escuchando y usando las respuestas. Tu pregunta más importante es "¿Qué haces?"

El mundo de Ruma puede ser lo que desees que sea, pero se proporciona una línea básica como un lugar para comenzar. Si no estás seguro de algo, piensa en lo que sabes de la historia y mitología romana y úsalo.

A continuación se presenta un esquema general de una misión para los personajes. Eventos y encuentros que son meras sugerencias. Deja que el flujo de las acciones de los personajes determine cuándo y dónde ocurren las cosas. Si necesitas hacer algo, hazlo. Utiliza lo que se presenta aquí como una guía.

LA MISIÓN

Lee lo siguiente a los jugadores:

Sois miembros de una cohorte formada por el general Davius Pontius Ambustus, comandante de la 5ª legión. La legión está actualmente en campaña en el sur de Kell. A primeras horas del día, un solitario explorador ha vuelto al campamento del ejército en pésimo estado con cuentos de extrañas vistas y sonidos en los bosques al noroeste. El general ha encargado a tu cohorte que investigue el asunto.

Responde las preguntas de los jugadores con respecto a la misión según corresponda. Si preguntan dónde se encuentra Kell, diles que es como el sur de la Galia.

EL BOSQUE

El explorador puede dar a los personajes la dirección general de su patrulla, pero una vez que entren en el bosque es fácil desorientarse. Cada personaje puede estar sujeto a un conjunto diferente de sonidos, visiones y olores extraños.

Además de desorientar a la cohorte, los bosques pueden obstaculizarlos o atacarlos directamente con ramas y raíces de amarre (inflige 2-daño).

LA PATRULLA PERDIDA

En algún momento durante su investigación, los jugadores deben llegar a la escena de una pequeña batalla a través del bosque. Unos cuantos cuerpos de la unidad del explorador están esparcidos mutilados y algunos decapitados. Los senderos de los cuerpos arrastrados conducen un corto camino antes de desaparecer.

EL PUEBLO

El rastro de la cohorte puede llevarlos a un pueblo Kellico aislado construido en las bases de los árboles cerca de un pantano. Los habitantes son pacíficos, pero no dudarán en defenderse. Su líder, una anciana llamada Boudicca, es una druidesa de poco poder y es plenamente consciente de la bestia que ronda los bosques. Puede responder preguntas sobre la bestia si su aldea no está amenazada.

La gente del pueblo inflige 2-daño cerca (sobre todo con lanzas y jabalinas) si los personajes recurren a la violencia. No llevan armadura y pueden sufrir daño antes de huir hacia el bosque. Boudicca puede obstaculizar a los personajes con su magia druida. Un personaje que no evite su magia (probablemente al no superar la adversidad), sufre una debilidad que dura hasta el final de la misión. Boudicca lleva una daga (1-daño cerca), no usa armadura y huirá después de sufrir 4-daño.

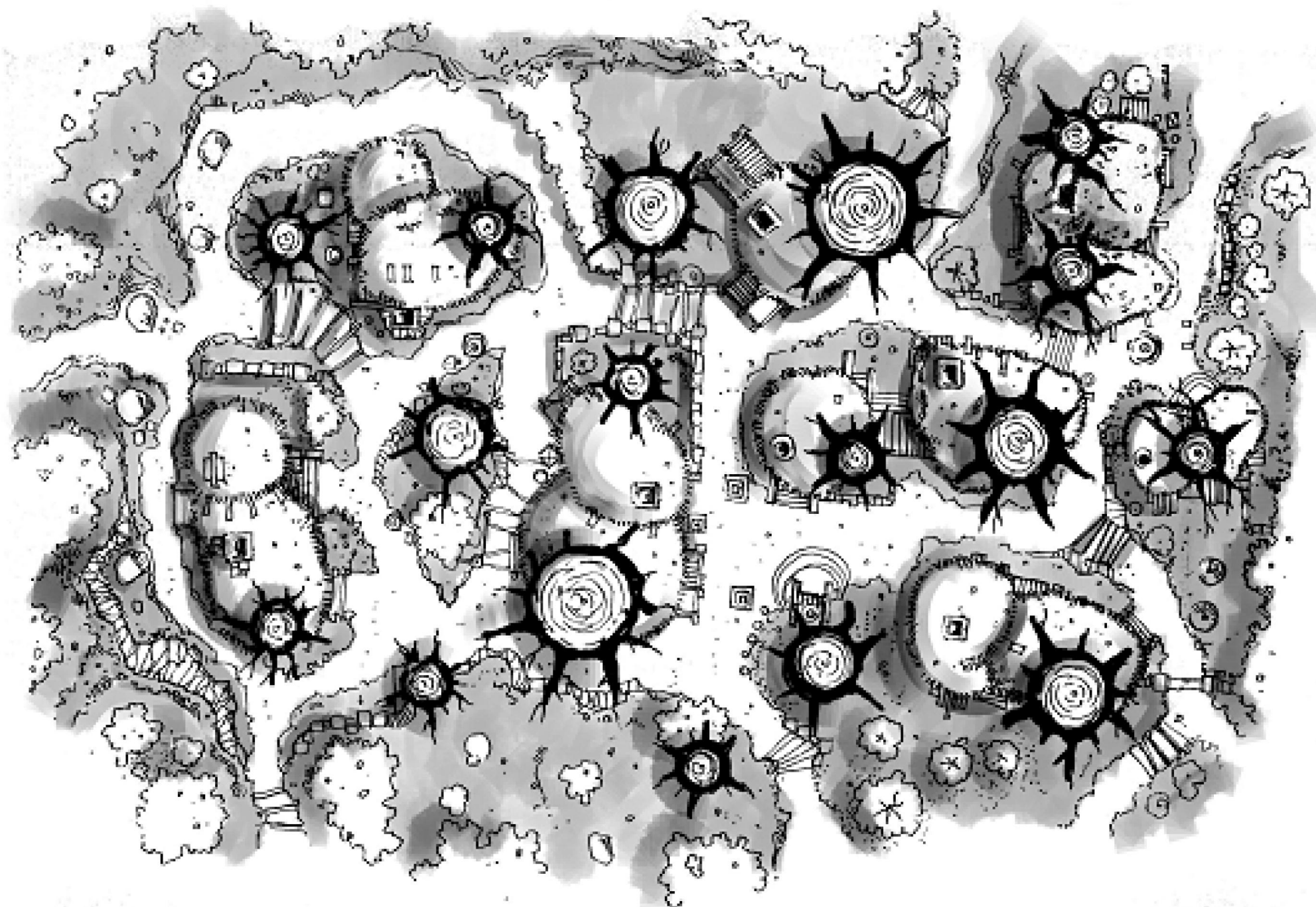
LA BESTIA

En algún momento, antes o después de que la cohorte localice el Pueblo, pueden encontrarse con la bestia responsable de la desaparición de la patrulla.

La bestia es una gran criatura similar a un árbol que se mueve como un simio. Los zarcillos como raíces se proyectan desde su espalda y extremidades. Dientes de madera afilados que sobresalen de unas fauces abiertas.

La espesa piel de la bestia ofrece 2-armadura. Sus miembros largos infligen 3-daño. La bestia se convierte en ceniza que se aleja en una brisa después de sufrir 6-daño.





KICKSTARTER

LAUNCHING MAY 2, 2017

FOR MORE INFORMATION, PLEASE VISIT AZUREKEEP.COM

