

Advanced
Dungeons & Dragons



EL DESTIERRO DE LOS HERMANOS ROCANEGRA

(The Blackrock Brother's Abroad)

UNA AVENTURA EN LOS REINOS OLVIDADOS



Web de la lista: www.dreamers.com/reinos

Idea Original y Desarrollo: Keven Simmons. KevenSimmons@HisEmail.com

Cartografía: Keven Simmons. KevenSimmons@HisEmail.com

Traducción y Retoques: BAENRE (José Luis Muñoz Manzananas) baenre@teleline.es

Diseño de Edición: BAENRE (José Luis Muñoz Manzananas) baenre@teleline.es

EDICIONES LA HERMANDAD

Tabla de Contenidos

<i>Notas Preliminares.....</i>	<i>3</i>
<i>Notas del Traductor.....</i>	<i>3</i>
<i>Trasfondo.....</i>	<i>3</i>
<i>Trasfondo de Hondosauce.....</i>	<i>5</i>
<i>Trasfondo de Sharelle</i>	<i>5</i>
<i>Motivaciones de los PNJs.....</i>	<i>6</i>
<i>Entrada en la Fiesta.....</i>	<i>7</i>
<i>El Pueblo de Poblasmace.....</i>	<i>7</i>
<i>Una Dama en Apuros.....</i>	<i>9</i>
<i>En los Bosques.....</i>	<i>9</i>
<i>Rastro Reciente.....</i>	<i>10</i>
<i>El Barranco</i>	<i>11</i>
<i>Concluyendo la Aventura</i>	<i>12</i>
<i>Los Protagonistas.....</i>	<i>13</i>

Notas Preliminares

Este material está diseñado para ser utilizado con las reglas de juego de AD&D 2ª Edición. En un principio está pensado para usarlo con un grupo de personajes de nivel 3-5, pero es fácilmente adaptable para otros niveles de juego realizando unos pequeños ajustes. Se pueden hacer todas las modificaciones que se crean oportunas para adaptar el módulo a tu campaña o mundo con tan solo un pequeño esfuerzo por parte del Dungeon Master.

Notas del Traductor

Esta aventura está traducida de la original *"The Blackrock Brother's Abroad"*. Posiblemente algunos conozcáis el original, o puede que incluso le hayáis jugado. Pese a que el mundo del autor es de su propia creación y bastante genérico para adaptarlo a cualquier mundo de campaña, a título personal he incluido y hecho unos retoques para que la aventura encaje en el mundo de campaña de los Reinos Olvidados, en las cercanías del Valle de la Daga.

Considero que este autor dota de gran ambiente sus aventuras y por ello decidí seguir toda la saga. Posee más aventuras fáciles de obtener por toda la red, y es posible que en un futuro traduzca más, o puede que incluso la totalidad.

Respecto a la paginación, advierto que está pensado para ser imprimido a doble cara, y tan sólo espero que os guste.

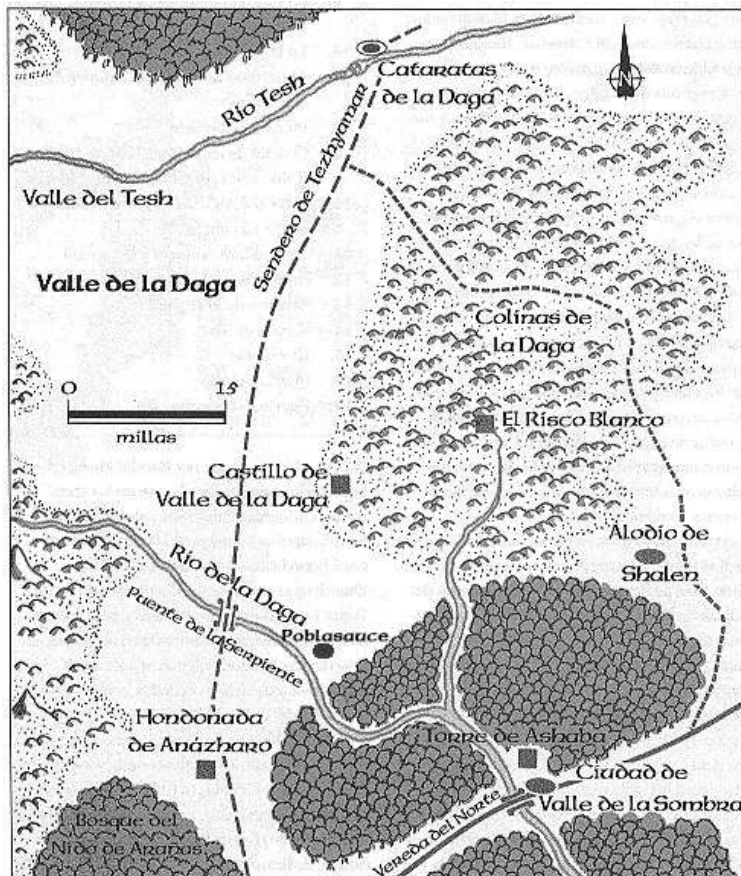
Trasfondo

Aunque la infamia moral es una de las características que define la naturaleza de los gigantes de las colinas, hay todavía unas reglas que todos los gigantes de las colinas siguen; les gustan las reglas "El Jefe del Clan Siempre tiene razón", o "No Tires Cantos rodados al Chaman mientras está Meditando".

Estos simples códigos de conducta les permiten a los miembros de un clan de gigantes de las colinas vivir juntos, si no en armonía, por lo menos en una anarquía parcialmente controlada. En el respeto a estas normas, el clan de Rocanegra era muy igual que cualquier otra tribu de gigantes de las colinas, y como en otras tribus, había algunos miembros que eran menos propensos a seguir las reglas que otros. En el clan de Rocanegra, los principales alborotadores eran los hermanos Dientorcido y Alientodeoso, nombrados respectivamente por sus rasgos dentales distintivos y sus gustos culinarios. Desde que fueron lo suficiente mayores para tirar piedras, fueron una plaga para el resto del clan. Incluso otros gigantes de la colina consideraron que eran plagas perezosas y molestas. Vino entonces una sorpresa cuando rompieron la regla más sacrosanta de la tribu: "Nunca Robes el Garrote Favorito del Jefe del Clan."

La tribu de Rocanegra es una de tantas que habitan en las Colinas de la Daga. Es dirigida por un bruto y feo jefe llamado Mandíbulacrujiente, para el cual su más valorada posesión en el mundo es su colección de garrotes. Todos los garrotes estaban cuidadosamente fabricados por el propio Mandíbulacrujiente, de los árboles más fuertes, escogiendo manualmente sus púas mortales que él mismo afiló. Estaría acertado decir que valoraba a sus garrotes más que a sus múltiples esposas, descendencia o incluso su colección de monedas de oro. Su garrote favorito lo llamó "*Gran Estaca*" (la imaginación no es un requisito indispensable para ser el jefe de un clan de gigantes de las colinas) y él lo apreciaba sobre todos los demás. Fue con *Gran Estaca* que él derrotó al jefe anterior de la tribu de Rocanegra y se autoconcedió el título que lleva. Pero fue cuando Alientodeoso y Dientorcido se tropezaron con él que Alientodeoso lo robó, y la respuesta de Mandíbulacrujiente fue inesperada. Después de apalear a ambos hasta el borde de la muerte, los desterró y los declaró sin clan. (Probablemente habrían muerto si no hubiesen sido dos de sus múltiples hijos).

Después de ser desterrados, los hermanos gigantes vagaron sin rumbo durante semanas en busca de comida y un nuevo lugar para vivir. Dejaron las colinas que habían sido su casa y empezaron a viajar hacia el sur, a través de áreas más pobladas, hacia los bosques del Valle de la Sombra. Su primer encuentro con los habitantes de esta tierra vino cuando tropezaron con un pequeño poblado de elfos. Al ver a los gigantes, los elfos se vieron obligados a abandonar sus casas y refugiarse entre los árboles. Los gigantes empezaron a jugar a un juego bastante destructivo consistente en tirar piedras y ver quién podía golpear más elfos fuera de los árboles mientras corrían a buscar refugio. Los gigantes mataron muchos de los lugareños antes de ser ahuyentados por un organizado grupo de arqueros camuflados. Su próximo encuentro sería con una manada de centauros.



Dientetorcido siempre estaba dispuesto a comer carne de caballo, que era raro en las montañas, y pensó que estas bestias serían una comida fina. Los hermanos mataron varios y se retiraron con los cuerpos mientras los centauros restantes abrían fuego contra ellos con sus arcos. Cuando la comida sació su hambre de gigantes, sin tener que defenderse para lograr un bocado, pensaron que cazar abajo su cena era demasiado lejos y suponía demasiado esfuerzo, particularmente cuando la cena tenía el hábito de tirarte flechas, y por eso continuaron adelante en busca de un hogar más cómodo. Entretanto, el pueblo de elfos había organizado un destacamento para cazar a los gigantes y vengarse por su ataque. El grupo empezó rastreando a los gigantes, una tarea relativamente fácil, pero acabó quedándose atrás debido a la marcha de viaje más rápida de los gigantes. Casi habían decidido abandonar la persecución cuando pasaron entre los restos de los compañeros que estaban enterrando los centauros. Tras hablar con los

centauros, los elfos descubrieron que tenían nuevos aliados en su misión y más concretamente, aliados que podrían emparejar el paso de su grupo con el de los gigantes. Había sólo un manojito de centauros que permitiesen ser montados, y por ello siguió a los gigantes una fuerza de 5 centauros montados por 5 elfos, mientras el resto de la fuerza de elfos (12) les siguió detrás.

Los gigantes, desprevenidos sin saber que eran acechados, continuaron vagando hasta que coronaron un levantamiento pequeño y vieron debajo de ellos un valle pastoril con granjas que punteaban la tierra a lo largo de un río serpenteante (un afluente del río de la Daga) y las ovejas pastaban en las estribaciones más altas. Incluso su inteligencia limitada era suficiente para comprender que éste era el lugar perfecto para hacer su nueva casa. Hicieron una incursión en un rebaño de ovejas primero, y estaban encantados cuando vieron que ni los animales ni el pastor mostraron la más ligera resistencia. El siguiente día exploraron las laderas hasta que encontraron un lugar conveniente para acampar y por suerte, un barranco cuya entrada estaba parcialmente oculta de miradas curiosas.

En el siguiente par de semanas los gigantes exploraron su nuevo hogar, hicieron incursiones en varias granjas para obtener ganado, y construyeron un cobertizo en la parte de atrás del barranco. Su único problema vino cuando hicieron una incursión en una pequeña cabaña con un establo que encontraron en el bosque. Lo que parecía un asunto limpio se convirtió en una batalla bastante sucia cuando los habitantes resultaron estar bien armados y eran hábiles luchadores. Los gigantes prevalecieron sin embargo, y huyeron con cuatro caballos, pero la experiencia había mellado su entusiasmo en gran medida y decidieron darse de baja durante unos días mientras sus heridas sanaban.

Al mismo tiempo que los gigantes estaban volviendo a su campamento para esconderse, el destacamento de elfos y centauros llegó al valle. Procedieron a investigar el valle pero como las señales de presencia de los gigantes estaban por todas partes, eran incapaces de rastrearlos debido a la abundancia de senderos creados por los hermanos durante sus correrías.

Trasfondo de Hondosauce

El pacífico valle de Hondosauce ha tenido muy pocos problemas desde que hace 120 años se instalaron los aldeanos. Los primeros humanos que pasaron al valle eran pastores de ovejas que encontraron las laderas perfectas para pastorear y las tierras bajas a lo largo del río estupendas para la agricultura. Los artesanos vinieron pronto y el pueblo de Poblasmauce creció hasta convertirse en un pueblo pequeño, tan pequeño que tan siquiera aparece en la mayoría de los mapas. Los lugareños nunca formaron un gobierno formal, y no hay ningún tipo de fuerza que guarde la paz en el valle. Cualquier disputa local se soluciona ante el magistrado más cercano, que se halla en un pueblo cercano a varios días de viaje.

Nota del Traductor: En mi campaña este pequeño valle es tan tranquilo porque ha sabido mantenerse al margen de la vida política de la región conocida como Valle de la Daga. En mi campaña, los habitantes de Hondosauce generalmente piden justicia a los jinetes libres del Valle. Todo esto depende de la época en la que juegues esta aventura; si es tras la liberación del Valle, lo que ocurre es que se hallan demasiado alejados de Cataratas de la Daga para que en estos momentos el problema tenga una solución rápida. En caso de jugarse en 1368CV, como es mi caso, no quieren llamar la atención sobre ellos de parte de las autoridades zhentarim, ya que hasta el momento nadie les ha molestado, ya que de hecho, pocos saben que existe este tranquilo valle.

Durante estos años los residentes han tenido que tratar con lobos, un Osobúho perdido o con una bestia desplazadora, y el valle estuvo plagado por una banda de kobolds por un espacio de tiempo, pero por otra parte no han tenido grandes perturbaciones en su vida sencilla.

Recientemente sin embargo, la naturaleza pacífica de Hondosauce ha sido perturbada por dos gigantes de las colinas que han estado haciendo incursiones en granjas y rebaños y han destruido las casas de algunos residentes de Hondosauce. La gente que había levantado su casa en el valle estaba totalmente desprevenida para tratar con esta calamidad, y ahora gasta la mayoría de sus días que mirando el horizonte con miedo, preparados para correr a la más ligera señal de problemas. Una de las almas más airoas ha hablado sobre defenderse contra los gigantes, pero ellos simplemente no están entrenados o se equipados suficientemente bien para oponer mucha resistencia y la única persona en el vale que podría ser una amenaza para los invasores, la hechicera Sharelle, se ha negado a involucrarse. Los lugareños han enviado un agente a la ciudad más cercana para contratar mercenarios, pero los sueldos que exigieron estaban más allá de los medios de Poblasmauce. Así la gente del valle se resigna a tratar con el problema ellos mismos y todavía tienen que proponer un plan que tenga una oportunidad de éxito.

Trasfondo de Sharelle

La Mujer Zorro llamada Sharelle ha vivido durante casi dos siglos, aunque sólo se instaló recientemente (hace 15 años) en Hondosauce. Antes de pasar a su casa actual, había vivido durante un tiempo entre una tribu de elfos a la espera de encontrar a una muchacha joven y apropiada para "adoptarla" y convertirla en una Mujer Zorro. Había encontrado una candidata pero mientras intentaba raptar a la niña fue descubierta y tuvo que marcharse. Sólo asumiendo su ágil forma de zorro fue capaz de escapar con vida.

Desde que se estableció en Hondosauce no ha hecho nada para levantar la ira de sus vecinos humanos, aunque su efecto en la población masculina ha causado una cantidad considerable de chismes y cuchicheos entre las mujeres. La mayoría se refieren a ella como "esa ramera elfa", particularmente después de que un par de cazadores locales empezaron a vivir en su cabaña, y se ganó el desagrado permanente de las muchachas solteras en el área robando al soltero más codiciado del vale, un joven soldado llamado Samuel. A pesar de estas manchas sociales, Sharelle se ha visto aceptada, si no universalmente, en general no desagradó a los miembros de la comunidad. Raramente visita personalmente el pueblo y prefiere que los tratos con los humanos sean llevados a cabo por uno de sus compañeros, pero cuando entra en Poblasmauce, lo hace acompañada de sus dos compañeros humanos. No esconde su herencia élfica, y ha realizado algunos actos menores de magia públicamente para que los lugareños la vean como una reclusiva hechicera elfa. Mientras algunas de las mujeres creen que los dos cazadores están hechizados, los hombres asumen que es el resultado de su encantadora belleza y nadie sospecha su verdadera naturaleza licantrópica.

Cuando los gigantes empezaron a causar problemas en el valle, Sharelle, como sus vecinos, estaba preocupada, pero con arreglo a su naturaleza egoísta, se negó a ayudarles para defenderse contra los hermanos. Con tal de que ella no fuera molestada no sentía ninguna obligación para cooperar eliminando la amenaza común. Esa actitud cambió abruptamente cuando los gigantes aparecieron en la puerta de su casa, robaron sus caballos y mataron a

sus tres compañeros masculinos. Ella escapó a los bosques en su forma de zorro, pero ahora la invade un profundo deseo de ver como los gigantes pagan por su afrenta, preferentemente con sus vidas.

Motivaciones de los PNJs

Al ejecutar esta aventura, es importante tener presente lo que los PNJs quieren lograr finalmente. Sus motivaciones son la fuerte tendencia que detrás de las decisiones que toman, Y cómo ellos reaccionarán ante los PJ's.

Dientetorcido & Alientodeoso

Los hermanos gigantes tienen metas muy simples: quieren vivir una vida fácil, tomando sus comidas del ganado en el área, quebrando un edificio o dos de vez en cuando y aterrorizando a la población humana del valle. Creen que han encontrado el lugar perfecto para vivir y luchará para protegerlo, aunque no morirían por él. Si las cosas alguna vez van mal para cualquiera de los dos hermanos (es decir, reducido a menos del 20% de sus puntos de golpe), huirán y no plantarán cara, y ni uno ni otro arriesgará su propia vida para proteger la de su hermano (la sangre de estos gigantes parece no ser más espesa que el agua).

Elfos & Centauros

Los elfos y los centauros están en una misión de venganza y no se detendrán en su meta hasta ver muertos a los hermanos gigantes. Todos ellos han perdido amigos o familia en los ataques de los hermanos y la mayoría de ellos morirán para vengar sus muertes. Ni los elfos ni los centauros son admiradores de humanidad y sólo en circunstancias extremas unirían sus fuerzas con ellos. De hecho, la mayoría de los humanos encontrarán de la banda (PJ's incluidos) una fría, si no hostil, recepción por parte del destacamento.

Además de su deseo de ver a los gigantes muertos, los elfos tienen también una buena razón para querer también el pellejo de Sharelle. Era de su poblado la niña que la Mujer Zorro intentó secuestrar y los elfos la dispararán en cuanto la vean. Desgraciadamente, ellos asumirán que cualquiera que esté viajando en su compañía es su aliado, o su compañero encantado, y les tratarán de la misma manera. Los centauros no conocen nada de Sharelle y estarán confundidos por las acciones de sus acompañantes contra ella. Sin embargo si los elfos atacan, los centauros lucharán junto a ellos, aunque no lucharán hasta la muerte con cualquier otra criatura que no sea Dientetorcido o Alientodeoso.

En todo caso, si matan a Dientetorcido y Alientodeoso, los elfos y los centauros volverán a sus respectivos hogares. Si los gigantes huyen, y ellos pueden seguirles, el destacamento continuará su persecución.

Sharelle

El deseo de Sharelle es ver los gigantes muertos o permanentemente expulsados para que ella pueda volver a su pacífico estilo de vida. No se pondrá en peligro mortal para lograr esto, pero está dispuesta a tomar ciertos riesgos. Sólo en las circunstancias más extremas revelará su licantropía porque hacerlo probablemente produciría su expulsión fuera del valle, o incluso ser cazada y muerta por los aldeanos. Si ella revela su verdadera naturaleza y es posible cubrir el descubrimiento, por ejemplo encantando o matando al testigo, entonces lo hará.

Una meta secundaria de Sharelle es el reemplazo de sus compañeros masculinos que fueron asesinados por los gigantes. Está principalmente interesada en hombres que la proporcionarán protección física y que pueda realizar quehaceres bajos. Dado estos requisitos, casi cualquier PJ masculino sería perfecto ya que es improbable que ella encuentre otro reemplazo mejor entre los lugareños.

Una sugerencia al DM: Si tienes el lujo de intuir lo que los PJ's van a hacer en la aventura, reúne a parte a los jugadores cuyos personajes serán encantados por Sharelle (varones con sabiduría menos de 14) antes de empezar la partida. Diles que en algún punto en el juego encontrarán a la mujer más bonita que jamás han visto vez alguna y que deben considerar que es como si estuviesen encantados por ella. Recuerda que el efecto encantador de una Mujer Zorro afecta a elfos también y que no hay ninguna tirada de salvación. Esto ayudará a que los otros jugadores no sospechen demasiado cuando el grupo encuentre a Sharelle y constituirá una buena oportunidad para que cada uno juegue mejor su papel.

Aldeanos

La meta de los lugareños es echar a los gigantes de su valle, si no matándolos, al menos expulsándolos. No tienen recursos monetarios para ofrecer cualquier premio que no sea otra cosa que un cuarto libre y abordarán a cualquier potencial cazador de gigantes para librarse de las bestias a cambio del reconocimiento del pueblo.

Entrada en la Fiesta

La manera más fácil de introducir esta aventura es haciendo que los PJ's pasen de alguna manera a través de Hondosauce en su camino hacia otro lugar. También podría ser posible para uno de los PJ's tuviese un pariente en Hondosauce que los haya avisado para ayuda en el trato contra los gigantes. Un ranger o un druida también podría escuchar a un par de pajarillos que los humanos de Hondosauce están preocupados y buscan mercenarios. En todo caso, léeles lo siguiente a los jugadores cuando entren en Hondosauce.

Habéis estado llevando vuestro camino a través de valles poco profundos en los últimos días y las señales de civilización se han hecho cada vez menos frecuentes. No habéis visto otra cosa que un racimo ocasional de granjas, no habéis visto un pueblo o incluso una posada durante dos noches y ello os ha obligado a dormir al aire libre. Por suerte, el tiempo ha sido bueno, y las noches no han sido perturbadas por cualquier tipo de fauna indígena. El camino que habéis estado siguiendo ha degenerado en un camino ancho y normalmente ha corrido a lo largo del margen de un río pequeño y perezoso. El sendero a lo largo del que habéis viajado hacia la fuente del río se ha vuelto más pequeño, como el río, que ahora no es mucho más de un arroyo grande. Las colinas a un lado del camino han cambiado lentamente de suaves cuevas a una inclinación geográfica más definida. Como de la mañana a la tarde, tomáis una curva en el valle y veis las señales de una pequeña comunidad agraria delante. Podéis ver extendidas pequeñas manchas blancas con movimiento apenas perceptible en una ladera distante y asumís que se trata de un rebaño de ovejas. Más cerca, varios cientos de metros debajo del camino, veis un racimo de edificios a través de los delgados árboles.

Cuando finalmente alcanzáis la granja, descubrís que está abandonada. Los edificios parecen haber sido severamente dañados, como algunos árboles al borde del claro. Al parecer los habitantes de esta granja fueron las víctimas de un tornado, porque el daño parece estar relativamente localizado.

Si los PJ's deciden investigar la granja arruinada más en profundidad, descubrirán que todos los muebles han sido movidos, lo que parecería indicar que alguno de los habitantes sobrevivió a la "tormenta", o que los restos del lugar han sido completamente saqueados. Un druida que inspeccione el daño llegará a la conclusión que no podría ser causado por un tornado, pero no podrá determinar lo que fue la causa (los gigantes recogieron todas las piedras arrojadas después de la correría). Guardabosques, o personajes con la habilidad de rastrear descubrirá la evidencia de huellas de gigantes y señales de violencia en forma de tierra hundida y una horca rota y ensangrentada.

Los PJ's podrían querer seguir las huellas de los gigantes, pero después de aproximadamente un kilómetro, las huellas se enredan con otros senderos similares y los PJ's (incluso aquéllos con la habilidad de rastrear) serán incapaces de determinar qué dirección tomar. En el futuro, los PJ's deben encontrar por sus medios el pueblo que está un kilómetro más abajo en el mismo camino que la granja abandonada.

El Pueblo de Poblansauce

Lee lo siguiente a los jugadores:

El pequeño pueblo está construido a lo largo del arroyo serpenteante que fluye a través del valle, y en él viven lo que podrían ser aproximadamente 400 personas. Los habitantes del pueblo parecen bastante amistosos, y algunos cabecean saludando cuando pasáis. Varias tiendas pequeñas (carnicería, panadería, sastrería, etc.) bordean el camino principal, igual que la única posada de la aldea cuyo letrero la proclama como "La Muela del Troll". La rueda de un molino de agua puede verse detrás de la taberna que al parecer hace las veces de molino de grano para el pueblo.

El próximo encuentro "fijado" es con Sharelle a la siguiente mañana. En el tiempo libre, los PJ's probablemente visitarán la taberna, se alojarán en la posada y comerán en ella, comprarán algunos suministros y tal vez conversen con alguno de los lugareños. El DM debe jugar estas conversaciones como desee, pero en el futuro, los jugadores deben hacerse conscientes de la situación vista desde el punto de vista de los lugareños. Use el trasfondo de aventura y motivaciones de PNJ's como una guía por determinar lo que los lugareños saben.

Si los PJ's hacen las preguntas correctas, también pueden oír hablar de la "bruja" Sharelle, por ejemplo, si preguntan algo como "¿Han acudido a alguien más para librarse de los gigantes?" Si siguen preguntando sobre la reclusiva mujer, también pueden descubrir que en general, los hombres tienen una opinión favorable de ella, una opinión que las mujeres del pueblo no comparten.

Algunos ejemplos de los lugareños, su conocimiento y opiniones se dan debajo. Esta lista puede aumentarse, o modificar como necesite el DM.

Fredrich Miller - Posadero y molinero, quizás el ciudadano más adinerado de Hondosauce. Es respetado por la mayor parte de los vecinos, aunque a veces se considera que está un poco impresionado con su propio éxito. Está muy preocupado por los gigantes, y es un amigo íntimo de Grant Thidwickle cuya granja fue destruida hace varios días. Está bastante enamorado de Sharelle y hablará ardientemente en su nombre si es cuestionada.

Grant Thidwickle - Granjero. Su granja fue atacada hace varios días por los gigantes y uno de sus jóvenes hijos fue muerto por un pedrusco cuando su cabeza se interpuso en la trayectoria del proyectil. Él y su familia están viviendo en la posada hasta que puedan mudarse a alguna otra residencia. Dio testimonio de primera mano sobre los gigantes, y es la mejor fuente de información acerca de su apariencia y conducta. La pérdida de su hijo lo ha afectado profundamente y alterna entre los periodos de depresión oscura y el enojo ardiente hacia los gigantes.

Shirley Whistledon - Sirvienta de La Muela del Troll. Shirley es una chica joven y gentil que está asustada terriblemente por la presencia de los gigantes. Es buena amiga de Jon Goodman, un muchacho del pastor cuyo rebaño fue atacado hace una semana mientras pastaba en las cuevas más bajas de la ladera. Sus padres y 2 hermanos más jóvenes viven en el pueblo. Su padre se gana la vida como carpintero. No le gusta en lo más mínimo Sharelle, principalmente porque ella tiene miedo de perder a Jon (su amor platónico) por las supercherías de la bruja.

Carl Donegar - Herrero. Carl es nuevo en el pueblo, después de haber venido sólo aquí hace unos años cuando oyó que el Herrero anterior se había retirado. Ha tenido éxito construyendo su negocio (la falta de competencia le ha ayudado) y no quiere ver a Poblansauce volverse un pueblo fantasma debido a los gigantes. Es uno de los más habladores de los lugareños en su deseo de hacer algo sobre el problema, pero no tiene ninguna idea de su cosecha para ofrecer. Su mejor sugerencia es hacer que suficientes hombres del pueblo ataquen a la vez y así someter a los gigantes por el número. Desgraciadamente, los lugareños no están especializados en armas en el manejo de sus horcas y atizadores de fuego y la mayoría tiene demasiado miedo (y mejor para ellos) para enfrentarse a los gigantes cara a cara. Como los otros hombres del pueblo, es atento con Sharelle, pero la ha visto sólo unas pocas veces, por lo que no sabe mucho de ella.

Marggie Handle - Costurera. Marggie es una viuda que ha puesto sus ojos en Fredrich el Molinero como su próximo marido. Gasta casi todas las tardes en el cuarto común de la taberna chismeando con los otros parroquianos y echando un ojo a Fredrich. No es sumamente inteligente pero está llena del "sentido común del ama de casa" y es rápida en ofrecer sus opiniones a cualquiera que le pregunte. Cree que el pueblo debe solicitar a las autoridades del Valle de la Sombra que envíe tropas para librarse de los gigantes (que probablemente resultaría, pero pasarían muchas semanas antes de que llegara la ayuda, pero a su vez se duda que tropas del Valle de la Sombra pisaran suelo gobernado por los zhentarim ya que esto daría una buena excusa para que el Alcázar Zhentil declarara una guerra abierta al Valle de la Sombra). También piensa Sharelle que "esa puta hechicera", debe ser echada fuera del pueblo atada a la rueda de un carro. Cree firmemente que ha embrujado a los hombres que viven en la cabaña y esa Sharelle no es "buena para nada", aunque si se la presiona, Marggie puede decir que eso de "no buena" no es exactamente lo que quería decir.

Wendle Cross - Tendero. Wendle es el propietario de mediana edad de la tienda general que abastece de suministros básicos como sogas, velas, aceite para lámpara, jabón, tela, etc. No es particularmente bien visto debido a sus taimadas tendencias y a su espalda le llaman "Gatusero". Está muy interesado sobre cómo los gigantes afectarán su negocio, y más pretenciosamente, el comercio mercantil que abastece su tienda. Apoya a Marggie en su sugerencia de solicitar al duque ayuda, principalmente porque es el un acto que no le costará nada y no requiere que arriesgue su propio cuello.

Una Dama en Apuros

A la mañana siguiente, mientras los PJ's están desayunando en el cuarto común, Sharelle hace una visita. (léales lo siguiente a los jugadores):

Estáis disfrutando un desayuno de avena calientes servido con un pesado sirope cuando una hermosa mujer entra apresuradamente a través de la puerta delantera. Se viste en ropa fina que se ha visto reciente maltratada porque tienen manchas de suciedad en ellos así como los pedazos pequeños de hojas y ramitas. Dado el estado de su ropa, y que su largo pelo amarillo pálido está lleno de enredos, suponeis que la mujer se ha pasado la noche en los bosques. Todas las miradas del cuarto caen sobre ella cuando entra y sus ojos se demoran en vosotros durante unos momentos antes de que ella corra hacia el posadero. Su voz está temblando un poco, pero es lo suficiente firme para que podáis oír lo que le dice...

—”¡¡Fredrich!! Oh Fredrich, lo siento mucho por venir aquí pero no tengo a ninguna otra parte dónde ir. Esas bestias gigantescas atacaron mi cabaña ayer por la tarde y mataron a Sean, Billy y Henry. Sólo escapé a los bosques por pura suerte ya que me encontraba en la parte trasera de la cabaña cuando los brutos atacaron y fue el noble sacrificio de los tres chicos lo que me dio el tiempo justo para salvar la vida. Estaba asustada así que no supe qué hacer, por lo que me escondí en el bosque durante la noche. ¡¡Oh Fredrich!!, ¿Qué puedo hacer? ¿He de regresar a mi cabaña, y rezar para que no decidan regresar? ¿Ha habido suerte buscando mercenarios para tratar con estos gigantes? Vi un grupo de extraños en una de tus mesas, ¿Están aquí para ayudarnos?”

Mientras que la historia que cuenta Sharelle es la mayor parte verdad, su miedo y sentido de impotencia son un teatro. Escapó hacia el bosque cuando los gigantes atacaron, pero lo hizo de modo que su forma de zorro le permitió escapar fácilmente. Su propósito entrando en el pueblo era buscar algún alojamiento (que Fredrich ofrecerá, libre de cargo) y para ver si los lugareños han concebido cualquier plan para eliminar a los gigantes.

Si los PJ's ya han decidido ayudar para librarse de los gigantes, Fredrich se lo dirá a Sharelle y se la presentará. Se lo agradecerá bastante profusamente, y podría permitirse el lujo de ofrecerse para prestar cualquier tipo de ayuda con sus modestas habilidades mágicas.

Si los PJ's no han decidido ayudar a los lugareños todavía, entonces Sharelle intentará convencerles para rastrear a los gigantes y matarlos o ahuyentarlos. Cualquier varón del grupo que está sujeto a su habilidad encantadora estará de acuerdo en ayudarla inmediatamente cuando preguntó, y será fácilmente persuadido para hacer gratis el trabajo cuando ella explica el pobre estado financiero del pueblo (que podría constituir un gancho entretenido para interpretar el personaje).

Si Sharelle no puede encantar a ninguno de los PJ's para que ayuden, o si el grupo es particularmente inexorable sobre la paga, Sharelle ofrecerá darles su anillo de protección [+3] una vez que las criaturas hayan muerto. Ésto es por supuesto una mentira, y doblemente, ya que su anillo es realmente un “*Anillo de Escudo Mental*”, y no tiene ninguna intención de permitir que el grupo se apodere de él. El DM sólo debe acudir a esta táctica si los PJ's son particularmente obstinados para llevar a cabo la aventura. El “*Anillo de Escudo Mental*” de Sharelle la protege del escrutinio mágico de los PJ's para detectar su alineamiento o verificar la verdad de su historia o sus motivaciones.

En los Bosques

Una vez los PJ's han decidido ayudar a los lugareños, Sharelle sugerirá que vayan primero a su cabaña y intenten coger el sendero desde allí. Es el sitio más reciente del ataque de los gigantes, y por consiguiente el sendero debe ser el más fácil de seguir. Si por la razón que sea los PJ's no toman el consejo de Sharelle, entonces se pasarán varios días investigando el valle y seguirán varios rastros de los gigantes antes de tropezar en el barranco oculto. En este caso, saltate la próxima sección y procede con el encuentro con el destacamento de elfos.

Lee a los jugadores...

Después de viajar aproximadamente 3/4 de kilómetro en el ligero bosque que cubre el suelo del valle, llegáis a un claro pequeño. Una cabaña y establo se sientan en el centro del claro, y un jardín de hierba bien atendido es visible sólo más allá de los edificios. La cabaña y el establo han sido dañados por los gigantes, aunque el establo está lejos se nota que fue más castigado. Lo que hay en el claro son los cuerpos de tres hombres, todos vestidos con armadura de cuero y los tres muertos por heridas causadas con los garrotes y piedras de los gigantes. Dos de ellos están armados con espadas largas, mientras el tercero estaba usando un arco corto contra los gigantes.

Si los PJ's deciden tomar su tiempo para hacer una búsqueda completa del área, Sharelle entrará en la cabaña y empezará a arreglarla. Un examen más detenido del lugar revelará poco más de información útil. La cabaña de Sharelle parece haber escapado con daño menor sólo en el tejado. El establo sin embargo, es una ruina total. La pericia de rastreo no se necesita para seguir el sendero de los gigantes, pero un personaje que tenga la habilidad podrá decir que los gigantes estaban arrastrando algunos objetos grandes junto con ellos, probablemente los caballos robados. También podrán decir que, o los caballos robados todavía estaban vivos, o que los gigantes estaban heridos porque hay señales de sangre a lo largo del sendero.

Cualquier PJ que no esté encantado, podría encontrar extraño que Sharelle esté tan firme a la vista de sus compañeros muertos, y que el miedo que ella estaba exhibiendo en el pueblo ha desaparecido casi completamente.

Sharelle se resistirá a que investiguen su casa, sobre todo su alcoba y taller, pero los PJ's pueden tener ocasión para hacerlo después de la aventura. Es una morada cómoda con una sala principal, dos más pequeños atrás y un desván para dormir. El cuarto delantero tiene una mesa, sillas y un hogar con un asador y un caldero. Los estantes de madera a lo largo de las paredes sostuvieron platos una vez, ollas y utensilios para comer, pero éstos ahora están esparcidos sobre el suelo. Una escalera de mano empotrada en la pared conduce al desván donde los compañeros de Sharelle dormían en catres de paja. Ahora, el desván está en desorden debido a un canto rodado que chocó a través del tejado de la paja y ha quedando empotrado contra la pared de la parte de atrás del piso superior.

Dos puertas llevan del cuarto principal. Uno lleva a la alcoba de Sharelle que está cómodamente amuebla con una cama, una silla con cojines en y un armario que contienen una variada cantidad de ropa de mujer. Un pequeño joyero cerrado con llave, que Sharelle guarda como un huevo, permanece en el suelo del armario. Dentro de este hay varias bolsas que contienen oro y piezas de platino (800mo total) y una docena de pequeñas gemas de varios tipos que ascienden a 1,200mo de valor en total.

La segunda puerta lleva al taller de Sharelle. Una mesa de madera en el centro del cuarto está medio cubierta con frascos de varios tamaños que contienen una multitud de hierbas y otras menos reconocibles sustancias. Estantes a lo largo de la pared sostienen géneros de la casa como velas, linos, pergamino, aceite para lámpara, ollas de la arcilla etc. y ollas grandes en el suelo contienen patatas, ajos, cebollas, sal y otras sustancias para hacer un buen cocido. Un estante sostiene una colección pequeña de libros, la mayoría de ningún interés, incluso muchos de aquellos que Sharelle recibió como regalos de sus admiradores. Dos volúmenes sin embargo, son sus libros del hechizos (ver información sobre los PNJ's al final del módulo para determinar el contenido de los volúmenes).

Rastro Reciente

El grupo no tendrá demasiada dificultad en seguir el sendero de los gigantes, que se dirige más o menos directamente hacia una de las empinadas laderas del valle, pero de esta manera se encontrarán con el primer destacamento de elfos y centauros (lee lo siguiente).

Habéis estado siguiendo el sendero de los gigantes para aproximadamente durante 45 minutos. Parece que estáis tomando una ruta muy directa hacia uno de las laderas del valle. El rastro se hace más fácil por el hecho de que el bosque en esta parte del valle tiene una cantidad de maleza considerable; los arbustos aplastados, arbolitos desarraigados y ramas rotas marcan el paso de criaturas grandes. A parte de la destrucción de la flora local, no veis nada excepcional hasta que de repente, notáis la presencia de un grupo de elfos en el camino aproximadamente 30 metros delante de vosotros. Ellos también os han visto al parecer ya que están mirando cautelosamente y os están apuntando con sus arcos. Detrás de los elfos, podéis ver también las figuras altas de un grupo de centauros. Estas criaturas también tienen arcos, pero en el momento estas armas permanecen apoyadas en sus hombros. Cada uno de los hombres-caballo lleva una lanza larga con punta de metal pero no están haciendo ningún movimiento hostil. Uno de los elfos se adelanta unos pasos adelante y habla con un marcado acento y en común: "¿Qué asuntos os traen por aquí?"

Tingloren, el líder del destacamento, es el único miembro de su grupo que habla común, aunque él no es obviamente locuaz con el idioma. Si uno de los PJ's puede hablar el idioma de los elfos, y lo hace público, él continuará en su lengua nativa. Tingloren no es muy amistoso con humanos o medianos, y apenas tolera a los enanos. A menos que el grupo contenga un personaje elfo, se mostrará frío, brusco y generalmente hostil (aunque no comenzará cualquier tipo de violencia). No revelará inmediatamente el propósito de su grupo para estar en el valle, a menos que los PJ's indiquen que ellos también siguen a los gigantes. La presencia de un PJ elfo ablandará su reacción un poco, pero todavía tratará a los PJ's con reservas y sospechas.

Desgraciadamente, los PJ's no tendrá mucha oportunidad de hablar con Tingloren (3 o 4 rounds a lo sumo) antes de que uno de los elfos grite una advertencia en idioma elfo ("Mirad, es esa perra de Sharelle; están hechizados por ella") y dispara su arco sobre el grupo. Este elfo ha reconocido a Sharelle que, después de reconocer también a los elfos, estaba intentando permanecer discreta e inadvertida detrás de los PJ's. Sin embargo fue descubierta y el elfo que la vio no se lo pensó antes de dispararla. Tras oír el aviso de su compañero, y viéndole disparar a los PJ's, el resto de los elfos se esparcirá y empezarán también a disparar. Están bastante familiarizados con Sharelle y son consciente de algunos de sus poderes. Asumirán que los PJ's son su cohorte o sus compañeros encantados, y esperarán problemas por su parte. Se concentrarán en atacar a Sharelle, u otro hechicero obvio cuando pueda ser reconocido. Los centauros serán lentos reaccionando a la conducta extraña de sus compañeros, y no atacarán al grupo inmediatamente. Permanecerán alertas, y algo confundidos, durante 2 o 3 rounds y solo se unirán a la riña si son atacados. Ayudarán a sus aliados elfos, pero como no tienen ninguna pista acerca de porqué están luchando, su moral será bastante baja y se retirarán si la situación se pone demasiado peligrosa.

Hay varios posibles resultados de este encuentro. El primero sería que los PJ's reaccionasen al ataque de los elfos a tiempo y los derrotan, matando algunos o probablemente a todos ellos, y matando o haciendo huir a los centauros. Cualquier superviviente podría ser interrogado (suponiendo que Tingloren sobrevive o los PJ's hablan elfo) pero serán muy poco cooperativos, particularmente si Sharelle todavía está con el grupo. Igualmente, la Mujer-Zorro exhibirá una aversión manifiesta hacia los elfos, y dirá que son bandidos renegados. Los PJ's encantados tomarán la palabra de Sharelle por verdadera sobre la de los elfos, particularmente después de que ella señala que atacaron sin la menor provocación y no se puede confiar en ellos. Si piensa que los elfos pudieran llevar a cabo su intención, también instará calladamente a cualquiera de los PJ's encantados para que maten a los "bandidos" rápidamente. Aun cuando el grupo descubra que los elfos y centauros estaban cazando a los gigantes, es sumamente improbable que cualquier miembro superviviente del destacamento se una a los PJ's.

Otra posibilidad es que los PJ's sean capaces de manejar la situación antes de que se vaya de las manos. Esto es más probable si algunos o todos los miembros del grupo resistieron el encanto de Sharelle y pueden comunicarse eficazmente con los elfos. Unos pocos hechizos no letales (encantar persona, enredar, telaraña, etc.) podría detener eficazmente a los elfos y averiguar por qué están atacando. Los PJ's encantados probablemente razonarán con los elfos atacándoles, y Sharelle hará lo que pueda para romper cualquier negociación que pudiera revelar la verdadera naturaleza licantrópica de Sharelle.

Si Sharelle está en el peligro de muerte, o si los PJ's descubren que ella es un licántropo y deciden volverse contra ella, se transformará en un ágil zorro y escapará a los bosques. Volverá atrás por el sendero y se dirigirá hacia su cabaña donde recogerá apresuradamente sus libros de hechizos y objetos de valor. Se dirigirá entonces hacia una granja periférica donde adquirirá un caballo y saldrá al camino. Con Sharelle fuera de circulación, los elfos y los PJ's podrían formar una tregua inestable. Los elfos todavía no confían totalmente en los PJ's, pero si pudieran convencer a los PJ's de la naturaleza de Sharelle, ellos podrían estar dispuestos a unir sus fuerzas contra los gigantes.

El Barranco

Sin tener en cuenta cómo resulta el encuentro con los elfos, el grupo continuará rastreando los gigantes. Lea a lo siguiente:

Cuando os habéis acercado a la empinada ladera, las señales de la presencia de los gigantes se han hecho más evidentes. hay varios árboles tirados y desarraigados completamente. Las ramas rotas y los arbustos aplastados pueden verse en todo alrededor así como un hueso de animal ocasionalmente. Cuando continuáis adelante, a través del bosque planchado podéis ver un acantilado empinado que sube a una altura de aproximadamente 9 metros. Vuestro primer pensamiento es que los gigantes deben de haber subido encima del rocoso farallón, pero cuando empezáis a buscar un lugar bueno para acometer el obstáculo, descubrís un barranco que aparece parcialmente oculto por los arbustos que crecen en sus lados. El barranco tiene aproximadamente 8 metros de ancho y se abre camino aproximadamente unos 10 metros desde el acantilado antes de doblar y quedar fuera de la vista. Multitud de huellas gigantescas y huesos de animales a la boca del barranco os convencen de que habéis encontrado la guarida de los gigantes. La pregunta es qué hacer ahora.

El barranco dobla un par de veces más aproximadamente a 40 metros de la ladera. Las paredes en la parte de atrás del barranco son más altas (aproximadamente 12 metros) debido al levantamiento de la ladera, y se acercan hasta 4 metros en la parte superior. Los gigantes han tirado un número grande de árboles y los han puesto por encima del barranco de manera que forman un tejado casual. Desde la cima del acantilado, parece como un inmenso claro, salvo por el hecho de que la mayoría de los árboles todavía tienen hojas en ellos.

De aquí en adelante, lo que pasa es completamente dependiente en las acciones de los PJ's. Si ellos tienen cuidado, y sosiego, casi seguramente conseguirán la sorpresa sobre los hermanos Rocanegra, que están descansando en la parte de atrás del barranco. Tienen un fuego sobre el que están asando uno de los caballos de Sharelle y están jugando a un viejo juego gigante llamado "roca caliente", que consiste en calentar una piedra al fuego y tirársela de uno a otro intentándose no quemarse. Si los PJ's escuchan durante un periodo de tiempo pueden oír que un gigante grita de vez en cuando de dolor y un eco de maldiciones suena abajo en el barranco. Este escenario permite mucha creatividad por parte de los jugadores inventando un plan de ataque. Debe ser relativamente fácil para un personaje subir el acantilado y explorar fuera la guarida de los gigantes desde el exterior, o para un ladrón o guardabosques bajar al suelo del barranco silenciosamente sin hacerse notar. Unos arqueros bien dispuestos a lo largo de la cima del barranco podrían causar estragos con relativa seguridad (aunque ellos todavía pudieran ser golpeados por una piedra bien tirada) y preparar algún tipo de trampa o embosca a la boca del barranco también podría ser bastante eficaz.

El DM puede querer modificar el estado físico actual de los gigantes dependiendo de la fuerza del grupo. Si los PJ's han tenido éxito alistando la ayuda de los elfos y los centauros (o viceversa), entonces deja a los gigantes con sus puntos de golpe llenos y asume que se han recuperado de su encuentro anterior con los compañeros de Sharelle. Si el grupo está solo, o se compone de personajes de niveles más bien bajos, entonces reduce los puntos de golpe de los gigantes de manera que este encuentro y final sea un desafío sin ser un suicidio.

Concluyendo la Aventura

Asumiendo que los PJ's ganan la batalla final con los gigantes, probablemente investigarán la guarida para buscar tesoro, pero será infructuoso. Los gigantes fueron echados a puntapiés fuera de su clan con nada más que sus garrotes, y no han acumulado riqueza desde entonces. Los lugareños estarán por supuesto alborozados con la derrota de los gigantes y tratarán al grupo con una fiesta digna de un héroe. Si algún elfo o centauro acompañó a los PJ's, se irán inmediatamente a casa después de matar a los gigantes y no participarán en la celebración de la victoria.

Si Sharelle todavía está con el grupo, asistirá a la fiesta, para gran mortificación de las mujeres del pueblo y empezará clandestinamente a "entrevistar" a los hombres para reemplazar a sus compañeros muertos por los gigantes. Cualquier PJ masculino encantado es la primera opción, y será muy probable que tenga éxito convenciéndoles para quedarse con ella en lugar de continuar con el grupo. Dependerá de los PJ's no encantados romper el encanto de algún modo, o "raptar" a sus camaradas por la fuerza aunque cualquier acción abiertamente hostil contra Sharelle incurrirá en la ira de no sólo el PJ encantado, sino también de las tres cuartas partes de la población masculina de Poblasmace. Los PJ's encantados se resistirán a cualquier intento para hacerles dejar a Sharelle y podría constituir una oportunidad muy interesante para interpretar el rol de cada PJ. Como DM, pensaría en dar una sustancial paga extraordinaria de puntos de experiencia si los jugadores juegan bien esta porción de la aventura.

Hay un par de actividades a continuación que el DM puede desear rematar y en adelante depende de cada uno desarrollar estas continuaciones. Hay todavía una fuerza de 12 elfos que siguen detrás del destacamento de avanzadilla. Si los PJ's terminaran matando algunos o a todos los del destacamento, los elfos que siguen detrás pueden decidir exigir alguna forma de venganza por el acto. Esto es particularmente probable si los PJ's y cualquier elfo superviviente nunca aclararon sus posturas sobre el incidente del bosque. Si Sharelle todavía está viva, los elfos podrían descubrir este hecho y podrían decidir eliminarla, quizás "librando" a cualquier PJ que todavía siga encantado. Si la verdadera naturaleza de Sharelle se descubrió durante la aventura, y ella huyó de la escena con éxito, el grupo podría encontrarla de nuevo.

Nota del Traductor: Si suponemos que los gigantes derrotan a los PJ's, dependiendo del daño que hayan sufrido los brutos, podrían pensar que este valle no es tan tranquilo como pensaban en un principio y podrían abandonar el lugar para siempre. En este caso podrían encaminarse hacia la Carretera de Tethyamar, asaltar la Hondonada de Anázharo y buscar alguna que otra granja que poder asaltar, continuando de esta manera sus correrías. De esta manera incluso, los aldeanos considerarán a los supervivientes verdaderos héroes ya que les han librado del problema, pero si la noticia se extiende puede ser que los afectados por las correrías de los gigantes busquen a los PJ's y les exijan que acaben con la plaga que se ha asentado en la cercanía de sus granjas...otra vez a empezar.

Los Protagonistas

Dientetorcido y Alientodeoso, los hermanos Rocanegra (gigantes de la colina)

Gigantes de las colinas (2): INT Baja (5-7); AL CM, CA 3 (5); MV 12; DG 12+2; Pg 50, 47; GACO 9; #AT 1; Daño 2-12+7 (Garrote) 2-16 (Rocas); AE Arrojar Rocas; DE Atrapar Rocas y proyectiles semejantes 30%; RM No; TM E (4,5 metros); ML Elite (13-14); PX 3000;
No tienen ningún artículo de valor.

Sharelle, la Mujer Zorro

Mujer Zorro (1): INT Excepcional (16); AL CM; CA 2, 4 o 6; MV 24, 18 ó 12; DG 8+1; Pg 35; GACO 12; #AT 1; Daño 1-2/2-12 o por arma; AE Hechizo, Conjuros; DE Armas de plata o +1 para golpear; RM Especial; TM M; ML Elite (13); PX 1400;

- Puede asumir la forma de un zorro de color plata, un elfo con cabeza de zorro (raposa), o un elfo ordinario.
- Automáticamente encanta a todos los varones con sabiduría menor de 14 dañada por plata o las armas de encantamiento +1 o superior.
- 90% inmune al sueño/encantamiento.
- Cuando se halla en forma de zorro, puede *Pasar sin dejar huella* en entornos naturales.
- Lleva un *Anillo de Escudo Mental*.

Habilidades de mago a 4' nivel de experiencia con los siguientes hechizos en su libro

nivel: 1 número por día: 3

Afectar fuegos normales, Alarma, Cambiar el yo, Toque helado, Comprender lenguajes (r), Luces danzantes, Detectar magia, Proyectil mágico, Dormir, Aparición, Provocar.

nivel: 2 número por día: 2

Alterar el yo, Truco de la cuerda, Oro de los tontos, Fuerza fantasmal mejorada, Trampa de Leomundo, Llamar enjambres, Polvo rutilante, Nube hedionda, Telaraña.

bw (como un elfo)

Destacamento de Elfos y Centauros

Elfos (5): INT Alta (14); AL CB; CA 6; MV 12; DG 3; Pg 12; GAC 0 18; #AT 1; Daño por arma; AE +1 para golpear con arco y espada; DE ocultos en el bosque sólo pueden ser descubiertos con habilidades del tipo descubrir objetos invisibles; RM 90% resistencia Sueño/Hechizo; TM M, ML Elite (13); PX 420;
armados con espadas cortas y arcos cortos (+1 al golpear con estas armas) .

Centauros (5) : INT normal, AL N -1 CA 5 (4) , MV 18, DG 4, Pg 23, 21, 20, 19, 15; GACO 17; #AT 3; Daño 1d6/1d6 + arma ; AE No ; DE No ; TM G (2,5 metros de alto) ; ML 13; PX 175;
armados con lanzas largas que hacen 1-6pts daño (daño doble cargando) y arcos cortos.