

CRIATURAS

Los pjs viajan todos en el interior de unos carromatos, encadenados a los barrotes con fuertes presas de hierro, rumbo a los mercados de esclavos humanos de las poblaciones cercanas, otros en dirección a las cárceles a la espera de su ejecución y otros para ser llevados a trabajar a las minas cercanas. Todos ellos son criaturas repudiadas por sus captores, humanos la mayoría de ellos, aunque también algunos medio elfos y enanos.

La caravana de prisioneros avanza a través de un estrecho sendero, con una profunda y pronunciada pendiente a su derecha mientras la pared rocosa se encuentra a su izquierda. El tiempo es desapacible, con el cielo nublado y una ligera llovizna que los castiga desde hace un par de horas.

Los captores, cubiertos con ropas de abrigo, usan sus látigos para golpear a los animales que tiran de los carromatos o para castigar a los prisioneros. Alguno de vez en cuando, incluso es pinchado con una de sus lanzas solamente para diversión de los hombres.

“Preparaos, perros, ahora pagaréis vuestros crímenes”.

Pero justo tras pronunciar estas palabras, algo ocurre. Un estruendo parece sacudir la montaña y, producto de las recientes lluvias que asolan la región, un desprendimiento tiene lugar. Piedra, tierra y barro se desprenden y se precipitan ladera abajo. Los gritos de los hombres y los animales se mezclan con los de los prisioneros, ahogados todos por el gran estruendo del derrumbamiento.

El carro donde los pjs se encuentran prisioneros pierde pie víctima del derrumbe, al fallar apoyo una de las ruedas. El vehículo, junto a varios de sus captores se precipita precipicio abajo, rebotando y golpeándose contra árboles, rocas y suelo, hasta detenerse finalmente varias decenas de metros más abajo. Los personajes sufren cada uno un daño de 2D6 debido a los golpes y la caída. De los cuatro hombres que han caído, tres están inconscientes y tan solo uno podrá plantar cara a los prisioneros, los cuales estarán libres pues el vehículo donde se encontraban presos ha sufrido graves daños, facilitando la huida de los prisioneros.

Guardias nivel 1

PG 12; CA 18; Iniciativa +1; Armas: lanza corta +2 (daño 1d8), espada corta +3 (daño 1d6), cuchillo +2 (daño 1d4), arco largo compuesto +2 (daño 1d8); F/R/V (+4/+1/+1).

Guardias nivel 2

PG 19; CA 19; Iniciativa +5; Armas: lanza corta +4 (daño 1d8+2), espada corta +5 (daño 1d6+2), cuchillo +4 (daño 1d4+2), arco largo compuesto +4 (daño 1d8+2); F/R/V (+5/+1/+1).

Capitán guardias nivel 4

PG 34; CA 21; Iniciativa +5; Armas: lanza corta +7 (daño 1d8+5), espada bastarda +9 (daño 1d10+5), cuchillo +2 (daño 1d4+3), arco largo compuesto +6 (daño 1d8+3); F/R/V (+6/+2/+2).

Si deciden registrar los cuerpos, todos iban armados con espadas anchas y lanzas cortas, dos de ellos además un cuchillo cada uno y el tercero un broquel. Para quitar las armaduras –laminadas –deberán tener en cuenta los diferentes tamaños, además que para ello necesitarán algo de tiempo, y si logran un Escuchar a CD 10 oirán los gritos

desde el camino que indican que los hombres de la caravana se están rehaciendo, e incluso algunos empiezan a descender ladera abajo en busca de supervivientes.

El lugar donde se encuentran es un terreno boscoso, escarpado, con algunos riachuelos que lo transitan.

Se encuentran en territorio desconocido, ninguno de ellos ha estado nunca en esta zona y su desconocimiento es total. Lo que si que pueden recordar es que hace apenas unas dos horas dejaron atrás un pequeño poblado de no más de treinta habitantes, muchos de ellos mujeres y niños. Allí podrían encontrar alimentos, ropas y quien sabe si quizás armas.

Otra opción es quedarse por los alrededores y explorar la zona.

Si deciden dirigirse hacia el pueblo, ir bosque a través los ralentizará bastante, a pesar de ser una ruta mucho más directa que seguir el camino. En la primera opción tardarán unas cuatro horas, mientras que por el sendero serán tres las que les ocuparán.

Los alrededores del pueblo están ocupados por campos de cultivo, pocos y de pequeño tamaño. Hay un riachuelo en las cercanías, algunos árboles frutales, una decena de casas de madera, una plaza central, un par de establos y cuatro graneros. De los treinta y dos habitantes ocho son niños, doce mujeres, nueve hombres y tres ancianos.

Armas podrán encontrar hachas de mano, cuchillos, un par de espadas cortas y poco más. Ni escudos ni armaduras. Comida hallarán bastante, y otros utensilios como cuerdas, antorchas, sacos y cosas parecidas. No hay caballos, sólo un par de mulas.

Lo que si que hallarán en una de las casas, la del hombre que realiza las funciones de representante de todos ellos, un tosco mapa con algunos de los accidentes geográficos más importantes de la zona, además de ciertos puntos interesantes allí marcados: un grupo de supuestas cuevas, una antigua fortaleza abandonada, un grupo de antiguas minas enanas y un par de poblaciones cercanas, así como una posada de camino, todo ello en un radio de unos pocos kilómetros. Un poco más alejada aparece marcada una zona con la indicación de Peligro. En realidad se trata de un asentamiento orco, unos sesenta individuos en total al mando de un cabecilla, Urkrog (guerrero de quinto nivel) y un clérigo llamado Grumsh (clérigo de cuarto nivel).

Posada del camino: Situada en el camino que conduce hasta la villa de Devenia, es parada prácticamente obligatoria para todos aquellos que transitan por el lugar debido a la distancia entre las distintas poblaciones.

El lugar es regentado por Vicker, un antiguo soldado que con el dinero ahorrado compró el negocio, y su mujer, Mara, la cual realiza las funciones de cocinera. Les ayudan sus dos hijos, Gertrud y Aren. El local dispone de doce habitaciones para huéspedes, ocho de ellas sencillas y cuatro dobles, además de las suyas. En la planta baja se encuentra el comedor, la cocina, la despensa y las habitaciones de los propietarios. Hay dos plantas encima, cada una con cuatro habitaciones sencillas y dos dobles. Adosada a la casa se encuentran las cuadras, con capacidad para diez caballos y dos carromatos.

Las personas que se alojan en el lugar suelen ser comerciantes, personas que se desplazan entre las poblaciones cercanas y que se ven obligadas a pasar noche en la posada o bien quedarse a comer, y cuyo número suele oscilar entre cuatro y ocho.

Vicker, guerrero orondo de quinto nivel

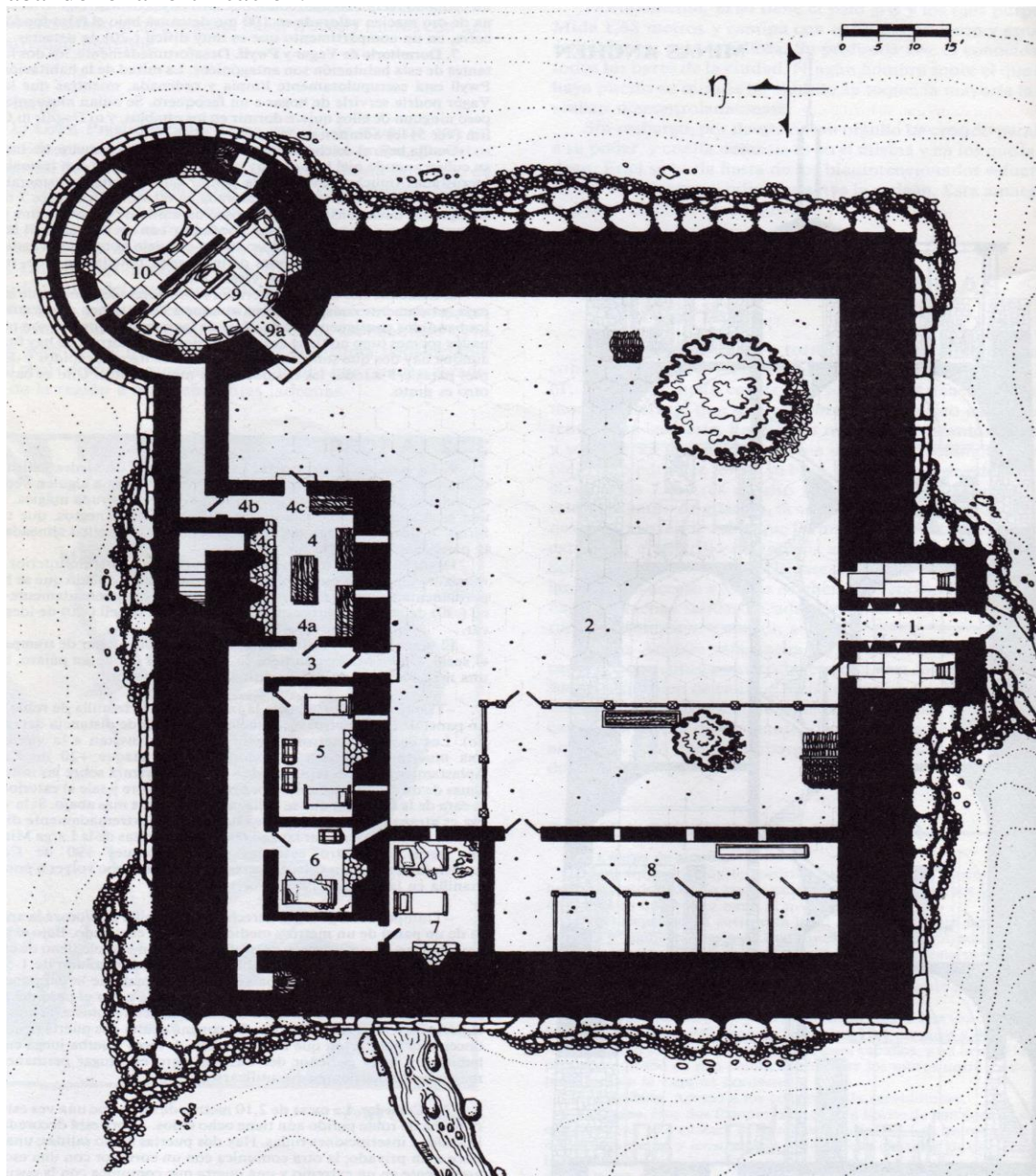
PG 42; CA 21 (si lleva la armadura completa, restar en caso contrario, 13); Iniciativa +5; Armas: Espada bastarda +10 (daño 1d10+5), F/R/V (+7/+3/+3).

Fortaleza abandonada: Situada en un pequeño montículo, cruce de dos caminos, uno que proviene de la zona de las minas y otro, cubierto de vegetación, que comunica con el sendero principal.

Esta rodeada de un pequeño muro de unos cuatro metros de alto, derruido en algunas partes y con vegetación cubriendo algunas otras partes. Unas puertas dobles de madera, unas caballerizas en mal estado, un pozo abandonado, un edificio de la guardia y una torre del homenaje. Hay varias habitaciones, un par de salas grandes entre ellas el gran comedor, una armería llena de armas oxidadas –algunas en buen estado –y armaduras, despensa –todo inservible –cocina y almacén.

Revisando la torre poco de interés encontrarán, lo más destacado un mapa antiguo de la zona, bastante más detallado que el pudieron hallar en el poblado. En él aparecen marcadas las minas, pero sólo los niveles superiores.

No se observan restos de lucha, así que la suposición lógica es que simplemente se abandonó la fortificación.



Las cuevas: Situadas en la base de una alta pared rocosa, las cuevas se prolongan durante unos ochocientos metros. La más pequeña de ellas está ocupada por un oso, el cual se estará preparando para hibernar en la época que tiene lugar la aventura.

Las mayores ofrecen muchas posibilidades de refugio, múltiples son sus pasillos y salas, la mayoría comunicadas entre sí.

La torre: Esta antigua torre de vigilancia no aparece ni tan siquiera en los mapas. Reliquia de un pasado olvidado, en la actualidad es el refugio de un grupo de bandidos comandados por un mago venido a menos huido de Amn y de nombre Magrat.

Mago nivel 4 (1)

PG 18; CA 13; Iniciativa +2; Bastón +2(daño 1d6); F/R/V (+2/+3/+5); Conjuros diarios 4/4/3.

Equipo: Gracia felina (poción 1º), Curar heridas leves (poción 2º), invisibilidad (poción 2º-3º), brazaletes de armadura +1, varita de Proyectil mágico, Rollo de pergamino de Disipar Magia, Volar, 2 convocar monstruo, Telaraña, Rayo relampagueante.

Conjuros conocidos: Nivel 0: Atontar, Rayo de escarcha, Leer Magia, Luz, Llamarada. Nivel 1: Armadura de mago, Manos ardientes, Trepar cual arácnido, Dormir, Identificar, Proyectil mágico. Nivel 2: Flecha ácida de Melf, Esfera flamígera, Telaraña, Pauta hipnótica.

Bandidos pícaros nivel 2 (4)

PG 11; CA 15; Iniciativa +6; Armas: estoque +3 (daño 1d6+1, arco corto compuesto +5 (daño 1d6+1); F/R/V (+1/+5/+0). Escondarse Moverse sigilosamente Piruetas +7, Escuchar Avistar +5.

Ataque furtivo +1d6, evasión.

Cuero tachonado de gran calidad.

Bandidos exploradores nivel 2 (5)

PG 17; CA 15; Iniciativa +2; Armas: espada larga +4 (daño 1d8+2), arco largo compuesto +4 (daño 1d8+2); F/R/V (+4/+2/+1). Avistar +6, Supervivencia +6, Moverse sigilosamente +7, Escondarse +7.

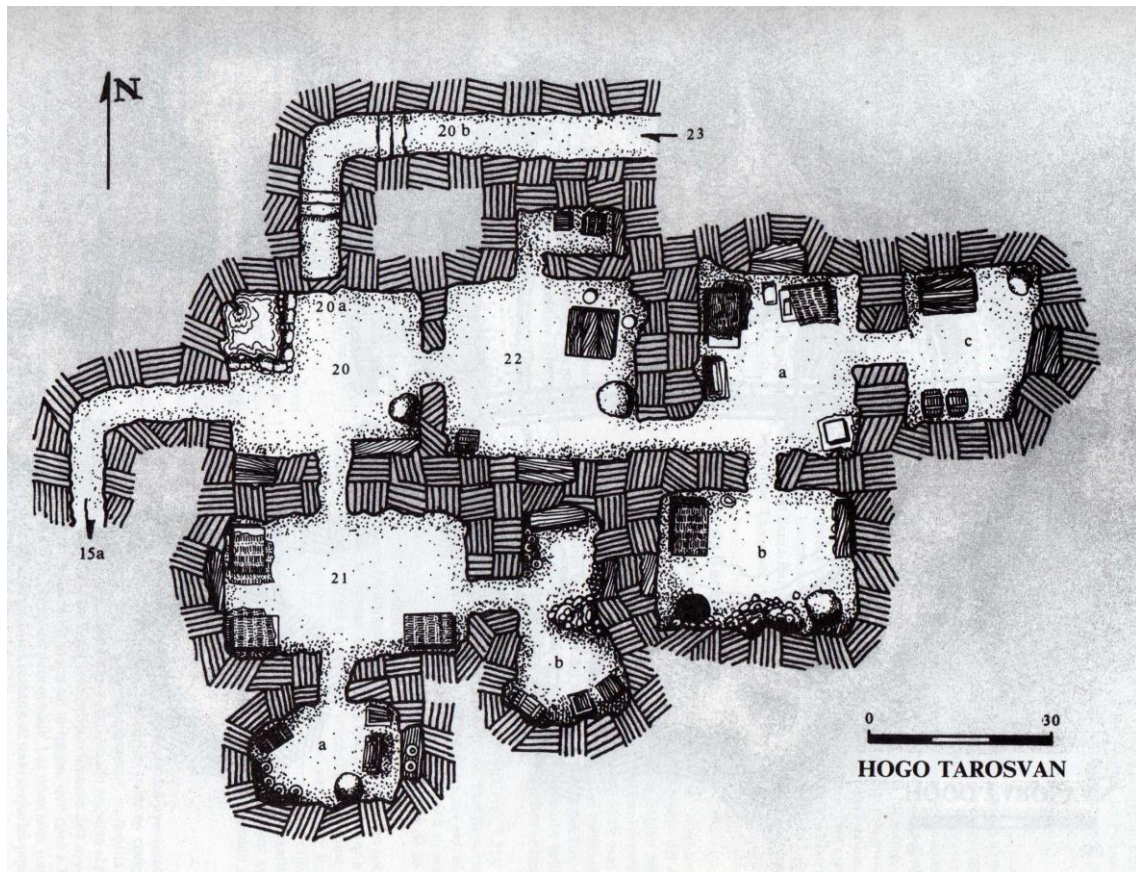
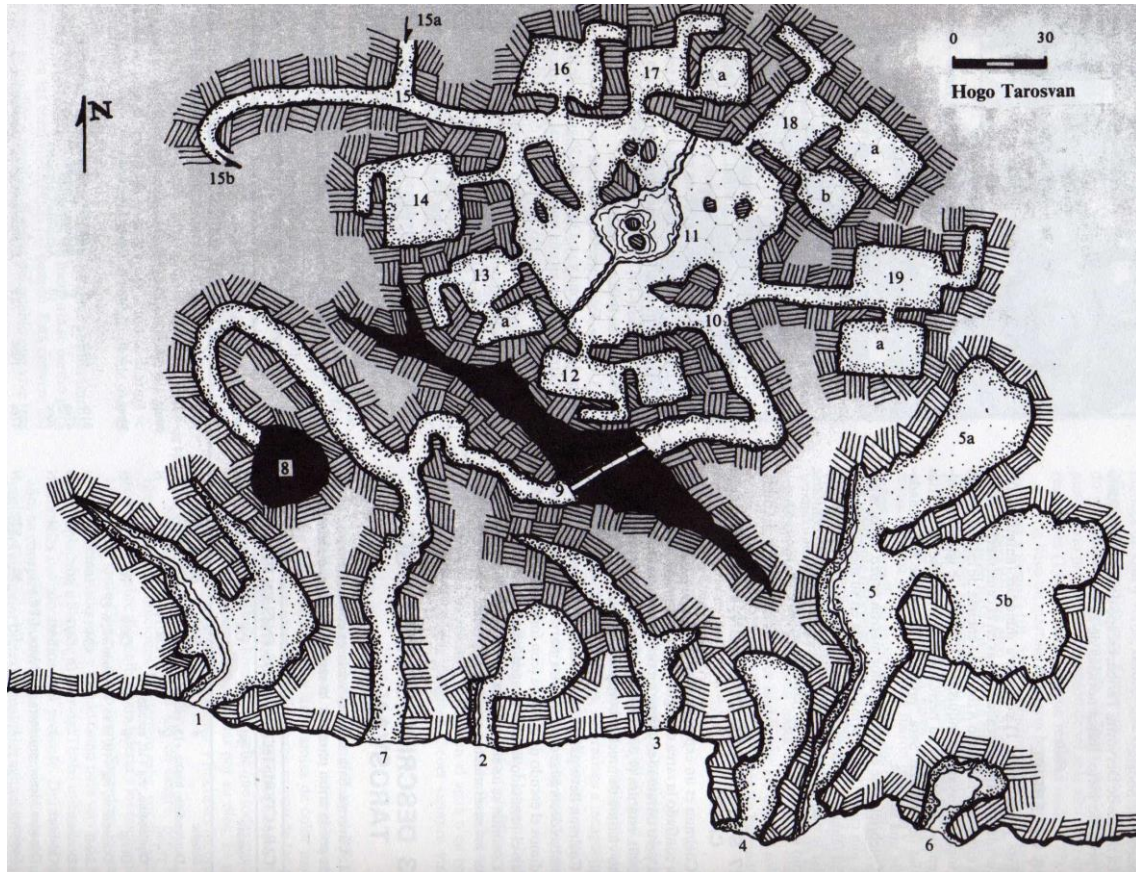
Ataque adicional con corta si va a dos manos al nivel más alto pero con un penalizador de -2.

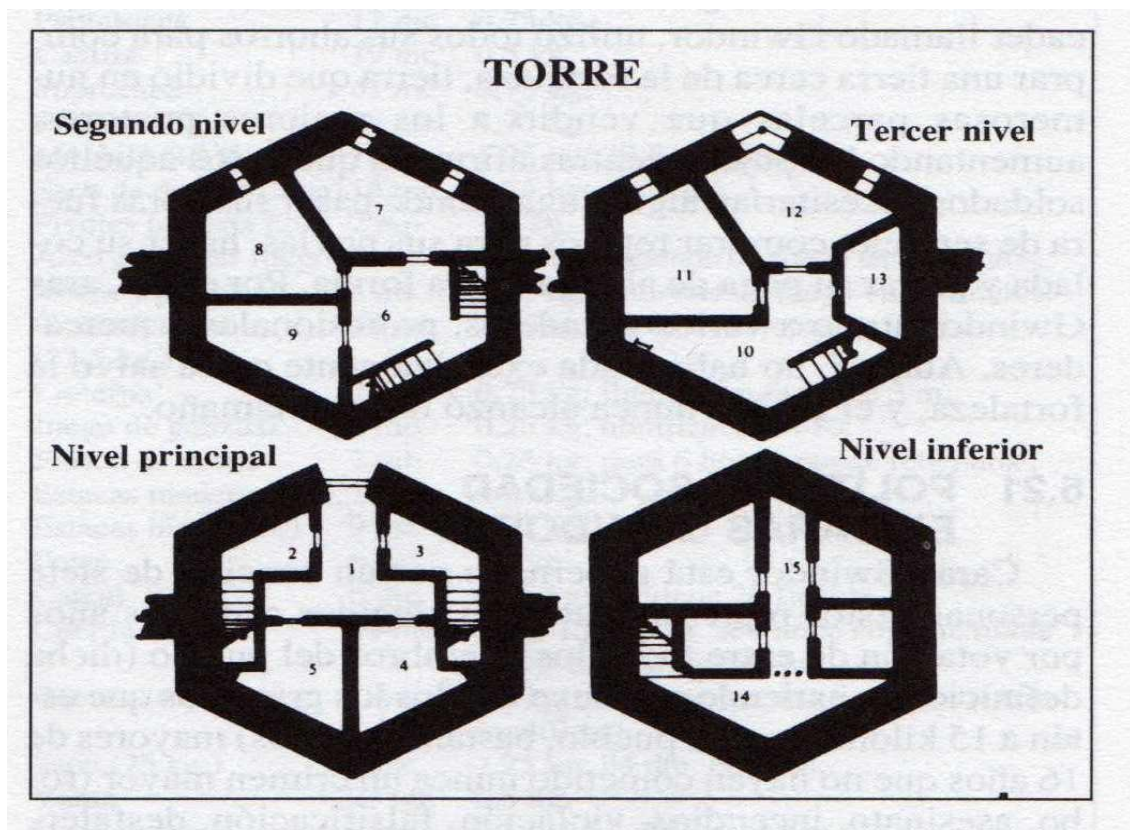
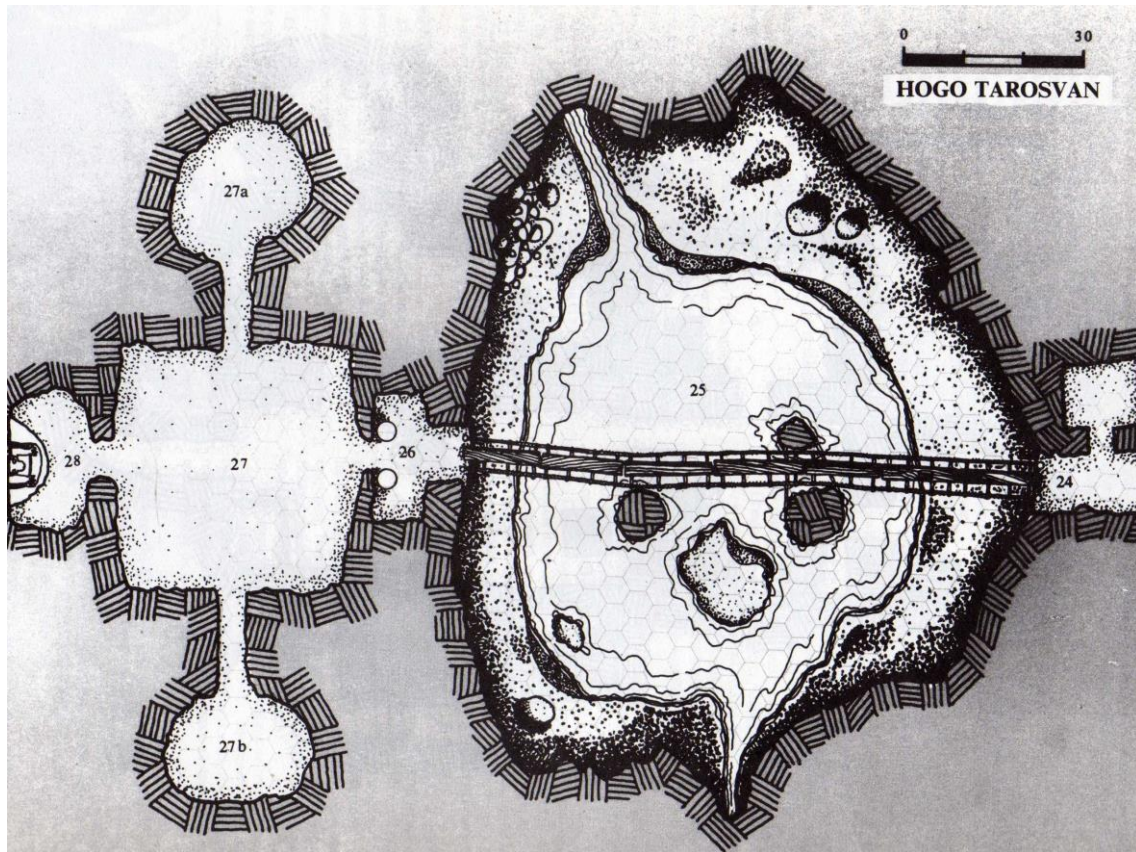
Rastrear, Enemigo predilecto (trasgoide).

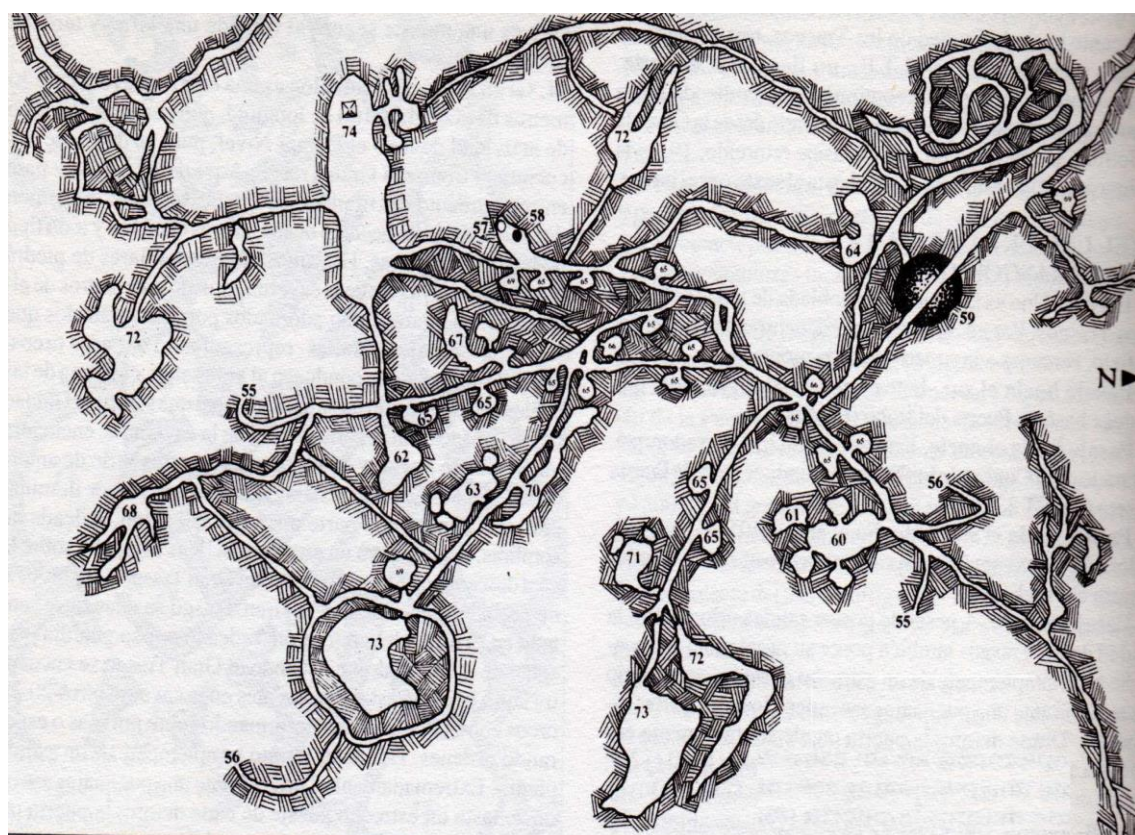
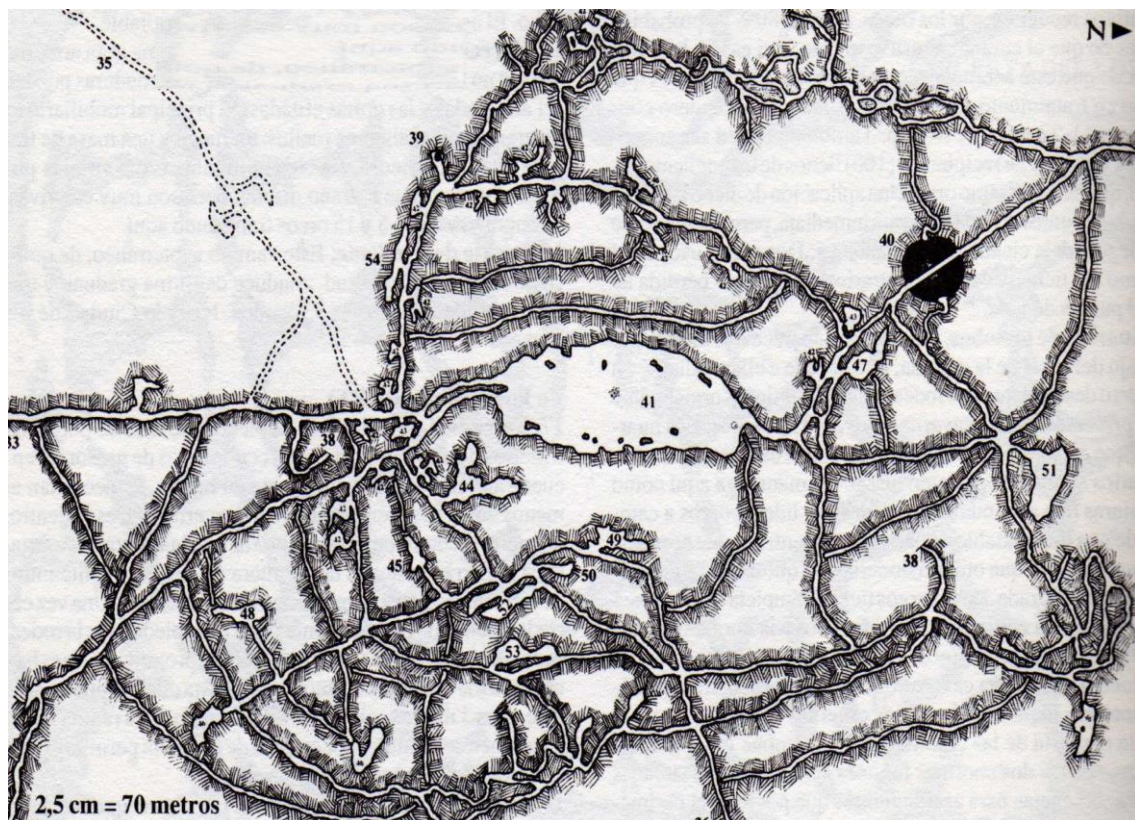
Cuero tachonado de gran calidad.

Las minas: El mayor problema que encontrarán los pjs, especialmente si desean instalarse en la zona. Están ocupadas por una comunidad de enanos, unos cincuenta en total repartidos por todos los niveles que hay, ocho en total.

El nivel superior está ocupado por los habitáculos de los enanos, lugar donde descansan, duermen y se divierten. Han construido unas puertas de madera, toscas pero suficientes para protegerse de las inclemencias y los animales salvajes que hay por los alrededores. De los cincuenta enanos, cuarenta y cinco están en edad de luchar, mientras los otros cinco son dos clérigos y tres ancianos bajo cuya responsabilidad se encuentra el asentamiento. Por supuesto, el botín que puede obtenerse si logran hacerse con las posesiones de las minas es enorme, aunque los enanos harán todo lo posible para evitarlo, como es de suponer.







Encuentros

Los elfos del bosque: Avanzando a través de la espesura los pjs tendrán derecho a una tirada de Avistar o Escuchar enfrentada a la habilidad correspondiente de un grupo de elfos que los han emboscado. Son tantos como pjs, aunque esperan contar con el factor sorpresa y el hecho de tener enfrente a un grupo de criaturas consideradas por ellos inferiores. Su actuación en principio será la de rodear al grupo de personajes y dispararles desde diferentes puntos, contando a su favor con su facilidad para moverse por la espesura e irse moviendo a través de ella por diferentes puntos para despistar a los emboscados. Se trata de elfos armados con arcos largos y espadas largas y cortas, exploradores todos ellos, vestidos con armaduras ligeras y cubiertos con capas que facilitan el ocultarse en el bosque. Incluso alguno de ellos lleva algún objeto especial, como una espada larga +1 o alguna pócima de curación, anillo de protección o capa con bonificador para ocultarse en la espesura. El combate debería ser relativamente igualado y suponer un desafío para el grupo, más teniendo en cuenta que los elfos cuentan con el factor de la sorpresa de su lado. Si capturan alguno lo único que podrán averiguar –más que nada por las amenazas que profiere –es que hay más elfos por el bosque, aunque ni bajo tortura les llevará o les dirá donde encontrar su campamento o poblado, ni cuantos son ni nada por el estilo. Tan solo el nombre de su líder, un tal Tar –Uliden.

Elfo guerrero n2

DG 2D10+2, pv 16; Iniciativa +7 (Iniciativa mejorada, Destreza); CA 18 (+4 armadura, +1 escudo, Des); Atq +4 c/c (1D8+1 espada larga, crítico 19-20) o +3 c/c (1D6+1, lanza media, crit x3) o +5 a distancia (1D8 arco largo, crítico x3, alcance 37 m); CE habilidades raciales élficas; TS Fort +4, Ref +3, Vol +1; F 13, D 16, C 13, I 12, S12, C12.

Habilidades: Sanar +2, Esconderse +4, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +4, Montar +4, Buscar +4, Avistar +4.

Dotes: Reflejos de combate, Iniciativa mejorada, Soltura con espada larga.

Tar –Uliden guerrero n5

DG 5D10+ 10, pv 45; Iniciativa +9 (Iniciativa mejorada, Destreza); CA 20 (+4 armadura, +1 escudo, Des); Atq +9 c/c (1D8+2 espada larga, crítico 19-20) o +7 lanza media, crít x3) o +9 a distancia (1D8 arco largo, crítico x3, alcance 37 m); CE habilidades raciales élficas; TS Fort +6, Ref +5, Vol +4; F14, D 18, C 14, I 16, S 15, C 15

Habilidades: Sanar +5, Esconderse +8, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +8, Montar +5, Buscar +6, Avistar +7.

Dotes: Reflejos de combate, Iniciativa mejorada, Soltura con espada larga, Soltura con arco largo.

Los saqueadores: Si uno de los días deciden regresar a las cuevas se encontrarán que éstas han sido saqueadas, y muchas de las cosas que allí se encontraban han desaparecido. Examinando los alrededores y el interior hallarán huellas que denotan –con unas buenas tiradas de Rastrear, cuanto más altas más información –que un grupo de individuos de tamaño humanoide calzados con botas y bastante pesados, además de algunos caballos, han estado allí y han registrado toda la zona. Este encuentro sólo tendrá lugar si las cuevas se hallaban vacías y no se encontraba ningún pj en el interior. Si había pnjs compañeros del grupo, éstos estarán muertos y sus cabezas separadas del cuerpo y empaladas en picas. El registro es reciente, seguramente unas horas antes, y con un poco de suerte y si se dan prisa podrían alcanzar aún a los asaltantes. Estos son

un grupo de humanos, aventureros que se han enterado de la matanza acontecida en la villa de Brandein, que se ofrece una recompensa por la captura de los responsables y que decidieron que uno de los primeros lugares a investigar serían las cuevas. Son tantos como pjs más dos, la mitad de ellos a caballo, fuertemente armados, pero que tras revisar las cuevas viajan a un ritmo lento y que acamparán de noche y dormirán mientras se turnan en la pesada tarea de montar guardias. Al igual que el encuentro de los elfos, el factor sorpresa es muy importante, pero esta vez puede decantarse a favor del grupo si saben jugar bien sus cartas.

Humano bandido n2

DG 2D10+2, pv 17; Iniciativa +6 (Iniciativa mejorada, Destreza); CA 17 (+4 armadura, +1 escudo, Des); Atq +4 c/c (1D8+1 espada larga, crítico 19-20) o +4 a distancia (1D8 arco largo, crítico x3, alcance 37 m); CE habilidades raciales élficas; TS Fort +4, Ref +2, Vol +1; F 13, D 14, C 13, I 12, S12, C12.

Habilidades: Escondarse +4, Escuchar +2, Moverse sigilosamente +2, Montar +6, Buscar +4, Avistar +4.

Dotes: Iniciativa mejorada, Soltura con espada larga, Disparo rápido.

Los orcos fugitivos: Un día que se encuentren en la torre, mientras uno de ellos esté en lo alto montando guardia, vislumbrará una pequeña columna de humo que surge de la espesura a bastante distancia. Está hacia el norte, calcula que a unas dos horas de viaje bosque a través. Si deciden dirigirse hacia allí se encontrarán con una sorpresa. El humo proviene de una granja ardiendo, una casa y un granero concretamente. Los campos de cultivo han sido arrasados y un grupo de cuatro orcos se está divirtiendo a costa de los habitantes del lugar. Éstos eran un matrimonio de cierta edad, ambos descuartizados, y su hija y el marido de esta. La mujer está atada a un poste y está siendo obligada a ver como los orcos van cortando en pedacitos a su marido, el cual para su desgracia aún está vivo. Sus gritos se oyen desde cientos de metros. Hay el cadáver de un orco tirado en el suelo, con la cabeza hendida por un hacha de mano aún clavada en ella. Los orcos se mostrarán cautos en un principio, desconfiando de los recién llegados. Según sea su actitud pueden aceptar unirse a los pjs, aunque primero querrán erigirse en sus líderes pueden ser convencidos a la manera típica de estas criaturas, es decir, a mamporros. Según descubrirán, la fortaleza situada en las cercanías creen que está abandonada, y planeaban hacerse con ella llevando alimentos, de ahí la visita a la granja. Proviene del noreste (la zona marcada como peligro), donde se hallan diversas tribus orcas. Son cuatro en total, pero una de ellas, la suya, fue exterminada hace unos días y ellos huyeron al sur. Pueden ser entre todos los grupos unos cien orcos, tribus pequeñas que o bien se han exterminado entre ellas o bien han ido cayendo víctimas de las fuerzas del noble humano de la zona, además de los elfos de los bosques. Saben poco más excepto que hay, tal y como les han dicho, un castillo más al noroeste, con un humano bastante poderoso que controla la región. Esta es una gran oportunidad de los pjs de hacerse con un buen puñado de orcos a su disposición si saben manejarse bien y se deciden a intentar controlar a las tribus enfrentadas del norte

Los hombres de Hoffman: Este encuentro tendrá lugar semanas después que los pjs se hayan instalado en la torre. A consecuencia de la matanza en la villa de Brandein las fuerzas próximas al noble Karstein han decidido tomar cartas en el asunto, al haber sido encontrados varios supervivientes perdidos en los bosques y, las siguientes caravanas

que cruzaron por el lugar llevar noticias de la catástrofe ahí acontecida. Para ello, ha sido destacado un grupo de soldados del mismo castillo del noble, el barón Karstein. Se trata de un equipo de hombres bien armados y entrenados, acompañados de un clérigo humano especializado en hechizos mentales y de curación. Son una veintena, de modo que la única opción de los personajes es, o bien evitarlos, o bien haber conseguido aliados en la zona, principalmente las tribus de orcas dispersas y enfrentadas situadas más al norte. El grupo, al mando del capitán Hoffman, tomará como centro de operaciones la villa de Brandein, aunque esto será sólo temporal. Tres días después de su llegada se dirigirán hacia la fortaleza abandonada, lugar donde se instalarán. Si por aquellas casualidades los pjs hubieran tomado el sitio como nuevo hábitat, los sitiarán y mandarán mensajeros para pedir refuerzos mientras impiden que nadie escape. No atacarán si ven el castillo bien defendido, Hoffman es un hombre experimentado y que no sacrificará a sus soldados en vano.

El curso de los acontecimientos en lo que se refiere a Hoffman y su grupo es como sigue:

Día 1: Asalto por parte de los pjs de la villa de Brandein.

Día 3: Descubrimiento de lo acontecido por una caravana.

Día 5: Hallados supervivientes del asalto. Las noticias llegan al castillo de Karstein traídas por la caravana.

Día 7: Hoffman sale del castillo de Hokkenhoff con sus veinte y un hombres.

Día 8: Hoffman y los suyos llegan a Brandein.

Día 9 y 10: Exploran los alrededores en busca de más supervivientes y pistas sobre los atacantes.

Día 11: El grupo se dirige hacia la fortaleza abandonada.

Día 16: Descubren la torre.

Hoffman guerrero n9

DG 9D10+18, pv 83; Iniciativa +8 (Iniciativa mejorada, Destreza); CA 18 (+4 armadura, +1 escudo, Des); Atq +14 c/c (1D8+1 espada larga, crítico 19-20); TS Fort +7, Ref +3, Vol +3; F 19, D 19, C 14, I 14, S10, C11.

Habilidades: Escuchar +6, Intimidar +5, Nadar +4, Saltar +8.

Dotes: Iniciativa mejorada, Soltura con espada larga, Especialista en espada larga, Ataque poderoso, Hendedura, Gran Hendedura.

Soldados nivel 1

PG 12; CA 18; Iniciativa +1; Armas: lanza corta +2 (daño 1d8), espada corta +3 (daño 1d6), cuchillo +2 (daño 1d4), arco largo compuesto +2 (daño 1d8); F/R/V (+4/+1/+1).

Soldados nivel 2

PG 19; CA 19; Iniciativa +5; Armas: lanza corta +4 (daño 1d8+2), espada corta +5 (daño 1d6+2), cuchillo +4 (daño 1d4+2), arco largo compuesto +4 (daño 1d8+2); F/R/V (+5/+1/+1).

Sargento nivel 4

PG 34; CA 21; Iniciativa +5; Armas: lanza corta +7 (daño 1d8+5), espada bastarda +9 (daño 1d10+5), cuchillo +2 (daño 1d4+3), arco largo compuesto +6 (daño 1d8+3); F/R/V (+6/+2/+2).

Las tribus orcas: Como mencionábamos anteriormente, son actualmente tres las tribus orcas situadas en los alrededores, todas ellas hacia el noreste del lugar donde se encuentran los pjs. La distancia es considerable, prácticamente una semana de trayecto a través de la espesura del bosque, pasando a través de las cimas montañosas más próximas al norte de la fortaleza y a la derecha del lago Kinglaer, una gran masa de agua regada por el deshielo de la gran cadena de montañas conocidas como las Tor-Argath.

La primera de las tribus orcas es conocida como los Colmillos Sangrientos, un grupo de unos doscientos orcos –ciento veinte de ellos en edad de combatir –liderados por un gran orco llamado Urgran “Revientacerebros”, un gigante entre su especie, con un anillo de hierro en la nariz, un collar de pinchos en el cuello, un garrote con un clavo en su punta y unos brazos tan grandes como sus piernas. Viven en unas cuevas pequeñas situadas en la base de unas colinas en las inmediaciones del lago Kinglaer.

La segunda tribu son los llamados a sí mismos Azote de Gruumsh, unos doscientos cincuenta orcos –doscientos guerreros –liderados por Bogror “ColmilloNegro”, famoso por sus dos gigantescos colmillos con los que suele arrancar la traquea de sus enemigos moribundos. Esta tribu habita en un claro entre el lago Kinglaer y las Tor –Argath.

Por fin, la tercera tribu y más importante –cuenta ahora con unos cuatrocientos orcos, aunque antes de exterminar a los Muerte Verde eran casi setecientos –trescientos cincuenta de los cuales son guerreros –es la del Hacha Sangrienta, cuyo líder es el gran Grondar “el Sanguinario”, una bestia parda tan ancha como alta, un auténtico animal en el combate. Habitan en las montañas de las Tor –Argath, en unas cuevas allí situadas.

Urgran “Revientacerebros” guerrero n2

DG 2D10+6, pv 21; Iniciativa +5 (Iniciativa mejorada, Destreza); CA 14 (+3 armadura, Des); Atq +7 c/c (1D12+4 gran hacha, crítico x3); F 17, D 13, C 17, I 10, S9, C11.

Habilidades: Escuchar +3, Intimidar +5, Nadar +2, Saltar +3, Trepar +5.

Dotes: Iniciativa mejorada, Soltura con gran hacha.

Bogror “ColmilloNegro” guerrero n3

DG 3D10+9, pv 30; Iniciativa +5 (Iniciativa mejorada, Destreza); CA 14 (+3 armadura, Des); Atq +8 c/c (1D12+4 gran hacha, crítico x3); F 17, D 13, C 17, I 10, S9, C11.

Habilidades: Escuchar +3, Intimidar +5, Nadar +2, Saltar +3, Trepar +5.

Dotes: Iniciativa mejorada, Soltura con gran hacha, Ataque poderoso.

Grondar “el Sanguinario” guerrero n5

DG 5D10+15, pv 48; Iniciativa +6 (Iniciativa mejorada, Destreza); CA 16 (+4 armadura, Des); Atq +10 c/c (1D12+8 gran hacha, crítico x3); F 18, D 15, C 17, I 10, S9, C11.

Habilidades: Escuchar +3, Intimidar +8, Nadar +2, Saltar +3, Trepar +8.

Dotes: Iniciativa mejorada, Soltura con gran hacha, Especialista en gran hacha, Ataque poderoso.

Para vencer a cualquiera de las tribus orcas y hacerse con su mando, lo que deberán hacer los pjs es, o bien alcanzar algún acuerdo con su líder –cosa harto improbable – o bien que un orco venza al líder de la tribu en combate tras desafiario y lo mate. Si logran tal hazaña todos los orcos de la tribu correspondiente aclamarán a su nuevo líder. Los orcos sólo seguirán las órdenes de un orco, así que si el jefe del grupo de pjs no es uno de ellos al menos de puertas para afuera así deberán demostrarlo, de lo contrario

pueden encontrarse con una tribu orca dispuesta a despellejarlos. Otra cosa a tener en cuenta serán además las rencillas entre tribus, necesitando unas buenas dotes diplomáticas –entiéndase lo que esto significa en orco –para mantenerlas unidas y sin enfrentamientos-.

La villa de Devenia: A diferencia de Brandein, el pueblo de Devenia puede presentar un poco más de resistencia que el primero. Situado en un gran claro donde los árboles fueron talados años ha por los antepasados humanos de sus actuales habitantes, las casas de madera se encuentran repartidas a ambos lados del cauce del río Nub. Son unos ochocientos los habitantes del pueblo. Una gran iglesia construida en piedra preside la plaza central de la localidad, junto al edificio del alcalde y el cuartel de la milicia local, compuesta en su conjunto por veinte individuos, al mando de los cuales se encuentra el sargento Ranson. La mayoría de las casas son de madera, aunque algunas, las pertenecientes a los más ricos del pueblo, están construidas en piedra. Hay un molino situado en la parte oeste de la villa, así como gran cantidad de terrenos de cultivo donde antes había bosque. Hay varios personajes importantes que pueden plantear algún que otro problema a los pjs. El más destacado es el clérigo de que habita en la iglesia anteriormente mencionada. Además de él encontramos al sargento Ranson, un veterano de las guerras de Rikkander, a Henar el cazador y al semiorco Gunal, un bárbaro que trabaja como guardaespaldas del alcalde Nenan Olegander.

Como botín, en Devenia pueden encontrar muchas más cosas que en Brandein, por ejemplo. Gran cantidad de armas y armaduras –hasta cierto punto –en algunas casas y principalmente en el cuartel de la milicia, alimentos, equipo diverso, dinero, mapas de la región, etc...

Pueblo de Mesenheim: A medio camino en importancia entre Brandein y Devenia se encuentra el pequeño pueblo de Mesenheim. Con apenas quinientos habitantes dedicados a la agricultura y la caza –estos últimos una minoría, aunque expertos en moverse por los bosques –no deberían representar un grave problema para una fuerza de entidades como la que pueden representar los pjs y las tribus de orcos, siempre y cuando logren hacerse con su control.

Poco es lo que pueden conseguir aquí salvo unas pocas armas, hachas de mano principalmente, comida y equipo. Sólo seis son los guardias que se encargan de la vigilancia local y éstos tampoco deberían representar más que una ligera pérdida de tiempo.

La ciudad de Luman: Situada a medio camino entre Devenia y Kleinhof, la villa de Luman constituye uno de los mayores contratiempos que pueden encontrarse los pjs y los seres que los acompañen. Situada en la cima de una colina, rodeada de bosques por todos lados, un ancho sendero la comunica con Hokkenhoff, ciudad más importante de la zona y lugar donde se encuentra el castillo de Karstein.

La población de Luman ronda el millar largo de personas, eso sin contar las que se encuentran repartidas por los pequeños asentamientos de granjeros, ganaderos y cazadores de los alrededores, pudiendo llegar entre todos a los mil quinientos humanos. Una muralla de seis metros rodea la ciudad en todo su perímetro, y dispone de una cincuentena de soldados, muchos de los cuales sirvieron con anterioridad en las duras minas del norte, en Kleinhof, lo que les convierte en contrincantes más que peligrosos.

Son numerosas las caravanas que transitan por Luman, tanto desde el oeste como desde el sur, siendo como es paso obligado para todo aquel que se dirija a las minas. Si los pjs oyen su nombre recordarán –es muy posible –que oyeron a alguno de los guardias mencionar su nombre cuando se encontraban prisioneros en el interior de los carromatos, antes de su huida.