

POR UNAS TINAJAS DE MIEL

Aventura para la marca del este y su logia.

Para un total de 4 a 8 niveles

Autor: Gaizka marquez "aker"

<http://cosasdelamarca.blogspot.com.es/>

Correcciones: Sendel, <http://circulozerom.blogspot.com.es/>

Iker "BatOutOfHell"

<http://batoutofhellblog.blogspot.com.es/>

Contacto:

Logia de aventureros:

<http://logiadeaventureros.foroactivo.com/>

Autor:

G+: Akerraren Adarrak

Correo: Aker.yo.gm@gmail.com

TRASFONDO DE LA AVENTURA

DESDE ROBLEDA

La aventura comienza con los personajes siendo contratados por Vestor, Un mercader de Robleda que tiene un importante encargo de miel en Alameda. Aunque hace este trayecto 3 veces al año esta ocasión es especial, pues ha ahorrado dinero para comprar unos buenos corceles en el Dragón Verde y quiere subastarlos posteriormente en Robleda. Es por este motivo que decide contratar a los aventureros como guardaespaldas. Los personajes pueden ser contratados de varias formas y se pueden encadenar a posibles aventuras anteriores. La aventura comenzará cuando los personajes estén llegando a Alameda. El pago acordado por el mercader de 20mo mas manutención para cada uno, se realizará cuando vuelvan a Robleda (la manutención incluye alimento, alojamiento y si resultasen heridos protegiendo la caravana curación. Pero no resurrecciones)

DESDE OSMAN U OTRAS CIUDADES

Básicamente considera el mismo trasfondo, pero el comerciante, en lugar de ser Vestor, será Grimpol. El resto de cambios se detallaran más adelante.

PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

Esta aventura puede ser un poco liosa si estás acostumbrado a dirigir partidas lineales, ya que suceden bastantes cosas a la vez aunque los jugadores no estén presentes.

La situación actual es la siguiente: Graklic, un líder orco, ha sido desterrado de sus territorios al norte. Acompañado por sus tropas más leales y por el chaman Shagrat, quiere recuperar su puesto de poder llevando una cantidad ingente de bienes saqueados a sus tierras. Para este objetivo, ha escogido Alameda como la victima perfecta, un asentamiento pequeño y con muchos caballos para llevar cosas.... además tienen una carne estupenda.

Graklic, aunque no es tan fuerte como se esperaría de un líder orco, es más astuto e inteligente que el resto y ha conseguido convencer a un pequeño gremlin para que se infiltre en Alameda y siembre el caos cuando se aproxime su llegada. El gremlin, conocido por los orcos como Slith, lleva ya 3 días haciendo de las suyas en Alameda cuando llegan los jugadores.

Slith, escondido entre los establos, le está haciendo la vida casi imposible al mozo de cuadras. El ataque está previsto para la noche siguiente a la llegada de los jugadores, y Slith, que es muy nervioso, se tiene que entretener de mientras, el autocontrol no es su fuerte, y se aburre. Por si esto fuera poco, el día anterior a la llegada de los jugadores, los orcos han sorprendido a un campesino en el bosque, a un tal Derik, este ha sido interrogado a conciencia sobre la disposición y localización de Alameda. Derik, será sacrificado por los orcos como ofrenda a su dios (o no, depende de los jugadores) antes del ataque para traerles buena fortuna en el combate. El campesino era el contacto de Vestor para comprar la miel, aunque se puede decir que no era el más honesto de los hombres.

JUGAR LA AVENTURA

Esta aventura está pensada para poder servir como inicio a los aventureros de la Logia de Aventureros de la Marca del Este. Con esa idea se intenta no hacerla lineal para que así, los diferentes grupos avancen de formas diferentes, puedan compartir experiencias entre ellos, y descubrir poco a poco, según hablen con otros grupos y lean otras crónicas, todo lo que sucede cuando ellos por casualidad no están.

La aventura está pensada para un grupo de 4 jugadores, pero hasta con 6 jugadores la aventura será desafiante. Tiene un nivel de dificultad que puede llegar a ser muy elevado o muy bajo dependiendo de la línea argumental que se siga, pero la aventura está creada de esta forma a conciencia. Si tus jugadores no asumen los riesgos de su destino y se creen que sus personajes no pueden morir, este módulo no es para ellos.

ALAMEDA

Información extraída de la aventura: “El Páramo” disponible en el Codex de la Marca

Alameda – Aldea.

Alineamiento: Neutral; 12 mo límite, 250 mp; población 101, (95 humanos, 5 halflings, 1 enano).
Figura de autoridad: Teol Planchadura. Personaje importante: Arlin Cañada.

Los Aldeanos

El alcalde, Avitar Acebo. Avitar es un hombre taciturno, aunque justo y ecuánime. El alcalde se desvela por la prosperidad y seguridad del pueblo, mediando también en las pequeñas disputas que ocasionalmente surgen entre los vecinos.

Familia Arboledafría (humana) – Milo (padre), Yseal (madre), Meraniver (hija), Milo (hijo menor).

Milo es un excelente cazador, amén de pescador y recolector de trufas, setas y hongos. Además hace las veces de guía local, guardabosques que está adscrito al Consejo de Vecería de la Noble Villa de Robleda, siendo el guarda de Vecería situado más al este dentro de la Marca)

Milo (Explorador nivel 2) siempre viste el fajín rojo que le distingue como miembro de los guardas de Vecería.

Familia Cañada de la Alameda (humanos) -Benio (padre), Larisa (madre), Gorm (hijo).

Los Cañada de Alameda son molineros y panaderos. Benio hace funcionar un pequeño molino accionado por aire que muele el grano de trigo y centeno que compra para, una vez amasado, cocerlo en su propio horno y vender las hogazas resultantes a sus vecinos.

Arlin Cañada de Alameda es el líder espiritual de la aldea. Bien conocida es su condición de clérigo de Rivulus (clérigo nivel 2). Emparentado con la familia Cañada de la Marca, comparten espacio en el molino, en el cual han construido un pequeño altar consagrado al dios del rocío que es atendido diligentemente por Arlin y su mujer, al tiempo que se permite la entrada a los parroquianos para que estos ofrezcan sus rezos y votos al dios de la lluvia, de modo que este les sea propicio en los tiempos de la siembra.

Familia Carretilla (halflings) – Yigol Carretilla de la Fronda de los Medianos (padre), Elenol (madre), Bellario (hijo), Bella (hija).

Yigol Carretilla y su hijo Bellario son dos excelentes pescadores de trucha, así como buenos rastreadores de trufas salvajes que encuentran gracias a un perrito llamado Tino, adiestrado para olisquear las preciadas trufas negras. Desde hace unos años, los Carretilla acogen en su seno a Lisarda Faldacolina, una mediana que quedó viuda al morir su marido ahogado en la laguna.

Familia Castromadera (humanos) – Griffó (padre), Rosena (madre), Nora (hija), Roca (hija). Los Castromadera son descendientes de una familia de carpinteros. Griffó Castromadera se gana el pan ejerciendo el oficio en Alameda, así como, ocasionalmente, pescando la trucha de cabeza de jarrete en la laguna de frías aguas. Griffó siente no haber tenido un hijo varón, pues aunque adora a sus dos hijas, estas no han sentido la vocación de la madera como de seguro -piensa Griffó-, lo hubiera hecho un varón.

Familia Cinchaprieta de Alameda (humanos) - Icabar (esposo), Rosi (mujer). No tienen hijos. El matrimonio Cinchaprieta se gana la vida recolectando hongos y setas de la arboleda durante la temporada. También poseen un pequeño taller para remendar ropas y objetos de cuero, así como para curtir pequeñas pieles de animal.

Familia de Blidri Carretón (humanos) – Bodo (padre), Rubian (madre), Hobo (hijo), Nana (hija), Hugon (hijo).

La próspera familia de Blidri Carretón se dedica al comercio de la trucha de cabeza de jarrete con la Fonda del Camino del Comercio. Los dos hijos del matrimonio Carretón ayudan a su padre en la pesca de la trucha. A su vez, Rubian es hábil con la aguja y el hilo, cosiendo bellas prendas que luego vende entre sus vecinos.

Familia Centenohusillo (humanos) - Fosco (padre), Neela (madre), Neela (hija), Lidia Centenohusillo (hija), Leniver (hija).

Los Centenohusillo son labradores aplicados. Las hijas –excepto la pequeña Leniver- ayudan a sus padres en los trabajos del campo. Poseen un par de bueyes con los que harán los bancales de centeno y trigo.

Familia Husai Ib'Haffa (humanos) – Zenobia (madre), Eleal Yasmine (hija), Druso (hijo).

Los Ib'Haffa son una familia de origen visirtaní que se estableció en Alameda hace sólo tres o cuatro años. La familia se dedica a regentar una pequeña casa de huéspedes, con capacidad para seis personas, y la pequeña taberna del pueblo llamada El Dragón Verde, antes conocida como El Señor de los Caballos. Los Husai Ib'Haffa también disponen de un pequeño establo con abrevadero para cuatro monturas. (Esta aventura tiene en cuenta el libro azul en el cual en esta posada se venden y crían algunos de los mejores caballos de la marca).

Lurnion del Bosqueacebo (humano) - Es el sanador residente en el local y auténtica mano derecha de Zenobia. Lurnion (druida nivel 5) prefiere trabajar cuidando de los caballos y otros animales en la parada, cosa inusual en un druida, cuya vida se desenvuelve, de común, entre las frondas y junglas de las forestas. El sanador lleva sus largos cabellos morenos recogidos y bien cuidados. Tiene una desagradable e irregular cicatriz en el lado izquierdo de la cara, producida por el ataque de aguijón de un draco del vado muchos años atrás.

Familia Labadía de Robleda (humanos) – Gaen (padre), Ysena (madre), Folco (hijo).

Los Labadía provienen de una conocida e industrial familia de granjeros y ganaderos robleños, no en balde, los Labadía de Alameda también se dedican al pastoreo, poseyendo media docena de vacas, 20 ovejas, un buey y dos docenas de cabras.

Familia Planchadura (humanos) - Teol (padre), Lana (madre), Bodo (hijo), Goniver (hija), Lissa (hija), Jemilla (hija).

Los Planchadura regentan una herrería que da servicio al vado de Alameda. Teol (Guerrero nivel 2) es un buen artesano de reconocida maña, incluso algunos viajeros de la gran ruta del comercio se desplazan hasta la aldea para que Teol arregle, con su natural maestría, algún aparejo o cachivache estropeado.

Familia Mieldeoro (humanos) -Derik (padre), Berta (madre)

Este matrimonio sin hijos no es realmente una familia de alameda como tal. Viven a unas 3 horas de camino en una casa modesta donde tienen colmenas con las que fabrican una miel exquisita y con mucho renombre en robleda. Vestor tiene apalabrado con Derik la compra del 90% de la producción. Contrato que Derik no cumple precisamente a rajatabla ya que le vende el 50% a Vestor y el otro 50% a Grimpol, un comerciante de Osman. Berta es bastante inocente y camina con cojera, motivo por el que casi nunca viaja a alameda. Derik en cambio viaja habitualmente para comerciar. Cuando hace una entrega de miel se gasta la mitad de sus ganancias en alcohol y duerme en la posada. Cuando se ha gastado la mitad del dinero hace las compras que necesiten y vuelve a su granja. Semanalmente dos guardias de alameda se pasan por la granja para comprobar que todo va en orden. Si hay algún problema urgente Derik liberara una paloma mensajera especialmente entrenada por Lurnion para que la guardia acuda lo más rápidamente posible.

La Guardia

Soldados del Ejército del Este (20) más un oficial

Guerreros de nivel 2°, oficial de nivel 5°.

Posesiones: armadura de cota de mallas, espada larga con cinta negra, daga, lanza corta, casco de combate, atalajes completos de cuero de infantería, botas cortas, trepa de infantería, mochila de combate de cuero endurecido, guanteletes de guerra, odre de dos litros de agua, raciones secas de campaña, navaja, piedra de afilar, yesca y pedernal.

El pequeño destacamento de soldados acantonado en Alameda posee un barracón levantado en piedra cerca del Dragón Verde, donde guardan sus monturas y equipo. En un lateral de la sólida edificación militar, se levanta una torre de vigía en madera donde monta guardia a diario uno de los soldados.



ORDEN DE ACONTECIMIENTOS

Día 0: Los orcos se asientan en una cueva con sus pocas pertenencias y la hacen un lugar habitable sin llamar mucho la atención.

Día 2: Slith se esconde en los establos y comienza a dar por saco a Druso (hijo de la familia Husai) lo hace bien, y aunque Druso cree que tiene un mal de ojo Lurnion, no le ha detectado nada raro, por lo que cree que son chiquilladas (Druso tiene 16 años)

Día 4: Derik es secuestrado mientras viaja hacia Alameda.

Día 5 (horas aproximadas):

A las 11:00: Llegan los personajes jugadores. El comerciante enseguida se da cuenta de que Derik no está y entra en cólera diciendo que está perdiendo tiempo y dinero. Druso intentará convencer a los jugadores de que investiguen su mala suerte (o su mal de ojo o el fantasma que le persigue...o lo que sea), está convencido de que le pasa algo.

A las 16:00: Derik es sacrificado a la entrada de la cueva para traer buena suerte en la batalla

A las 18:00: Los orcos parten al cobijo del bosque con calma y camuflados contra Alameda.

A las 21:30: Los orcos rodean Alameda y esperan la señal de Slith.

A las 22:00: Slith, si sigue vivo, dará fuego a los establos y los orcos atacarán minutos después.

A las 22:30: Si el fuego en los establos no se ha producido, los orcos atacarán ahora.

Día 6: Los orcos que queden en la cueva ya se habrán dado cuenta por ellos mismos de cómo ha ido el combate si sus compañeros no han vuelto. Regresarán a su tierra con todo lo que posean, buscando reincorporarse a la tribu y entregando sus pertenencias restantes como tributo, siempre y cuando los jugadores no hayan acabado ya con ellos.

LLEGANDO A ALAMEDA

Lee o describe lo siguiente:

“Tras desmontar el campamento de la noche y viajar unas horas más, llegáis a Alameda. Apenas son las 11 de la mañana. Estáis seguros de que si ayer hubierais avanzado más, habríais llegado a tiempo para hospedaros en el Dragón verde. El paisaje de Alameda es tranquilo y hogareño, dos guardias sentados a una esquina del camino a la sombra de un árbol, se alzan cuando os ven aproximaros y reciben a Vestor con una sonrisa. Parece que ya se conocen.”

Vestor hablará un poco con los guardias sobre que tal van las cosas por el pueblo y demás. Todo está bastante tranquilo aunque la semana pasada tuvieron que poner freno a un pequeño grupo de bandidos que andaba por la zona. No ha habido ningún incidente importante desde su última visita (de hecho los caminos están limpios y por eso los jugadores no han tenido ningún problema en el viaje. El mercader está bastante contento al respecto, aunque de haberlo sabido no habría contratado a los PJ) Estos dos guardias son hermanos gemelos, se llaman Phil y Mill. Tras ponerse al día, Vestor dirigirá al grupo directamente a la taberna anunciando a los cuatro vientos que ya ha llegado y que estará en el dragón verde para vender sus mercancías. Como suele ser costumbre se sienta en la entrada del Dragón Verde junto a su carromato y unas jarras de cerveza mientras compra a los campesinos truchas secas a cambio de algunos bienes y herramientas, principalmente cerámica, metal en bruto para el herrero (al cual le cobra en mp) y baratijas varias.

LA POSADA EL DRAGON VERDE

Lee o describe o algo lo siguiente:

“A estas horas de la mañana la posada parecía estar tranquila hasta que habéis llegado, una buena pila de lugareños se acercan poco a poco cargados de truchas secas dispuestos a comerciar con Vestor en cuanto este monte el chiringuito. Vestor saluda con efusión a Zenobia y le dice que le ponga lo de siempre, una gran jarra de cerveza rubia para beber mientras atiende a la gente.”

Antes de salir,veis como Vestor entrega a Zenobia un pequeño paquete que le había encargado. Intuís fácilmente este hombre aprovecha al máximo sus viajes. Vestor invitará a una ronda de bebida a los jugadores para que se sienten y se relajen. La calma durará poco,aunque ellos aún no lo saben.

SI LOS JUGADORES VIENEN DE OSMAN U OTRAS CIUDADES

La relación con los guardias será igual,pero un poco más fría. El comerciante traerá principalmente sal, algodón y azúcar. No estará interesado en los caballos, ya que en Osman,los caballos del desierto se venden mucho mejor. Pero estará interesado en un buen cargamento de setas y hongos (aparte de la miel,claro está)

Extracto de la aventura “El Páramo” sobre la posada el Dragón Verde

Hacienda posada de los Husai Ib’Haffa y la familia Labadía

El Dragón Verde, antes conocido como,El Señor de los Caballos. Junto al camino principal, se encuentra la posada y única taberna de la aldea de Alameda, El Dragón Verde, un establecimiento rústico, pintoresco, acogedor, caliente y ruidoso, siempre lleno de parroquianos y viajeros venidos de allende la Marca. El establecimiento tiene renombre en toda la región desde que Zenobia Husai lo construyó hace ya 13 años con el dinero que heredó de su difunto marido poco después de que este falleciese.

DURANTE LA ESPERA

Cuando los jugadores estén tranquilos tomando unas cervezas en la posada (o cuando los jugadores estén nerviosos tomando una cerveza en la posada a ver qué marrón les cae encima),lee lo siguiente:

Un adolescente con un intento de bigote no muy bien llevado,se aproxima hacia vosotros con la cabeza baja, temeroso. Mira hacia la barra para comprobar que Zenobia esta distraída, momento en el que se acerca a vosotros estrangulando su gorro de piel entre las manos, muy nervioso. Tropezaba con una piedra que no existe, parece que se va a caer, se sujeta a una silla, se apoya mal, cae al suelo, sin soltar la silla y esta se le cae encima.

Tras el escándalo,el chico se levantará más alterado que avergonzado,ya que Zenobia, obviamente, se ha dado cuenta de su presencia. Antes de que Zenobia reaccione, el muchacho montará en cólera con frases como... “¡VEIS! la mala suerte me persigue, tenéis que ayudarme” ,o como... “estoy maldito! que alguien me ayude,por favor!,ayer,mientras recogía una seta que resultó ser una piedra pintada, ¡PINTADA!, un caballo me orinó encima, ME ORINÓ.” El chico está desesperado... Zenobia, avisará a los jugadores de que el druida Lurnion ya le ha intentado detectar algun posible mal de ojo y que no tiene nada similar, aunque el chico esta realmente desesperado. Cuando los jugadores comiencen a hablar sobre que van a hacer,lee lo siguiente:

“Veis a Vestor entrando en la posada hecho una furia con la jarra vacía y preguntando a

gritos a Zenobia a ver dónde está el maldito Derik. Al parecer, se acaba de acordar de a qué había venido y el hecho de que Derik no haya aparecido le molesta mucho, muchísimo. Se gira hacia vosotros y os dice con malas palabras: ¡Vosotros! Ya va siendo hora de que os ganéis el sueldo. Quiero a Derik aquí antes del anochecer ¿Ha quedado claro? Y dando una patada a la puerta vuelve a salir al carromato.”

Ahora a los jugadores les toca decidir hacia donde quieren avanzar. Ten en cuenta el tiempo que dedican a las cosas para ver como avanzan los acontecimientos a su alrededor. En este momento es probable que alguno de los grupos se quiera dividir. Si permanecen mucho tiempo divididos la verdad es que te hacen una faena, lo más normal cuando sepan que Derik no está en el pueblo y que vive a tres horas de camino es que se vuelvan a juntar. Si unos parten y otros se quedan vas a tener que controlarles muy bien el meta-juego. En este momento los jugadores acaban de recibir dos ganchos de aventura. A partir de aquí la aventura deja de ser lineal. Cuando los jugadores reciban los ganchos serán las 11,00 de la mañana, el tiempo que tarden en decidirse considéralo tiempo que avanza en la partida.

Si los jugadores deciden ayudar al muchacho ve a la parte de “El gremlim Slith”, si deciden buscar a Derik ve a la parte de “Buscando a Derik”

EL GREMLIM SLITH

El chico les explicara como desde hace tres días cuando está en el granero y en las cercanías le suceden todo tipo de acontecimientos de mala suerte. Algunos de estos sucesos son ejemplos de lo que le ha pasado al chico:

- Lo de la seta pintada
- Dejar un rastrillo colgado de su asa y que se le caiga en la cabeza en cuanto se gira
- Pisar todas y cada una de las cacas que hay en la campa por mucho que se esfuerce en evitarlo
- Resbalarse con un palo, caer y que algún animal le haga sus cosas encima sin haberse dado cuenta de que esta.
- Clavarse una aguja perdida en el pie estando en el pajar.

Si los jugadores investigan en el pajar se verán afectados por el aura de mala suerte del gremlim durante una hora, aunque cambien de localización. El gremlim (invisible) estará por los alrededores de los jugadores. Aunque no intenta ser sigiloso es difícil que los jugadores se den cuenta de su presencia (un pícaro tal vez pueda oírle, o algún personaje pueda rastrearle) y mientras buscan les sucederán cosas dignas de la mala suerte en persona. Clavarse la única astilla que sobresale de la puerta, resbalarse estúpidamente con la paja y que una caca amortigüe el golpe de la cabeza contra el suelo, etc. Se anima al director de juego a que sea macabro.

Tras un buen rato los jugadores ya se habrán dado cuenta de que algo raro ocurre en el pajar. Si se suceden muchas situaciones de mala suerte seguidas y los jugadores se van a ir escucharan unas risas entre las vigas. El gremlim no aguanta más y está empezando a volverse confiado. Si acuden a Lurnion con información creíble sobre lo que ocurre éste caerá en la cuenta de que puede que sea un gremlim, pero añadirá que los gremlim no son invisibles porque si (le enseñan un rastro, le dicen por donde lo han escuchado...lo que sea). Lo mejor que pueden hacer es conseguir que este pierda la invisibilidad y una vez hecho esto combatirlo. Cosa que no debería resultar nada fácil pero si completamente humorística. (PD: el gremlim es invisible por una poción que ha tomado para infiltrarse en el pueblo y aun conserva sus efectos.)

Invisibilidad

Este conjuro tornará invisible a cualquier individuo u objeto elegido por el lanzador, incluyéndose a sí mismo. Cuando una criatura se vuelve invisible, todos los objetos que porta también se vuelven invisibles. Un individuo invisible permanecerá en dicho estado hasta que decida atacar, lanzar un nuevo sortilegio o sea atacado por alguien que pueda localizarlo. Un objeto invisible volverá a ser visible de nuevo si es tocado por alguien. Cualquier objeto que recoja el sujeto invisible se volverá invisible a su vez. No obstante, cualquier objeto que deje caer se tornará visible. Un objeto que sobresalga más de 3 metros del personaje invisible se volverá visible.

Así pues la mejor forma de hacer que sea visible es atacarlo, ya que el gremlin, que de tonto no tiene un pelo, no atacara mientras sea invisible. Arrojar harina, barro, o cualquier cosa que pueda revelar su posición en un área tiene un 50% de posibilidades de funcionar (pero recuerda que también tiene un 25% de acabar de forma ridícula) para ello lanzaremos 1D4 y miraremos en la siguiente tabla:

- 1,- Fallo ridículo
- 2,- Fallo
- 3,- El gremlin tiene su posición revelada y es consciente de ello.
- 4,- El gremlin tiene su posición revelada y no es consciente de ello.

Esta tarea debería llevarles un buen tiempo. Ya que el gremlin no se dejara coger fácilmente, se escabullirá por las ventanas del pajar/establo, etc. Recuerda el caos es su arte.

GREMLIM SLITH

CA:7 DG:2 (11 PG), Ataque: 1 mordisco (1d4 daño), Salvación: G1, Moral: 8, Alineamiento: Caótico. Valor del tesoro: nada. Valor PX: 75

A diferencia de los gremlin de la caja verde, este es un experimentado hijo de mala madre. Su aura de caos es mucho más efectiva que la del resto debido a su edad (tiene muchos años y experiencias a sus espaldas). El aura de caos en lugar de extenderse 5m, se extiende 15m y además las criaturas en este área conservaran los efectos del aura hasta una hora después de abandonarla (siempre y cuando Slith siga vivo).

Mientras estas escenas se desarrollen no dejes de calcular el tiempo que pasa (a ser posible sin que los jugadores sospechen) y recuerda que Vestor se mostrara indignado de que no estén buscando a Derik. Le dan igual los gremlims y todo lo demás. Aquí paga el y si no encuentran a Derkin para la noche, no hay paga.

BUSCANDO A DERIK

Si los jugadores se deciden por seguir esta línea argumental podrán hacer dos cosas. Ir directamente a buscarle a su casa, O reunir información. En caso de que reúnan información los habitantes locales no tendrán ningún problema en darles conversación a los pj. Demasiada conversación incluso. Si los jugadores mantienen un poco la educación y la compostura tardaran 10 minutos en reunir la información que de verdad necesitan. En caso de ir directos al grano tardaran 5 minutos pero tendrán un -2 a la tirada de rumores.

Los posibles rumores que pueden obtener son los siguientes: (tira 1D10 y suma el bonificador de carisma más alto del grupo, en caso de que obtengan un rumor repetido, lee el superior)

-1 a 0: *“molesto, enfadado, o dolido por vuestras formas rechaza seguir hablando con vosotros, no sacareis nada de información de este lugareño”*

1: *“¿Derik? Ni idea, seguramente haya ido al lago a pescar; es un irresponsable”* **(Falso)**

2: *“¿Derik? Y a quien le importa, seguramente este en su casa borracho perdido”* **(Falso)**

3: *“Ese nombre me suena, ¿no es el tipo ese que vende miel a todos los comerciantes?”* **(Verdadero)**

4: *“Pues es raro que no este, normalmente siempre llega la noche anterior a los comerciantes”*

(Verdadero)

5: *“La semana pasada dijo algo de que tenía un problema con las colmenas, seguramente por eso se retrase”* **(Verdadero, En parte)**

6: *“La semana pasada un oso le rompió una colmena y no sabía si iba a poder tener la miel para hoy. Igual está esperando a última hora para traerla”* **(Verdadero lo de la colmena, Falso lo de la espera)**

7: *“¿quién sabe? Hace poco un oso rondaba por su granja, igual se los han comido, pero ¿a quién le importa? Era un mal tipo”* **(verdadero en parte)**

8: *“Ese sin vergüenza seguro que esta ingeniándose las para conseguir más miel de donde sea, no se le escapa una”* **(verdadero)**

9: *“Que no se entere Vestor/Grimpol pero en lugar de vender la miel a un solo comerciante se la vende a dos a diferentes precios. Yo no me preocuparía mucho por él, no es un tío de fiar”* **(Verdadero)**

10: *“Su mujer no sabe que bebe, por eso siempre duerme aquí ¿sabes? Ella se cree que le pagan poco por la miel, pero resulta que bebe la mitad de los beneficios antes de regresar a casa”* **(Verdadero)**

11+: *“Ese sinvergüenza agua la miel, no creo que lo haga en casa pues su mujer no se lo permitirá, pero yo he visto la miel de sus colmenas y la que trae al pueblo está sin duda, aguada.”* **(Verdadero)**

Si los jugadores investigan un rato se darán cuenta rápidamente de 4 cosas:

1,- No es una persona muy apreciada en la comunidad.

2,- Bebe a espaldas de su mujer.

3,- No es trigo limpio.

4,- Todo lo anterior.

Cuando Derik abandona su granja montado en el burro lo hace con dos tinajas de miel y una tinaja vacía. A una hora de la granja se desvía por un camino sinuoso y escondido (muy difícil de ver) hasta llegar a un arroyo donde con agua y un cazo reparte la miel, rellena y remueve para tener 3 tinajas de miel donde antes solo había dos. Esta práctica es habitual en él pero esta semana se ha complicado especialmente.

Primero porque la semana pasada perdió una de las colmenas lo que le ha obligado a diluir aun más la miel. Y segundo porque mientras trabajaba en el engaño maldiciendo y perjurando unos orcos le han sorprendido y tras un forcejeo se lo han llevado a su guarida. (a él, al burro, y a la miel).

Cuando los jugadores se dirijan hacia la granja y si hay un personaje capaz de rastrear (o alguna habilidad que pueda resultar útil por ejemplo si tienen un perro) haz una tirada de rastreo en secreto. Si la superan descubrirán el camino secundario. Si la fallan tendrán que buscarlo más tarde.

En caso de que lo descubran (y lo sigan) ve a la sección “*Un claro en el bosque*”, Si no ve a la sección “*En la granja*”

EN LA GRANJA

Esta pequeña granja no aparenta estar muy cuidada, esta desatendida en lo que respecta a cuidados estéticos y malas hierbas del camino, pero en lo que respecta a los campos, está muy bien trabajada con los cultivos organizados y no más de diez ovejas pastando en los alrededores con gallinas correteando entre sus piernas (las colmenas están ubicadas en la parte trasera por lo que no se verán a simple vista).

La mujer de Derik, Berta, no tiene ni la más remota idea de donde está su marido, y se mostrara muy preocupada si le dicen que ha desaparecido. Todo lo que sabe es que partió ayer con DOS tinajas de miel y que no espera que vuelva hasta mañana (permite a los jugadores un chequeo de inteligencia, si lo superan su personaje sabrá que la cantidad apalabrada es de 3 tinajas). Berta cree que la tercera tinaja es para a la vuelta poder traer las tres tinajas de vinagre (para conservar alimentos)

A estas alturas los jugadores ya deberían de haberse dado cuenta de que Derik lleva un día desaparecido en un trayecto de apenas 3 horas que realizaba con frecuencia, y además, limpio de bandidos y otros peligros hacia una semana.

Si a la vuelta deciden buscar bien por el camino tardaran el doble de tiempo en realizar el trayecto pero lo encontrarán a la primera. Si no llegaran hasta el poblado sin haberse percatado de nada (vuelve a realizar las tiradas de rastreo como a la ida pero con un bonificador de +25%)

UN CLARO EN EL BOSQUE

Tras alejaros durante aproximadamente media hora del camino principal, este sendero os dirige a un pequeño claro en el bosque, un pequeño arrollo recorre el claro hasta perderse en la maleza. Parece un abrevadero natural.

A nada que inspeccionen un poco el claro enseguida notaran que aquí ha habido una pelea, hay muchas huellas mezcladas en el suelo y un rastro de haber arrastrado a alguien bosque adentro sin mucho interés en disimular el paso (más bien ninguno, no hace falta saber rastrear para seguir, aunque una tirada con éxito rebelara que el combate fue de 4 individuos y un equino sin herrar).

Si siguen el rastro ve a la parte “*Encrucijada*”. Si vuelven a la ciudad a dar el aviso 5 guardias se ofrecerán a acompañarles para rescatar a Derik.

Recuerda que aunque los jugadores no lo sepan esa acción les llevara su tiempo: Media hora volver al camino, 2 horas volver a alameda, media hora hablar con la guardia, 2 y media volver al claro.

Un total de 5 horas y media para volver al lugar en el que están.

RECUENTO DE TIEMPOS

- Si los jugadores han venido a buscar a Derik ignorando a Druso y han encontrado el claro según iban hacia la granja ahora serán las 13,30 aproximadamente.
- Si los jugadores han venido a buscar a Derik ignorando a Druso y han encontrado el claro según volvían de la granja ahora serán las 15,30 aproximadamente. Todavía están a tiempo de salvar a Derik aunque bastante justos.
- Si los jugadores han reunido información antes de partir súmalo el tiempo a la hora que sea. Si pasa de las 16,00 Derik ya estará muerto para cuando lleguen y si pasa de las 18,30 el ejército ya habrá partido.
- Si los jugadores han venido a buscar a Derik ignorando a Druso y han encontrado el claro según iban hacia la granja y vuelven a alameda a por refuerzos ahora serán las 18,30 (llegaran a la encrucijada del bosque a la vez que el grupo de ataque).
- Si los jugadores han venido a buscar a Derik ignorando a Druso y han encontrado el claro según volvían de la granja y van a por refuerzos cuando lleguen serán las 21,00 aproximadamente. Para cuando vuelvan a alameda el ataque habrá finalizado completamente y alameda dispondrá de 5 guardias menos para defenderse.
- Si los jugadores han ayudado a Druso antes, el ataque se atrasara media hora pero no habrá forma de salvar a Derik a no ser que consigan superar al gremlin en menos de 2 horas (algo en extremo complejo)

ENCRUCIJADA

Aquí la cosa se complica tanto para los jugadores como para el master ya que hay que tener claro a qué hora llegan a este lugar. Si llegan antes de que los orcos partan llegaran directamente a “*La Guarida orca*”, si llegan cuando el ejército acaba de partir después de haber caminado apenas 10 minutos lee lo siguiente:

“Llegáis a una extraña encrucijada de senderos, a vuestras espaldas esta el sendero por el que habéis venido. Al oeste se abre otro sendero con la vegetación destrozada y al este veis no solo un sendero mas si no, a unos (1D4+1X100 metros) medio centenar de orcos armados que avanzan atravesando el bosque a paso raudo en dirección de Alameda”

Los jugadores pueden retroceder para avisar y preparar las defensas, seguir al grupo o ver de donde provienen. Los orcos habrán llegado para las 21,00 y dedicaran media hora a camuflarse esperando la señal de Slith para atacar. Si los jugadores siguen a los orcos estos se darán cuenta de su presencia si se acercan más de 3D6X10 metros.

Si cuando llegan el ejército ya ha partido (es decir son más tarde de las 18:30) lee lo siguiente:

“Llegáis a una extraña encrucijada de senderos, a vuestras espaldas esta el sendero por el que habéis venido. Al oeste se abre otro sendero con la vegetación destrozada como si un pequeño ejército hubiera marchado dispuesto a aplastar alameda”

Aquí las opciones son bastante similares al caso anterior tan solo que será más difícil que lleguen a avisar a tiempo. Si hay guardias con ellos, independientemente de lo que hagan los jugadores uno de ellos partirá por el camino para ver si puede avisar y los otros cuatro seguirán el rastro del ejército para intentar sorprenderlos por la retaguardia durante la batalla.

LA GUARIDA ORCA

La guarida esta a apenas 5 minutos de la encrucijada. Una vez más lo que suceda dependerá de la hora que sea.

- Si llegan sobre las 13:40:

“Escondida en el bosque se abre una pequeña cueva, frente a ella un hombre sucio y aparentemente muerto está atado a un tronco tumbado con símbolos rituales pintados. La entrada a la gruta es pequeña, oscura y húmeda.”

Aunque la caverna parezca no estar vigilada hay dos guardias orcos vigilando el exterior desde el interior. Considéralos escondidos en las sombras. Si liberan al preso uno de ellos ira a dar la voz de alarma y el otro se lanzara al ataque ciegamente. A partir de ese momento cada asalto aparecerán 1d4+4 orcos, Graklic y Shagrat saldrán con la 4 oleada. Seguirán saliendo orcos hasta que no quede ninguno en la guarida (un total de 62 incluyendo a los dos líderes). Si huyen no los seguirán, pero el ataque a alameda se producirá según lo planeado. Derik esta inconsciente así que tendrán que cargar con él. Pesa aproximadamente 60 kilos por lo que harán falta dos jugadores para transportarlo (afortunadamente esta delgado)

- Si llegan sobre las 15:30-16:00

“Tras girar varios árboles os encontráis con una reunión inesperada. Medio centenar de orcos se reúnen en un claro del bosque. En el centro del claro un chaman habla y habla. A su lado atado en un tronco veis a un delgado campesino con símbolos rituales pintados por todo el cuerpo. Probablemente se trate de una ceremonia de sacrificio”

Si los jugadores no actúan por el motivo que sea verán cómo tras una buena charla el chaman destripa cruelmente a Derik (algo que puede que repercuta en sus alineamientos o conciencia). Déjales que piensen un buen rato. Si consiguen montar una buena distracción puede que tengan oportunidad de salvar a Derik. Todos los orcos de la guarida están presentes en el momento del sacrificio.

🕒 Si llegan después del sacrificio pero antes de que partan las tropas.

“Escondida en el bosque se abre una pequeña cueva, frente a ella un hombre cruelmente destripado está atado a un tronco alzado con símbolos rituales pintados. La entrada a la gruta es pequeña, oscura y húmeda. Pero aun desde la distancia podéis escuchar el ajetreo de su interior”

Si llegan en este momento estarán en la misma situación que a las 13,40 solo que Derik habrá muerto. Los orcos están atentos para partir a la guerra por lo en lugar de salir de forma aleatoria cada nuevo asalto acudirán 10 orcos. Shagrat acudirá en el segundo asalto y Graklic en el último.

Ⓜ Si llegan después de que partan las tropas.

“Escondida en el bosque se abre una pequeña cueva, frente a ella un hombre cruelmente destripado está atado a un tronco alzado con símbolos rituales pintados. La entrada a la gruta es pequeña, oscura y húmeda”

En este caso los dos orcos de la entrada cargaran contra los jugadores mientras dan la voz de alarma en lugar de ir a buscar refuerzos, ya que en el interior solo quedan 8 orcos más y Graklic. Shagrat y el resto de orcos habrán partido ya hacia alameda.



LA CUEVA

Habitantes

60 orcos estándar + Graklic + Shagrat. En el ataque a alameda siempre que sea posible participaran 50 orcos más Shagrat. Los 10 restantes y Graklic se quedarán en la cueva. Si el número se reduce por lo que sea adapta la cantidad de efectivos de la cueva como creas conveniente. Sólo si Shagrat ha muerto, Graklic dirigirá el ataque. Es suficientemente astuto como para escaquearse de una posible masacre.

Origen: Esta cueva hace miles de años era la salida a la superficie de un acuífero subterráneo, Aunque aún queda agua no tiene presión como para salir a la superficie.

Iluminación: Excepto que se indique lo contrario la cueva no está iluminada de ninguna forma y la luz natural solo alcanza hasta la primera casilla del punto 1.

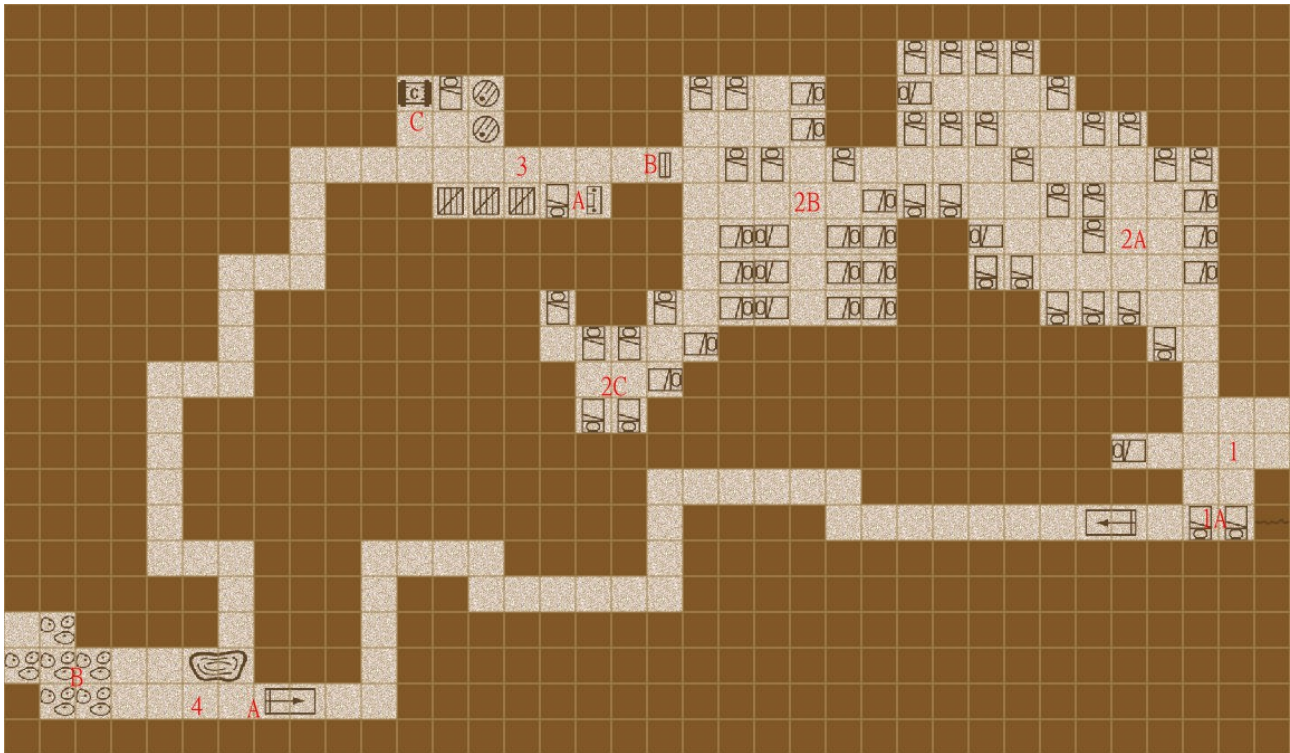
Suelo: El suelo es de roca dura ligeramente irregular, inclinada hacia el centro del pasillo/estancia por donde transcurría el agua en sus últimas épocas.

Techo: El techo tiene una altura de apenas dos metros y poco en los lugares más elevados (el centro de las cámaras) mientras que en la casilla adyacente a la pared solo se podrá entrar inclinándose. Los dos pasillos largos que comunican con el área cuatro apenas tienen un metro de altura por lo que avanzar por ahí no es sencillo y combatir mucho menos. Las estalactitas y estalagmitas han sido retiradas de todas las cámaras menos de la 4 y se han tirado al punto 4B junto a los escombros.

Paredes: Todas las paredes son redondeadas. Mas erosionadas en la parte inferior que en la parte central y casi sin erosionar en la parte superior. En toda la cámara 2 la pared esta mas erosionada que en el resto. Haciéndola parecer una especie de cúpula.

Olor: Aunque hay un poco de olor a humedad residual, el olor general de la cueva es de aire viciado y humo de antorcha. La sala cuatro tiene un agujero que se usa como letrina así que en ocasiones las corrientes de aire pueden arrastrar cierto olor a...bueno... huele a eso, a letrina orca.

Catres: Los catres no son más que hojas secas y hierbas amontonadas con un pedazo de tela raída cubriéndolo. Debajo de cada catre los pjs podrán encontrar una serie de objetos cotidianos como platos, picheles y cubiertos. Si hay algún otro objeto se mencionara en la descripción de la cámara.



PUNTO 1: La Entrada

Independientemente de la hora a la que lleguen aquí estarán apostados siempre 2 guardias a no ser que los pjs ya hayan tenido un encontronazo con los orcos anteriormente y ambos bandos hayan sobrevivido. En ese caso habrá 4 guardias (PE: Rescatan a Derik, huyen con éxito y después de dejar a Derik a salvo vuelven).

Los guardias atacaran a los personajes como se ha descrito en el punto anterior "La Guarida" por lo que al llegar los guardias ya deberían de haber sido eliminados cuando leas esto.

"La luz del día se interna en esta baja cueva tan un escaso paso. El olor que emana no confunde a nadie. Aquí viven criaturas con un bajo sentido de la higiene personal."

Si los personajes pueden ver en la oscuridad o tienen alguna fuente de luz:

"La luz del día apenas se interna a través del bajo techo de la cueva, tras una fracción de segundo vuestros ojos se adaptan a la oscuridad y veis como la caverna se divide en dos pasillos opuestos. Al frente hay un catre y contra la pared un tronco tumbado y rodeado de objetos cotidianos, que hace las veces de asiento para los ya difuntos guardias."

Los objetos a los pies del tronco no son más que platos, picheles y cubiertos llenos de mugre de muchas comidas tirados por el suelo. Detrás del tronco y ligeramente escondido hay un cubilete con dados de hueso tallados, así como dos bolsas de monedas. Los guardias tenían pensado echar unas partidas cuando el resto partiera al ataque a Alameda.

Si el ataque ya está producido estas cosas estarán en el suelo ya que les han interrumpido la partida. El cubilete de piel está muy sucio y en este estado apenas vale 2 mp. Si se limpia bien se podrán ver grabados en la piel que indican un origen artesanal. Seguramente fruto de un saqueo y se podrá vender por hasta 10 mo. Los dados son bastante chapuceros y el juego de 5 dados no valdrá más que 7 mp (si se venden por separado 1 mp cada uno) En una de las bolsas de monedas encontraran: 18 mo, 35 mp y 16 mc.

PUNTO 1 A:

Esta extensión del punto 1 no tiene más que dos catres. Y una pequeña rampa que sube hasta dar a un pasillo de apenas medio metro de altura que lleva hasta el punto 4. Donde la rampa vuelve a bajar hasta dar entrada a la cámara.

PUNTO 2A:

Dependiendo de cuando lleguen los jugadores esta cámara estará abarrotada de orcos preparándose para la batalla o bien estará completamente vacía a excepción de 5 orcos que están comiendo los pocos restos que quedan del burro sentados en sus catres (si, se lo han comido crudo).

Adapta la descripción dependiendo de las circunstancias en las que los jugadores lleguen a la cámara.

“Una alargada cámara con forma de cúpula se abre ante vosotros, Multitud de catres se extienden por doquier lanzando dos mensajes claros. El primero: Esto es un dormitorio. El segundo: Somos muchos”

Cada uno de los orcos presentes tendrá una bolsa con monedas en la que se podrán encontrar 3d6 mc, 2d10 mp y 1d10 mo. En el catre más alejado de la entrada, dentro de un pichel y bien tapado con hojas se puede encontrar una pequeña figura de cristal que se puede vender por un precio de 130 mo. Su propietario la mantiene siempre bien escondida y a salvo del resto hasta que tenga un lugar seguro donde depositar lo que para ese orco es: el tesoro de su vida. Aparte entre todos los picheles que hay por la sala hay 6 jarras que pertenecen al mismo juego. Son de madera y metal, de artesanía enana pero no muy ostentosa. Por separado se pueden vender por 5 mo cada uno y el conjunto alcanza un total de 40 mo.

PUNTO 2B:

Esta habitación es similar a la anterior, sólo que aquí se encontraran 3 orcos más si es que no se han unido al combate en el punto 2A. Cuando aparezcan los jugadores uno de ellos ira al punto 3 para avisar al líder de la llegada de intrusos.

PUNTO 2 C:

Lo mismo que antes, solo que no hay orcos y bajo uno de los catres podrán encontrar cuatro flechas mágicas +1. El dueño sabe que son mágicas pero no sabe muy bien qué hacer con ellas ya que no sabe usar un arco.

PUNTO 3 B:

Seguramente los jugadores lleguen al punto tres a partir de esta puerta. Si uno de los orcos de 2B va

a avisar al líder este en lugar de unirse al combate activara la trampa que tiene preparada tras la puerta y esperara aquí con el otro orco para hacer frente a los intrusos. Si no ha podido avisar la trampa estará montada pero desarmada.

Trampa: una simple trampa de cuerda atada a una ballesta en un soporte. Cuando los pjs habrán la puerta se disparara un virote (ataca como un G4) contra el que haya abierto la puerta provocando 1D6 puntos de daño.

PUNTO 3 A:

El catre de Shagrat. A un lado tiene un altar y al otro lado las cajas con las provisiones del grupo. Están casi agotadas pero el resto de orcos no lo saben, el nuevo aporte de carne de burro y miel les permitirá no pasar hambre durante unos días más. Podrán encontrar las cajas casi vacías con restos de carne cruda medio podrida y la miel en las tinajas apoyadas en la última caja. En el altar hay un total de 34 mo esparcidas y un pequeño ídolo de oro macizo. El ídolo tiene una maldición para todo aquel que lo posea y no sea de alineamiento caótico, si lo coge alguien de alineamiento caótico obtendrá un +1 a los TS mientras lo porte, si es un clérigo y lo utiliza para rezar el beneficio le durara un día entero aunque no lo lleve consigo. Aunque se puede fundir con normalidad. Mientras un individuo lo posea y hasta 1d6 días después de librarse de él (vendiéndolo, fundiéndolo, regalándolo...) tendrá un penalizador de -1 a todas las tiradas de salvación. Si se funde el oro resultante se puede vender por un total de 125 mo, tal cual esta vale 100 mo ya que es realmente horrible y un comerciante caótico podría ofrecer hasta 250 mo por él. Bajo el altar también hay una poción de curación (Shagrat la tiene guardada por si las moscas)

PUNTO 3 C:

Los aposentos de Graklic. Bastante ostentosos para ser lo que son. Esta finamente decorado con hojas, flores y restos de comida haciendo formas. Hay un cofre cerrado (solo Graklic tiene la llave) y los barriles con agua de la comunidad. Hay agua en abundancia a diferencia de lo que pasa con la comida. Excepto en momentos puntuales Graklic siempre se encontrara aquí.

El cofre: El cofre no tiene trampa ninguna aunque sí que lo parece. Ha intentado ingeniar alguna especie de trampa pero sin mucho éxito. Solo ha conseguido que parezca que tiene trampa. En el interior del cofre hay un total de 500mp, 1203 mc y 489 mo. Adicionalmente también hay una espada corta finamente labrada y decorada puede utilizarse como una espada normal o puede venderse por un total de 60 mo y 9 figuras de madera que el mismo ha elaborado. Las figuras son pequeñas y representan orcos en distintas poses. Cada una de ellas puede venderse por 15 mo. Aunque si se sabe que han sido elaboradas por un orco el precio podría ascender o descender estrepitosamente.

PUNTO 4:

Hay un agujero natural creado por el agua en el suelo. Lo que hace que esta estancia apeste. Todo jugador que entre aquí debe realizar una tirada de salvación contra venenos para no vomitar del asco.

PUNTO 4A:

Esta es la rampa que sube hacia el pasadizo para llegar hasta 1A

PUNTO 4B:

Esta es una pared de escombros derruidos. Si los apartan el camino avanza y desciende durante varias horas (4horas exactamente) hasta llegar a una enorme masa de agua, un gigantesco lago subterráneo. Este lago de la infra oscuridad es muy grande, y aunque aquí no hay signos de vida a la vista. Nunca se sabe... Si los personajes han bajado hasta aquí y luego vuelven a subir, para cuando

se den cuenta el ataque a Alameda ya ha terminado.

EL ATAQUE:

Dependiendo de cómo hayan transcurrido los acontecimientos esta parte será la que mas pueda variar de toda la aventura. En caso de que los resultados sean con los jugadores no presentes se han tomado en cuenta las reglas de guerra de la caja verde.

- ⌚ Si Derik muere, los jugadores no están presentes cuando sucede y Slith consigue salirse con la suya:
- ⌚ Valor del ejercito atacante: 50 orcos (1DG) + Shagrath (2dg)+ gremlin (no combate pero molesta) El valor del ejercito será 10 (base) +1 (por que un 5% son lanzadores de conjuros) +1 (por el gremlin)+1 por moral muy alta (sacrificio de Derik) = **Puntuación de batalla 13**
- ⌚ Puntos de victoria iniciales de los orcos: +30 (por numero, 51 VS 21 guardias) +20 (Combaten de noche) + 10 (están posicionados antes de la batalla)+ puntuación de batalla 13 = **73 puntos de victoria iniciales**
- ⌚ Valor del ejercito defensor: 20 Guardias (Inexpertos) + capitán (5DG) = **Puntuación de batalla 45**
- ⌚ Puntos de victoria iniciales de alameda: +10 (juegan en casa) +10 (calidad superior al enemigo)+ 45 (puntuación de batalla)= **65 Puntos de victoria**

La táctica inicial del ejercito orco será una maniobra de distracción y la táctica de la guardia será el avance hacia la distracción. Por lo que el ejercito orco obtiene **+10 puntos de victoria** y alameda sufrirá un +20% de bajas.

Tirada de los orcos: $54 (1d\%)+ 83 (PV) = 137$

Tirada de alameda: $47 (1d\%)+ 65 (PV) = 112$

Los orcos ganan pero cómodamente con una diferencia de 25 puntos de victoria. Las consecuencias serán las siguientes:

Los orcos resultan ganadores, pierden a 5 de los suyos y mantienen la posición por lo que saquean el pueblo a placer mientras que los 10 guardias supervivientes de alameda se dedican a cubrir la retirada a los habitantes hasta una distancia segura de dos kilómetros con una fatiga media.

Un duro golpe para alameda pero toda la población está a salvo y los orcos se marcharan antes del amanecer a la cueva, y la noche siguiente regresaran a sus tierras. Los jugadores todavía están a tiempo de arreglar algo las cosas y recuperar los artículos saqueados.

(Como habéis notado se supone que la población estándar no combate, eso incluye al druida, al clérigo, al explorador, al guerrero...Esto es debido a que el ataque a sido tan sorpresivo que todos ellos se encontraban apagando el fuego cuando los orcos han caído encima de la población y simplemente se han dedicado a salvar a sus familiares queridos mientras seguían las instrucciones de los guardias de retirarse en medio del caos)

- ⌚ Si Derik **NO** muere, los jugadores no están presentes cuando sucede y Slith consigue salirse con la suya:
- ⌚ Valor del ejercito atacante: 50 orcos (1DG) + Shagrath (2dg)+ gremlin (no combate pero molesta) El valor del ejercito será 10 (base) +1 (por que un 5% son lanzadores de conjuros) +1 (por el gremlin)= **Puntuación de batalla 12**
- ⌚ Puntos de victoria iniciales de los orcos: +30 (por numero, 51 VS 21 guardias) +20

(Combaten de noche) + 10 (están posicionados antes de la batalla) + puntuación de batalla 12 = **72 puntos de victoria iniciales**

- ⌚ Valor del ejercito defensor: 20 Guardias (Inexpertos) + capitán (5DG) = **Puntuación de batalla 45**
- ⌚ Puntos de victoria iniciales de alameda: +10 (juegan en casa) +10 (calidad superior al enemigo) + 45 (puntuación de batalla) = **65 Puntos de victoria**

La táctica inicial del ejercito orco será una maniobra de distracción y la táctica de la guardia será el avance hacia la distracción. Por lo que el ejercito orco obtiene **+10 puntos de victoria** y alameda sufrirá un +20% de bajas.

Tirada de los orcos: 54 (1d%)+ 73 (PV) = 136

Tirada de alameda: 47 (1d%)+ 65 (PV) = 112

Los orcos ganan pero por no mucho con una diferencia de 24 puntos de victoria. Las consecuencias serán las siguientes:

Los orcos resultan ganadores, pierden a 5 de los suyos y mantienen la posición por lo que saquean el pueblo a placer mientras que los 12 guardias supervivientes de alameda se dedican a cubrir la retirada a los habitantes hasta una distancia segura de 1 kilómetro y aunque ligeramente fatigados se disponen a reorganizarse para atacar a los orcos mientras saquean con ayuda de algunos civiles capaces. (Milo (Explorador nivel 2), Arlin (clérigo nivel 2), Lurnion (druida nivel 5) y Teol (Guerrero nivel 2)). Se dividirán en 2 grupos, los civiles junto con el capitán de la guardia como una buena tropa de choque (parecen un grupo aventurero la verdad) y los otros 8 guardias por otro lado para intentar emboscar a los orcos según van saqueando (los orcos se han dividido en grupos de 9 para esta labor, Shagrath está en uno de los grupos cualquiera) Los jugadores aun están a tiempo de intentar ayudar a recuperar alameda formando un tercer grupo.

- ⌚ Si Derik muere, los jugadores no están presentes cuando sucede y Slith a muerto/huido:
- ⌚ Valor del ejercito atacante: 50 orcos (1DG) + Shagrath (2dg) El valor del ejercito será 10 (base) +1 (por que un 5% son lanzadores de conjuros) +1 por moral muy alta (sacrificio de Derik) = **Puntuación de batalla 12**
- ⌚ Puntos de victoria iniciales de los orcos: +30 (por numero, 51 VS 21 guardias) +20 (Combaten de noche) + 10 (están posicionados antes de la batalla) + puntuación de batalla 12 = **72 puntos de victoria iniciales**
- ⌚ Valor del ejercito defensor: 20 Guardias (Inexpertos) + capitán (5DG) = **Puntuación de batalla 45**
- ⌚ Puntos de victoria iniciales de alameda: +10 (juegan en casa) +10 (calidad superior al enemigo) + 45 (puntuación de batalla) = **65 Puntos de victoria**

La táctica inicial del ejercito orco será una maniobra envolvente y la táctica de la guardia será mantener la posición. Por lo que el ejercito orco obtiene **+10% de bajas** y alameda obtendrá un **+20% de bajas**.

Tirada de los orcos: 54 (1d%)+ 72 (PV) = 126

Tirada de alameda: 47 (1d%)+ 65 (PV) = 112

En este caso los orcos ganan por apenas 14 puntos de victoria con las siguientes consecuencias

generales:

Los orcos pierden a 10 de sus efectivos pero consiguen controlar las calles, los guardias pierden a 6 de sus miembros y se ven obligados a retirarse a las afueras de la ciudad. Están reorganizándose para realizar una maniobra envolvente sobre las calles del pueblo cuando llegan los jugadores. La población está segura en sus casas pero no por mucho tiempo. Cuando vean que la guardia vuelve los siguientes habitantes saldrán a combatir junto a ellos:

Milo (Explorador nivel 2)
Arlin (clérigo nivel 2)
Lurnion (druida nivel 5)
Teol (Guerrero nivel 2)

- ⌚ Si Derik NO muere, los jugadores no están presentes cuando sucede y Slith a muerto/huido:
- ⌚ Valor del ejercito atacante: 50 orcos (1DG) + Shagrath (2dg) El valor del ejercito será 10 (base) +1 (por que un 5% son lanzadores de conjuros) = **Puntuación de batalla 11**
- ⌚ Puntos de victoria iniciales de los orcos: +30 (por numero, 51 VS 21 guardias) +20 (Combaten de noche) + 10 (están posicionados antes de la batalla)+ puntuación de batalla 11 = **71 puntos de victoria iniciales**
- ⌚ Valor del ejercito defensor: 20 Guardias (Inexpertos) + capitán (5DG) = **Puntuación de batalla 45**
- ⌚ Puntos de victoria iniciales de alameda: +10 (juegan en casa) +10 (calidad superior al enemigo)+ 45 (puntuación de batalla)= **65 Puntos de victoria**

La táctica inicial del ejercito orco será una maniobra envolvente y la táctica de la guardia será mantener la posición. Por lo que el ejercito orco obtiene **+10% de bajas** y alameda obtendrá un **+20% de bajas**.

Tirada de los orcos: $54 (1d\%)+ 72 (PV) = 125$

Tirada de alameda: $47 (1d\%)+ 65 (PV) = 112$

En este caso los orcos ganan por apenas 13 puntos de victoria con las mismas consecuencias que si no hubieran salvado a Derik.

- ⌚ Si alameda esta sobre aviso, Derik muere, los jugadores no están presentes cuando sucede y Slith consigue salirse con la suya:
- ⌚ Valor del ejercito atacante: 50 orcos (1DG) + Shagrath (2dg)+ gremlin (no combate pero molesta) El valor del ejercito será 10 (base) +1 (por que un 5% son lanzadores de conjuros) +1 (por el gremlin)+1 por moral muy alta (sacrificio de Derik) = **Puntuación de batalla 13**
- ⌚ Puntos de victoria iniciales de los orcos: +30 (por numero, 51 VS 21 guardias) +20 (Combaten de noche) + 10 (están posicionados antes de la batalla)+ puntuación de batalla 13 = **73 puntos de victoria iniciales**
- ⌚ Valor del ejercito defensor: 20 Guardias (Inexpertos) + capitán (5DG) + 5 druida+ 5 del clérigo= **Puntuación de batalla 55**

- ⌚ Puntos de victoria iniciales de alameda: +10 (juegan en casa) +10 (calidad superior al enemigo)+10 (posicionado previamente)+ 55 (puntuación de batalla)= **85 Puntos de victoria**

La táctica inicial del ejército orco será una maniobra de distracción y la táctica de la guardia será la maniobra envolvente. Por lo que la guardia sufrirá un **10 % menos de bajas** y los orcos **perderán 20 PV**

Tirada de los orcos: $54 (1d\%)+ 53 (PV) = 107$

Tirada de alameda: $47 (1d\%)+ 85 (PV) = 132$

Los habitantes de alameda vencerán con una asombrosa ventaja de 25 puntos con las siguientes consecuencias:

La guardia de alameda no sufre ninguna baja, 15 orcos mueren y son obligados a retirarse medio fatigados a una distancia de tres kilómetros. Una vez allí deciden volver a la cueva, recoger sus pertenencias y volver a su hogar.

- ⌚ Si alameda esta sobre aviso, Derik muere, los jugadores no están presentes cuando sucede y Slith también esta fuera de combate:

- ⌚ Valor del ejercito atacante: 50 orcos (1DG) + Shagrath (2dg) El valor del ejercito será 10 (base) +1 (por que un 5% son lanzadores de conjuros) por moral muy alta (sacrificio de Derik) = **Puntuación de batalla 12**

- ⌚ Puntos de victoria iniciales de los orcos: +30 (por numero, 51 VS 21 guardias) +20 (Combaten de noche) + 10 (están posicionados antes de la batalla) + puntuación de batalla 12 = **72 puntos de victoria iniciales**

- ⌚ Valor del ejercito defensor: 20 Guardias (Inexpertos) + capitán (5DG) + 5 druida+ 5 del clérigo= **Puntuación de batalla 55**

- ⌚ Puntos de victoria iniciales de alameda: +10 (juegan en casa) +10 (calidad superior al enemigo)+10 (posicionado previamente)+ 55 (puntuación de batalla)= **85 Puntos de victoria**

La táctica inicial del ejército orco será una maniobra ataque y la táctica de la guardia será la maniobra de distracción mediante señuelos. Por lo que la guardia obtendrá **+20 puntos de victoria** y los orcos sufrirán un **20% más de bajas**

Tirada de los orcos: $54 (1d\%)+ 72 (PV) = 126$

Tirada de alameda: $47 (1d\%)+ 105 (PV) = 152$

Los habitantes de alameda vencerán con una ventaja de 26 puntos con las siguientes consecuencias:

La guardia de alameda sufre 2 bajas, 25 orcos mueren y son obligados a retirarse medio fatigados a una distancia de tres kilómetros. Una vez allí deciden volver a la cueva, recoger sus pertenencias y volver a su hogar. No sin antes decapitar a Graklic por ordenarles avanzar hacia una muerte segura.

- ⌚ Si Alameda está sobre aviso, Derik **NO** muere, los jugadores no están presentes

cuando sucede y Slith también está fuera de combate: El mismo resultado que en el caso anterior.

OJO: Estos desenlaces establecen el final de la batalla en la que los jugadores participan. Las cosas no tienen porque salir como están indicadas, y los jugadores deberían de jugar sus propias luchas y encuentros propios.

- ⌚ Si los jugadores junto con la guardia y ciudadanos emboscan a los orcos en el bosque:
- ⌚ Valor del ejercito orco: 50 orcos (1DG) + Shagrath (2dg) El valor del ejercito será 10 (base) +1 (por que un 5% son lanzadores de conjuros) +1/+0 Por moral (depende de si Derik a muerto o no, cosa que no influye en el resultado) = **Puntuación de batalla 12/11**
- ⌚ Puntos de victoria iniciales de los orcos: +15 (por numero, 51 VS 21 guardias+5 civiles + PJs) + puntuación de batalla 11 = **26 puntos de victoria iniciales**
- ⌚ Valor del ejercito de alameda: 20 guardias inexpertos + capitán (5DG) + 5 druida +5 del clérigo + 5 por personajes jugadores = **Puntuación de batalla 60**
- ⌚ Puntos de victoria iniciales del ejercito de alameda: Embosca a un enemigo durante una orden de marcha +30, Juegan en casa +10, Calidad superior +10, Puntuación de batalla 60 = **110 PV**

El ejercito de Alameda utilizara una táctica de ataque contra la orden de marcha del ejercito orco. De tal forma que el ejército de alameda realizara un **20% más de bajas** y el ejército orco perderá **20 puntos de victoria**. Con las siguientes consecuencias:

Tirada de los orcos: $54 (1d\%)+ -8/9 (PV) = 44/45$

Tirada de alameda: $47 (1d\%)+ 105 (PV) = 157$

Los habitantes de alameda vencerán con una ventaja de 112/111 puntos con las siguientes consecuencias:

Dos guardias caerán en el enfrentamiento que finalizara ante la caverna de los orcos sin apenas haberse fatigado, 45 orcos han sido arrasados y los 6 orcos restantes huyen en desbandada cada uno por su lado pensando en no volver jamás. Ha sido una batalla épica.

El punto de vista de los jugadores:

En el caso de la emboscada en el bosque después del ataque inicial el ejército orco se dividirán grupos desorganizados contra los diferentes grupos de guardias, milicianos...etc. Los jugadores se tendrán que enfrentar primero contra un grupo de $1d4+2$ orcos (Considera que los jugadores actúan por sorpresa el primer asalto). Tras esto comenzara la persecución hasta la cueva y en el claro que hay frente a ella se tendrán que enfrentar a otro grupo de $1d4+2$ orcos entre los cuales estará Shagrat. Y después de esto comunícales el resultado de la batalla

Si los jugadores defienden el pueblo junto con la guardia y los ciudadanos:

Utiliza los resultados arriba indicados para cada tipo de situación. Pero recuerda que tendrán que posicionarse en alguna de las calles de alameda pregúntale donde se quieren situar y demás parafernalia defensiva. Los orcos atacaran en grupos de 10 por las zonas indicadas en rojo en la siguiente imagen, la marca más grande indica el grupo en el que se encuentra Shagrat.



Si los jugadores han detenido al gremlin y están en la camita tan tranquilos o tomando algo en la posada.

Pues entonces tendrán que levantarse de la mesa y hacer frente al ataque que será todo un caos para ellos. Ya que durante el ataque los orcos están bastante bien organizados

AMANECE QUE NO ES POCO:

Tras una ajetreada noche es hora de saber si los jugadores reciben o no alguna recompensa y de cómo acaban los acontecimientos.

Si salvaron a Derik este se lo agradecerá enormemente pero no tiene con qué pagar a los jugadores. Eso sí, se ofrecerá a viajar con los jugadores para servirles montando el campamento, cocinando, limpiando los caballos y cualquier otra cosa (Ahora que el engaño de la miel se ha descubierto, no quiere quedarse por estas tierras en una buena temporada). Bien conducido Derik puede ser un pnj

muy útil para el grupo en labores de campo, y con el tiempo puede avanzar como ladrón.

Si no salvaron a Derik y Berta estará desconsolada y no sabrá como rehacer su vida ya que ella sola no puede con la granja debido a su cojera. Así que se irá a vivir a la posada con la parte que le corresponde del tesoro orco (ver después) mientras busca algo a lo que pueda dedicarse, no obstante apenas tiene dinero para estar más de una semana. Si los jugadores le dan dinero para que salga adelante recibirán 5 puntos de experiencia por cada moneda otorgada (hasta un máximo de 200).

Si pararon a Slith como recompensa podrán comprar un caballo estupendo cada uno (Siempre tienen el máximo de PG) por tan solo 20 mo.

Si la ciudad ha sido arrasada o no han conseguido ningún objetivo se irán con una mano delante y la otra atrás.

Si la intervención de los jugadores ha ayudado a salvar la ciudad recibirán una recompensa de 150 mo cada uno.

Si la intervención de los jugadores ha sido decisiva (Es decir han informado de que el ataque se iba a producir) recibirán una recompensa de 150 mo cada uno, un caballo (estándar) y una daga mágica +1 propiedad del capitán de la guardia que estará enormemente agradecido a los pj.

El tesoro de los orcos muertos DURANTE el choque de ejércitos ira directo a la reconstrucción de los daños, indemnizaciones a viudas y heridos así como la recompensa de los jugadores y mejoras en el asentamiento. No les van a impedir saquear los cuerpos pero si lo hacen comuncales a qué se supone que se va a dedicar el dinero que están cogiendo. Si aun así deciden cogerlo debería repercutir en su alineamiento (e incluso restarles 2 puntos de reputación por hurtaños)

Recompensas en experiencia:

- Ⓜ Salvar a Derik tiene muchísimo merito. 300 puntos para el grupo
- Ⓜ Vaciar la cueva tiene su encanto aunque no sea el objetivo principal de la partida 100 puntos para el grupo.
- Ⓜ Detener a Slith puede ser gracioso pero también tedioso y inclinara la balanza a favor de la ciudad 200 puntos para el grupo
- Ⓜ Detener el ataque a la ciudad con éxito 200 puntos para el grupo
- Ⓜ Volver a la ciudad a avisar del inminente ataque orco es algo que salvara muchas vidas 250 puntos para el grupo.
- Ⓜ Perderse de camino a la infra oscuridad en la cueva tiene su merito no creas. 50 puntos para el grupo.
- Ⓜ Si el grupo es legal y atiende primero las peticiones sobre la búsqueda de Derik (que era su trabajo) 100 puntos de experiencia
- Ⓜ Si un personaje caótico se hace con el ídolo orco recibe 250 puntos de experiencia.

Recompensas en reputación:

- Ⓜ Si detienen a Slith +1
- Ⓜ Si ayudan a salvar la ciudad +1
- Ⓜ Si la intervención de los jugadores es decisiva para salvar la ciudad +2
- Ⓜ Si consiguen salvar a Derik +1
- Ⓜ Si consiguen TODOS los objetivos planteados (algo que dudo que se pueda hacer) +1

adicional.

- ⌚ Si se pierden TODOS los eventos importantes dando vueltas de un lado a otro -3 a la reputación como incompetentes.
- ⌚ Si vacían la cueva durante el ataque +1 a la reputación.
- ⌚ Si logran derrotar a todos los orcos antes de que se produzca el ataque (algo creo imposible para jugadores de nivel 1) +5 a la reputación

LOS ORCOS:

GRACLIK: No es más fuerte que un orco normal pero si más astuto. Sus estadísticas son idénticas a las de un orco estándar. Tiene 7 pg.

SHAGRAT: en estadísticas es idéntico a un orco estándar, tiene 6 PG y una vez al día puede lanzar el conjuro Enredar. Utiliza la tirada de salvación del clérigo (21 puntos de experiencia)

Enredar (<http://codexdelamarca.com/spell/enredar/>)

Nivel: 1 Alcance: 80 metros Duración: 1 turno Permitido: Paladín y Clérigo Reversible: No

Con este conjuro el clérigo puede hacer que todas las plantas dentro del alcance del conjuro se enreden en las criaturas que tengan a su alrededor, impidiendo que se muevan libremente, así las criaturas que se encuentre dentro del área deberán realizar una tirada de salvación contra conjuros, si la superan podrán moverse a un cuarto de su movimiento normal, si no la superan quedarán enmarañadas y no podrán moverse. Para que este conjuro funcione es necesario que en el área existan plantas, hierba, lianas o árboles, es decir, debe haber vegetación abundante.

ORCO ESTANDAR: (Codex de La Marca corta/pega de aquí:

<http://codexdelamarca.com/creature/orco/>)

CA: 6

TS: Guerrero nivel 1

Valor PX: 10

Dados de golpe: 1

Moral: 06

Movimiento: 9

Alineamiento: Caótico

Ataques: 1 ataque arma convencional.

Si existe una criatura que especialmente haya hostigado a los asentamientos de humanos, elfos y enanos a lo largo de su historia, esta es sin duda el orco. Odiados por todos, los orcos son criaturas malignas de aspecto humanoide y horrible piel curtida. Se suelen agrupar formando pequeñas huestes que se dedican a asediar poblados para después robar y saquear todo lo que puedan. En ocasiones, se suelen acompañar por ogros a los que engañan con facilidad, con la falsa promesa de joyas y oro.

Suelen actuar amparados por la noche, ya que detestan la luz solar. Un orco que pelee a la luz del día, sufrirá un penalizador de -1 en todas sus tiradas de ataque. En ocasiones se suelen reunir varias milicias de orcos bajo las órdenes de un mismo comandante, que puede llegar a tener 8 puntos de golpe. Cuando el líder de uno de estos ejércitos cae durante la batalla, la moral de los orcos desciende hasta los 6 puntos, en lugar de los 8 habituales.

Los orcos fueron creados por Penumbra en los albores del tiempo, trasuntos horribles de elfos y

humanos, retorcidos bajo el poder del mal en Espectra. Odiados por todos, los orcos son poderosas criaturas trasgoides de aspecto bestial, crueles y ladinos. Habitan por toda la Marca, especialmente en las montañas del norte, en las cuencas meridionales de la Marca del los Titanes.