



INTRODUCCIÓN A LA AVENTURA “ASEDIO A VIGILIA DE BORDRIN”

<http://archiroleros.com>

acrobata2000@hotmail.com

INTRODUCCIÓN

Cuando tus jugadores estén listos para jugar, lee:



Sois veteranos de la última guerra que azotó el Valle de Elsir. Hace ya tiempo de esto pero aunque las heridas de batalla se cerraron aún quedan los recuerdos.

Recuerdos de una batalla luchando las razas libres del Valle codo con codo. Aún recordáis la arenga de los Señores de la Guerra diciendo aquello de...

LA ARENGA...

“Armados con un corazón de acero, guerreros nos encontramos aquí en la batalla otra vez. Cuando esos orcos de la Mano Roja nos vean, correrán por sus vidas y pagarán por sus incursiones...

Hermanos del Valle de Elsir, reunámonos con el sonido del cuerno por la fuerza de las armas de los enanos, pues la victoria está cerca...

*Enanos de las Montañas heladas,
Elfos de los Bosques Sombrios,
Humanos del Valle de Brindol...*

*Luchemos ahora por el Reino, acero contra acero.
Matémosles a todos, pues su sangre será nuestro sello,
lucharemos hasta que el último enemigo caiga muerto
pues cabalgar a través de su sangre será nuestra gloria.*

*Veo en sus miradas el terror de sus ojos.
Vinimos aquí para luchar y morir, soldados.
Juro por mis hermanos de sangre caídos en la batalla
que no me arrodillaré ante ninguno de ellos
pues su sangre correrá de nuevo por mi hoja de acero.*

*Somos el martillo de los dioses,
somos el trueno, el relámpago
y el viento...*

*Y hago un llamamiento al cielo...
¿Estáis dispuestos a luchar?
Hermanos de todos los reinos, luchemos todos juntos por la gloria
Para ser libres otra vez... ¡¡¡Pues esta noche... VENCEREMOS!!!”*

Ahora cuando despertáis en el Valle de Elsir reina la paz pero... por poco tiempo.

Habéis sido invitados a ir de caza con el Rey. Os reuniréis con él y sus guardaespaldas en La Torre de Vraath. Le acompañaréis en un día de caza por los confines del Bosque Embrujado, cazando jabalíes y hablaréis de política, pues al rey es lo que más le agrada.

Debéis reuniros con él al amanecer, en la antigua torre donde luchásteis contra el malvado ‘Señor de las Sierpes Koth’ y su séquito. El objetivo está claro, disfrutar de un bello día de caza, riendo, bebiendo y cabalgando a lomos de vuestros caballos.

Cuando llegáis a la Torre de Vraath, un sentimiento de nostalgia os invade, pues una gran batalla se libró entre estos muros tiempo atrás. Recordáis cómo acabásteis con la mantícora y los trasgos del malvado Koth y conseguísteis así los planos del movimiento táctico que el terrible ejército de La Mano Roja tenía previsto en su incursión hacia el Valle de Elsir.

Dicen los comerciantes de algunas caravanas provenientes de las tierras norteañas de los enanos, que hay rumores de guerra de nuevo, pero todo el mundo sabe que los orcos y los trasgos brotan de la tierra una y otra vez, como las malas hierbas, y, aunque suelen realizar incursiones a menudo en los confines de los reinos, siempre se les expulsa y realmente no son una verdadera amenaza para el Valle. Los Enanos vigilan las montañas, los Elfos los Bosques y los Humanos el Valle... siempre ha sido así.



EMBOSCADA ORCA

Encuentro Nivel 2 (625 PX)

DISPOSICIÓN

Antes de que se inicie la aventura, los PJs se encuentran cazando con el rey de Brindol en el Bosque Embrujado. Están intentando dar caza a un jabalí. Cuando lo tienen acorralado (zona roja) y a punto de matarlo, aparece sigilosamente una avanzadilla de orcos que han escuchado los gritos del jabalí. Tras el primer asalto matando el jabalí, los PJs podrán realizar una tirada de Percepción Pasiva contra los orcos. Aquellos que la superen no estarán desprevenidos y aquellos que fallen sí lo estarán. Este encuentro tiene la finalidad de mostrar la creciente actividad orca por las inmediaciones (extraído de la página 24 de "Asedio a Vigilia de Bordrin").

4 Orcos de Segunda (S)

2 Orcos Bersérker (B)

2 Orcos Boleadores (L)

Cuando los PJs hayan decidido ir con el Rey al Bosque Embrujado a cazar, lee:

Os habéis desplazado durante toda la mañana desde La Torre de Vraath hasta El Bosque Embrujado y a media mañana os encontráis en lo profundo del Bosque Embrujado de cacería con el Rey. Un enorme jabalí huye perseguido por vuestros caballos y silbantes flechas vuelan hacia vuestra presa. El jabalí es astuto y escurridizo, y se camufla bien entre los arbustos; se nota que conoce bien el bosque. Pero llega un momento en donde queda acorralado por los perros del rey y vuestros caballos... es hora de dar el golpe final y jasar un buen jabalí!

Percepción pasiva (CD Sigilo Orcos)

De repente ves que algo se mueve entre los matorrales. No se distingue bien debido al follaje. Afinas tus sentidos y distingues

criaturas humanoides que sisean entre ellas escondidas. Tienen la piel verde-oscuro y portan grandes hachas, clavos y armas a distancia... ¡Apuntan hacia vosotros y al Rey!

TÁCTICAS

Los Orcos de segunda se mueven y cargan hacia los PJs con sus clavos. Su intención es mantenerse enfrascados en el combate cuerpo a cuerpo.

Los Orcos Bersérkers salen de los árboles y también cargan contra los PJs. Se enfrascarán en el combate cuerpo a cuerpo, pero si sus pg caen por debajo de 10 huirán hacia el río.

Los Orcos boleadores lanzarán continuamente sus proyectiles y mantendrán sus posiciones con el fin de utilizar siempre que puedan la ocultación del follaje de los árboles. Al igual que sus camaradas los bersérkers, si sus pg llega a 10 ó menos, huirán.



Si los PJs logran capturar a algún orco con vida y le interrogan:

Somos los Hijos de Gruumsh y no tememos a la muerte. Pues él nos espera en el más allá. Sólo deseo que os podréis pronto vendrán más a invadir vuestras verdes tierras y a saquear todo lo que tenéis... ¡SUCIOS!

CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA

Árboles: se consideran 'terreno difícil' debido a las gruesas raíces del tronco que sobresalen. Cualquier criatura que se encuentre en una 'casilla de árbol' tendrá además ocultación, pues sus ramas cuelgan casi hasta el suelo.

Colinas: se consideran 'terreno difícil'. Cuestan 3 casillas de movimiento subirlas pero 2 bajarlas.

Piedras: se consideran 'terreno difícil' (cuesta 1 casilla de movimiento adicional). Pág. 284 MdJ.

Muros: el muro no es muy alto. Cuesta 1 casilla extra de movimiento subirse encima del muro.

Tocón de árbol: Terreno difícil (1 casilla de movimiento adicional).

Río: tiene muy poca profundidad. Se considera 'terreno difícil' (1 casilla de movimiento adicional).



EMBOSCADA ORCA

Encuentro Nivel 2 (625 PX)

Orco de segunda		Esbirro nivel 4
Humanoide natural Mediano		44 PX
Iniciativa +0 Sentidos Percepción +0; visión penumbra		
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro.		
CA 16; Fortaleza 15; Reflejos 12; Voluntad 12		
Velocidad 6 (8 cargando)		
⬇ Clava (estándar; a voluntad)- Arma		
+9 contra CA; 5 daño.		
Alineamiento Caótico maligno	Idiomas común, gigante	
Fue 16 (+3)	Des 10 (+0)	Sab 10 (+0)
Con 14 (+2)	Int 8 (-1)	Car 9 (-1)
Equipo armadura de cuero, clava		

Orco Berséker		Nivel 4 Bruto
Humanoide natural Mediano		175 PX
Iniciativa+3		Sentidos Percepción +2; visión penumbra
PG 66; Maltrecho 33; ver también <i>impulso del combatiente</i>		
CA 15; Fortaleza 17; Reflejos 13; Voluntad 12		
Velocidad 6 (8 cargando)		
⬇ Gran Hacha (estándar; a voluntad) - Arma		
+8 contra CA; 1d12 + 5 daño (crit. 1d12 +7)		
⬇ Impulso del combatiente (estándar; sólo se puede usar estando maltrecho; encuentro) - Arma, curación		
Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo y recupera 6 puntos de golpe.		
Alineamiento	Caótico maligno	Idiomas Común, Gigante
Habilidades Aguante +10; Intimidar +6		
Fue 20 (+7)	Des 13 (+3)	Sab 10 (+2)
Con 16 (+5)	Int 8 (+1)	Car 9 (+1)
Equipo armadura de cuero, gran hacha		

Orco Boleador		Nivel 1 Artillero
Humanoide natural Mediano		100 PX
Iniciativa +2 Sentidos Percepción +4; visión penumbra		
PG 26; Maltrecho 13; ver también <i>impulso del combatiente</i>		
CA 13; Fortaleza 14; Reflejos 14; Voluntad 11		
Velocidad 6 (8 cargando)		
⬇	Hacha de batalla (estándar; a voluntad) - Arma +6 contra CA; 1d10 + 3 daño.	
⌘	Ballesta de barriga (estándar; a voluntad; recarga cuando la criatura usa una acción de movimiento para recargarla) - Arma A distancia 20/40; +8 contra CA; 1d12 + 2 daño y el objetivo es empujado 1 casilla.	
⬇	Impulso del combatiente (estándar; sólo se puede usar estando maltrecho; encuentro) - Arma, curación Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo y recupera 6 puntos de golpe.	
Alineamiento	Caótico maligno	Idiomas Común, Gigante
Habilidades Sigilo +7		
Fue 14 (+2)	Des 15 (+2)	Sab 9 (-1)
Con 14 (+2)	Int 9 (-1)	Car 8 (-1)
Equipo armadura de cuero, hacha de batalla, ballesta de barriga con 10 virotes.		



ELFOS de BOSQUE-PROFUNDO

Encuentro Nivel 2 (NO PX) - Como combate

Encuentro Nivel 1 (350 PX) - Como desafío de habilidad

DISPOSICIÓN

Cazadores elfos patrullan los confines de Oeste-Profundo, buscando por todos lados intrusos y tramperos. No están interesados en luchar con los PJs, a menos que los personajes osen atacarles o no sean respetuosos con los elfos o el bosque.

Si los PJs tratan a los elfos con respeto y superan el desafío de habilidad social, podrían saber que los orcos se han deslizado a través de las montañas. Además, ganarán PX.

2 Elfos Arqueros (A)

3 Elfos Exploradores (E)

Cuando el encuentro tenga lugar, lee:

El bosque se extiende como un manto lóbrego formado por árboles inclinados, muy viejos y ahogados por la hiedra y los líquenes que cuelgan con sus hojas ennegrecidas.

Sin saber exactamente de dónde, de repente se oye un leve susurro acompañado con el viento con acento élfico:

“¡Alto extranjeros! No deis un sólo paso más, bajad las armas y explicadnos inmediatamente por qué vuestros ruidosos pies osan mancillar el Bosque de los Elfos.

Hablad rápido extranjeros o de lo contrario mis arqueros os ensartarán con nuestras flechas élficas”

DESAFÍO DE HABILIDAD

Preparación: los personajes se encuentran en terreno sagrado para los elfos. Deben ser corteses con los elfos para poder superar este desafío social. El objetivo es que los PJs eviten la violencia y además, obtengan información de los elfos sobre los orcos.

Nivel: 4

Complejidad: 2 (requiere 6 aciertos antes de 3 fallos)

PX: 350

Habilidades primarias: Engañar, Diplomacia, Intimidar.

Diplomacia (CD 17): intentas con buenas palabras ganar la confianza de los elfos, demostrarle que no sois peligrosos, que respetáis sus costumbres, que sólo estáis de paso, etc...

Historia (CD 12): rememoras el pacto de los elfos del lago Rhestin con los humanos del Valle de Brindol. Explicas cómo se unieron contra la invasión de la Mano de la Horda Roja. Obtienes un +2 a las pruebas de Engañar y Diplomacia

Engañar (CD 12): intentas crear una idea falsa de ti o del grupo para ganarte la confianza de los elfos. Un éxito implica que te ganas un poco más su confianza. Un fallo implica que comienzan a desconfiar de ti y de tus palabras.

Intimidar (CD 17): cualquier intento de este tipo lleva automáticamente a un fracaso.

Éxito: Una vez los personajes tengan éxito en el desafío, se habrán ganado la confianza de los elfos y los elfos les ayudan a evitar los peligros del bosque (no hay tirada de encuentros aleatorios) y les acompañan hasta el límite de Oeste-Profundo.

Fallo: los elfos desconfían de los personajes y les obligan a abandonar inmediatamente Oeste-Profundo. Si los PJs no lo hacen, los elfos atacan a los PJs.

Si los PJs logran superar el desafío de habilidad:

Nos hemos encontrado estas semanas con una mayor actividad de orcos por los límites del bosque. Parecen pertenecer a una horda, pues todos portaban el mismo emblema: un colmillo salvaje. Algunos parecen patrullas de reconocimiento de un ejército, pues rastrean como buscando algo...

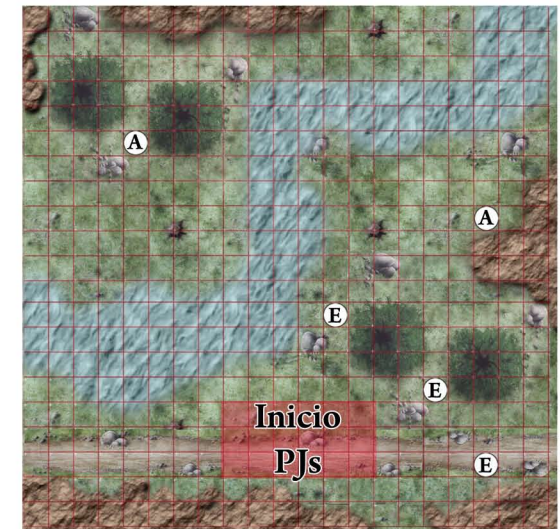
CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA

Árboles: se consideran ‘terreno difícil’ debido a las gruesas raíces del tronco que sobresalen. Cualquier criatura que se encuentre en una ‘casilla de árbol’ tendrá además ocultación, pues sus ramas cuelgan casi hasta el suelo.

Agua: 20’ profundidad. Prueba de Atletismo (CD 10) para nadar. Ver página 183 MdJ.

Piedras: se consideran ‘terreno difícil’ (cuesta 1 casilla de movimiento adicional). Pág. 284 MdJ.

Tocón de árbol: Terreno difícil (1 casilla de movimiento adicional).



ELFOS de BOSQUE-PROFUNDO

Encuentro Nivel 2 (No PX por combate)

Elfo Arquero	Artillero nivel 2
Humanoide feérico Mediano	125 PX
Iniciativa +5 Sentidos Percepción +11; visión penumbra	
Percepción de grupo aura 5; los aliados no elfos en el aura ganan un bonificador +1 racial a las pruebas de Percepción. PG 32; Maltrecho 16 CA 15; Fortaleza 11; Reflejos 13; Voluntad 12 Velocidad 7; ver también <i>Paso salvaje</i>	
⬇ Espada corta (estándar; a voluntad)- Arma +5 contra CA; 1d6 + 4 daño.	
⤵ Arco largo (estándar; a voluntad)- Arma A distancia 20/40; +7 contra CA; 1d10 + 4 daño; ver también <i>movilidad de arquero</i> .	
Movilidad de arquero Si el elfo arquero se mueve al menos 4 casillas desde su posición original, obtiene un bonificador +2 a las tiradas de ataque a distancia hasta el inicio de su siguiente turno.	
Precisión élfica (gratuita; encuentro) El elfo puede volver a tirar una tirada de ataque. Debe utilizar el segundo resultado, incluso aunque éste sea más bajo.	
No tan cerca (reacción inmediata; cuando un enemigo realiza un ataque cuerpo a cuerpo contra el elfo arquero; encuentro) El elfo arquero se desplaza 1 casilla y lleva a cabo un ataque a distancia contra el enemigo.	
Paso salvaje El elfo ignora el terreno difícil cuando se desplaza.	
Alineamiento Cualquiera	Idiomas Común, Élfico
Habilidades Naturaleza +10, Sigilo +9	
Fue 13 (+2)	Des 18 (+5)
Con 14 (+2)	Int 12 (+2)
	Sab 16 (+4)
	Car 11 (+1)
Equipo armadura de cuero, espada corta, arco largo, carcaj con 30 flechas.	

TÁCTICAS DEL ELFO ARQUERO

Un elfo arquero ataca con su arco largo y usa su *Movilidad de Arquero* entre sus ataques. Si un enemigo se enfrenta cuerpo a cuerpo, utiliza *No tan cerca* y se mueve para alejarse en su siguiente turno.

Elfo Explorador	Hostigador nivel 2
Humanoide feérico Mediano	125 PX
Iniciativa +7 Sentidos Percepción +10; visión penumbra	
Percepción de grupo aura 5; los aliados no elfos en el aura ganan un bonificador +1 racial a las pruebas de Percepción. PG 39; Maltrecho 19 CA 16; Fortaleza 13; Reflejos 15; Voluntad 13 Velocidad 6; ver también <i>Paso salvaje</i>	
⬇ Espada larga (estándar; a voluntad) - Arma +7 contra CA; 1d8 + 4 daño.	
⬇ Espada corta (estándar; a voluntad) - Arma +7 contra CA; 1d6 + 4 daño.	
⬇ Desgarro con dos armas (estándar; encuentro) - Arma El elfo explorador realiza un ataque con con espada larga y un ataque con espada corta contra el mismo objetivo. Si ambos ataques impactan, el elfo explorador inflige 4 puntos de daño adicionales.	
Precisión élfica (gratuita; encuentro) El elfo puede volver a tirar una tirada de ataque. Debe utilizar el segundo resultado, incluso aunque éste sea más bajo.	
Ventaja en el combate Un elfo explorador que tenga ventaja en el combate inflige 1d6 puntos de daño adicionales en sus ataques.	
Paso salvaje El elfo ignora el terreno difícil cuando se desplaza.	
Alineamiento Cualquiera	Idiomas Común, Élfico
Habilidades Naturaleza +10, Sigilo +9	
Fue 12 (+2)	Des 18 (+5)
Con 15 (+3)	Int 10 (+1)
	Sab 14 (+3)
	Car 12 (+2)
Equipo cota de mallas, espada larga, espada corta.	

TÁCTICAS DEL ELFO EXPLORADOR

Un elfo explorador a menudo intenta combatir un oponente en terreno difícil donde puede desplazarse pero el enemigo no puede. Trata de flanquear al enemigo para obtener ventaja en el combate.



KANT, el GNOLL

Encuentro Nivel 2 (700 PX)

DISPOSICIÓN

Kant, es el Señor de estas tierras áridas y montañosas. Cada criatura que ose atravesar su territorio debe pagar un tributo, pues según él, estas tierras le pertenecen por herencia antepasada.

Mientras Kant pide el tributo, sus hienas permanecen escondidas esperando las órdenes de Kant.

Kant, Gnoll maestro de la caza (K)
4 Hienas (H)

Atraveáis una zona rocosa y árida azotada por los fuertes vientos. Habéis estado ascendiendo por la rivera de un río con el objetivo de encontrar en algún punto un lugar donde poder atravesarlo y cruzar así hasta la otra orilla.

Unas tablas de madera, sujetas con lianas y cuerdas, se sitúan colocadas una sobre la otra para cruzar el río. A ambos lados del puente hay rocas y árboles que se doblan al merced del viento.

Cuando los PJs atraviesen los tablones de madera, lee:

Cuando atravesáis el puente, de lo alto de una loma, aparece una figura humanoide cubierta con harapos y erguida sobre sus dos patas traseras.

"Soy Kant, el Señor de estas tierras. Debéis pagar un tributo por atravesarlas. Mostradme lo que tenéis para mí o de lo contrario mis hienas os sacarán a mordiscos las tripas y yo me comeré luego vuestros corazones."

Percepción (CD Sigilo hienas)

Cuatro hienas permanecen escondidas, dos delante y dos detrás. Permanecen agazapadas, quietas y mostrando sus colmillos babeantes entre las hojas de los árboles.

TÁCTICAS

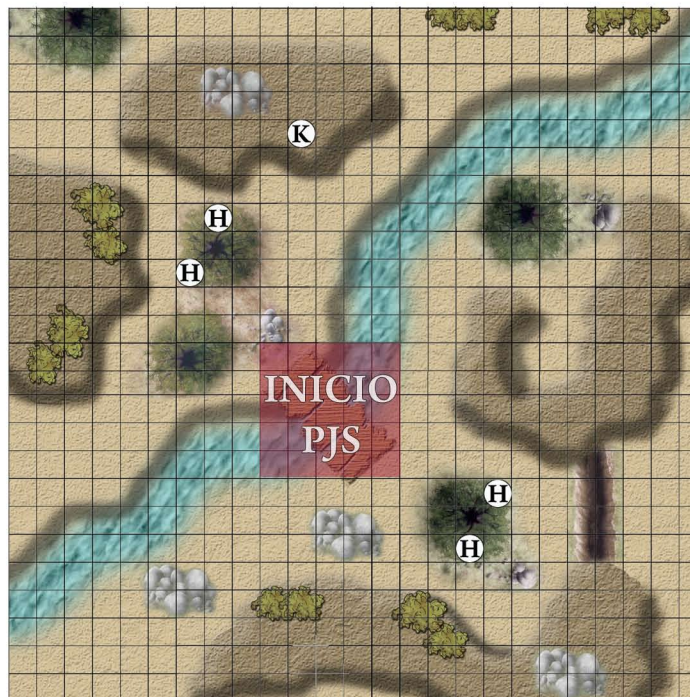
Kant exige un tributo en monedas, objetos de arte, armas, armaduras (mágicas o no) o equipo (mágico o no) valorado en 1500 po.

Si los PJs se lo entregan, Kant los dejará pasar y los PJs ganarán los PX por superar el encuentro.

Si los PJs no lo entregan, Kant entrará en combate. Lanzará la orden a las hienas para que ataquen.

Retrasará su turno inicial para que las hienas se enfraquen en el combate cuerpo a cuerpo contra los personajes y él se mantendrá en la colina usando su *Ataque de manada* para infligir daño adicional con su arco largo. Luchará hasta la muerte pues su honor va en ello.

Las hienas se unen en el ataque contra un único objetivo cada vez utilizando siempre que puedan su *Ataque de manada*. Así, hasta abatirlo. Hacen lo mismo con el resto de enemigos.



CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA

Árboles: se consideran 'terreno difícil' debido a las gruesas raíces del tronco que sobresalen. Cualquier criatura que se encuentre en una 'casilla de árbol' tendrá además ocultación, pues sus ramas cuelgan casi hasta el suelo.

Colinas: se consideran 'terreno difícil'. Cuestan 3 casillas de movimiento subirlas pero 2 bajarlas.

Piedras: se consideran 'terreno difícil' (cuesta 1 casilla de movimiento adicional). Pág. 284 MdJ.

Muros: el muro no es muy alto. Cuesta 1 casilla extra de movimiento subirse encima del muro.

Tocón de árbol: Terreno difícil (1 casilla de movimiento adicional).

Río: tiene muy poca profundidad. Se considera 'terreno difícil' (1 casilla de movimiento adicional).



KANT, el GNOLL

Encuentro Nivel 2 (700 PX)

Gnoll maestro de la caza		Artillero nivel 5
Humanoide natural Mediano		200 PX
Iniciativa +6 Sentidos Percepción +11; visión penumbra		
PG 50; Maltrecho 25		
CA 19; Fortaleza 16; Reflejos 17; Voluntad 14		
Velocidad 7		
⬇ Hacha de mano (estándar; a voluntad) - Arma		
+9 contra CA; 1d6 + 3 daño ó 1d6 + 5 de daño mientras esté maltrecho; ver también <i>Ataque en manada</i> .		
⌘ Arco largo (estándar; a voluntad) - Arma		
A distancia 20/40; +10 contra CA; 1d6 + 3 daño ó 1d10 + 6 de daño mientras esté maltrecho; ver también <i>Ataque en manada</i> .		
Ataque en manada		
El gnoll maestro de la caza inflige 5 puntos de daño adicionales en los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia contra un enemigo que tenga adyacentes a dos o más de los aliados del maestro de la caza.		
Alineamiento Caótico maligno Idiomas Abisal, Común		
Habilidades Intimidar +6, Sigilo +11		
Fue 16 (+5)	Des 19 (+6)	Sab 14 (+4)
Con 14 (+4)	Int 8 (+1)	Car 7 (+0)
Equipo armadura de cuero, hacha de mano, arco largo, carcaj con 30 flechas.		



Hiena		Hostigador nivel 2
Bestia natural Mediana		125 PX
Iniciativa +5 Sentidos Percepción +7; visión penumbra		
PG 37; Maltrecho 18		
CA 16; Fortaleza 14; Reflejos 13; Voluntad 12		
Velocidad 8		
⬇ Mordisco (estándar; a voluntad)		
+7 contra CA; 1d6 + 3 de daño; ver también <i>Ataque en manada</i> .		
Mordisco		
Inflige 1d6 puntos de daño adicionales contra un enemigo adyacente a dos o más hienas aliadas.		
Acosador		
Si está adyacente a un enemigo, todas las otras criaturas tienen ventaja en el combate contra ese enemigo cuando realicen ataques cuerpo a cuerpo.		
Alineamiento no lineado		Idiomas -
Fue 16 (+4)	Des 15 (+3)	Sab 12 (+2)
Con 13 (+2)	Int 2 (-3)	Car 5 (-2)

