

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY
JUEGO DE ROL DE FANTASIA

AVVENTURAS EN EL VIEJO MUNDO



♦ ENTRE LA ESPADA Y SKAROK ♦



CRÉDITOS

Texos: Dylan Owen

Editor: Brian Johnson

Productores: Dave Allen y Pádraig Murphy

Portada: Tom Ventre

Ilustraciones: Runeseal Flynn, Ralph Horsley y Tom Ventre

Maquetación: Dylan Owen y Pádraig Murphy

Correcciones: Lynne M. Meyer

Equipo de negocio de Cubicle 7: Tracey Bourke, Anthony Burke, Elaine Connolly, Jennifer Crispin, Andrena Hogan, Donna King, Kieran Murphy y Cian Whelan

Equipo creativo de Cubicle 7: Dave Allen, Emmet Byrne, David F Chapman, Walt Ciechanowski, Zak Dale-Clutterbuck, Runeseal Flynn, Elaine Lithgow, TS Luikart, Dominic McDowall, Sam Manley, Pádraig Murphy, Ceíre O'Donoghue y JG O'Donoghue

Director creativo: Emmet Byrne

Editor: Dominic McDowall

Agradecimientos a: Games Workshop

Traducción NO OFICIAL al español: A.D.R.M.

CONTENIDO

Empezando.....	3
Alistamiento.....	4
El Viejo Cuervo.....	4
Un Visitante Matutino	5
Audencia con el Alcalde	5
Alcalde Maximiliano Schmaling.....	6
Planificando.....	7
Emil Hartman	7
Contratando a los Colmillos Salvajes	8
Traición	8
Comandar y Controlar	9
Promoción	10
En el Bosque.....	12
La Emboscada	12
La Tribu Rompehuesos	13
Pieles verdes de la tribu Rompehuesos	13
Skarok Roerrocas.....	13
Von Gusano.....	14
Un Trato con el Maligno Verde	16
El Mapa.....	17
Reconocimiento.....	17
“La Brecha de Gork” - El Barranco.....	18
Las Cuevas.....	18
La Trampa de la Serpiente Alada.....	19
Lodazal.....	20
Provocando a ‘Ara Dura	21
‘Ara Dura.....	22
Luchando Contra ‘Ara Dura	22
Consecuencias	23
El Festín de la Victoria.....	23



♦ ENTRE LA ESPADA Y SKAROK ♦



La política de los orcos es brutal, desagradable y breve. En esta aventura, los aventureros se ven arrastrados a un cisma entre dos facciones rivales de Pieles Verdes y se ven obligados a forjar una alianza con un lado para destruir a sus enemigos más fuertes.

El desastre golpea al insignificante y remoto asentamiento de Vergessendorf, cuando el hijo de su alcalde, Maximillian Schmaling, es capturado por algunos de los Pieles Verdes que infestan las tierras salvajes circundantes. Los secuestradores son una banda heterogénea de Orcos y Goblins que siguen a Skarok Roerrocás, antiguo señor de la guerra orco de la tribu Rompehuesos, derrocado por su acérrimo rival, conocido como 'Ara Dura'. Skarok tiene muy pocos seguidores para recuperar el poder, pero su consejero, un viejo y astuto Goblin llamado Von Gusano, ha ideado un plan. Al secuestrar al hijo del magistrado humano local, espera ganar algo de influencia sobre quienquiera que envíen a rescatarlo. Se puede presionar al grupo de rescate para que haga el trabajo sucio de Skarok por él, atraer a 'Ara Dura' fuera de los confines de su campamento y llevarlo a una emboscada, lo que permitirá a Skarok y sus pocos Chicoz acecharlo y asesinarlo. Skarok podrá entonces recuperar su liderazgo perdido prácticamente sin pérdidas entre sus propios Muchachoz.

Para asegurar la vida del hijo del alcalde, los aventureros deben permitir que los utilicen como peones en el plan de Skarok. Skarok promete que liberará a su cautivo una vez que 'Ara Dura' esté muerto, pero ¿pueden los aventureros confiar en que cumplirá su palabra? ¿Conseguirán los aventureros cambiar la situación en beneficio del Imperio y matar a Skarok una vez que 'Ara Dura' sea despachado, dispersando a la tribu Rompehuesos en facciones en guerra sin líderes?

La aventura debería durar unas tres sesiones, una sesión para presentar a los PJ la tarea asignada por el alcalde y prepararse para esa tarea, que puede incluir la contratación de mercenarios; una sesión para buscar la guarida de Skarok, comprometerse a trabajar para Skarok y luego buscar formas de superar 'Ara Dura'; y una sesión final para enfrentarse a 'Ara Dura' y lidiar con las consecuencias del regreso de Skarok al poder.

EMPEZANDO

La aventura comienza en el remoto asentamiento de Vergessendorf, situado en cualquier zona del Imperio rodeado de una extensa y boscosa naturaleza. Los aventureros se sienten atraídos aquí por varias razones, por ejemplo:

- Quizás lleguen al lugar tras una aventura previa en el bosque, o durante un largo viaje a otro lugar, contentos del descanso que esperan que les ofrezcan sus habitantes.
- Es posible que un conocido mutuo los dirija al alcalde. Este hombre ha prometido al alcalde que encontrará personas adecuadas para resolver el problema de su hijo desaparecido, los aventureros son los candidatos ideales.
- Un fiel servidor del alcalde se ha desplazado hasta la ciudad más cercana para buscar ayuda. Al no estar familiarizado con la vida urbana, tal vez sea víctima de matones y los PJ tengan la oportunidad de rescatarlo de los criminales. Sus rescatadores resultan ser los reclutas perfectos para la tarea que tienen entre manos.

La llegada a Vergessendorf tiene lugar al anochecer y el primer puerto de escala de los PJ en una noche fría y húmeda debería ser la única taberna de la ciudad, El Viejo Cuervo. Aquí descubrirán que no son los únicos extraños en la ciudad: un pequeño grupo de mercenarios rufianes está descansando en la taberna, ansiosos por meterse en problemas.





ALISTAMIENTO

En esta parte inicial de la aventura, los PJ pasarán su primera noche en Vergessendorf, en la taberna El Viejo Cuervo, y experimentarán una introducción caótica a los otros extraños de la ciudad, una banda de mercenarios ruidosos. Al día siguiente, un subordinado del alcalde Schmaling se acercará a los PJ y los invitará a tener una audiencia con él en su mansión. Schmaling ofrece a su jefe forestal, Emil Hartmann, como su guía en el bosque, pero antes de comenzar su búsqueda, tal vez quieran reforzar su equipo para el trabajo o aumentar su fuerza de combate contratando a los mercenarios que encontraron en la taberna.

EL VIEJO CUERVO

Desde fuera, la taberna con estructura de madera se inclina en un ángulo alarmante, aparentemente a punto de derrumbarse en cualquier momento. La luz entra por las estrechas ventanas, las risas estridentes y los cantos de borrachos emanan del interior, es el único lugar animado de la ciudad. En la puerta, un joven soldado yace boca abajo, con los brazos extendidos en el barro y una jarra vacía en el puño derecho. Otro soldado está de rodillas, escupiendo sangre y vómito. Cada uno lleva un tabardo adornado con una cabeza de jabalí gruñendo sobre su armadura de cuero.

Dentro de la taberna, a través del aire viciado del humo de las pipas, una docena de soldados, vestidos de manera similar, todos con el emblema del jabalí gruñendo, están descontrolados, beben brebaje espumoso, bailan sobre las mesas y arrojan botellas para romperlas contra las paredes. Un grupo de lugareños se esconde detrás de una mesa en un rincón. El aterrizado propietario y sus sirvientes se esconden debajo de la barra, permitiendo que los borrachos se sirvan cerveza. Un hombre de cabello negro y tuerto, que evidentemente es el líder a juzgar por la superioridad de sus armas y armadura, está de pie junto a la chimenea rugiente, haciendo malabarismos con antorchas.

Los juerguistas son miembros de La Compañía Libre de los Colmillos Salvajes, una banda de mercenarios recientemente dados de baja del servicio de un señor local, que han llegado a la ciudad mientras se dirigían al este en busca de trabajo. Su líder es Vesbastian Kurz, y él y su compañía podrían resultar útiles para los PJ más adelante.

Los soldados borrachos reciben a los PJ como camaradas y los animan a unirse a la juerga. Su única posibilidad de conseguir una habitación en la taberna esa noche depende de si divierten a los mercenarios con sus travesuras, la juerga durará hasta la madrugada, pero se les concederá comida, bebida y una habitación compartida de forma gratuita. Si resultan ser unos aguafiestas sobrios, Kurz y sus hombres intentarán expulsarlos bruscamente, y si son expulsados, su único recurso será un granero con corrientes de aire en las afueras de la ciudad, del que serán expulsados por la mañana por un vecino enojado.

VERGESSENDORF

Vergessendorf es una colección de casas de madera destrozadas que orbitan alrededor de una mansión de ladrillos desmoronados. Al borde de la civilización, los habitantes se ganan la vida a duras penas en el bosque oscuro que los rodea por tres lados, protegidos de los terrores de la naturaleza sólo por una alta empalizada. Los cráneos de bestias salvajes y pieles verdes están clavados en las púas en un patético intento de protegerse del peligro. Se accede al municipio a través de una única puerta, custodiada por ballesteros con uniforme militar andrajoso, desconfiados de los extraños. Siempre parece que hace frío y humedad en el pueblo, y el suelo bajo los pies está lleno de barro absorbente. Un olor húmedo y almizclado flota en el aire, al igual que el humo de las chimeneas de las casas decrepitas de la ciudad, envolviendo la atmósfera en una perpetua penumbra gris.

La gente aquí es pálida, delgada y apática, como si toda su energía se viera agotada por el mero acto de sobrevivir día a día. Los dos únicos lugares de interés son la taberna, El Viejo Cuervo, y la mansión, custodiada por feroces lanceros con cotas de cadenas negras, y a la que sólo se puede entrar mediante invitación del alcalde residente.

A continuación se detallan las estadísticas de un típico Vergessendorfer.

Cuando un PJ interactúa con un Vergessendorfer, debido a la naturaleza distante de los aldeanos y su desconfianza hacia los forasteros, cualquier Chequeo de Carisma cuenta como Difícil (-20). Sin embargo, se acobardan fácilmente y los Chequeos de Intimidar son Fácil (+40).

Debido a su extrema pobreza (Estatus: Bronce 1), los Chequeos de Sobornar son Muy Fácil (+60).

Conversaciones con Plebeyos

Los PJ podrían aprender los siguientes trozos de información a lo largo de la noche. Un PJ puede hacer esto interactuando socialmente con los aldeanos o soldados, usando una de las siguientes habilidades: Cotilleo, Carisma, Sobornar o Intimidar. Recuerda tener en cuenta las reglas para interactuar con Vergessendorfers que figuran arriba.

Un PJ que obtenga un Fallo Asombroso en un Chequeo de Intimidación contra un soldado será expulsado agresivamente de la taberna por el soldado agravado y sus compañeros, al igual que cualquier otra persona que intente defender al PJ.

Un PJ puede intentar escuchar a escondidas una conversación en una mesa vecina realizando un Chequeo de Percepción (Desafiante (+0) debido al bullicio de la taberna).

Un PJ músico puede intentar conquistar a la gente de la taberna usando la habilidad de Tocar. Es un público difícil, por lo que esto es Desafiante (+0) y cualquier Fallo terminará en burlas y humillación. Las recompensas del éxito se producirán después de la actuación.



Cualquiera de los Chequeos anteriores que se intente, por cada NE logrado, el PJ obtiene uno de las tres trozos de información que se detallan a continuación.

Un PJ también puede intentar aflojar las lenguas con alcohol, realizando un **Chequeo Enfrentado de Consumir alcohol** con un individuo objetivo. En este caso, cada Chequeo Enfrentado perdido por el objetivo da como resultado que éste dé una trozo de información. ¡Sin embargo, el PJ debe tener cuidado de no conseguir que el objetivo apeste a borracho!

- El bosque que rodea la ciudad está plagado de Pieles Verdes. Cuando se vuelven demasiado problemáticos, el conde elector envía tropas para eliminarlos, pero esto no ha sucedido desde hace varios años.
- Si aún no lo saben, los personajes se enteran de que el alcalde Schmaling perdió a su único hijo en el bosque hace una semana. Salió a cazar y nunca regresó. El alcalde se ha hundido en una profunda depresión y descuida sus tareas.
- Se habla de que los Pieles Verdes están peleando entre ellos. Este sería el momento ideal para que el conde elector les hiciera la guerra, pero se ha olvidado de la gente de Vergessendorf y los deja hundirse en el sufrimiento.

HABITANTES DE VERGESSENDORF

Los Vergessendorfers son habitantes típicos del Imperio en casi todos los sentidos, pobres, temerosos de los forasteros (pero no de su moneda) y con la inquebrantable convicción de que todo lugar fuera de su aldea es más rico y, de algún modo, también peor que Vergessendorf. La mayoría logra dejar de lado sus prejuicios en lo que respecta al dinero, pues de lo contrario a los personajes les resultará difícil ganarse a alguno de los obstinados aldeanos.

VERGESSENDORFER TÍPICO HUMANO CAMPESINO (BRONCE I)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	12

Rasgos: Prejuicio (los no Vergessendofer), Arma (Improvisada)+7.

Habilidades: Oficio 30.

Talentos: Sin importancia, Ayudador.

Accesorios: Ropa andrajosa (fea), Herramientas de su oficio (de mala calidad).

UN VISITANTE MATUTINO

A la mañana siguiente, un sirviente del alcalde, Herr Hoffmann, un hombre demacrado y calvo, vestido pulcramente con ropa de ayuda de cámara, se acerca a los PJ. Su llegada a la ciudad ha llegado a oídos de Schmaling. Está ansioso por reclutarlos para rescatar a su hijo y ha enviado a Hoffmann a solicitar una audiencia en su mansión.

Schmaling es consciente de la presencia de los mercenarios, pero no confía en que realicen la tarea que requiere. Sabe que probablemente le exigirán un pago por adelantado y simplemente se marcharán con el dinero, condenando a su hijo. Los PJ, sin embargo, son una perspectiva diferente. El alcalde es un ávido lector de las cartas del oráculo de Morr, y una lectura reciente sobre la llegada de los aventureros resultó extremadamente positiva. Por lo tanto, está ansioso por reunirse con ellos y reclutarlos para rescatar a su hijo.

AUDIENCIA CON EL ALCALDE

Suponiendo que los PJ quieran reunirse con el alcalde (si es necesario, Herr Hoffmann ha recibido instrucciones de prometerles todos los incentivos necesarios para animarlos a venir), Hoffmann los acompaña a la mansión para encontrarse con Schmaling; consulta la apágina siguiente para obtener una descripción del alcalde y su mansión.

Durante la reunión, los PJ aprenderán lo siguiente:

- Hace unos días, Gaius, el hijo del alcalde, salió a cazar con los sirvientes de Schmaling, entre ellos su jefe forestal, Emil Hartmann. Gaius odiaba ese deporte, pero su padre creía que esa experiencia era necesaria como marca de un noble caballero. Schmaling lamenta profundamente su decisión. Gaius, propenso a soñar despierto en momentos inoportunos, logró separarse de sus guardianes. No se le ha visto desde entonces.
- Hartmann organizó una búsqueda que detectó actividad de Pieles Verdes cerca de donde Gaius fue visto por última vez.
- Se han organizado búsquedas a diario desde la desaparición de Gaius, pero no hay nadie en Vergessendorf lo suficientemente valiente como para aventurarse demasiado en el bosque, y Schmaling está desesperado por encontrar voluntarios con coraje y audacia para recuperar a su hijo desaparecido.

Si Schmaling puede lograr que los PJ se ofrezcan como voluntarios sólo mediante la persuasión, mucho mejor, pero puede prometer cualquier recompensa adecuada, dentro de lo razonable, para persuadirlos a que le ayuden. Su traducción de las cartas del oráculo ha indicado (con razón o sin ella) que puede confiar en los PJ para llevar a cabo esta tarea.



ALCALDE MAXIMILIANO SCHMALING

Schmaling es un hombre delgado y severo, de ojos tristes y bigote caído. Como corresponde a su elevada posición, viste un traje de seda y satén caro, aunque está raído y remendado en algunos lugares. Una chorrera gastada cuelga de su garganta. Una peluca maltrecha se posa sobre su cuero cabelludo, con pelos grises arrastrándose por debajo.

Su mansión, en el centro de la ciudad, es una impresionante construcción de ladrillo de tres pisos; impresionante a primera vista, pero si se mira más de cerca, los ladrillos están agrietados, las ventanas están sucias de tierra y faltan varias tejas de pizarra en el techo. La entrada se realiza a través de una serie de escalones de piedra que conducen a la puerta principal, elevada sobre el suelo y custodiada por un par de diligentes lanceros vestidos con corazas y cascós negros. Sólo permitirán el ingreso a extraños que tengan invitación oficial, o acompañados de alguno de los sirvientes del alcalde.

En el interior, la mansión está poco iluminada y repleta de muebles antiguos. De las paredes revestidas de madera cuelgan cuadros descoloridos y cabezas disecadas de animales con ojos vidriosos y pelaje irregular y apolillado. Los visitantes son recibidos por un mayordomo decrepito, que los arrastra hasta la sala de recepción del alcalde, donde Schmaling está sentado desplomado en una silla

desvencijada, medio oculto por un montón de pergaminos apilados en lo alto del escritorio de roble frente a él.

Schmaling habla en voz baja, es un hombre de pocas palabras y su voz está cargada de tristeza. El humor le es desconocido. Descuida su trabajo: su único objetivo en la vida es rescatar a su amado hijo, su único hijo, Gaius. Schmaling sostiene constantemente un pequeño retrato de su hijo con marco dorado. Representa a un joven de unos veinte años, de aspecto demasiado enfermizo para ser llamado guapo, con cabello rubio largo y demasiado peinado, vestido con un elegante atuendo aristocrático.

ALCALDE MAXIMILLIAN SCHMALING HUMANO ANCIANO DEL Poblado (Plata 5)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	42	35	43	41	39	36	33	52	43	54	16

Habilidades: Criar animales 45, Carisma 47, Regatear 51, Hablar idioma (Bretoniano) 100, Mando 54, Oficio (Vinatero) 56.

Talentos: Artesano (Vinatero), Negociador 2, Artesano Maestro (Vinatero), Orador, Leer y Escribir, Intelectual.

Accesorios: Ropa andrajosa (fea), Herramientas de su oficio (de mala



A pesar de la pobreza de su pueblo, Schmaling tiene una cantidad considerable de riqueza escondida en una bóveda secreta debajo de su mansión. Como incentivo en efectivo, inicialmente ofrecerá al grupo 30 chelines a cada uno, pero los PJ codiciosos pueden llevarlo a 40 o incluso 50 chelines, es un hombre desesperado. Tiene algunas reliquias familiares de las que también está dispuesto a desprenderse, si los PJ no se contentan con el simple dinero.

- Una antigua espada de la época de los Tres Emperadores, con la palabra "Malum" grabada en su afilada hoja. Es un arma de mano con las Cualidades Precisa y Penetrante, y es de artesanía Bueno y Duradero.
- Un amuleto de oro que contiene el diente de Santa Demetra, una santa sacerdotisa de Shallya que vivió hace más de doscientos años. La artesanía es Bueno. El portador gana +20 en los Chequeos de Sanar. El amuleto brilla en presencia de demonios y el portador añade +20 a su iniciativa cuando está en combate contra enemigos demoníacos.
- Un anillo elaborado con obsidiana. Al frotar el anillo, el usuario automáticamente lanza el hechizo *Paso de las sombras del Saber de las Sombras* sobre sí mismo, aunque se requiere una tirada en la tabla de Disfunciones menores con cada uso. Esta habilidad se puede utilizar una vez al día y no bajo la luz solar directa.

Schmaling está menos dispuesto a desprenderse de ellos, pero lo hará si los PJ se muestran reacios a ayudarlo.

PLANIFICANDO

El alcalde está ansioso por ayudar a los PJ de cualquier forma a realizar con éxito su tarea.

- Enviará a su jefe forestal, Emil Hartmann, para guiar a los PJ al lugar donde desapareció su hijo y acompañarlos a otros lugares, cuando sea necesario.
- Les ofrece acceso a la tienda de la aldea, lo que les permite solicitar cualquier equipo o provisiones que necesiten para la misión. Sin embargo, el estado de la economía de Vergessendorf es tal que sólo se pueden recolectar artículos comunes y de mala calidad.
- El alcalde puede abrir sus arcas para permitir que los PJ contraten mercenarios en la ciudad si quieren aumentar su fuerza de combate. Con suerte, los PJ se llevarán bien con La Compañía Libre...

EMIL HARTMAN

Bajo, delgado y moreno, Hartmann tiene una nariz aguileña y viste ropa verde y rojiza de hombre amante del aire libre. Es de pocas palabras y de difícil amistad. Armado con un arco y una daga larga, conoce los senderos del bosque desde que era niño. Sin embargo, tiene un sano respeto por su propia seguridad (algunos dirían que es un cobarde abyecto). Conducirá a los PJ al lugar del secuestro de Gaius y se adentrará parcialmente en el bosque, pero tiene una extraña habilidad para olfatear posibles problemas antes de que ocurrán, y poco antes de que el grupo de guerra de Skarok lance su emboscada, se escabullirá silenciosamente, dejando a los PJs en la estacada.

EMIL HARTMANN HUMANO CAZADOR (BRONCE 4)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	30	35	35	35	30	30	35	35	30	30	12

Habilidades: Escalar 40, Frialidad 35, Aguante 40, Tasar 38, Cotilleo 33, Regatear 33, Sabiduría Académica (Bestias) 40, Cuerpo a cuerpo (Básico) 35, Supervivencia 45, Percepción 45, A Distancia (Arco) 45, Movimiento silencioso (Rural) 35.

Talentos: Condenado, Vista excelente, Visión nocturna, Orientación, Errante, Intelectual, Sexto sentido.

Accesorios: Botas recias y Capa, Arco, Daga, Monedero (10 Peniques de Bronce).





CONTRATANDO A LOS COLMILLOS SALVAJES

Si los PJ necesitan una mejor oportunidad de sobrevivir aventurándose en el bosque, necesitarán apoyo. La Compañía Libre de los Colmillos Salvajes ofrece este tipo de refuerzos. La Compañía Libre está formada por el salvaje y carismático Vesbastian Kurz, el líder, y su rebelde grupo de mercenarios: cuatro espadachines, cuatro lanceros y cuatro ballesteros. Visten uniformes negros, los escudos de los espadachines y lanceros están adornados con un feroz diseño de cabeza de jabalí. Los perfiles de los mercenarios se detallan a continuación.

Kurz es el hombre al que acercarse. Su precio es exorbitante (50 coronas de oro), pero el alcalde está dispuesto a vaciar su tesoro si eso significa el regreso de su hijo, vivo o muerto, para que el cadáver pueda recibir los ritos apropiados de Morr. Los PJ pueden intentar regatear el precio y, si lo consiguen, el alcalde Schmalung tendrá otra razón para estarle agradecido. Kurz exige la mitad del pago por adelantado y el resto al finalizar la misión.

TRAICIÓN

Los PJ tendrán que vigilar a Kurz, él y sus hombres intentarán fugarse con el pago inicial a la primera oportunidad. Los PJ podrán alcanzar fácilmente a la banda y deberán enfrentarse a Kurz para intimidar a los mercenarios y someterlos: desafiará a uno de los PJ a un duelo; si cae, él y sus mercenarios honrarán su acuerdo y seguirán a los PJ en los árboles, de lo contrario quedan libres de su obligación y pueden irse con el dinero del alcalde.

Kurz es un luchador testarudo y luchará hasta la muerte; también intentará hacer trampa para llegar a la victoria. Sin embargo, si su oponente se somete, le salvará la vida y cantará la victoria. Si alguien que no sea el PJ en duelo se involucra en el combate, los hombres de Kurz actuarán al unísono para obligar a ese PJ a cesar bajo pena de muerte, pero permitirán que el duelo continúe.



La única forma de lograr la victoria para el PJ en duelo es matar a Kurz. Incluso a las puertas de la muerte Kurz intentará ganar. Tras la muerte de Kurz, hay un momento tenso cuando los angustiados mercenarios deciden qué hacer, manteniendo a los PJ a punta de espada hasta que se alcance un consenso. Los soldados deciden honrar los deseos de su difunto líder y bajan las armas, prometiendo servir a los PJ. Así, comprometidos con el honor y con juramentos a Myrmidia y Verena, llevarán a cabo la misión lo mejor que puedan.

Si gana Kurz, él y los mercenarios se marcharán con el pago inicial. La única forma de recuperar el dinero en este caso es derrotar a los mercenarios en combate.

COMANDAR Y CONTROLAR

Los PJ son los pagadores de los mercenarios y prestarán atención a las órdenes de los personajes. Las órdenes se pueden dar usando Mando, para impresionar a los hombres con fuerza de carácter, o Intimidar, para intimidarlos y someterlos. Sólo un PJ a la vez puede emitir una orden (aunque se le puede ayudar con normalidad).

Ajusta la dificultad del Chequeo según lo peligrosa que sea la orden. Una orden fallida generalmente significa que la orden simplemente no se lleva a cabo (aunque mira más abajo si el escurridizo Fuchs es el líder).

LANCERO COLMILLO SALVAJE (4)

Los Colmillos Salvajes empuñan la lanza en combate con mucha más frecuencia que cualquier otra arma. Esto se debe a que es un arma barata para proporcionarle a un soldado y a que los Colmillos tienen reputación de mantenerse firmes contra las cargas de caballería. De hecho, varios de los mercenarios afirman que los colmillos de la heráldica de la unidad se refieren a las numerosas lanzas que llevan a la batalla.

LANCERO COLMILLO SALVAJE HUMANO SOLDADO (PLATA 3)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	40	30	30	35	35	30	30	35	35	30	15

Rasgos: Armadura 1, Arma (Lanza) +7

Habilidades: Criar animales 40, Atletismo 35, Escalar 40, Consumir alcohol 40, Frialidad 50, Esquivar 35, Aguante 45, Tasar 38, Jugar 40, Cotilleo 35, Regatear 33, Hablar idioma (Lengua de batalla) 40, Cuerpo a cuerpo (Básico 45, Arma de asta 55), Supervivencia 40.

Talentos: Intrépido (Caballería), Recio, Vigilancia, Escudero, Buenas espaldas, Guerrero nato.

Accesorios: Coraza, Daga, Yelmo, Monedero (15/), Escudo, Lanza, Uniforme.

ESPADACHÍN COLMILLO SALVAJE (4)

Las espadas suelen estar reservadas para los mejores soldados de una unidad, pero este no es el caso de Los Colmillos Salvajes. La reputación de la compañía como lanceros ha hecho que Kurz se relaje un poco a la hora de ejercitarse y entrenar con una espada. Aún así, los espadachines de la compañía suelen ser enviados al combate en ciudades, pueblos o bosques, donde una lanza larga podría ser un obstáculo. Las bajas en tales enfrentamientos son inevitablemente muy altas, y la mayoría de los espadachines Colmillos buscan rápidamente el derecho de cambiar su espada por una lanza, beben mucho para ahogar sus preocupaciones, o ambas cosas.

ESPADACHÍN COLMILLO SALVAJE HUMANO SOLDADO (PLATA 3)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	40	30	30	35	35	30	30	35	35	30	15

Rasgos: Armadura 3, Arma (Espada) +7

Habilidades: Criar animales 40, Atletismo 35, Escalar 40, Consumir alcohol 65, Frialidad 40, Esquivar 40, Aguante 45, Tasar 38, Jugar 40, Cotilleo 35, Regatear 33, Hablar idioma (Lengua de batalla) 40, Cuerpo a cuerpo (Básico 55, Arma de asta 45), Supervivencia 40.

Talentos: Entrenado, Recio, Intelectual, Vigilancia, Buenas espaldas, Muy fuerte, Guerrero nato.

Accesorios: Coraza, Daga, Yelmo, Monedero (15/), Escudo, Espada, Uniforme.

ARBALISTA COLMILLO SALVAJE (4)

Los arbalistas de los Colmillos llevan pesadas ballestas pintadas para parecerse a la boca llena de colmillos de un jabalí, goteando sangre. Esto se hace específicamente para intimidar a sus enemigos, lo que funciona mucho mejor cuando se amenaza a los campesinos en las aldeas ocupadas que en el campo de batalla. Aún así, los mercenarios son buenos tiradores, y los arbalistas opinan regularmente que sus viroles derraman más sangre enemiga que espadas y lanzas combinadas.

ARBALISTA COLMILLO SALVAJE HUMANO SOLDADO (PLATA 3)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	30	40	30	35	35	30	30	35	35	30	12

Rasgos: Armadura 1, A Distancia (Ballesta Pesada) +9

Habilidades: Consumir alcohol 45, Frialidad 45, Aguante 45, Tasar 38, Jugar 40, Cotilleo 35, Regatear 33, Hablar idioma (Lengua de batalla) 40, Cuerpo a cuerpo (Básico) 38, Supervivencia 40, A Distancia (Ballesta) 50.

Talentos: ¡A correr!, Puntería, Recarga rápida, Intelectual.

Accesorios: Ballesta y 20 Viroles, Daga, Yelmo, Armadura de cuero, Monedero (15/), Uniforme.



PROMOCIÓN

Si Kurz muere, los PJ tendrán que elegir un nuevo lugarteniente para liderar la banda. Tres candidatos dan un paso al frente: Artemius, un espadachín corpulento, de habla brusca y taciturno; Oder, un larguirucho lancero, con numerosas cicatrices y el escudo destrozado, rápido en ingenio y rápido en sonreír; y finalmente Fuchs, una arbalista, delgada y de aspecto hambriento, que habla en susurros.

Es posible que un PJ desee realizar un Chequeo de Intuición para evaluar el comportamiento de cada candidato. Se realiza un Chequeo por separado para cada soldado. Fuchs intentará confundir, por lo que sólo se podrá realizar un Chequeo Enfrentado contra ella. Un PJ que realiza un Chequeo exitoso puede obtener lo siguiente:

- De Artemius: es tan temido como respetado por sus compañeros, pero de ira fácil. Rápidamente se hace evidente que siente un odio desenfrenado hacia los pieles verdes.
- De Oder: ella es una mujer valiente e incondicional, muy querida por los soldados, pero con un aire de cautela y parece reticente a ponerse en peligro innecesariamente.
- De Fuchs: tiene mucha influencia entre las tropas, particularmente entre los demás arbalistas, pero es reservada, difícil de leer, sus gestos son astutos y su sonrisa falsa.

El nuevo líder tendrá influencia sobre los mercenarios dependiendo de quién sea elegido. Además, si no eligen a Fuchs, ella se escapará en secreto. Un PJ debe realizar una única Prueba de Compañerismo (pero no le digas al Jugador por qué se realiza la Prueba); por cada SL de Fallo, Fuchs persuade a un ballestero para que se una a ella.

El impacto del nuevo líder sobre los mercenarios dependerá de quién sea elegido. Además, si no eligen a Fuchs, ella se escapará en secreto. Un PJ debe realizar un Chequeo de Empatía (pero no le digas al Jugador por qué se realiza); por cada NE de Fallo, Fuchs persuade a un ballestero para que se una a ella.

- Si Artemius es elegido como líder, otorgará asistencia a cualquier PJ que realice un Chequeo de Intimidar, añadiendo +15 en lugar de +10. Sin embargo, es propenso a liderar a sus hombres al combate en cualquier oportunidad, y un PJ debe superar un Chequeo Enfrentado de Mando para evitar que lo haga.
- Si se elige a Oder como líder, otorgará asistencia a cualquier PJ que realice un Chequeo de Mando, agregando +15 en lugar de +10. Sin embargo, puede ser demasiado cautelosa, prefiriendo que el enemigo se acerque a ella, y un PJ debe pasar una Prueba de Intimidación Enfrentada para intimidarla y obligarla a dar una orden de carga.
- Si se elige a Fuchs como líder, no ayudará en ningún Chequeo que realicen los PJ. Además, cualquier Fracaso impresionante o asombroso de un PJ al realizar un

Chequeo de Mando o Intimidar para ordenar a los mercenarios significa que Fuchs huirá, tomando el.

KURZ

Bajo su liderazgo, Los Colmillos Salvajes han decaído tanto en su posición moral como en su fortuna. Su antigua reputación como unidad mercenaria confiable se está perdiendo lentamente, y el grupo ha huido de al menos dos batallas importantes durante los disturbios en Talabecland. Sin embargo, la noticia no se ha extendido mucho y Kurz se inclina a ir por delante.

KURZ HUMANO OFICIAL (ORO 1)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	55	40	35	45	55	30	30	35	50	45	16

Rasgos: Armadura 3, Arma (Espada) +7

Habilidades: Atletismo 40, Escalar 35, Consumir alcohol 55, Frialdad 65, Esquivar 40, Aguante 60, Tasar 48, Jugar 40, Cotilleo 50, Regatear 58, Sanar 45, Intuición 70, Hablar idioma (Lengua de Batalla) 45, Mando 60, Sabiduría Académica (Guerra) 50, Cuerpo a cuerpo (Básico) 75, Supervivencia 50, Percepción 70.

Talentos: Condenado, Entrenado, Inspirador, Intelectual, Vigilancia, Buenas espaldas, Muy fuerte, Líder de guerra, Guerrero nato.

Accesorios: Coraza, Ropas, Daga, Yelmo, Monedero (5 Coronas de Oro), Espada o Lanza, Uniforme.

ARTEMIUS

Artemius ha estado al borde de un motín durante semanas, harto y cansado de la lenta pero incesante degradación de la antigua reputación de los Colmillos por parte de Kurz. Aunque valiente y bien considerado por los demás soldados, Artemius es considerado un líder peligroso, ya que espera que aquellos a sus órdenes compartan su enfoque estoico ante el peligro mortal.

ARTEMIUS HUMANO SARGENTO (PLATA 5)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	50	40	35	40	40	30	30	35	40	30	15

Rasgos: Armadura 3, Arma (Espada) +7

Habilidades: Atletismo 40, Escalar 35, Consumir alcohol 50, Frialdad 65, Esquivar 40, Aguante 50, Tasar 43, Jugar 40, Cotilleo 35, Regatear 38, Sanar 45, Intuición 50, Hablar idioma (Lengua de Batalla) 45, Mando 40, Cuerpo a cuerpo (Básico) 65, Supervivencia 45, Percepción 50.

Talentos: Percepción de combate, Condenado, Entrenado, Odio visceral (Pieles verdes), Intelectual, Vigilancia, Buenas espaldas, Muy fuerte, Líder de guerra, Guerrero nato.

Accesorios: Coraza, Ropas, Daga, Yelmo, Monedero (25 Chelines de Plata), Espada o Lanza, Uniforme.



ODER

Una mujer cautelosa por naturaleza, Oder tiene una reputación de cobardía que no es del todo merecida. Si bien ha impedido que sus tropas realizaran una carga que les habría proporcionado una ventaja táctica, lo hizo por preocupación por sus vidas, no por la suya. Se siente muy incómoda con el liderazgo de Kurz y tiene la intención de desertar en la próxima oportunidad.

ODER HUMANO SARGENTO (PLATA 5)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	50	40	30	40	40	30	30	35	40	30	15

Rasgos: Armadura 3, Arma (Espada) +7

Habilidades: Atletismo 40, Escalar 35, Consumir alcohol 50, Frialdad 50, Esquivar 40, Aguante 50, Tasar 43, Jugar 40, Cotilleo 35, Regatear 38, Sanar 45, Intuición 50, Hablar idioma (Lengua de Batalla) 45, Mando 40, Cuerpo a cuerpo (Básico) 65, Supervivencia 45, Percepción 50.

Talentos: Condenado, Recio, Vigilancia, Escudero, Buenas espaldas, Imperturbable, Guerrero nato.

Accesorios: Coraza, Ropas, Daga, Yelmo, Monedero (25 Chelines de Plata), Espada o Lanza, Uniforme.

FUCHS

En una vida anterior, Fuchs fue una agitadora que defendió la necesidad de mejores condiciones laborales en una colonia minera en las Montañas Grises. Envuelta en una revuelta de trabajadores que fue reprimida por espadachines a sueldo, Fuchs se sorprendió al saber que sus convicciones morales eran mucho más flexibles de lo que había imaginado. Fuchs se unió a los Colmillos para evitar la horca y no ha vuelto a mirar atrás desde entonces.

FUCHS HUMANO SARGENTO (PLATA 5)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	40	45	30	40	40	30	30	35	40	50	15

Rasgos: Armadura 3, Arma (Espada) +7

Habilidades: Atletismo 40, Escalar 35, Consumir alcohol 50, Frialdad 50, Esquivar 40, Aguante 50, Tasar 43, Jugar 40, Cotilleo 55, Regatear 58, Sanar 45, Intuición 50, Hablar idioma (Lengua de Batalla) 45, Mando 60, Cuerpo a cuerpo (Básico) 48, Supervivencia 45, Percepción 50, A Distancia (Ballesta) 55.

Talentos: Percepción de combate, Condenado, ¡A correr!, Intelectual, Puntería, Recarga rápida, Vigilancia Buenas espaldas.

Accesorios: Coraza, Ropas, Daga, Yelmo, Monedero (25 Chelines de Plata), Espada o Lanza, Uniforme.

LOS MERCENARIOS EN COMBATE

Depende de ti cómo colocas a los mercenarios en el juego. Sin embargo, llevará demasiado tiempo librar cada combate individual que involucre a un PNJ, así que aquí tienes una opción para acelerar las cosas.

Trata a cada elemento de la Compañía Libre como un solo combatiente o grupo de combatientes, de modo que tengas cada líder como un combatiente y tres grupos de combatientes: los lanceros, los espadachines y los arbalistas.

El líder actúa como un PNJ aliado normal. Artemius actúa de manera beligerante, Oder es valiente pero cauteloso, Fuchs sólo piensa en sí misma.

Trata a cada grupo combatiente como una entidad única y separada. Cada grupo actúa como uno solo y los miembros de cada grupo permanecen juntos.

Para determinar los resultados del combate para un grupo, simplemente realiza un Chequeo para el grupo usando una habilidad relevante (Enfrentada, si corresponde), un PJ cercano o el líder mercenario puede usar Mando o Intimidar para ayudar en ese combate, simbolizando animar a sus soldados o con palabras de aliento o amenazas, y puede hacerse como una acción gratuita.

Este Chequeo tiene los siguientes modificadores adicionales en combate cuerpo a cuerpo:

- 💀 Los oponentes superan al grupo por 3 a 1: -40
- 💀 Los oponentes superan al grupo por 2 a 1: -20

Interpreta el resultado general de ese Chequeo, por ejemplo:

- 💀 Éxito asombroso: el grupo derrota a sus oponentes.
- 💀 Éxito impresionante: el grupo mata a la mayoría de sus oponentes.
- 💀 Éxito: El grupo mata a uno de sus oponentes, sin sufrir bajas.
- 💀 Éxito/Fracaso marginal: el combate pende de un hilo. Quizás muera uno de cada bando o resulte gravemente herido.
- 💀 Fracaso: el enemigo mata a uno del grupo, sin sufrir bajas.
- 💀 Fracaso impresionante: el enemigo mata a la mayoría del grupo.
- 💀 Fracaso asombroso: el enemigo derrota al grupo.



EN EL BOSQUE

Los PJ, con suerte completamente equipados y acompañados por un grupo de mercenarios leales, se aventuran ya en el bosque en busca del hijo desaparecido. Llevarlo a casa, vivo o muerto, es su trabajo. Sin embargo, un giro inesperado de los acontecimientos obliga a los PJ a realizar una búsqueda de un “aliado” improbable.

Al amanecer, los PJ y los soldados que los acompañen son guiados a través de los árboles por el jefe forestal del alcalde, Emil Hartmann (consulta la página 7 para conocer sus estadísticas).

El camino que conduce al lugar donde Gaius fue capturado discurre a través del bosque oscuro, flanqueado por impenetrables arbustos espinosos y zarzas. El dosel envuelve el suelo del bosque en penumbra. El bosque siempre está en silencio, no se oye ningún canto de pájaro, ni siquiera el graznido de un cuervo.

El lugar de la desaparición de Gaius aún muestra signos de lucha en el suelo del bosque. El suelo está revuelto y las ramas bajas han sido arrancadas. Una búsqueda superficial en la zona revela una hebilla de bronce, con la grotesca silueta de una cara de piel verde lasciva. Un sendero evidente conduce a través del bosque hacia el este, con marcas de arrastre en el suelo y el follaje cortados. En el barro se pueden ver huellas de grandes botas con clavos, así como huellas mucho más pequeñas, las huellas de garras de los pies de los Goblins.

Hartmann muestra a los PJ una daga con empuñadura de plata grabada con la inicial G, que encontró cuando exploró esta zona por primera vez. Schmaling, cuando se la mostró, confirmó con tristeza que pertenecía a su hijo.

Un jugador que pasa un **Chequeo Fácil (+40) de Rastrear** puede determinar que alrededor de dos o tres individuos con botas y la misma cantidad de Goblins estaban arrastrando a una persona de tamaño humano a través del follaje.

Si los PJ se equivocan en el camino, pronto caerán en una emboscada de los Pieles Verdes como se detalla a continuación, Skarok ha asignado a los Orcos y Goblins de su banda que capturen a los posibles rescatadores de Gaius.

Los PJ sensatos podrían sospechar que hasta ahora todo parece demasiado fácil y, de hecho, tienen razón. Los Pieles Verdes deliberadamente dejaron pistas sobre su participación en la captura de Gaius y se aseguraron de que el rastro fuera fácil de seguir, para atraer a los rescatadores humanos a su trampa. Sin embargo, hay poco margen para que los PJ planifiquen cualquier tipo de maniobra astuta, ya que el bosque es tan denso aquí que el único camino a seguir es a lo largo del propio sendero.

Si los PJ deciden dar marcha atrás, el astuto Skarok se ha preparado para esta eventualidad. Mientras los PJ examinan el lugar de la captura de Gaius, un puñado de Goblins se han colado detrás de ellos para cortar cualquier salida (aunque Hartmann, experto en el conocimiento del bosque, puede evadirlos y lo hará).

Cuatro lanceros Goblins con escudos impedirán cualquier retirada, gritando estridentes gritos de batalla y aguantando el tiempo suficiente para que sus camaradas que esperan en una emboscada en el camino los escuchen y acudan corriendo en su ayuda en cuestión de minutos.

LA EMBOSCADA

La emboscada tiene lugar más abajo en el camino o en el punto donde los cuatro Goblins de la retaguardia mantienen la línea.

La principal fuerza de emboscada está compuesta por un Orco y un Goblin por PJ y PNJ amigo. Los Orcos empuñan toscos garrotes y escudos, y los Goblins están armados cada uno con una lanza y una red.

Las redes tienen la Cualidad *Enmarañante*, y los Goblins enfocan a sus oponentes enmarañándolos en lugar de con sus armas. Los oponentes *Enmarañados* no pueden hacer nada más que intentar liberarse del enredo.

Los Orcos intentarán noquear a los PJ, preferiblemente cuando estén enredados. Sus porras tienen la Cualidad *Contundente*. (Consulta la página 13 para conocer las estadísticas de los Orcos de la Tribu Rompehuesos).

Recuerda que Hartmann se escabullirá, salvando su propio pellejo, al inicio del combate.

Después de algunos asaltos de combate, cuando sientas que es más dramático, los cuatro Goblins de la retaguardia entrarán en escena para atacar a los PJ por detrás.

Si los PJ están venciendo a los Pieles Verdes, el propio Skarok y el resto de su pandilla aparecen desde las profundidades del bosque. Rodean a los PJ y Skarok convoca un parlamento. Von Gusano está al acecho entre los arbustos, con Gaius atado y una espada en su garganta.

Si incluso Skarok está teniendo problemas, Von Gusano sale con Gaius y amenaza con matar al joven noble a menos que el lado de los PJ deponga las armas. Si Von Gusano se ve obligado a matar a Gaius, un Skarok furioso llama a retirada y se lleva el cadáver caliente de Gaius como un acto de pequeña venganza.



LA TRIBU ROMPEHUESOS

La Tribu Rompehuesos es una banda de Orcos inmersos en las tradiciones que han convertido a los de su especie en la pesadilla del Imperio durante milenios. Son combatientes brutales, en ocasiones tácticos astutos y aterradores cuando se reúnen en un número significativo. La única razón por la que aún no han conquistado todo el Imperio es porque disfrutan peleando entre sí más o menos tanto como disfrutan peleando contra otros.

PIELES VERDES DE LA TRIBU ROMPEHUESOS

La gran mayoría de la tribu sigue a 'Ara Dura'; como es costumbre entre los Pieles Verdes, respetan la autoridad del líder más fuerte. Si se puede matar a 'Ara Dura', su lealtad volverá a su antiguo Gran Jefe, Skarok. Viven un estilo de vida nómada, deambulando por el bosque hacia dondequieras que el botín y la batalla los inciten, pero actualmente se asientan en un campamento improvisado en lo profundo de los árboles, donde su nuevo líder afirma su autoridad sobre ellos a través de violencia sin sentido e intimidación brutal.

La Banda de Skarok

Los pocos Orcos y Goblins que se han unido a Skarok en el exilio, mantienen su lealtad hacia él más fuerte que su miedo a 'Ara Dura'. Son un grupo duro, pero no es rival para los de la tribu que ahora siguen al usurpador Orco Negro. Suman sólo una docena de Orcos y aproximadamente la misma cantidad de Goblins (criaturas inquietas que son difíciles de contar), y son superados en número por los Chicos leales a 'Ara Dura'.

ORCO ROMPEHUESOS

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	35	30	35	45	20	25	20	25	35	20	14

Rasgos: Animosidad (Rivales Pieles Verdes Rompehuesos), Armadura 3, Beligerante, Difícil de matar, Infectado, Visión nocturna, Inmune al dolor, Tamaño (Grande), Arma (Porra con la Cualidad Contundente) +8.

Accesorios: Porra, Armadura Tosca.



SKAROK ROERROCAS

Skarok es el ex Gran Jefe de la tribu Rompehuesos de Pieles Verdes. Su cuerpo es una enorme masa de nervios de hierro, envuelto en una armadura oxidada y desgastada por la batalla. Un único y enorme colmillo sobresale de su boca. Un único ojo amarillo brilla malignamente en su brutal rostro. Un ojo falso, tallado en roca y toscamente pintado, está clavado en su cuenca izquierda. Su cabeza está cubierta de profundas cicatrices. Un tatuaje del emblema tribal Rompehuesos está grabado en su pecho. Su brazo izquierdo termina en una tosca garra de metal atada al muñón. Lleva una maza con pinchos e hileras de dientes de pieles verdes clavados en el mango de madera, trofeos de sus enemigos caídos.

Para ser un Orco, no tiene emociones y tiene un comportamiento gélido, modera sus instintos violentos y canaliza su ira natural sólo cuando la necesita. Tiene una astucia rudimentaria y sus muchos años en el poder le han enseñado que se necesitan cerebros además de músculos para gobernar con éxito una tribu de Pieles Verdes. Ciertamente tiene fuerza física, pero para el cerebro, recurre a su “leal” asesor Goblin, Von Gusano.

Recientemente derrocado por su archienemigo dentro de la tribu, el Orco Negro conocido sólo como ‘Ara Dura, Skarok pasa su tiempo en el exilio planeando su regreso al poder.

Skarok desempeña el papel de “empleador” de los aventureros, usándolos para debilitar a ‘Ara Dura, siguiendo un plan inventado por Von Gusano, para poder retomar el control de la tribu Rompehuesos.

SKAROK ROERROCAS JEFE ORCO DE LOS ROMPEHUESOS

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	55	30	45	55	20	20	20	25	65	30	20

Rasgos: Animosidad (Rivales Pieles Verdes Rompehuesos), Armadura 4, Beligerante, Grande, Campeón, Difícil de matar, Élite, Infectado, Visión nocturna, Inmune al dolor, Arma (Maza con Pinchos con la Cualidad Impactante) +10.

Accesorios: Armadura Tosca, Maza con Pinchos.

Heridas: Mano izquierda cortada.



VON GUSANO

Asesor Goblin de Skarok. Delgado y de aspecto hambriento, sus profundos ojos anaranjados brillan con inteligencia, algo poco característico en su especie. El símbolo tribal Rompehuesos está grabado en su frente. Viste un abrigo imperial andrajoso del tamaño de un niño, negro por la suciedad, y su cola se arrastra por la tierra detrás de él. Una medalla de metal pesado con una calavera imperial cuelga de una cadena alrededor de su cuello, robada a un capitán de la Reiksguard.

VON GUSANO GOBLIN ROMPEHUESOS

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	25	35	30	30	40	45	30	60	20	30	11

Rasgos: Animosidad (Rivales Pieles Verdes Rompehuesos), Armadura 1, Temor (Elfos), Listo, Astuto, Molesto (Insultos cortantes), Rápido, Infectado, Visión nocturna, Asustadizo, Arma (Daga) +7.

Habilidades: Hablar idioma (Reiklandés chapurreado) 64.

Talentos: Leer y Escribir.

Accesorios: Daga, Uniforme Stirlandés Raido, Restos de Armadura.

Capturado durante una incursión en territorio imperial hace muchos años, la unidad de alabarderos imperiales que lo capturó lo mantuvo con vida y lo utilizó como su mascota de la suerte, atado a su estandarte cuando marchaban a la batalla. Enjaulado en sus cuarteles durante varios años antes de escapar, aprendió mucho sobre las costumbres de los hombres y adquirió conocimientos del Reikspiel (de ahí su apodo "Von").

Al regresar a su tribu, utilizó su conocimiento del Imperio para ayudar a Skarok en exitosas incursiones una tras otra en lo profundo del territorio imperial. Ahora que Skarok ha sido derrocado por 'Ara Dura, se le ha ocurrido un plan para restituir a su jefe, uno que involucra a hombres del Imperio para hacer todo el trabajo sucio, ya que Skarok ahora tiene muy pocos píeles verdes bajo su mando.

Ha organizado el secuestro del hijo de un "jefe" humano local, sabiendo que los humanos harán cualquier cosa para proteger a su descendencia, y que el "Gran Jefe" humano enviará mercenarios competentes y resistentes para rescatar al chico capturado. Von Gusano planea tender una emboscada a los rescatadores y ofrecerles un trato que no rechazarán, intercambiar al chico a cambio de la cabeza de 'Ara Dura. Con 'Ara Dura muerto, los Chicoz Rompehuesos normalmente deberían devolver su lealtad a Skarok.



UN TRATO CON EL MALIGNO VERDE

La siguiente parte supone que los PJ fueron capturados por Skarok en la emboscada (consulta la página 19 si los PJ lograron triunfar sobre sus atacantes).

Los abrumados PJ y los mercenarios que los acompañen quedarán indefensos ante sus guerreros, despojados de cualquier armamento y obligados a arrodillarse ante el enorme Jefe Orco.

A Skarok no le gusta hablar mucho. Von Gusano se sube a su cabeza y habla en un Reikspiel chirriante y entrecortado, con un toque de acento de Stirland, adquirido de su tiempo “sirviendo” en el Tercer Regimiento Imperial de Stirland.

Se presenta a los PJ: “¡Hola, escoria! Zoy Von Gusano, antigua mazcota del Tercero de Stirland, ahora leal orador para mi Jefe, el gran Skarok Roerrocas, Ziendo el Señor de la Tribu Rompehuesos, y sobre cuyos gigantes hombros acabo de eztar de pie.”

Luego transmite los siguientes puntos a los PJ:

¡¿Luchar por los Pieles Verdes?!

La reacción de los mercenarios al trabajar para un Orco depende de qué individuo eligieron los PJ para liderar la Compañía Libre.

Artemius

Su odio hacia los Pieles Verdes implica que él y sus hombres abandonarán a los PJ lo antes posible. Los PJ deben usar todos sus poderes de persuasión para lograr que se quede; Artemius se calmará si los PJ mencionan que planean apuñalar por la espalda a Skarok. El líder mercenario podría incluso llegar a las manos con los PJ por este tema, aunque una fuerte paliza lo obligará a someterse. Si los PJ le permiten liderar a los mercenarios, serán emboscados por los Pieles Verdes de Skarok. A pesar de matar a algunos de los Orcos, se sienten abrumados.

La próxima vez que los PJ se encuentren con los Orcos de Skarok, llevarán las cabezas de los mercenarios como trofeos.

Oder

Siempre práctica, Oder acepta el destino y sigue los planes de los PJ. Ella sólo quiere hacer el trabajo, que le paguen y luego largarse de esta zona abandonada por Sigmar.

Fuchs

Fuchs finge estar de acuerdo con los PJ, pero en secreto trama su propio plan con los Colmillos para traicionar a los PJ una vez que hayan rescatado a Gaius y capturado al joven noble ella misma, devolviéndolo a su padre por una buena suma.

Skarok, por traición y sin culpa alguna, ha sido depuesto como líder de su tribu por su acérreo rival, el Orco Negro conocido como ‘Ara Dura. Los Orcos y Goblins presentes son los únicos que permanecieron leales a Skarok.

Von Gusano ha ideado un plan para que Skarok vuelva a estar en la cima, donde pertenece. A cambio de la vida del joven humano, los PJ deben alejar a ‘Ara Dura de su tribu principal y colocarlo en una posición en la que puedan matarlo fácilmente.

Con ‘Ara Dura muerto, Skarok regresará como líder de su tribu, todo gracias al sabio Von Gusano, su sirviente más leal.

Los PJ pueden resolver cómo superar a ‘Ara Dura de la forma que quieran. Sin embargo, Skarok tiene una exigencia, desea mucho estar presente en su muerte, para poder despellajar los rasgos de ‘Ara Dura, aún vivo, de su cráneo.

Por lo tanto, Von Gusano insiste en que los PJ descubran cómo sincronizar el asesinato de ‘Ara Dura con la llegada de Skarok al lugar de la batalla. Si Skarok no disfruta presenciando personalmente la caída de su rival, Gaius terminará siendo carne de Goblin.

Cuando terminen su tarea y Skarok sea restituido como Gran Jefe, les permitirá salir ilesos con el joven humano. Si fallan, se comerán al muchacho.

Durante su discurso, es interrumpido por un par de arqueros Goblin que emergen del bosque. Uno de ellos lleva la cabeza cortada de Hartmann y una flecha con plumas negras le atraviesa la frente. Aplauden con entusiasmo y agitan su trofeo. Molesto por el disturbio, Von Gusano se inclina para susurrarle al oído a Skarok, y el Orco pisotea con indiferencia a cada Goblin, aplastándolos con sus pies. Toma la cabeza de Hartmann y abre el cráneo con la mandíbula, sorbiendo el interior y masticando el cráneo, todo mientras fija a los PJ con una mirada gélida.

Si algún PJ intenta interrumpir a Von Gusano, o si valientemente se mantiene firme y se niega a trabajar para los Pieles Verdes, Skarok blande imposible su hacha, cortando la cabeza de uno de los mercenarios, y mira al PJ sin pestañear. Con suerte, los PJ captarán el mensaje; de lo contrario, podría ser necesario que algunos asalariados más caigan al suelo decapitados antes de que aprendan a callarse y aceptar todo lo que los Pieles Verdes les digan.



EL MAPA

Suponiendo que los PJ estén de acuerdo con el trato, Von Gusano se desliza fuera de la cabeza de Skarok, aterriza hábilmente frente a los PJ y saca un conjunto de mapas toscos de debajo de su abrigo. Claramente han sido creados por el Goblin, garabateados descuidadamente en un puñado de páginas rotas. Muestran la ubicación donde están acampados actualmente 'Ara Dura y su banda de guerra.

Los PJ pueden utilizar este mapa para planificar su ataque. Aparte del campamento de 'Ara Dura, hay varios lugares de interés potencial para los PJ, ideales para organizar un asesinato. Estos se detallan a continuación.

RECONOCIMIENTO

Los PJ tienen tiempo para explorar dos de estos lugares todos juntos, o más si se dividen, Von Gusano insiste en que 'Ara Dura debe morir antes del anochecer (hay pequeñas partidas de caza enviadas desde el campamento Rompehuesos para rastrear y matar aquellos que se unieron a Skarok, por lo que el tiempo es esencial).

Ten en cuenta que cualquier grupo de mercenarios enviado a explorar un área sin un PJ que los acompañe huirá, ¡es lo que tiene jugar a los soldados!

Para llegar a cada área, quien esté al frente debe realizar un **Chequeo Normal (+20)** de **Rastrear** o **Supervivencia**. Ante cualquier fracaso, los PJ se topan con el camino de uno de los grupos de exploración enviados por 'Ara Dura para recorrer el bosque en busca de Skarok y su banda.

- 💀 Fracaso marginal: 1d10 Goblins
- 💀 Fracaso: 1 Orco y 1d10+1 Goblins
- 💀 Fracaso Impresionante: 1d10+1 orcos y 2d10 Goblins
- 💀 Fracaso asombroso: 2d10 orcos y 2d10+2 Goblins

EMBOSCADA FRUSTRADA

Si los PJ logran matar a Skarok durante la emboscada, o si él y sus Orcos se retiraron, o si los PJ huyeron, todavía hay oportunidades para que el grupo continúe con la aventura.

Si Skarok se vio obligado a asesinar a Gaius y luego escapó, Schmaling podría encargar a los PJ que recuperen el cuerpo de su hijo para enterrarlo. Schmaling está aterrorizado de que los Orcos se coman a su hijo, negándole así el paso de su alma al reino de Morr. Cuando Skarok (o más probablemente Von Gusano) se dé cuenta de que todavía puede usar el cadáver de Gaius como moneda de cambio, intentará nuevamente obligar a los PJ a acabar con 'Ara Dura a cambio del cuerpo de Gaius (con suerte, no se habrán comido mucho de él cuando los PJ se reencuentren con Skarok).

Si los PJ se retiran, pueden intentar nuevamente rescatar a Gaius, por supuesto. Sin embargo, si de alguna manera liberan al muchacho de las garras de Skarok en este primer encuentro, Skarok estará en problemas y sus seguidores lo asesinarán y se unirán a 'Ara Dura, lo que también harán si Skarok muere en la emboscada. 'Ara Dura, con su rango asegurado, se siente lo suficientemente seguro como para atacar territorio imperial e inicia un ¡Waaagh!, comenzando con Vergessendorf. Los PJ deben liderar a los mercenarios en la defensa de la aldea y entrenar a los aldeanos para defender las empalizadas contra el implacable ataque de los Orcos.





"LA BRECHA DE GORK" - EL BARRANCO

Como una cicatriz tallada en el bosque, el barranco se sumerge en una oscuridad aparentemente sin fondo. Aproximadamente kilómetro y medio largo y trescientos metros de ancho en su punto más ancho, serpentea como una serpiente y sus acantilados se hunden más de 130 metros en la oscuridad.

En los bordes noroeste y este del barranco, unos escalones naturales empinados y traicioneros permiten a aquellos con cabeza para las alturas descender hasta la base rocosa que se encuentra muy por debajo.

Hay muchas oportunidades para que los PJ astutos utilicen el terreno traicionero a su favor si deciden enfrentarse a 'Ara Dura' aquí, y se describen a continuación.

Escalones

Subir o bajar escalones requiere un **Chequeo Normal (+20)** de **Escalar**, de lo contrario, un PJ que fracase resbalará y caerá.

Árbol Caído

Un viejo roble se ha derrumbado en el estrecho extremo sur del barranco. Se extiende a 50 metros de la vertiginosa caída de abajo. Su tronco tiene 3 metros de diámetro. Se requiere un **Chequeo Fácil (+40)** de **Escalar** para superarlo; de lo contrario, te espera una muerte segura tras una larga caída.

Pila de Rocas

En el lado occidental, un montón de grandes rocas se apilan precariamente cerca del borde del barranco. Dos o más Personajes pueden, con esfuerzo (un **Chequeo Asistido Complicado (-10)** de **Fuerza**), desalojar las enormes rocas y enviarlas como avalancha hacia las profundidades del barranco, matando a todo lo que se encuentre debajo de ellas.

Rocas Irregulares

En el suelo, directamente debajo del acantilado oriental del barranco, rocas afiladas y dentadas sobresalen como colmillos de la roca circundante. Cualquiera que luche cerca de aquí debe mantener el equilibrio en el terreno irregular, un **Chequeo Fácil (+40)** de **Agilidad** fallido realizado al final de una acción de combate significa que el personaje cae y se corta contra una roca afilada, sufriendo un daño de $1d10+4$ con las Cualidades *Penetrante* y *Empalante* (la regla *Empalante* surte efecto si el Chequeo de Agilidad obtiene cualquier número divisible por 10 o cualquier doble).

Socavón

Cerca del centro del barranco, el suelo desaparece en un socavón insosnable, de lados lisos y oscuridad impenetrable. Cualquiera que sea empujado hacia él desaparece para siempre, y sus gritos tardan diez minutos completos en desvanecerse en el silencio.



LAS CUEVAS

Una enmarañada red de cuevas desciende debajo de los árboles. En el interior, completamente negro y helado, el único sonido es el constante chapoteo del agua que gotea de las estalactitas que adornan el techo bajo.

Entrada

Como una boca abierta, la entrada de la cueva es un gran agujero negro en el bosque. Cualquiera que se tome el tiempo para investigar los alrededores de la entrada de la cueva se dará cuenta de que el techo de la cueva se está desmoronando en algunos lugares, cualquier ruido fuerte, y ciertamente una explosión, hará que el techo se derrumbe, hiriendo a cualquiera que esté parado en la entrada de la cueva y atrapando a aquellos dentro de la cueva (las rocas caídas se pueden retirar con esfuerzo, dejando un pequeño hueco para permitir la entrada o salida).

Lago Helado

Una capa de hielo negro cubre un lago subterráneo, tan vasto que desaparece en la oscuridad. Se requiere un **Chequeo Desafinante (+0)** de **Agilidad** para caminar sobre el lago sin resbalar. Un individuo que no pase el Chequeo no sólo resbala sobre su espalda, sino que corre el riesgo de romper el hielo que hay debajo y hundirse en las turbias y heladas profundidades que se encuentran debajo.



Un individuo del tamaño de un Goblin romperá el hielo en un Fracaso Asombroso, un personaje de tamaño humano lo hará en un Fracaso Impresionante, un personaje del tamaño de un Orco Negro lo romperá con un Fracaso y personajes más grandes en un Fracaso Marginal.

Un personaje en el agua helada sufre el Estado de **Fatigado** y permanece en este Estado hasta que se seca. Mientras están en el agua, su única acción es realizar un **Chequeo Difícil (-20)** de **Agilidad** para salir del agua. Si no lo superan, deberán realizar un **Chequeo Normal (+20)** de **Nadar** para evitar ahogarse.

El borde oriental del lago de hielo es un terreno sólido y rocoso que se puede atravesar con seguridad.

Cueva del Garrapato

Una corriente de lentes aguas negras fluye desde el lago de hielo hacia el noroeste hasta una gran cueva circular inundada. Un **Chequeo Difícil (-20)** de **Percepción** exitoso permite a aquellos que se aventuren en esta cueva notar dos pequeños y brillantes ojos amarillos que relucen en la oscuridad, asomando desde el agua.

El agua puede llegar hasta la mitad de la cueva, momento en el que el suelo desaparece rápidamente bajo los pies. En esta parte de la cueva habita un enorme Garrapato Cavernícola, adaptado a vivir bajo el agua (tiene el Rasgo *Anfibio*). Ataca a cualquiera que entre en su guarida.

Los PJ inteligentes podrían encontrar una manera de animar al Garrapato a abandonar su guarida, atacando a cualquier Piel Verde que hayan atraído a la cueva...

Túnel Silbante

Al girar en una esquina de este túnel, los PJ notan de repente un fuerte silbido que resuena hacia ellos. La fuente de este ruido escalofriante es el viento que silba por un estrecho hueco en el centro de una pequeña cueva al final del túnel. El hueco desaparece en lo alto del techo de la cueva, donde (de día) se puede ver un punto de luz muy arriba. Se desvanece hacia abajo en la oscuridad, al dejar caer una piedra por el hueco, no se oye ningún ruido de tocar el fondo. El hueco no es escalable, ni hacia arriba ni hacia abajo. Cualquiera que caiga al hueco no será visto nunca más.

La apertura del hueco en el suelo puede disimularse con una gran manta u otra artimaña similar, o los PJ pueden intentar atraer a un enemigo a la cueva y engañarlo para que caiga en el pozo. 'Ara Dura es demasiado grande para caer en el hueco, pero se quedará atrapado hasta el abdomen si lo engañan para que entre.



LA TRAMPA DE LA SERPIENTE ALADA

Este claro, de 10 metros de diámetro, fue instalado con una trampa para capturar una Serpiente Alada, por orden de Skarok cuando era líder de la Tribu Rompehuesos. La bestia finalmente dejó fuera de combate a Skarok cuando lo estaba cazando (la trampa nunca funcionó, la bestia simplemente mutiló al Orco hasta casi matarlo en el bosque). Fue este evento el que llevó al conflicto actual de la tribu, 'Ara Cortada aprovechó el estado debilitado de Skarok para usurparlo.

Desde que 'Ara Cortada tomó el control, la Serpiente Alada ha vagado libremente, pero recientemente cayó en la trampa que le tendieron y sus alas destrozadas le impidieron básicamente volar. Lucha en la trampa, golpeada torpemente por el tronco con pinchos, pero todavía está viva; cualquiera que se acerque a la zona de la trampa escuchará sus gritos espeluznantes mientras intenta liberarse de las púas. Los PJ deberían poder matarla fácilmente (aunque sus gritos atraerán a las patrullas de pieles verdes?). Un jugador que supere un **Chequeo Fácil (+40)** de **Poner trampas** puede restablecer la trampa y tal vez usarla para capturar a 'Ara Cortada, usando a la gran bestia como cebo.



Estaca

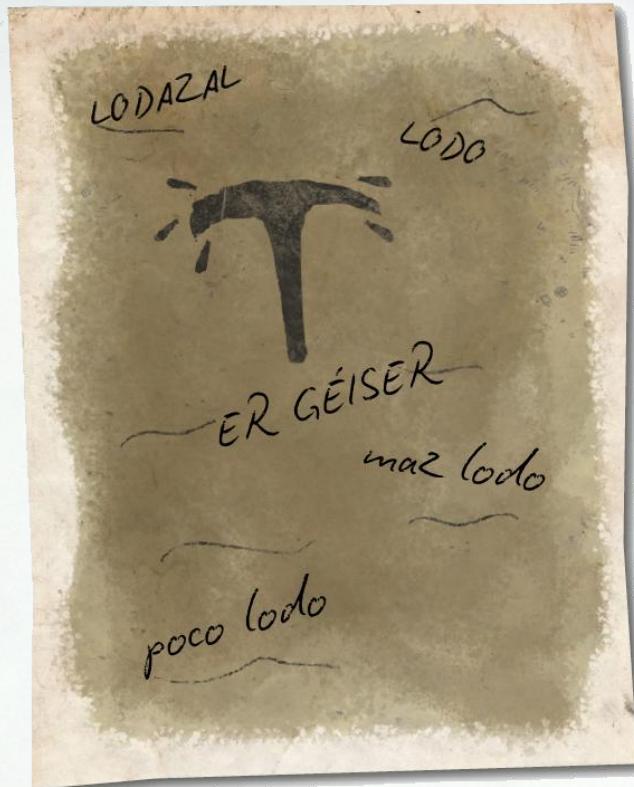
Un trozo de carne está empalado a un poste. A cada lado del poste hay un hoyo ancho y profundo, con lados empinados y estacas afiladas. Cuando se coloca la trampa, si alguien intenta sacar la carne del poste, un tronco con pinchos atado con cuerdas a un árbol cercano se balancea hacia abajo y golpea a quien esté en el poste. Haz una tirada de ataque para ver si el tronco golpea, asumiendo una habilidad Cuerpo a cuerpo de 60. El tronco con pinchos provoca +11 de daño y tiene las Cualidades *Dañina* y *Empalante*.

Pozos

Los pozos están diseñados para evitar que el objetivo salte fuera del camino del tronco con pinchos. Si el objetivo de la trampa la esquiva con éxito, automáticamente caerá al pozo. Cada pozo tiene tres metros de profundidad. Las estacas afiladas en la parte inferior causan un Daño adicional de 7 a cualquiera que caiga, con la Cualidad *Empalante* (usa el resultado del Chequeo de Esquivar para ver si se activa el efecto *Empalante*).

Bosque Circundante

Los personajes pueden acechar, ocultándose en la densa maleza que rodea el claro. Este es el terreno perfecto para que un grupo salte hacia una emboscada.



LODAZAL

Aquí tenemos una zona libre de árboles, de casi un kilómetro de ancho, que apesta a azufre. La tierra bajo los pies está cargada de barro adherido y un vapor nocivo se eleva desde el suelo. Aquí y allá, el agua caliente burbujea hacia la superficie y pequeños géiseres silban y escupen líquido hirviendo.

Barro Burbujeante

Caminar por el barro ralentiza a los personajes, sólo pueden caminar a media marcha. Podrían quedar atrapados por los géiseres que escupen, cualquier personaje que realice una acción física en esta zona y obtenga un puntaje doble en su Chequeo sufre una quemadura, recibiendo un daño de +8 ignorando Armadura, pero no Bonificación de Resistencia.

Géiser Gigante

De vez en cuando, un enorme géiser sale disparado del suelo, desde el agujero en el centro del área, rociando el lugar con barro caliente mientras agua hirviendo sale disparada al aire. Cuando el agua cae, cualquiera que esté bajo el diluvio recibe una lluvia hirviante.

En un momento dramático de cualquier encuentro que tenga lugar aquí, libera el géiser gigante. Todos los que se encuentren a 3 metros del agujero del géiser son quemados por el lodo caliente que sale volando, lo que les causa un Daño de +7, ignorando Armadura. Todo el mundo tira un D100 y vuelve a tirar los empates. Quien obtenga el resultado más bajo es golpeado por toda la fuerza del agua que desciende y sufre un Daño adicional de +10, ignorando Armadura.





PROVOCANDO A 'ARA DURA'

Una vez que los PJ han decidido dónde quieren encontrarse con 'Ara Dura', tienen que intentar descubrir cómo llevarlo allí, sin atraer también una horda de sus secuaces tras él. 'Ara Dura, como nuevo líder de su tribu, está decidido a demostrar su fuerza a los Rompehuesos. Por lo tanto, no retrocederá ante ningún desafío.

Se puede encontrar a 'Ara Dura en su campamento, con la mayoría de sus guerreros, un puñado de Orcos Negros, varias docenas de Orcos y muchas docenas de Goblins. Aproximadamente una docena de estos Pieles Verdes están en el bosque, recorriendo la zona en busca de Skarok y sus seguidores renegados.

La clave para atraer a 'Ara Dura fuera de su campamento son los grupos de exploración y su obsesión por localizar y finalmente destruir a Skarok. Sin duda, los PJ probablemente idearán su propio plan para conseguir que 'Ara Dura los persiga, pero una forma segura es capturar vivo a uno de los exploradores y enviarlo corriendo de regreso a 'Ara Dura con el mensaje de que los PJ están trabajando para Skarok y que se jactan de haber ayudado al jefe orco a regresar al poder.

'Ara Dura tendrá la intención de capturarlos y torturarlos para saber si sus alardes son ciertos y, de ser así, dónde se puede ubicar a Skarok. Saldrá para capturarlos en persona, arrogante en la creencia de que los insignificantes humanos, elfos y enanos pronto se someterán a su voluntad.

'Ara Dura tiene una personalidad optimista, confía en su poderosa fuerza para asegurar el éxito, y su exceso de confianza podría ser su perdición. Cree que los PJ son flojos y débiles, y que no pueden competir con él. Esto puede ser aprovechado por los PJ astutos.

Llega Skarok

En algún momento, Skarok querrá llegar a la escena para asestar el golpe mortal final a su enemigo mortal (lo que inquietantemente implica que despelaje la piel del cráneo de 'Ara Dura, algo que no es apto para cardíacos).

Esto debería haber sido planeado antes por los PJs como algún tipo de señal preestablecida. Si Skarok llega demasiado pronto o demasiado tarde, depende de ti, tráelo para inspirar el mejor efecto dramático. Tendrá a sus secuaces con él, quienes ahora, con suerte, superan en número a los seguidores inmediatos de 'Ara Dura.





‘ARA DURA

Una vez que fue el segundo al mando de confianza de Skarok, ‘Ara Dura usurpó el poder sobre la tribu Rompehuesos mientras Skarok se recuperaba de una grave lesión sufrida mientras cazaba una Serpiente Alada que había invadido su territorio de bosque. Ahora es el archienemigo de Skarok. Un enorme Orco Negro, de dos metros de altura, es como una pared de músculos encerrada en una armadura negra tosca y puntiaguda.

Lleva una enorme cuchilla grabada con sigilos orcos y alrededor de su cuello cuelga un collar con las cabezas reducidas de sus mayores oponentes. Está ansioso por agregar Skarok a la colección. Si matan a ‘Ara Dura, será fácil para Skarok regresar al poder, pero el Orco Negro es un enemigo formidable, y Skarok, exiliado con sólo un puñado de Chicoz leales que sobrevivieron al golpe, ya no tiene la fuerza para igualarlo en la batalla.

LUCHANDO CONTRA ‘ARA DURA

La batalla final es el conflicto entre ‘Ara Dura y los PJ. Para ganar esto, los PJ tendrán que tener un plan bien planificado y bien ejecutado, de lo contrario correrán el riesgo de verse abrumados por los números superiores de ‘Ara Dura. Pueden usar artimañas o el terreno para separar a ‘Ara Dura de la mayoría de sus seguidores (siempre habrá un núcleo duro de guardaespaldas que nunca se apartará de su lado).

‘ARA DURA ORCO NEGRO JEFE

M	HA	HP	F	R	Int	Ag	Des	I	V	Em	H
43	55	30	55	75	20	10	20	25	75	30	33

Rasgos: Animosidad (Rivales Pieles Verdes Rompehuesos), Armadura 4, Grande, Bruto, Difícil de matar, Élite, Miedo (I), Frenesi, Recio, Cuernos 6 (Yelmo con Cuernos), Infectado, Líder, Visión nocturna, Inmune al dolor, Tamaño (Grande), Recio, Arma (Cuchilla con la Cualidad Penetrante) +II.

Accesorios: Cuchilla, Armadura Tosca, Yelmo con Cuernos.



CONSECUENCIAS

Si todo va bien y muere 'Ara Dura (y Skarok realizó su ritual de eliminación de la cara de su enemigo), Von Gusano y un grupo de Goblins llegarán al final de la batalla, empujando a Gaius, todavía atado con una cuerda. Con un hábil movimiento de su cuchillo, Von Gusano corta las ataduras y a Gaius se le permite quedar libre, caminando a trompicones hacia los PJ, pálido de miedo.

¡Skarok está tan contento de haber recuperado el control que olvida momentáneamente que tenía la intención de traicionar a los Personajes tan pronto como ya no le fueran útiles! Pueden (y deben) aprovechar esta oportunidad para irse. Si no lo hacen, algunos de los otros Orcos obviamente comenzarán a estudiarlos para una pelea. Si deciden quedarse, Skarok les dará las gracias antes de ordenarle a su Muchachoz que los maten a todos; después de todo, está de buen humor.

Si los mercenarios están presentes, necesitan tal incentivo para huir, y comenzarán a retroceder tan pronto como les parezca posible escapar.

Por otro lado, Skarok no estaría contento si no tuviera la oportunidad de cortarle la cara a 'Ara Dura, por cualquier motivo. Gaius será sentenciado a muerte a menos que los Personajes intervengan. Mientras Skarok esté preocupado por esto, los personajes tendrán la oportunidad de escapar, aunque si la aprovechan, Gaius seguramente morirá.

Si Skarok muere, ya sea que 'Ara Dura muera también o no, Von Gusano se niega a liberar a Gaius. Si se considera en peligro, Von Gusano intentará utilizar a Gaius como escudo humano para escapar a un lugar seguro. Por venganza, le cortará la garganta a Gaius a la primera oportunidad segura.

EL FESTÍN DE LA VICTORIA

Naturalmente, Schmaling estará encantado de que su hijo regrese sano y salvo. Los PJ recibirán cualquier recompensa que les hayan prometido, y Schmaling, de mala gana y derramando algunas lágrimas, vaciará sus arcas para pagar a los mercenarios supervivientes lo que se les debe. Si los jugadores quieren agregar otro PJ a su equipo, uno de los mercenarios podría decidir dar un paso adelante con el deseo de unirse a su grupo.

Schmaling inmediatamente encarga una fiesta en honor del regreso de su hijo, una comida casual que consiste en cerveza aguada, verduras hervidas y carne de cabra masticable.

Gaius demuestra ser un tonto pomposo, elevando su propia participación en los acontecimientos, mientras denigra a los PJ para maximizar su propio papel en la historia. Incluso llega a insultar mortalmente al líder de los mercenarios, si está presente, acusándolo de cobardía ante el enemigo.

Si los PJ deciden alejar o no a los enfurecidos mercenarios del hijo de Schmaling, depende de ellos, pero Gaius y su padre estarán hechos picadillo si no se hacen nada, y las cosas se intensificarán, lo que terminará en el incendio y el saqueo de la mansión y, en última instancia, de todo el municipio.

Al final del festín, los PJ se preguntarán si valió la pena.



WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY

CUBICLE
7
SEVEN

