

# RuneQuest



La Senda de Los Ancestros.

Modulo para RQ por Diego Vivo.

# La Senda de Los Ancestros.

La siguiente aventura de RuneQuest está inspirada en el personaje llamado Caraazul del módulo La Isla de los Grifos. Por lo tanto en lo que a trasfondo se refiere tendremos siempre y por encima de todo como referente a esta expansión.

La aventura se inicia en una aldea Zaringa de la isla, de una tribu cualquiera de las tierras salvajes. Puedes situarla donde mas convenga a tu campaña. Yo la he colocado no muy lejos, a medio camino entre Puerto Soldado a la ciudad de Slurt, de modo que puedan desviarse sin que ello les suponga dejarlos tirados en mitad de la nada.

Los acontecimientos tendrán lugar en el seno de la tribu de El León Zarpa Dorada. Es una comunidad pacífica de cazadores y recolectores en su mayoría pero que cuenta con un importante contingente de guerreros/cazadores en caso de que las cosas se pongan difíciles.

## La Historia de la Tribu.

*Se trata de una de las tribus zaringas de la isla. La fundación de esta tribu data de poco después de El Alba, cuando un chaman tuvo una visión en la que se encarnó en un León con las zarpas del color del trigo. Trotó por la pradera hasta que encontró un río en el que bebía un jaguar. En principio pensaba que iba a haber un enfrentamiento pero en lugar de ello el jaguar guió al león durante toda la noche a través de las llanuras, y devolviéndolo de nuevo a su punto de partida en el río. Este recorrido marca las pequeñas migraciones de este pueblo nómada que ha mantenido esta tradición desde que el chaman guiara hasta allí a un pequeño grupo de hombres y mujeres para fundar la tribu.*

*La tribu normalmente guarda buenas relaciones con otros pueblos con los que comercia e incluso ha auxiliado a otras tribus en momentos de necesidad.*

*Son un pequeño pueblo que respeta sus tradiciones por encima de todo y que rinden culto a los dioses cazadores y a distintos cultos chamánicos.*

*La tribu es liderada por los tres hombres más ancianos, a los que llaman de forma respetuosa "los padres".*

Antes de que el grupo pueda acercarse al campamento serán detectados por sus rastreadores. Primero los observarán a distancia durante un par de días manteniéndose ocultos (será necesaria una tirada especial de otear para poder percibir que alguien les observa). Pasado este tiempo y si los extranjeros no constituyen una amenaza manifiesta se aproximará a darles la bienvenida un número de cazadores/guerrero que al menos duplique (siempre que sea posible) al número de integrantes del grupo. Se entrevistarán de la forma más cortés y hospitalaria posible y si consideran que no son una amenaza y tienen deseos de ir al campamento los acompañarán.

## Capítulo 1: El Campamento Zaringa.

La llegada al campamento, siempre y cuando vayan acompañados de los cazadores, montados en sus imponentes alticamellos será de lo más acogedora y pacífica. Los niños se arremolinarán alrededor de los personajes esperando alguna chuchería o cualquier obsequio insignificante. Un guerrero

Cazador, el jefe de todos ellos, llamado Sombraenelrosto les recibirá. Es un hombre serio que se preocupa cada vez que vienen extranjeros armados a su pueblo. Les invitará a tomar posesión de una tienda (un tipi) y les ofrecerá ropas de piel cómodas, así como útiles de aseo y algún tentempié. Cuando los personajes abandonen su tienda habrá un centinela en ella para dar seguridad a los invitados de que nadie tocará sus pertenencias. La entrada podría ser aún mas amigable si alguno de los personajes ya hubiera tenido relación con la tribu.

El campamento está compuesto por unas 80 tiendas bastante grandes como para dar cabida a una familia cada una. Hay una gran tienda mas redonda que las otras que son puntiagudas y en el centro hay un gran tótem animal con imágenes de jaguares, halcones y coronando el tótem la imagen de un león.

Aquí viven aproximadamente unas 500 personas:

70 Ancianos  
190 Niños / Adolescentes  
120 Mujeres  
110 Hombres



Ese mismo día, pero mas tarde se reunirán con "Los Padres", en una tienda amplia y cubierta de pieles. Allí realizarán un sencillo ritual para ver lo que los ancianos llaman "su senda". Estos ancianos quedarán muy sorprendidos por las revelaciones de dicho ritual y hablarán entre ellos en su lengua y en voz baja durante unos momentos, luego se dirigirán a los personajes:

*"Habéis seguido la senda de la zarpa dorada. El viento lo susurra y anuncia su llegada. El os mostrará el siguiente paso de vuestro camino. Tan antiguo como la propia tierra el os revelará lo que nosotros apenas podemos ver. Debéis iniciaros para poder ser llamados hijos y hermanos."*

*De lo que ha hablado es de la llegada al inminente del poderoso Chaman Caraazul; del destino de los aventureros y del ritual de iniciación que deberán pasar para poder entrevistarse con Caraazul y comprender y enfrentarse a su destino.*

## Capítulo 2: La Iniciación.

La iniciación es un ritual que lleva una noche completa y que es el paso que todo adolescente tiene que llevar a cabo para convertirse en cazador y miembro de pleno derecho de la tribu. La iniciación consta de tres pruebas. Debiendo superar al menos dos de ellas para ser considerado miembro legítimo de la tribu.

### 1º Prueba: El Vigor del León.

Normalmente los aspirantes luchan entre si en un combate sin armas, donde las fuerzas están mas o menos equiparadas y sin magia. En este caso lucharán contrar Urk Sombraenelrostro. El combate es una lucha sin armas en la que se permiten tretas pero no juego sucio. No es un combate a muerte ni mucho menos. El enfrentamiento acaba cuando uno de los dos se rinde, alguien sufre una herida grave o pierde el conocimiento. El ritual previo y los combates suelen llevar aproximadamente como una hora de tiempo.



### URK SOMBRAENELROSTRO

|     |    |               |
|-----|----|---------------|
| FUE | 14 | Mov.3         |
| CON | 14 | PG: 15        |
| TAM | 15 | PF: 29        |
| INT | 13 | PM: 12        |
| PER | 12 | MR-DES: 3     |
| DES | 15 | MR-TAM: 2     |
| ASP | 11 | Mod Daño: 1d4 |

| Localización | CaC   | Proy. | PA | PG |
|--------------|-------|-------|----|----|
| Pierna D     | 01-04 | 01-03 | 3  | 5  |
| Pierna I     | 05-08 | 04-06 | 3  | 5  |
| Abdomen      | 09-11 | 07-10 | 3  | 5  |
| Pecho        | 12    | 11-15 | 3  | 6  |
| Brazo D      | 13-15 | 16-17 | 3  | 4  |
| Brazo I      | 16-18 | 18-19 | 3  | 4  |
| Cabeza       | 19-20 | 20    | 3  | 5  |

| Arma             | MR  | AT% | Daño  | D% | PA |
|------------------|-----|-----|-------|----|----|
| Ataque Puño      | 8   | 65  | 1d3   | 55 | 3  |
| Cuchillo de Caza | 7   | 45  | 1d4+2 | 30 | 6  |
| Arco Corto       | 6/9 | 63  | 1d6+1 |    | 5  |

Hacha Combate 7 61 1d8+2 54 8

Armadura: Piel equivalente a Cuirbulli en todo el cuerpo.

Magia: De Combate 68% : Curación-4; Protección-2; Luz (1); Corte pacífico; Controlar Alticamello (div x2).

Habilidades: Esquivar 60%; Arrojar 50%; Correr 50%; Nadar 45%; Remar 64%; Saltar 55%; Preparar 75%; Con. Mundo 50%; Con Animal 65%; Montar Alticamello 70%; 1º Auxilios 40%; Escuchar 60%; Otear 70%; Escondarse 50%; Mov. Silencioso 50%; Rastrear 65%

**Nota:** Si ves al grupo muy flojo puedes incluir a este personaje como personaje de apoyo en la misión.

Cuando sale de caza lleva todo su equipo de aventurero y las armas y equipo citados en sus habilidades. Además de llevar cuerdas y algunas raciones de agua y comida. Para el ritual solo llevará ropas ligeras que no sirven de protección alguna.

### 2º Prueba: El León al Acecho.

No es ni más ni menos que salir en la oscuridad de la noche y rastrear cualquier presa de tamaño importante. Un ciervo, o algo similar. No se le pedirá que se enfrente a ningún monstruo. Simplemente tendrá que traer alguna pieza al campamento. Como la prueba se realiza por la noche todas las tiradas de otear y rastrear se harán a mitad de porcentaje. Utiliza las reglas habituales para rastrear piezas pero no se lo pongas difícil. Una tirada exitosa (teniendo en cuenta la penalización) indicará que han encontrado un rastro. Recuerda hacer tiradas de sigilo, para que los jugadores se acuerden a la presa a no ser que quieran freírla a magia o proyectiles. No les busques piezas complicadas, ya bastante difícil les resultará seguir los rastros.

Cada vez que fallen la tirada de rastrear perderán una hora de tiempo antes de poder hacer la tirada, ten esto en cuenta para calcular el tiempo que les resta de noche. La hora de inicio de las pruebas queda a tu discreción pero no les pongas menos de 6 horas para completarlas todas.

### 3º Prueba: Hallar el Tótem.

Esta prueba no requiere mucho esfuerzo, se limita a sentarse frente al chamán de la tribu el cual inscribirá con la sangre de la presa (en caso de haber completado la 2º prueba) unas runas de encantamiento sobre el rostro, torso y brazos de los aspirantes. Este encantamiento durará mientras no se limpie la sangre y permitirá al portador llevar un conjuro de vista.

Tendrán que salir a la llanura (sin equipo) y buscar su tótem. Podrán hacer tiradas de rastrear o buscar e incluso tiradas de PERx3 para hallar al animal cuyo espíritu sea su espíritu hermano. Hazlo dramático y ponles animales curiosos y si puede ser acordes a la personalidad de los personajes. Describe un encuentro místico entre las criaturas para hacerlo más bonito del estilo:

“Entre las altas ramas de un árbol ves un destello azul claro, se trata del espíritu de un buho. Este te mira y vuela a una rama mas baja para mirarte fijamente. En este momento eres capaz de sentir la esencia del animal y su espíritu y sientes que has quedado ligado a el de alguna manera.”

Para ligarse al tótem además habrá que hacer un “sacrificio” que puede consistir en sacrificar 1d3 pts de PER o bien en quemar en la hoguera sagrada un objeto portador de PER o PM (esta es una buena forma de restar poder mágico al grupo).



### Beneficios del Tótem..

Al ligar su alma a la de una criatura salvaje los jugadores adquieren un pequeño don y una responsabilidad. Por un lado no podrán dañar nunca a una criatura de la especie de su tótem ya que la ventaja de tener un tótem desaparecerá en el justo momento en que esto ocurra. Ninguna criatura de la especie ligada atacará jamás al jugador y este tendrá una habilidad natural de Ordenar A... del 20% que no podrá aumentarse de ninguna manera salvo por el modificador de comunicación. Estos son algunos ejemplos de animales tótem y los beneficios que otorgan:

- Oso: +10% ataque de puño y rastrear.
- Buzo: +10% en otear y buscar.
- Halcón: +20% en otear.
- Hurón: +10% en deslizarse en silencio y ocultarse.
- Castor: +10% en nadar e inventar.
- Puma: + 10% Oler y rastrear.

Al regreso al poblado hablarán con el chaman y compartirán su visión. Este colgará un colgante tallado en hueso con el tótem del animal con una correa fina de cuero.

A los jugadores que hayan superado al menos dos de las tres pruebas los reconocerán como miembros de la tribu y habrá celebraciones. A todos los efectos son hermanos del resto de la tribu y miembros de pleno derecho.

## Capítulo 3: En las Tierras Salvajes.

Completada ya la iniciación ahora el chaman les plantea el que será su nuevo cometido:

*“Entre nosotros hay un poderoso chaman, el mas importante de muchas tribus. Su poder es grande, pero su espíritu está debilitado. Los Votankis lo han capturado y lo retienen en espera de la llegada de su malvada madre, la Bruja Granny ojos-penetrantes. Ella siempre se ha opuesto al poder de Caraazul y esperan su llegada para sacrificar a nuestro hermano Ikuc Nubeblanca. Un poderoso espíritu de la enfermedad lo tiene prácticamente incapacitado. Ha decidido transmutarse en su tótem (algo que muy pocos chamanes zaringas pueden conseguir) para aumentar la resistencia a la enfermedad, pero sacrificando mientras tanto sus poderes chamánicos. Tendréis que rescatarlo antes de que Granny Ojos-penetrantes llegue a su campamento”.*

El grupo recibe las indicaciones precisas para localizar sin dificultades el asentamiento votanki donde se haya recluso el chaman. Disponen aproximadamente de 2 semanas para rescatar a Ikuc. EL poblado votanki donde está retenido está a 9 días de camino viajando a caballo o alticamello o 12 días si viajan a pie. En cualquier caso los tres últimos días tendrán que ir a pie y con mucho cuidado para evitar las patrullas y observadores votankis. Si los jugadores no tienen prisa pueden aún tomarse algunos días para prepararse siempre y cuando cuenten con medios para

desplazarse a tiempo, pero no mucho ya que esta demora desesperará a los zaringas. El chaman dará a los personajes un trozo de cuero en forma de atillo. En su interior hay unas hierbas curativas que conseguirán mantener con vida a Ikuc al menos hasta la llegada de Caraazul. Si algún jugador pregunta porqué ellos mismos no van en su rescate el chaman les dirá *“El viejo padre tejó vuestro destino hace tiempo. Si vosotros no lo hacéis nadie podrá”*:

*Si los personajes saben montar y no disponen de montura les proporcionarán unos alticamellos a cada uno mas uno de sobra, además les darán odres de agua y comida para unos 30 días. Les advertirán que procuren ir siempre por zonas de árboles para evitar el ataque de los grifos. Cada día de viaje por estas zonas existe un 15% de sufrir un ataque de una de estas bestias y un 30% si no manifiestan en ningún momento hacer caso a las recomendaciones (siempre y cuando les acompañen algún tipo de montura o bestia de considerable tamaño como bueyes, caballos o animales de tamaño similar).*



### GRIFO

|     |          |                      |
|-----|----------|----------------------|
| FUE | 28       | Mov. 5/12 (en vuelo) |
| CON | 23       | PG: 27               |
| TAM | 31       | PF: 51               |
| INT | 6 (Fija) | MR-DES: 1            |
| PER | 11       | MR-TAM: 2            |
| DES | 21       |                      |

| Localización | CaC       | Proy.      | PA          | PG |
|--------------|-----------|------------|-------------|----|
| Pata TD      | 01-02     | 01         | 6           | 7  |
| Pata TI      | 01-04     | 02         | 6           | 7  |
| Cuartos T    | 05-07     | 03-07      | 6           | 11 |
| Cuartos D    | 08-10     | 08-12      | 6           | 11 |
| Ala D        | 11        | 13-14      | 6           | 7  |
| Ala I        | 12        | 15-16      | 6           | 7  |
| Pata DD      | 13-14     | 17         | 6           | 8  |
| Pata DI      | 15-16     | 18         | 6           | 8  |
| Cabeza       | 17-20     | 19-20      | 6           | 10 |
| <u>Arma</u>  | <u>MR</u> | <u>AT%</u> | <u>Daño</u> |    |
| Mordisco     | 7         | 60         | 3d6         |    |
| Garras       | 4         | 60         | 3d6         |    |

Nota: En cada asalto el grifo ataca con sus garras y tres Mrs después muere. Si en el grupo va algún personaje montado a caballo o similar o si en el grupo van bestias de tiro o carga estos serán los objetivos del primer ataque del grifo.

Armadura: 6 puntos de pelaje y plumas.  
Habilidades: Esquivar 25%, Otear 75%

A falta de 3 días de viaje deberán ir a pie y con extremo cuidado para que los exploradores no los detecten. En cualquier caso no se lo vuelvas a recordar, de modo que si se les pasa por alto déjales sufrir las consecuencias.

Para avanzar deberán detectar la ubicación de los posibles exploradores mediante tiradas de otear con una penalización del 10% y luego avanzar empleando las zonas más protegidas para hacerlo tales como hierba alta, arboledas y zonas desenfiladas. Para no ser vistos deberán superar una tirada de ocultarse con una bonificación del 40% o del 20% dependiendo de si han conseguido localizar al observador o no. Si fracasaran el posible explorador aún tendría que ver al grupo para lo cual tendría que superar una tirada de otear 60%. Será necesario repetir este proceso dos veces al día. Si deciden avanzar de noche adapta las tiradas a las condiciones según tu criterio, penalizando otear y bonificando ocultarse. Si son descubiertos los exploradores alertarán a una patrulla que tratará de interceptar al grupo mientras el explorador trata de no perderles el rastro.



#### Explorador Votanki

FUE 12 Mov.3  
CON 14 PG: 13  
TAM 13 PF: 25  
INT 13 PM: 12  
PER 12 MR-DES: 3  
DES 14 MR-TAM: 2  
ASP 11 Mod Daño: 1d2

| Localización | CaC   | Proy. | PA | PG |
|--------------|-------|-------|----|----|
| Pierna D     | 01-04 | 01-03 | 3  | 5  |
| Pierna I     | 05-08 | 04-06 | 3  | 5  |
| Abdomen      | 09-11 | 07-10 | 3  | 5  |
| Pecho        | 12    | 11-15 | 3  | 6  |
| Brazo D      | 13-15 | 16-17 | 3  | 4  |
| Brazo I      | 16-18 | 18-19 | 3  | 4  |
| Cabeza       | 19-20 | 20    | 0  | 5  |

| Arma             | MR  | AT% | Daño  | D% | PA |
|------------------|-----|-----|-------|----|----|
| Ataque Puño      | 8   | 43  | 1d3   | 55 | 3  |
| Cuchillo de Caza | 7   | 45  | 1d4+2 | 30 | 6  |
| Arco Corto       | 6/9 | 60  | 1d6+1 |    | 5  |
| Hacha Combate    | 7   | 55  | 1d8+2 | 54 | 8  |

Armadura: Pieles equivalente a Cuirbulli en todo el cuerpo excepto en la cabeza.

Magia: De Combate 65% : Curación-3; Protección-2; Luz (1); Corte pacífico; Dardo Veloz-3; Cuchilla afilada-2.  
Habilidades: Otear 60%, Rastrear 58%, Ocultarse 54%, Con Animal 65%, Saltar 50%, Trepar 45%, Primeros auxilios 37%

Si algún explorador ha avisado a una patrulla esta intentará enfrentarse al grupo tendiendo una emboscada. La patrulla estará compuesta por el al menos el número de jugadores mas la mitad. (Por ejemplo, Si el grupo son 6 jugadores pues estará formado por 6+3=9).

Se ocultarán a ambos lados del camino y si es posible al menos dos de ellos buscarán una posición elevada para disparar sus arcos. Utilizarán su habilidad de esconderse y asaltarán a la carrera al grupo. Primero los tiradores (si los hay) llamarán la atención durante un turno completo antes de que salgan de su escondite (para pillarlos con arcos en las manos en vez de espadas y escudos).

#### Guerrero Votanki

FUE 14 Mov.3  
CON 16 PG: 14  
TAM 12 PF: 26  
INT 11 PM: 9  
PER 9 MR-DES: 3  
DES 12 MR-TAM: 2  
ASP 8 Mod Daño: +1d4

| Localización | CaC   | Proy. | PA | PG |
|--------------|-------|-------|----|----|
| Pierna D     | 01-04 | 01-03 | 3  | 5  |
| Pierna I     | 05-08 | 04-06 | 3  | 5  |
| Abdomen      | 09-11 | 07-10 | 4  | 5  |
| Pecho        | 12    | 11-15 | 4  | 6  |
| Brazo D      | 13-15 | 16-17 | 3  | 4  |
| Brazo I      | 16-18 | 18-19 | 3  | 4  |
| Cabeza       | 19-20 | 20    | 0  | 5  |

| Arma             | MR  | AT% | Daño  | D% | PA |
|------------------|-----|-----|-------|----|----|
| Ataque Puño      | 8   | 43  | 1d3   | 55 | 3  |
| Cuchillo de Caza | 7   | 45  | 1d4+2 | 30 | 6  |
| Arco Corto       | 6/9 | 60  | 1d6+1 |    | 5  |
| Hacha Combate    | 7   | 55  | 1d8+2 | 54 | 8  |
| Lanza corta      | 7   | 55  | 1d8+1 | 45 | 10 |

Armadura: Pieles equivalente a Cuirbulli en todo el cuerpo excepto en la cabeza que no llevan armadura y el torso y abdomen que van reforzados.

Magia: De Combate 65% : Curación-3; Protección-2; Cuchilla Ignea; Dardo Veloz-3; Cuchilla afilada-2; Rielar-3.  
Habilidades: Otear 45%; Rastrear 35%; Ocultarse 54%; Con Animal 35%; Saltar 40%; Trepar 45%; Primeros auxilios 40%; Esquivar 45%.

#### Capítulo 4: Avanzada Votanki.

La avanzada es el campamento votanki. Se trata de un pequeño asentamiento itinerante. Está compuesto por unos 60 integrantes que viven en tiendas comunitarias confeccionadas con pieles de animales sobre una estructura de postes de madera. Estos se distribuyen del siguiente modo:

- 1 Chaman (jefe de la avanzada)
- 8 Exploradores
- 30 Guerreros
- 20 Recolectores y buscadores de recursos.

En cualquier momento habrá en el campamento al menos un explorador, 10 guerreros, el chaman y uno o dos recolectores. Estos últimos, en su mayoría mujeres y niños evitarán el combate y se retirarán a la primera señal de hostilidad.

Se haya situado junto a una pared casi vertical de unos 20 metros de altura que pertenece al corte de una colina que la protege del viento y de posibles enemigos. Está formada por 3 grandes tiendas circulares comunitarias y una tienda mas pequeña que pertenece al chamán Junto a esta hay una enorme jaula en la que se encuentra recluido lo que parece ser un gigantesco león.

Siempre habrá un guerrero en la entrada de esta tienda y otro mas sobre el corte de la colina como observador. El campamento está separado unos 20 metros de una extensión de arbustos de unos 70 centímetros de altura y a unos 200 metros. De un descenso en el terreno que podría dar cobertura.

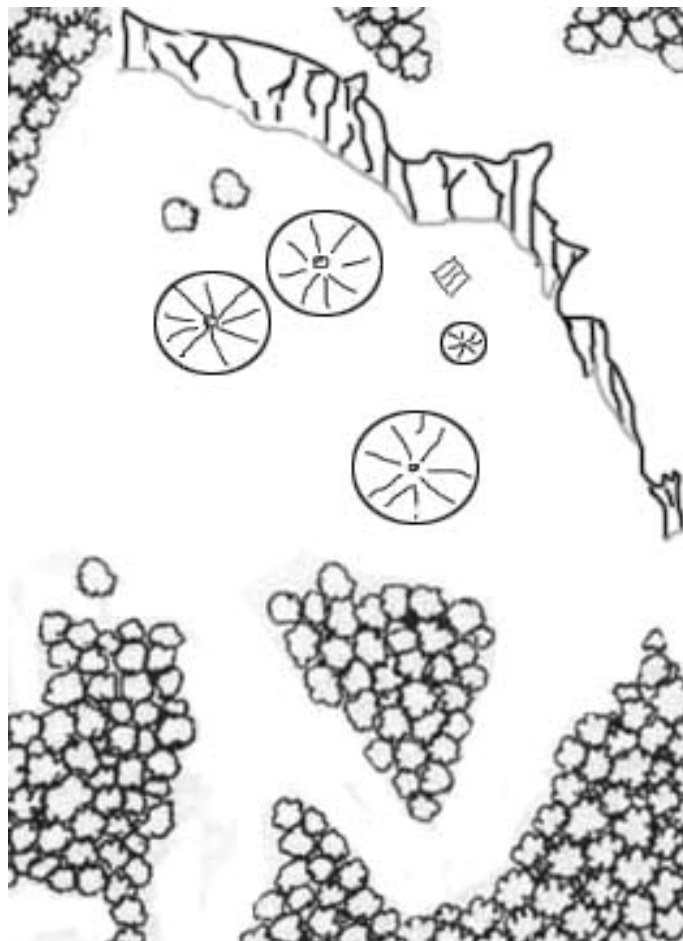
La jaula que contiene al chamán transformado en león tiene una PA de 15 y está hecha de madera y cuerdas con un encantamiento de armadura de 10y otro de guardia, además de una ligadura para un espíritu de las enfermedades. Los cuatro postes principales de la jaula están clavados a una profundidad de casi un metro en el suelo y forman parte de un conjuro de guardia que lleva ligado a un espíritu de la enfermedad. Las runas que forman el encantamiento de ligadura y la guardia están gravados en la parte enterrada de los postes para así ocultarlos.

Si se dispone de un cuchillo o herramienta similar harán falta tres turnos completos para poder abrir la jaula para liberar al chamán.

#### ESPIRITU DE LA ENFERMEDAD

PER 14

Ataca a la INT del blanco. Si vence el combate espiritual lo poseerá encubiertamente causándole una fiebre cerebral que le hará perder 1 pto de inteligencia al día.



#### Chaman Votanki

|     |    |               |
|-----|----|---------------|
| FUE | 10 | Mov.3         |
| CON | 11 | PG: 13        |
| TAM | 14 | PF: 24        |
| INT | 16 | PM: 15        |
| PER | 15 | MR-DES: 3     |
| DES | 13 | MR-TAM: 2     |
| ASP | 9  | Mod Daño: 1d2 |

| Localización | CaC   | Proy. | PA | PG |
|--------------|-------|-------|----|----|
| Pierna D     | 01-04 | 01-03 | 0  | 5  |
| Pierna I     | 05-08 | 04-06 | 0  | 5  |
| Abdomen      | 09-11 | 07-10 | 0  | 5  |
| Pecho        | 12    | 11-15 | 0  | 6  |
| Brazo D      | 13-15 | 16-17 | 0  | 4  |
| Brazo I      | 16-18 | 18-19 | 0  | 4  |
| Cabeza       | 19-20 | 20    | 0  | 5  |

| Arma        | MR | AT% | Daño  | D% | PA |
|-------------|----|-----|-------|----|----|
| Ataque Puño | 8  | 33  | 1d3   | 31 | 3  |
| Cuchillo    | 7  | 25  | 1d4+2 | 18 | 6  |

Armadura: Ninguna

Conjuros conocidos: Rielar-3; Controlar silfo-1; Cuchilla ignea-4; Disrupción-1; Protección-4; Curación-3.

Habilidades: Otear 32%; Rastrear 28%; Con Animal 35%; Con Mundo 23%; Primeros auxilios 37%.

#### FETCH

INT 11 PER 23

Conjuros conocidos por el Fetch:

Detectar enemigos-1; Detectar magia-1; Pared oscura-2; Visibilidad-2; Vista magica-3;

**Silfo 2m3** (Retenido por el fetch)

|     |    |
|-----|----|
| FUE | 12 |
| PER | 5  |
| PG  | 11 |

**Silfo 3m3** (retenido por el fetch)

|     |    |
|-----|----|
| FUE | 24 |
| PER | 9  |
| PG  | 14 |

Aún con las medicinas estará muy agotado como para combatir y no podrá lanzar magia hasta que comience a regenerar PM tanto el como su Fetch. Los espíritus que una vez tuvo ligados los perdió al ser hecho cautivo.

## Capítulo 5: La Huida.

Si han entrado a saco no deberían tener demasiados problemas para salir una vez hayan masacrado a todos (lo cual no es de extrañar en un grupo de aventureros). No obstante si lo han hecho con sigilo ponles algunas dificultades por ir cargando con un león gigantesco y enfermo. En cualquier caso, tanto si se han comportado como salvajes como sino, los votankis supervivientes se percatarán de la situación en 1d3 horas y alertarán a las patrullas restantes que tratarán de darles caza en sus alticamellos.

Ajusta el número de componentes de las patrullas en función del grupo de aventureros y utiliza la plantilla del Guerrero Votanki como modelo. Utiliza sus habilidades de rastrear para tratar de seguir la pista de los fugitivos.

Realiza dos tiradas diarias durante 4 días, tiempo tras el cual o se desanimarán, se quedarán sin provisiones o perderán el rastro definitivamente. Cada vez que un grupo de guerreros acierte una tirada de rastrear ganarán una hora de terreno a los jugadores, ya que ellos no cargan con un enfermo que no puede mantener el ritmo ni siquiera aunque monte en alticamello. Cada fallo les costará una hora de retraso. Mediante este sistema podrás controlar a la distancia que se encuentra cada grupo.

Hazlo por separado por cada grupo de patrullas, siendo el mínimo de dos grupos. Hazles sentir la tensión viendo nubes de polvo en la lejanía, señales de humo (si es de día) para alertar a las patrullas y cosas así. Hazles sentirse acosados en todo momento.

Puede que les acaben dando caza y teniendo lugar algún combate. Si se libran de ellos con demasiada facilidad recuerda que aún están expuestos al problema de los grifos y su voraz apetito.

## Capítulo 6: Regreso al Poblado.

Una vez en el campamento zaringa serán recibidos como heroes si la misión tiene éxito y serán bautizados con nombres mas apropiados para un miembro de la tribu. En el caso contrario habrá un gran pesar y todos guardarán silencio. Se deberán entrevistar con los ancianos de la tribu para explicar lo ocurrido durante la aventura.

Los zaringas son un pueblo pobre y salvo algunas pieles y carne seca no podrán ofrecer mucho a los jugadores. En cambio el chamán una vez recuperado podrá instruir a los jugadores que utilicen magia espiritual o incluso llevar a cabo para ellos algún encantamiento o buscar algún espíritu para ellos.

Los jugadores, como miembros vitalicios de la tribu son libres de permanecer en ella el tiempo que crean necesario. Solo que de estar mas tiempo del aconsejado tendrán que empezar a ganarse la vida trabajando para la tribu al igual que el resto de miembros. Si deciden permanecer acabarán recibiendo la visita del Gran Chamán Carazul el cual es una plataforma excelente para futuras aventuras.



### Ikuk Nuveblanca

|     |         |                       |
|-----|---------|-----------------------|
| FUE | 12 (20) | Mov.3 (6)             |
| CON | 9 (17)  | PG: 11 (18)           |
| TAM | 12 (16) | PF: 24 / 12 (36 / 18) |
| INT | 17      | PM: 16                |
| PER | 16      | MR-DES: 3 (2)         |
| DES | 12 (18) | MR-TAM: 2 (2)         |
| ASP | 11      | Mod Daño: 1d2         |

| Localización | CaC   | Proy. | PA    | PG    |
|--------------|-------|-------|-------|-------|
| Pierna D     | 01-04 | 01-03 | 0 (3) | 4 (6) |
| Pierna I     | 05-08 | 04-06 | 0 (3) | 4 (6) |
| Abdomen      | 09-11 | 07-10 | 0 (3) | 4 (6) |
| Pecho        | 12    | 11-15 | 0 (3) | 5 (7) |
| Brazo D      | 13-15 | 16-17 | 0 (3) | 3 (5) |
| Brazo I      | 16-18 | 18-19 | 0 (3) | 3 (5) |
| Cabeza       | 19-20 | 20    | 0 (3) | 4 (6) |

| Arma        | MR | AT% | Daño | D% | PA |
|-------------|----|-----|------|----|----|
| Ataque Puño | 8  | 30  | 1d3  | 30 | 3  |
| Cayado      | 6  | 29  | 1d8  | 21 | 8  |

Armadura: Ninguna

Conjuros conocidos: Curación-4; Protección-4; Controlar Gnomo-1; Vista lejana-1; Controlar León-1; Desmoralización-2; Disipar magia-4; Garrotazo-3.

Habilidades: Otear 41%; Rastrear 32%; Con Animal 47%; Con Mundo 23%; Con Vegetal 67%; Primeros auxilios 57%; Escondarse 27%.

### FETCH

INT 14

PER 28

Conjuros conocidos por el Fetch:

Detectar enemigos-1; Detectar magia-1; Pared de luz-4; Visibilidad-2; Vista magica-3; Recolección-1; Visibilidad-2.

Todas sus matrices y objetos mágicos han sido robados. Además está afectado por un espíritu de la enfermedad que le impide regenerar PM y le reduce sus PF máximos a la mitad. Los datos expuestos arriba son de su forma humana. Cuando está transmutado en león es igual salvo porque se utilizan los valores entre paréntesis, que además han sido modificados para representar los efectos de la enfermedad. La medicina que le podrán proporcionar los jugadores hará que no pierda PF al caminar o montar y mantendrá la enfermedad aletargada permitiéndole regenerar PM a partir del momento en que se le aplique. Recuerda que cuando lo encuentran solo tiene 1PM.

