

RuneQuest



El Tendero Codicioso.

Módulo para RQ por Diego Vivo.

El Tendero Codicioso.

La aventura comienza en el último lugar de estancia de los Pjs. El posadero agradecido por el gran servicio hecho al pueblo en su última misión les invita a permanecer en sus habitaciones hasta el próximo día de mercado de la ciudad, para que tengan oportunidad de disfrutar de la prosperidad de su pueblo, ya que varias caravanas convergen en ese punto todas las semanas y el pueblo cobra vida.

Capítulo 1: Villavieja del Piquero.

Hace un día espléndido, ideal para un día de mercado. En él podrán encontrar artículos variados equivalentes a una ciudad y a los mismos precios. Los Pjs tendrán oportunidad de comprar y vender todo lo que quieran (dentro de lo razonable). Hay una oferta especial de bestias de tiro y el vino es lo más barato que se puede comprar ya que lo fabrican en el mismo pueblo.

Mientras hacen sus compras oyen un tumulto y mucha gente se arremolina en el extremo del mercado. Al parecer algo está ocurriendo. Para cuando llegan solo pueden ver una bestia cuadrúpeda que huye del pueblo. Una tirada de otear y de conocimiento del mundo revelará que se trata de un alticamello. Montura habitual de algunas tribus salvajes. Termina el incidente y todo el mundo vuelve a sus asuntos. Nadie da explicaciones de lo que ha ocurrido. O no quieren hablar o no se han enterado.

Esa misma noche comienza a cubrirse de nubes el cielo y empieza a descargar fuerte lluvia. Los campesinos hablan y se alegran de lo bueno que será eso para el campo ya que amenazaba sequía.. En total 3 días de lluvia sin tan siquiera un momento de respiro. Las calles están enfangadas y todo está lleno de barro. Cuando los Pjs duermen plácidamente les despierta el posadero y les pide auxilio. Varias granjas de las afueras están ardiendo. Necesitan a todo el mundo para ayudar en la extinción de los fuegos.

A la vuelta de sofocar los incendios todos los voluntarios se reúnen en la taberna y el tabernero sirve vino caliente para calentar el cuerpo. La gente está furiosa y empiezan a hablar en pequeños grupos. Si se cuelan en esos grupos comenzarán a escuchar fragmentos de la siguiente historia en sus distintas versiones:

grupo1º Resulta que un comerciante de antigüedades y objetos extraños y mágicos llamado Nersas "el Honesto" tiene tratos con una tribu sunchen de las colinas. Habitualmente les cambia pequeños objetos tribales o artesanales por licor, cuchillos y bienes de primera necesidad. Al parecer los salvajes querían más dinero, se han rebelado contra Nersas y le han atacado en el mercado.

Grupo 2º Nersas es un usurero que solo tiene de honesto el apodo que el mismo se ha puesto. Ha estafado a todos los viajeros que ha podido, pero siempre ha sido respetuoso con la gente del pueblo. Es un hombre amable y simpático que es bien recibido en todas partes, pero en asuntos de dinero no hay que meterse con él.

Grupo 3º Los salvajes de las colinas han quemado las granjas, quieren estas tierras a todo precio ¿para que? ¿para criar a sus desgarrados caballos? Deberíamos exterminarlos a todos.

Grupo 4º Esta tierra pertenecía a los Sunchen del clan del buho mucho antes de que este pueblo existiera. Son ellos los que permitieron a los fundadores asentarse aquí y es muy extraño que ahora nos ataquen. Siempre nos hemos llevado bien.

Algunas posibles preguntas de los Pjs y sus respuestas.

¿Es Nersas es un hombre honesto? 1d4

1- Es el hombre más ruín y traicionero que he conocido en toda mi vida. Seguro que ese sunchen tenía sus razones para tratar matarlo

2- Es posible que se haya metido en problemas con los salvajes. Más de una vez les ha engañado.

3- Hace préstamos a los vecinos y cobra unos intereses muy altos, aún así siempre podemos contar con él en momentos de necesidad.

4- Es el hombre más honesto que he conocido en mi vida. Si me lo pidiera le daría hasta mi última uva.

¿Dónde puedo encontrar a Nersas?

Tiene un negocio llamado "A su servicio" en la calle principal del pueblo.

¿Ha habido antes problemas con los sunchen?

Jamás, nuestra convivencia ha sido siempre pacífica. Esto es desconcertante.

¿Qué pensais hacer?

Algunos hombres quieren subir a matarlos. Yo tengo una familia y una granja de los que cuidar, preferiría esperar a que todo se calme.

¿Hay alguna relación entre las granjas que se han quemado?

No lo sé. Lo que si sé es que el pobre sr. Pricket no va a poder devolver el préstamo que había pedido a "El honesto" y seguramente pierda sus tierras. Es una lástima, es un buen hombre.

¿Alguien más ha pedido dinero a Nersas?

1- No sé, pregunta por ahí.

2- Mucha gente está endeudada con él y no siempre salen las cosas como uno espera. Es posible que algunos hayan perdido sus tierras.

3- Ese hombre arriesga su dinero por ayudar a sus vecinos, pero ante todo es un hombre de negocios. Siempre está dispuesto a comprar las fincas que van a la quiebra. Mejor eso que nada.

4- ¡Por dinero baila el perro! Si te presta dinero es porque sabe que lo va a recuperar con creces.

Todo el mundo se retira a descansar y esa noche la posada tiene algunos huéspedes más, los que esa noche se han quedado sin hogar.

Todo el mundo se levanta bien tarde, están cansados de la dura noche. El posadero aporrea con mucho cuidado las puertas de las habitaciones de los Pjs y les dice: "Srs, el Señor Nersas desea invitarles a un desayuno de.... Hmmm... negocios."

Nersas: Es un tipo pequeño y delgado, de unos 50 años, con una calvicie muy pronunciada y el pelo restante

escandalosamente teñido de negro. Viste un ajustado traje color cereza que lo hace parecer todavía más pequeño. Tiene una sonrisa amplia y una cara despejada (es como un vendedor de coches de segunda mano) No lleva armas ni signos de riqueza ostentosos, tales como joyas.

“Tengan ustedes la amabilidad de sentarse señores. Gracias por asistir a esta precipitada reunión.

Me he tomado la libertad de pedirle a mi buen amigo Jack el posadero que os prepare un buen desayuno mientras escuchan mi oferta. No quisiera privaros de la primera comida solo por mi impaciencia. (En la mesa hay de todo: cerveza y vino caliente un par de lechones bien horneados, un pavo, pan dulce y pescado ahumado)”.

“Por favor, coman, coman, yo con su permiso les expondré la situación.... Ejem... como ustedes ya tienen la desgracia de conocer. Algunos de nuestros vecinos sufrieron el ataque de esos salvajes nativos de las colinas. Muchos perdieron su hogar anoche.... Una gran pérdida sin duda.... Al ser el hombre más pudiente del pueblo me veo en la obligación moral de financiar un escarmiento a estos indeseables ¡YO MISMO SUFRÍ UN ATAQUE EL EN MERCADO! ¡UNO DE ESOS COBARDES ME ZARANDEÓ Y TRATÓ DE ROBARME!”

Si preguntan: ¿Qué quiso robarle? Nada de gran valor, solo una baratija, pero soy un hombre de principios señor. Menos mal que había un par de mis ayudantes que me defendieron como pudieron... no sé que hubiera sido capaz de hacerme si no hubieran estado cerca esos muchachos.

“Por suerte para este pueblo podemos contar con los valientes que nos salvaron de las aguas emponzoñadas (Esto es por referencia a una aventura anterior). Lógicamente su esfuerzo merece una recompensa acorde a vuestro coraje, y por la tumba de mi abuelo que recibiréis 1500 p si me traéis la cabeza de ese chaman agitador en un saco. También os pagaré 100 p por cada mano derecha de cada salvaje muerto. ¡Él es el responsable de todo esto!”

Los asentamientos de estos salvajes están a tres días de viaje siguiendo por el camino principal y desviándose al norte al llegar a la gran roca, no tiene pérdida. Luego hay que atravesar el bosque de “los lucanes”. Algunos lugareños les advierten que una vez desviados del camino las tierras son poco seguras. Si indagan por el pueblo podrán obtener las siguientes informaciones:

- La mayoría de los afectados por el incendio debían grandes sumas a Nersas.
- La ciudad a pedido un préstamo a Nersas para financiar la expedición contra los sunchen. Por dicho préstamo cobrará unos cuantiosos intereses.
- En las tierras sunchen hay muchas cuevas (si preguntan por las tierras).
- En la mayor de las colinas aparece un fantasma o un espíritu (nadie lo sabe con certeza). Algunos dicen que es un coyote.
- En las tierras que habitan los sunchen tuvo lugar una gran batalla hace varios siglos.

Capítulo 2: Comienza el Viaje.

1º día.

Viajan por el camino hasta la tarde y luego hay que desviarse a la altura de la gran roca. La roca Tiene la forma de una cabeza humana emplumada con los ojos cerrados.

Encuentros:

- Alguna caravana generalmente comerciantes con una pequeña escolta.
- Pequeños grupos de viajeros

Al salir del camino:

- Tigres dientes de sable (Glorantha, el mundo y sus habitantes pg 90)
- 1 Grotaron (Glorantha, (el mundo y sus habitantes pg 67).

2º día.

Continúan avanzando y se internan en el bosque del Lucan. Un lugar asfixiante lleno de espesa vegetación y con madera pudriéndose por todas partes. Una tirada exitosa de Con.Animal revelará que gran parte de los árboles han sido “masticados”. En cualquier momento tirada de perx3= se sienten observados.

- 1d3 Grotarones (el mundo y sus habitantes pg 67).
- 1d6+1 lucanes (el mundo y sus habitantes pg 78)
- según estén de bien posible ataque nocturno de algún grotaron mas.



3º día

Llegan a media mañana a una zona de claros donde el bosque pierde su espesura, a partir de ahora es fácil encontrar sendas. A lo lejos se ve un par de pequeñas columnas de humo. Inspeccionarlas requerirá desviarse un poco de la ruta. Pueden ver una aldea de morocantes compuesta por unos 30 miembros de ambos sexos. La aldea está compuesta por 5 cabañas muy toscas y se ve una especie de corral donde hay confinados varios humanos.

60% de posibilidades de sufrir un ataque de una partida de morocantes (Glorantha, el mundo y sus habitantes pg 83).

4º día.

Pastos y monte bajo, el terreno se vuelve prácticamente llanura. A media tarde se puede ver a lo lejos un par de figuras. Se trata de una madre y su hijo, ambos de la tribu sunchen que están recolectando bayas de unos arbustos. Si son atacados intentarán huir y pedirán auxilio. Existe un 40% de posibilidades de que puedan ser oídos por algún otro sunchen. Si la mujer es retenida intentará defenderse con un cuchillo.

La mujer habla un tosco satarita, el niño solo habla sunchen. Ella se llama Hoja de Almendro y su hijo se llama Estornino. Son pacíficos.

Si son interrogados la mujer dirá que su asentamiento está muy cerca, a unos pocos kilómetros. Se prestarán a acompañarlos si ellos lo desean.

El asentamiento sunchen:

Se trata de un asentamiento nómada típico compuesto por una docena de tiendas de pieles. En la aldea hay unos 50 sunchen, la mitad de ellos varones en edad de combatir. También tienen una docena de caballos y unos diez alticamellos.

Si los pjs entran a saco en el asentamiento tendrán que enfrentarse a una docena de guerreros. Los otros trece restantes están de caza. Niños, mujeres y ancianos huirán hacia el río que se encuentra a unos 400 mts. En la aldea está además Ojo Sabio, el shaman. Se trata de un anciano que parece no escuchar cuando se le habla. Junto a él siempre hay un coyote (donde se encarna su fetch).

OJO SABIO

FUE	11	Mov	3
CON	10	PG:	11
TAM	12	PF:	23
INT	16	PM:	17+20
PER	17	MR-DES:	3
DES	9	MR-TAM:	2
ASP	10	Mod Daño:	

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

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Bastón	7	31	1d6	21	4

Fetch: PER 20 INT 12. Conjuros conocidos por el Fetch: Curación 5; Protección 4; Coordinación 3.

Magia Espiritual: (92%)Controlar Silfo 2, Controlar Gnomo2; Vigor 2; P.Múltiple 3; Pantalla Espiritual 3; Vista Mágica 3.

Notas: Viste con pieles delgadas que no le dan protección como armadura y lleva muchos collares y adornos al viejo estilo sunchen. En estos collares lleva matrices de conjuro, de espíritu de per y de elementales.

2 elementales de tierra y uno de aire de 3 m3 cada uno.

Ojo Sabio habla el lenguaje de los pjs. Habla poco pero sus palabras son pausadas. Los Pjs lo encontrarán sentado en el suelo de espaldas a ellos. Su coyote en cambio mira hacia ellos. Antes que digan nada les dirá

"El gran espíritu me avisó.... Hombres sin oídos ni ojos vendrán... dijo el espíritu. Llevan en una mano la muerte y una venda en los ojos del corazón. Antes de que la luna se levante roja se habrá vertido sangre."

Si alguno de los Pjs se dispone a hablar o a moverse el levanta una mano y dice "¿habeis decidido ya?"

¿Decidir sobre qué? Sobre si seréis el filo de la espada, o la piedra que rompa la cadena.(no dará más explicaciones).

El coyote se levantará y mirará al pj con mayor atributo de PER y se pondrá frente a él y lo mirará fijamente "no temas, acércate y sientate. Yo te dejare ver....si quieres". El chaman colocará sus manos en el pecho y entonará un cántico suave y rítmico. El pj vera en su mente a los ayudantes de Nersas quemando las granjas en mitad de la noche. Tambien verán a esos mismos hombres atacando a un adolescente sunchen en el mercado.

"Decidid y luego marchaos. Volved cuando vuestros ojos puedan ver por si solos." Un niño se acerca y ayuda al anciano a ponerse en pie y se aleja caminando lentamente hacia una tienda de tela apoyado en el niño y con el coyote caminando a su lado.

Si los Pjs deciden atacar, no hay mas vuelta de hoja. Una pelea larga con los guerreros de la tribu y fin de la aventura. Podrán volver a cobrar su recompensa. Si por el contrario quieren revelar a Nersas tendrán que hacer el viaje de vuelta. Se repite el viaje, pero a la inversa.



GUERRERO SUNCHEN

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: Piel 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%; Tregar 45%; Primeros auxilios 40%; Esquivar 45%.

Capítulo 3: El Honesto.

Para cuando vuelvan, los aldeanos les preguntan si el chaman está muerto, a cuantos han matado y cosas así. También pueden ver a la familia Priket montando sus escasas pertenencias en una carreta.

Si les preguntan diran que no pudieron afrontar los pagos y que Nersas se ha quedado con su casa y sus tierras. También dirán que otras familias afectadas por el incendio han corrido la misma suerte.

Si deciden contar la verdad muy pocos lo creerán y aún así a regañadientes. Les acusan de haberse vendido a los sunchen, de haber caído bajo un embrujo y reclaman pruebas.

Cuando se acerquen a la tienda "A su servicio" pueden ver la puerta cerrada. Una anciana que se encuentra barriendo la puerta de una casa dirá "no hay nadie". Si le preguntan a la anciana dirá que se fue hace dos días. No lo sabe, el sale mucho de viaje por negocios. También se retira muchas veces a descansar a una casa a las afueras.

Capítulo 4: La Residencia.

En la distancia la casa parece una edificación de dos plantas con chimenea, rodeada de un muro con una única verja de entrada (FUE 35). Junto a la verja hay una campana. A través de la verja se puede ver una única entrada y todas las ventanas del primer piso están enrejadas.

Si tocan la campana saldrán un grupo de 5 hombres bien pertrechados que dirán en tono hosco "El señor no está en casa, largaos". Los matones no iniciarán el combate a no ser que intenten entrar por la fuerza.



MERCENARIO DE NERSAS

FUE	16	Mov	3
CON	15	PG:	14
TAM	13	PF:	31
INT	15	PM:	14
PER	14	MR-DES:	2
DES	16	MR-TAM:	2
ASP	15	Mod Daño:	+1d4

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

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Espada Ancha	6	74	1d8+1	19	10
Hacha Comb.	6	65	1d8+2	21	8
Esc. Hebilla	7	32	1d4	57	8
Daga	7	45	1d4+2	17	6

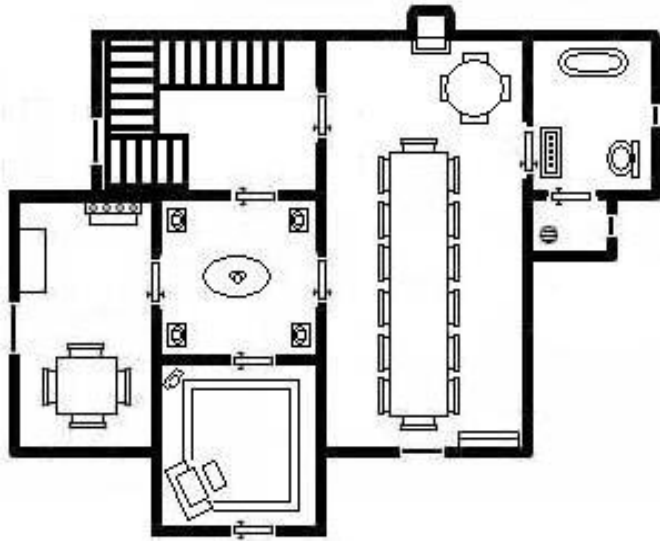
Magia Espiritual 76%: Curación 2; Rielar 2; Protección 2; Cuchilla Afilada 1

Habilidades: Esquivar 40%

Armamento y equipo: Armadura bezanteada, Espada ancha o hacha de combate y escudo de Hebilla. Alguno puede llevar una daga oculta.

Si los personajes logran superar la primera defensa, los supervivientes cierran y atrancan la entrada principal desde el interior. Desde una ventana del segundo piso alguien podría disparar una ballesta si el combate se descompensa mucho, o si alguno de los jugadores no combate.

En el interior de la mansión aguardan unos cuantos secuaces mas y alguna sorpresa. Si tratan de trepar a las ventanas del segundo piso habrá que hacer una tirada de Trepas y además utilizar algún tipo de artilugio o al menos algo a lo que subirse. La descripción de las habitaciones es la que sigue:



1- Recibidor. Una hermosa alfombra en el suelo, una estantería a la derecha de la entrada y un sillón con una mesita central haciendo esquina. En un rincón, bien iluminado hay un busto de mármol con el rostro de Nersas. En las paredes cuelgan un par de cuadros con escenas de caza.

2- Sala de armaduras. En esta habitación hay cuatro armaduras ceremoniales. (demasiado frágiles y mal articuladas como para llevarlas) En el centro de la habitación hay una mesa alta y obalada con un yelmo de extraño aspecto decorado y repujado. Parece antiguo. Se trata de un yelmo enano TAM 10 de una armadura Brigandina (7) valorado en unos 500 p.

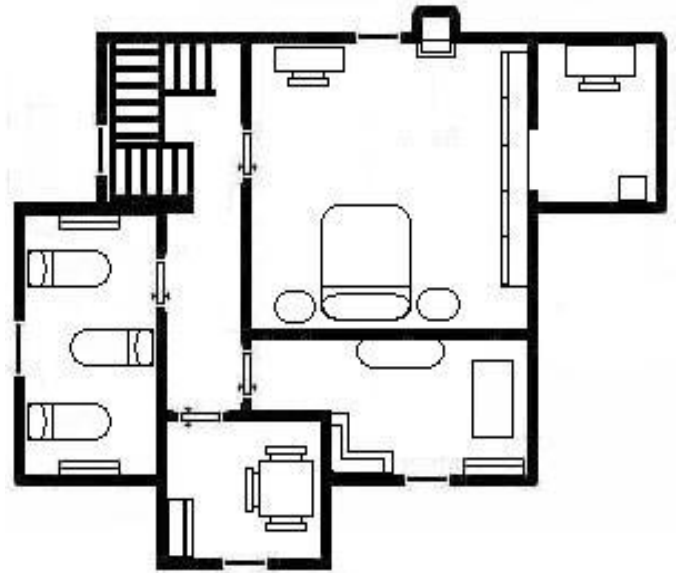
3- Esta habitación no es más que un pozo negro.

4- Aseo. Una lujosa y hermosa bañera, y un lavamanos con un enorme espejo son el único mobiliario de esta estancia.

5- La habitación la preside una espléndida mesa con 14 asientos. Una alfombra de oso frente a una chimenea y una pequeña mesa circular con 4 sillas con una baraja de cartas encima. También hay un mueble donde hay copas y bebidas.

6- Pequeña sala de estar. Hace las veces de comedor para Nersas cuando no tiene invitados.

7- Tras la puerta únicamente hay una escalera.



8- La escalera termina en un pasillo (ideal para una emboscada).

9- Una pequeña y mal ventilada habitación con tres camas y un par de armarios. Seguramente para el servicio domestico.

10- La cocina. Un fuego de carbón, una mesa de madera, monones de platos y una despensa bien surtida.

11- Dormitorio principal. Hay una lujosa cama con dosel, dos mesitas supletorias y un gigantesco armario de 5 puertas.

En esta habitación además de encontrar a quien buscan podrán encontrar un escritorio y un pequeño archivador lleno de escritos antiguos y mapas de la zona. Entre ellos el mapa de la tumba del enano (**tirada exitosa de buscar) también podrán encontrar un pequeño ídolo de piedra de aspecto sunchen. Si le devuelven esto a shaman este les recompensará regalándoles uno de sus collares. (Matriz de espíritu de Per con un espíritu de per 15)

12- Esta es una habitación donde el servicio descansa. Tiene una pequeña mesa, tres sillas, un mueble sin nada de valor y una pequeña y sucia alfombra.

¿Dónde está Nersas?

Tras haber luchado con todos, y registrado la casa puede ser que Nersas no aparezca. Se encuentra oculto en un pequeño despacho oculto tras el fondo del armario. Solo saldrá de ahí si prenden fuego a la casa. Si se ve atrapado intentará apuñalar con una daga envenenada (pot 16) y en última instancia intentará negociar.

Guardianes:

En la casa además de otros 5 matones está Brog. Un luchador descomunal contratado para la ocasión. Brog, al igual que el resto es un asalariado. Luchará por su jefe, pero no dará la vida por él. Si ve que las posibilidades son escasas podría rendirse. Tiene una reputación que mantener y no le gustará que se sepa que ha fallado en su trabajo. En caso de que huya podría preparar algún ataque a traición o una emboscada en algún momento en que los jugadores menos se lo esperen. Después de todo no hace falta ser muy listo para esperar que un luchador a sueldo juegue limpio.

Si matan a Nersas tendrán que demostrar que lo hicieron en defensa propia y justificar el asalto a su casa con pruebas. Los bienes de Nersas serán embargados por el pueblo (quizás la nueva residencia del alcalde) y no se les permitirá hacer pillaje.

Con Nersas pillado habrá que desarmar su trama. Parte de la información necesaria podrá extraerse de sus notas y libros de cuentas en su escondite secreto. El resto tendrá que ser el propio Nersas quien lo confiese, por las buenas o por las malas pero ¿Qué pasó en realidad?

Todo el follón lo tiene montado el bueno de Nersas. Ha ambicionado las tierras de cultivo de la parte Norte del pueblo, sin duda las más productivas. Muchas de las familias que allí residen dependen de la cosecha para poder afrontar los pagos. Además Nersas persigue la tumba de un antiguo Enano que murió en la batalla que tuvo lugar en esos parajes hace mas de 200 años. ¿Cómo conseguirlo todo y obtener beneficios? Muy fácil:

Habló con el chaman de los sunchen para convencerlo de que por medios mágicos hiciera que se estropearan algunas cosechas. El chaman no aceptó y Nersas se las apaño para robar un pequeño ídolo sagrado de su clan. Cuando uno de los jóvenes de la tribu fue al mercado a intentar comprarlo los matones del "honesto" le atacaron y estuvo a punto de perder la vida.

Fracasado el intento de coaccionar al chaman no podía hacer otra cosa que esperar a que la creciente sequía de ese año arruinara parte de los cultivos, lo cual aprovecharía para prestar dinero a las familias con intereses abusivos para arruinarlas. El chaman fue capaz de vislumbrar su táctica y provocó lluvias que revitalizaran los cultivos, salvando así las cosechas. Esto fue la gota que colmó la escasa paciencia de Nersas que mandó a sus sicarios que le prendieran fuego a las granjas para arruinarlos por completo y que no tuvieran más remedio que malvender sus tierras.

Con el fin de no caer en sospechas por los incendios culpó a los sunchen de los incendios y se las montó para convencer a la ciudad de que la pacífica tribu con la que habían convivido siempre eran la causa de todos sus males.

Por otro lado, la ciudad no puede financiar la expedición de mercenarios, así que él presta el dinero para cobrarlo posteriormente con intereses. ¿por qué mercenarios? Para evitar las dudas morales de muchos ciudadanos a la hora de enfrentarse con sus ancestrales vecinos.

Si todas sus argucias salen bien "el honesto" se quedará con las granjas y viñedos, expulsará a los sunchen, expoliará las tumbas, cobrará los intereses por el préstamo al pueblo y se vengará del chaman.

Suponiendo que los personajes solventen la situación de forma perspicaz serán considerados como héroes y se ganarán la amistad y la confianza tanto de los lugareños como de las tribus sunchen. También podrían ser acusados (llegado el caso) del asesinato de Nersas y si no pueden demostrar las acusaciones tendrán problemas. Los únicos que les prestarían ayuda llegado este extremo serían los sunchen, que conocen de sobra la poca bondadosa naturaleza del comerciante.



BORG

FUE	17	Mov.3
CON	18	PG: 17
TAM	16	PF: 35
INT	10	PM: 12
PER	12	MR-DES: 3
DES	15	MR-TAM: 1
ASP	11	Mod Daño: +1d6

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pierna D	01-04	01-03	2	6
Pierna I	05-08	04-06	2	6
Abdomen	09-11	07-10	5	6
Pecho	12	11-15	4	8
Brazo D	13-15	16-17	3	5
Brazo I	16-18	18-19	3	5
Cabeza	19-20	20	0	6

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Ataque Puño	8	46	1d3	45	3
Espada Bastarda	7	69	1d10+1	34	12
Hacha Combate	7	62	1d8+2	43	8
Daga	8	54	1d4+2	45	6
Escudo	7	41	1d6	63	12

Armadura: Es un auténtico caos. Piezas de metal y cueros sueltos que dejan muchas zonas de piel al aire.

Magia Espiritual 60%: Curación 2; Protección 3; Cuchilla Ígnea 3; Cuchilla afilada 2; Fanatismo 2.

Habilidades: Otear 48%; Rastrear 41%; Ocultarse 38; Saltar 44%; Tregar 48%; Primeros auxilios 52%; Esquivar 47%.

Nota: En su pesado fajín metálico oculta una daga envenenada (POT 12) No es que sea precisamente su arma favorita pero es un recurso que le ha salvado la vida en más de una ocasión. En una situación crítica podría fingir rendirse (antes que morir), para posteriormente asestar una puñalada traicionera.

