

Sonidos en la Noche.

Una aventura para una Cofradía recién creada o con poca experiencia. (Límite de Nivel 3).

Las noches de Gormalak, en el Barrio de las Lanzas, no han sido tranquilas durante la última semana, de entre los muros de una vieja propiedad salen aullidos, gritos, gruñidos y otros sonidos inteligibles. Los habitantes comienzan a hacer correr rumores cada vez más descabellados sobre la procedencia de tales sonidos, espectros, portales dimensionales, almas torturadas, experimentos fallidos de algún científico enloquecido... y éste último rumor es el real. Un grupo de seguidores de la Iglesia de la Luz ha estado experimentando con poderes de magia ancestral y avances científicos llevando a todos ellos a la locura. En los diferentes edificios han estado mezclando runas, seres salvajes y poderes místicos, el resultado final no ha sido el esperado.

La Cofradía ha saltado el muro que rodea la zona para rescatar a las criaturas encerradas, recoger los objetos y tesoros que se guarden en su interior o simplemente para acallar los sonidos y poder dormir. Sea como sea el tiempo apremia y hay que salir antes de que aparezca la guardia de la ciudad.

Jugadores: 1

Renombre: 25 por cada Jaula abierta.

Centellas: 50 si se abren 1 o 2 jaulas. 200 si se abren al menos 3 jaulas.

Turnos: 10

Condicionamiento: Ninguno

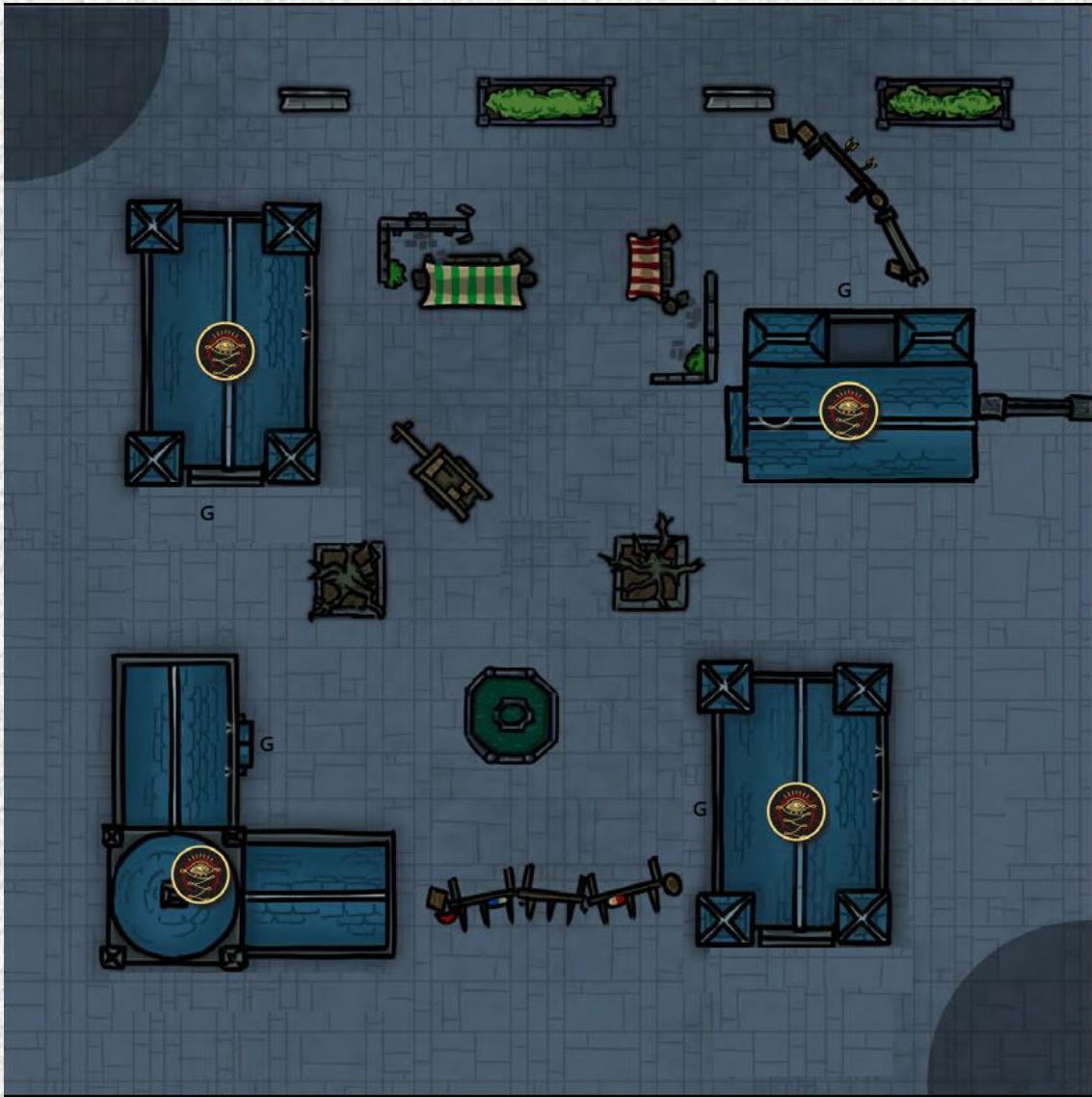
Escenario

Un amplio patio rodeado de edificios. Al menos debe haber un edificio por cada lado de la mesa, las entradas de todos ellos están cerradas y deben abrirse usando Tecnología o derribándolas (10 PV, Def 1 y Arm 2). Coloca las entradas mirando en diferentes direcciones.

Coloca 4 Marcadores de Pista en cuatro de los edificios. Coloca hasta 3 Marcadores de Tesoro en edificios adicionales (no puede haber en el mismo edificio un Marcador de Pista y un Marcador de Tesoro)

Coloca un Soldado Estatal delante de cada puerta con Marcador de Pista, no se alejarán más de 10 eslabones de la puerta que vigilan. Su prioridad es defenderla. (Cambia su Comportamiento a Asegurar Zona). Coloca un Soldado Estatal delante de cada puerta con Marcador de Tesoro, cuando se activen si no hay ningún aventurero en su línea de visión se moverá 5 eslabones (2 PA) en una dirección aleatoria, comprueba nuevamente si hay algún aventurero en su línea de visión, si no lo hay se mueve nuevamente 5 eslabones (2 PA) en una dirección aleatoria. Si en alguna de las comprobaciones hay algún aventurero en su línea de visión avanzará y tendrá un comportamiento agresivo.

Tras abrir cada puerta tira 1D6 aplicando +1 por cada puerta abierta después de la primera, con un resultado de 6 aparece un Científico enloquecido (Usa el perfil de: Morador de las Tinieblas), mientras haya un Científico enloquecido no podrá realizarse en ese edificio la acción de Liberar.



Alianzas

Cofradías

Guardias y Científicos

Animales

Objetivos

Cofradías: liberar a los animales/seres cautivos

Guardias: evitar que se abran las puertas y atacar a quienes las abran

Animales/seres enjaulados: huir o atacar a quien se ponga en medio.

REGLAS

La Cofradía debe liberar al mayor número posible de animales/seres enjaulados, para ello primero debe abrir las puertas de los edificios y después abrir las jaulas usando una acción de Liberar.

Liberar: Cualquier Aventurero en contacto con un Marcador de Pista puede gastar 2PA para descartar el marcador. Tras hacerlo se considera que ha localizado las jaulas y las ha abierto, lanza 1D6 para saber qué criaturas estaban prisioneras

1/ Pequeños animales, coloca una peana heroica en la puerta del edificio, cada turno mueve 4 eslabones en línea recta hacia el borde más cercano ignorando cualquier impedimento. Descarta la peana cuando haya llegado al borde.

2-4/ 1D3 animales salvajes. Coloca una peana heroica por cada animal en la puerta del edificio. Comprueba al inicio de cada turno por cada peana. Si hay alguna criatura que no sea Animal Salvaje a menos de 6" le atacará, en caso contrario moverá 6" hacia el borde más cercano. En el primer turno ignora al Aventurero que ha abierto la jaula para esta comprobación.

5/ Animal poseído. Coloca una peana heroica en la puerta del edificio. Comprueba al inicio de cada turno si hay alguna criatura a menos de 4", si es así avanzará y atacará a la más cercana, en caso contrario haz un movimiento aleatorio de 4" y vuelve a comprobar si hay una criatura a menos de 4", si la hay avanzará y atacará. En caso contrario, tras los dos movimientos finaliza su turno.

6/ Ser Dimensional. (Si sale este resultado más de una vez usa en su lugar el resultado de 5). Una explosión mágica sacude el edificio y la jaula se convierte en un portal a otra dimensión por la que surgen tentáculos que golpean el aire buscando seres a los que arrastrar. Todas las criaturas que en ese momento estén a 3 eslabones o menos de cualquier borde del edificio quedan atrapadas por los tentáculos. Cada turno son arrastradas 2 eslabones hacia el centro del edificio, si llegan al punto central desaparecerán en otra dimensión y se considerarán derrotadas.

Los tentáculos pueden golpearse para liberar a cualquiera que esté prisionero. Éste no puede volver a quedar atrapado.

ARM: 2 DEF: 0 (4 si quien ataque es el prisionero) RM: 5 PV: 12



Al acabar la misión si se han abierto al menos 3 jaulas la Cofradía podrá añadir como acompañante 1 Animal Enjaulado, si se han abierto las 4 podrán llevar 2 acompañantes Animal Enjaulado. Si este acompañante es derrotado no se hace tirada de supervivencia, ha muerto definitivamente.

Animales Enjaulados

BASE: 1 PERSONALIDAD: Agresiva NIVEL: 1

DES: 11 CON: 12 V: 6 PR: 10 MOV: 3 PA: 4

HC: 10 HD: 0 HM: 0 DEF: 4 RM: 0 RP: 10

PUNTOS DE VIDA: 12 ARM: 1 PUNTOS DE MAGIA: 6

ARMAS PRIMARIAS	VEL/REC	DAÑO	ALC
Naturales	5	1D6+2+1D3	

ARMAS SECUNDARIAS	VEL/REC	DAÑO	ALC

RASGOS ESPECIALES: Ataque a la Carga

EXPERIENCIA: 300 EQUIPO: _____

CENTELLAS: 0 _____

Animal Poseído

BASE: 1 PERSONALIDAD: Agresiva NIVEL: 3

DES: 12 CON: 16 V: 13 PR: 12 MOV: 4 PA: 4

HC: 12 HD: 0 HM: 0 DEF: 3 RM: 3 RP: 8

PUNTOS DE VIDA: 18 ARM: 3 PUNTOS DE MAGIA: 16

ARMAS PRIMARIAS	VEL/REC	DAÑO	ALC
Naturales	3	1D6+3+1D6	0

ARMAS SECUNDARIAS	VEL/REC	DAÑO	ALC

RASGOS ESPECIALES: Movimiento Abrupto
Colera Salvaje
Ataque a la carga

EXPERIENCIA: 450 EQUIPO: _____

CENTELLAS: 0 _____