

EL EJERCITO DE NEGRA CORAZA

Los personajes están en la plaza de la ciudad Elos viendo un ahorcamiento. Han conseguido estar entre los primeros par ver como ahorcan a Lerinom, un mago que traiciona al rey.

Una vez que la celebración comienza, el verdugo le pregunta en tono jactancioso al pobre mago su último deseo. “Ignorante y maldito rey-grita el desquiciado viejo-, mi intención no era otra que salvar de la destrucción a su maldito pueblo”. El verdugo comienza a reír mientras deja a la cuerda tensarse. Apenas el mago expira deja caer de su mano un curioso papiro que uno de los personajes junta.

“El rey me mando a matar por encontrarme husmeando en la biblioteca del palacio, pero no lo hice como acto de traición sino buscando un documento muy importante “LA AMERIDA”. En ese libro se encuentra información valiosa para la humanidad pues unos malvados espíritus, los servidores de Gitore, se están armando para la batalla. Ellos planean abrir un portal desde su mundo y entrar a invadir Faleron, en “LA AMERIDA” se encuentran datos de cómo evitar que esto suceda.

Por favor, sea quien sea el que tenga este papiro en las manos, le suplico por el bien de esta tierra que valla al palacio real y busque “LA AMERIDA”. Es la única forma de que el orden natural del universo se mantenga”.

Una vez en la entrada del palacio, los personajes se topan con un grupo de 1d8/2 unidades de soldados de a pie cuyo líder tiene una habilidad social de 4, este líder les pregunta porque van a entrar al palacio.

Nombre: Soldado a pie	
Raza: Humana	
Fuerza: 5	Combate: 7 (8A/8D)
Agilidad: 4	Conocimientos: 4
Inteligencia: 4	Sociales: 2
Carisma: 2	Latrocinio: 4
PV: 15	Magia: 1
Equipo: Espada corta (+1A) y cota de malla (+1D).	
Lugares: Se les ve en todas las ciudades de “Faleron”, a veces en lugares alejados.	

Ya dentro del palacio, se necesita que un personaje saque una tirada de inteligencia mayor a 9 para encontrar la puerta de la biblioteca. Cada vez que se haga una tirada menor, los personajes abren una puerta equivocada y se enfrentan a 1 soldados de a pie Por personaje.

Cuando consiguen encontrar la puerta correcta (superar la tirada de 9), entran a la inmensa biblioteca del palacio. La sala es enorme, las altas paredes se encuentran totalmente llenas de libros y mientras comienzan a buscar cual de todos podría ser encuentran sobre una de las mesas un pequeño libro con cubierta café caoba que en la portada dice en grandes letras doradas “LA AMERIDA, tratado de los servidores de Gitore”.

Una vez que toman el libro en las manos escuchan unos pasos acompañados de una voz acercándose a las puertas de la biblioteca. “Desde que encontraron a ese vagabundo husmeando en la biblioteca nos han alargado el numero de rondas, que cansado ¿No chicos?” dice la voz mientras comienza a girar el pomo de la puerta. Para lograr salir de la sala sin ser vistos por el grupo de soldados a pie que se acerca, cada personaje debe sacar una tirada de latrocinio de 6, los personajes que no lo consigan deberán enfrentarse a 3 soldados de a pie.

Conseguido el libro los personajes se dirigen a la taberna de la ciudad a estudiar más a fondo el texto que robaron de la biblioteca real y mientras caminan son atacados por 2 ladrones con las intenciones de tomar todo lo que ellos llevan (incluyendo el libro).

Nombre: Ladrón	
Raza: Humano	
Fuerza: 5	Combate: 7 (7A/7D)
Agilidad: 8	Conocimientos: 5
Inteligencia: 5	Sociales: 3
Carisma: 3	Latrocinio: 7
PV: 15	Magia: 1
Equipo: Daga (+0A) y ropa de cuero (+0D).	
Lugares: Aparecen en ciudades, pueblos y bosques de todas las tierras de “Faleron”.	

Llegados ya a la taberna se sientan en una mesa y comienzan a observar el libro, notan que tiene un separador dentro y lo abren en las paginas entre las que se encuentra dicho separador, en la pagina de la izquierda se ve la imagen de un ejercito vestido de armaduras negras y en la pagina de la derecha se encuentra un misterioso texto.

“...de esta manera Gitore alineara a sus tropas para el día del ajusticiamiento. Cuando las malvadas tropas de negra coraza estén preparadas para la invasión, el ayudante de Gitore, ese que vive entre los hombres de Faleron pero no pertenece a ellos subirá lo alto del Monte Ogonet y una vez en el centro del templo Falcon abrirá la puerta de la destrucción para este mundo. Pero aun queda una esperanza para Faleron, un grupo de valientes que se alzara contra el servidor principal de Gitore y evitara que el portal sea abierto”.

Puesto que el Monte Ogonet se encuentra en el continente de Tolec, totalmente lejos de nuestros personajes, ellos se dirigen al pueblo Mati, a buscar una embarcación que los lleve lo antes posible hasta Tolec. Mientras van de camino, se hace de noche, Si deciden descansar en la posada del pueblo de Mase, mientras toman un par de cervezas en el comedor de la posada y hablan de cómo conseguir un barco, conocen a un marinero que les ofrece llevarlos si parten en ese mismo instante.

Nombre: Ader	
Raza: Humano	
Fuerza: 7	Combate: 5(6A/5D)
Agilidad: 5	Conocimientos: 7
Inteligencia: 5	Sociales: 5
Carisma: 6	Latrocinio: 1
PV: 21	Magia: 1
Equipo: Martillo (+1A)	

Si deciden seguir recto simplemente no se lo encuentran.

De camino al pueblo Mati, ya siendo de noche los personajes son atacados por 3 osos que parecen haber surgido del bosque Tal. Aunque esos osos son diferentes, tienen los ojos rojos (+1 en todas las tiradas).

Nombre: Oso	
Raza: Animal	
Fuerza: 6	Combate: 4 (6A/5D)
Agilidad: 3	Conocimientos: 1
Inteligencia: 2	Sociales: 1
Carisma: 1	Latrocinio: 1
PV: 18	Magia: 1
Equipo: Garras largas (+1A), fuertes colmillos (+1A) y piel resistente (+1D).	
Lugares: Suelen vivir en el "Bosque Tal" aunque a veces se les ve en a base de muchas de las montañas de "Faleron".	

Una vez en el pueblo de Tal se suben al barco de Ader, si no lo encontraron en Mase, deben superar una tirada de carisma para convencerlo de que los lleve de gratis. Una vez dentro del barco comienzan la larga travesía hacia el pueblo de Ister en Tolec. De repente la pequeña embarcación se ve atacada por 2 tiburones que también tienen la extraña característica de los osos, ojos rojos (+1 en todas las tiradas), como Ader y su segundo al mando deben mantener el barco en ruta solo los personajes luchan contra los tiburones.

Nombre: Tiburón	
Raza: Animal	
Fuerza: 5	Combate: 5 (7A/5D)
Agilidad: 6	Conocimientos: 3
Inteligencia: 4	Sociales: 2
Carisma: 2	Latrocinio: 4
PV: 15	Magia: 1
Equipo: Dientes filosos (+2A).	
Lugares: Se les ve nadando en todas las extensiones de agua de las tierras de "Faleron".	

Terminado el combate comienzan a relajarse cuando alguno de los personajes ve una tormenta acercarse y corre a avisar a Ader. Dentro de la cabina, Feuter, el 2º al mando le dice a Ader que no te haga caso, que el lleva mucho de ser marinero y que esta seguro de que el clima estará calmado. El personaje hace una tirada de sociales contra Feuter (4 sociales) para convencerlo.

Si no lo convence, la tormenta azota el barco hasta que este naufraga en la Isla Ar, donde deben ganar una tirada de carisma con el líder de la tribu Iso (2 carisma) para que les preste una barca y logren llegar al pueblo de Ister. Si lo convencen, el viaje sigue tranquilo hasta el puerto del ya mencionado pueblo.

Cuando los personajes desembarcan, se encuentran de frente con un hombre muy misterioso el cual les comienza a hablar. "Hola jóvenes aventureros. Yo soy el mago Turime, primer servidor de Gitore en esta tierra de mortales, aplaudo sus esfuerzos de evitar el ajusticiamiento de mi señor aunque estos hayan sido totalmente inútiles. Tal vez mis animales no los vencieron, pero de seguro yo lo haré".

Status del Mago

Nombre: Turime	
Raza: Demonio	
Fuerza: 9	Combate: 5(5A/10D)
Agilidad: 8	Conocimientos: 7
Inteligencia: 8	Sociales: 5
Carisma: 8	Latrocinio: 4
PV: 27	Magia: 9 (12)
Equipo: Báculo (+1Magia), Collar encantado (+2 Magia) y Armadura mágica (+5 defensa)	

Una vez que la vida de Turime llegue a 15 o menos este se pone a levitar y dice unas cuantas palabras. "Aparentemente, si son dignos de una pelea con alguien tan poderoso como yo me gustaría seguir el combate pero mi amo necesita de mis servicios antes del anochecer" agita su báculo y desaparece.

Los personajes comienzan el recorrido hacia el Monte Ogomet atravesando ágilmente las praderas de Aguc. Mientras los personajes corren hacia las faldas del monte, un águila sobrevuela la pradera y comienza a hacer un ruido, como alertando a alguien de la presencia de los personajes. De repente, acude rápidamente un centauro bajo los efectos de Turime, los ojos rojos (+1 a todas las tiradas) lo delatan.

Nombre: Minotauro	
Raza: Mitológica	
Fuerza: 8	Combate: 8 (10A/8D)
Agilidad: 5	Conocimientos: 2
Inteligencia: 3	Sociales: 1
Carisma: 1	Latrocinio: 3
PV: 24	Magia: 3
Equipo: Grandes cuernos (+2A).	
Lugares: Viven en la pequeña "Isla de Ar" apartados de casi todo el mundo.	

Cuando los personajes se acercan al monte, entran por un segundo a descansar al templo Unedo, donde miran unos extraños cristales brillantes, los personajes que los agarren hacen una tirada de magia de dificultad 5 y los puntos extra los recuperan en vida (si los extra sobrepasan el tope por fuerza, únicamente llegan al tope) luego todos los cristales dejan de brillar y pierden su efecto. Una vez descansados los personajes, se preparan para la ronda final de su aventura. Comienzan el empinado acenso del monte Ogomet, una vez que logran llegar a la cima donde se encuentra el templo Falcon, descubren que el sol se acaba de poner y en el centro encuentran a Turime, terminando su conjuro. A diferencia de lo que los personajes esperaban lo que sucede es que a Turime se le ponen los ojos rojos, luego su rostro y su voz cambian. "Haz sido un buen sirviente Turime, ahora que he podido entrar a este mundo tomando control de tu cuerpo, solo debo bajar asta unedo para abrir la puerta a mis legiones oscuras. Un minuto, quienes son ustedes...".

Status del extraño ser

Nombre: Gitore	
Raza: Demonio	
Fuerza: 12	Combate: 6(6A/11D)
Agilidad: 9	Conocimientos: 7
Inteligencia: 9	Sociales: 5
Carisma: 2	Latrocinio: 4
PV: 36	Magia: 11 (14)
Equipo: Báculo (+1Magia), Collar encantado (+2 Magia) y Armadura mágica (+5 defensa)	
Poder especial: Ojos rojos (+1 a todas las tiradas)	

Una vez que los personajes logran matar a Gitore, lo ponen sobre el altar en el templo de Falcon y recitan el conjuro que se encuentra en la ultima pagina de "LA AMERIDA" con el cual transportan el cuerpo muerto de Turime con el alma agonizante de Gitore de regreso al mundo de las tinieblas y la oscuridad, bajan hasta el pueblo Milen, entran a la taberna del lugar y disfrutan de una cerveza. Ahora son héroes, aunque nadie lo sabe.

BONUS:

*Una tirada de inteligencia del personaje que logro encontrar la puerta de la biblioteca, si supera la inteligencia de este +1 a dicha habilidad.

*(Si no pasaron a la posada de Mase) Una tirada de carisma del personaje que consiguió que Ader los llevara si supera el carisma de este +1 a dicha habilidad.

*Se recarga la vida de todos los personajes que consiguieron recuperar vida en el templo Unedo.