



UN CUENTO DE
Rhoeas

Por orden del Rey

THE
ROAMERS

ÍNDICE



1. Introducción.....	3
1.1. ¿Esto qué es?.....	3
1.2. Resumen de la aventura.....	5
2. Personajes.....	7
2.1. Capitana Alba / Capitán Álvaro.....	7
2.2. Helena / Heldo.....	10
2.3. Guardia Negra Jean.....	13
2.4. Sargento Pierre.....	16
2.5. Talio / Talia.....	19
3. Aventura.....	22
3.1. Introducción.....	22
3.2. El campamento rhoesiano.....	22
3.3. Miritrias.....	26
3.4. La guarida de la Orden.....	28
3.5. El Monasterio Mayor.....	30
3.6. El Pacto.....	31
3.7. Epílogo.....	33
Apéndice I - Personajes No Jugadores y Enemigos.....	34
PNJ canon.....	34
PNJ principales.....	34
PNJ secundarios.....	35
Apéndice II - Fichas de Personajes.....	36
Apéndice III - Cartas y documentos.....	40
Apéndice IV - Música recomendada.....	42
Créditos.....	43

INTRODUCCIÓN



¿ESTO QUÉ ES?

Por Orden del Rey: Un Cuento de Rhoegas es una aventura *one shot* para 4 o 5 jugadores pensada para jugarse en una sola sesión (unas 4 horas) y tiene lugar en el universo de **Cuentos de Rhoegas**, creado por **The Roamers**.

Esta partida desarrolla una trama canon dentro de este universo y da por hecho que se tiene cierto conocimiento sobre la ambientación ya establecida. En este manual encontrarás una guía de la aventura y anotaciones sobre los puntos clave y motivaciones de los personajes que necesitarás a la hora de dirigirla. **Puedes encontrar más información sobre el universo de Cuentos de Rhoegas** en la sección *Biblioteca* de nuestra página web, en el **Manual de Ambientación**. ⁽¹⁾

El sistema de reglas y fichas en el que se basa esta aventura es el sistema **Fate Básico**, que puedes conseguir por la vía *tú pones el precio* en la página de **Nosolorol**, pero **puedes adaptar la aventura al sistema que prefieras** y/o conozcas.

A lo largo del manual encontrarás **nombres de personajes separados por una barra** (p.ej. Julio/Julia). Hemos intentado hacer la aventura lo menos limitada posible en cuanto a géneros sin que perdiese coherencia dentro del contexto sociocultural de este universo, así que tú y/o tus jugadores tenéis total **libertad para elegir el género de estos personajes** antes de comenzar la partida.

Por último, ya sabes que *Por Orden del Rey: Un Cuento de Rhoegas* es una aventura totalmente gratuita. Si decides descargar y jugar esta partida con compañeros roleros, sobra decir que **monta-**

enseñáis por alguna de nuestras redes: **Facebook** (<https://www.facebook.com/theroamersrol/>) o **Instagram** (@theroamersrol)

En el siguiente apartado encontrarás un **resumen** para ponerte en contexto y prepararte como director de juego para lo que los jugadores van a vivir en su aventura. **No le enseñes ese texto a los jugadores.** Más adelante tienes la guía completa de la aventura con los pasos que podrán seguir los jugadores y la información que irán recabando en cada momento. Hemos utilizado un **lenguaje informal** y un **formato muy esquemático**. Al fin y al cabo, este manual no deja de ser la guía que hemos utilizado nosotros para dirigir nuestras partidas, pero esperamos que se entienda lo suficientemente bien como para que dirijas tú las tuyas propias sin ningún problema.

(1) <https://theroamers.es/rhoeas-iii/biblioteca-rhoeas-3/>

RESUMEN DE LA AVENTURA

Es el año 511 d.M. en los Reinos del Este. Los reinos de Olmas y Rhoegas se encuentran inmersos en una guerra por el poder territorial. Los Pueblos Libres han optado por ayudar a Olmas dándoles una clara ventaja en la guerra al dejarles pasar por sus tierras para asaltar a Rhoegas, mientras que Miritrias se mantiene neutral.

En esta aventura, 4 o 5 jugadores interpretarán a personajes de distintos reinos y tendrán que unir fuerzas para evitar la catástrofe que está a punto de ocurrir en Miritrias en pos de la victoria de Rhoegas. Así evitarán la muerte de cientos de olmanenses y miritrenses.

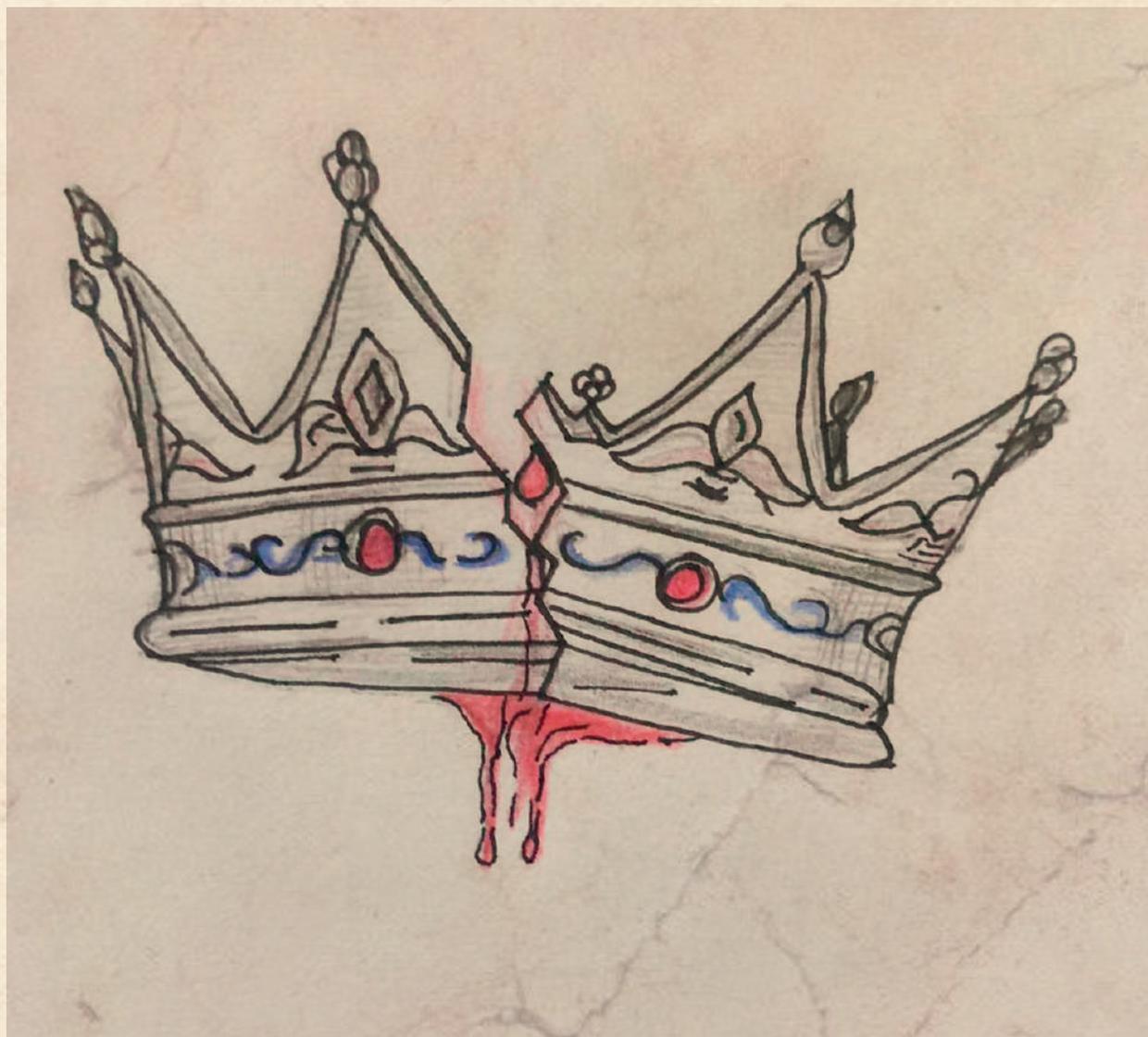
Mañana se celebrará un pacto entre Olmas y Rhoegas en el Monasterio Mayor de Miritrias, en el que ambos reinos firmarán la tregua. Bélzor tiene intención de llegar a un acuerdo de paz, pero Manrique, el rey de Rhoegas, tiene un plan distinto. Pretende destruir Miritrias desde dentro, ya que ha llegado a sus oídos que Olmas puede estar intentando hacer tratos con este reino y además hay decenas de batallones olmanenses acampados en la ciudad. Una vez lleve a cabo este movimiento, la misma mañana del pacto, le ofrecerá a Bélzor la rendición y esperará que la acepte al haber perdido tantos soldados en Miritrias por este ataque sorpresa.

A Venly, uno de los hombres más cercanos a Bélzor, le han llegado rumores de que algo va a ocurrir en Miritrias. Preocupado por todos los soldados olmanenses que tienen allí destinados, organiza una misión secreta con sus hombres de confianza para averiguar qué va a ocurrir, evitarlo si es necesario y avisar a Bélzor antes de que se lleve a cabo el pacto.

Los jugadores comenzarán con pequeñas píldoras de información. Al principio solo sabrán que algo va a ocurrir en Miritrias. En el campamento en el que comienzan encontrarán indicios de que

«eso» va a ocurrir esta misma noche. Investigando más a fondo, verán que la Orden, un grupo extremista rhoesiano que ha trabajado en otras ocasiones en secreto para el rey Manrique, es quien se va a encargar de destruir Miritrias colocando explosivos en las minas subterráneas que cruzan la ciudad de lado a lado. De ese modo, no tendrán más remedio que enfrentarse a ellos para evitar el desastre.

Finalmente, irán al Monasterio Mayor a contarle la información a sus superiores. Allí presenciarán el Pacto de la Traición, en el que Bélzor inicia un ataque contra el propio Manrique, acabando así con su vida y acelerando la victoria de la invasión Olmas sobre Rhoecas.



PERSONAJES

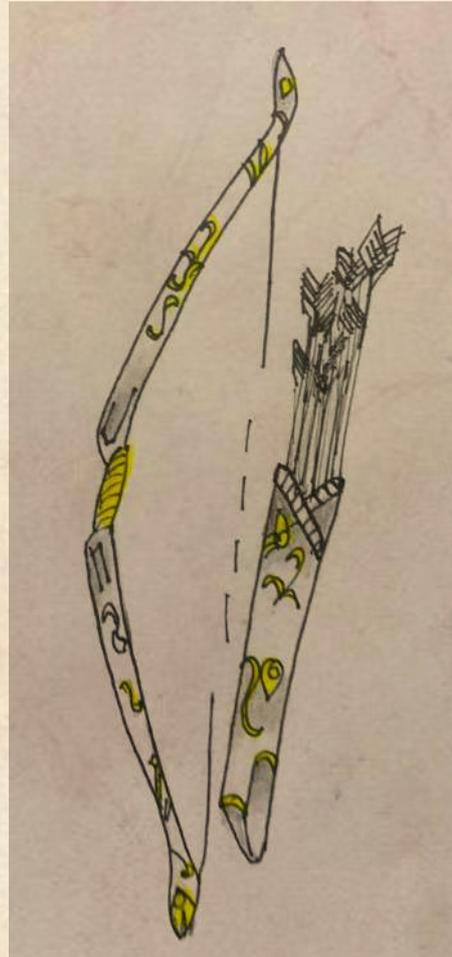


CAPITANA ALBA / CAPITÁN ÁLVARO

TRASFONDO

Se podría decir que creciste dentro del Ejército Rhoesiano. Tu padre fue capitán del Ejército, al igual que lo fue su padre, y desde pequeña/o supiste que seguirías la tradición familiar.

Poco a poco fuiste escalando puestos sin demasiado esfuerzo y conseguiste destacar entre tu escuadrón en todas y cada una de las misiones que realizaste. Pero en una de las misiones no solo destacaste como militar, sino que destacaste ante una muchacha / un muchacho miritrense. Conociste a Julia / Julio, una joven / un joven gemóloga/o de gran talento y belleza, en una taberna de Miritrias en la que tú



y tu escuadrón habíais parado a descansar en mitad de la misión. Entre risas y cervezas conectasteis rápidamente y a través de cartas y visitas fugaces prolongasteis esa relación hasta el día de hoy.

Llegaste a capitana / capitán poco antes de que estallara la guerra contra Olmas. Desde entonces, no has hecho más que luchar contra batallones olmanenses recibiendo órdenes confusas desde arriba. No ha habido treguas, no ha habido misiones de

salvamento, no ha habido ni un momento de calma en el que poder escaparte a Miritrias a ver a Julia / Julio, con la/el que esperas poder casarte en cuanto acabe la guerra. Y comienzas a sospechar de que hay algo que no os están contando. Manrique es un rey querido por el pueblo rhoesiano, pero bien sabes que cuando la luz es potente, también lo es la sombra que la acompaña, y tanto secretismo y falta de información te dice que puede estar tramando algo que no le interesa que sepáis los escuadrones destinados a la zona de Miritrias.

De momento tu misión es liderar escuadrones de reconocimiento en el campamento fronterizo en el que estás destinada/o cerca de Miritrias. Se rumorea que Manrique va a realizar un pacto con Bélzor en menos de veinticuatro horas en el Monasterio Mayor, cerca de donde os encontráis. No puedes evitar la impotencia que sientes al pensar que si ese rumor es cierto, os deberían haber informado hace ya tiempo de ello oficialmente.

LOS ÚLTIMOS ACONTECIMIENTOS

Ayer pillasteis a un pequeño escuadrón de olmanenses husmeando por vuestra zona de guardia y, tras un cruento combate, conseguisteis capturar a dos de ellos. Atados en uno de los postes de vuestro campamento, tú y Helena/Heldo, una/o de tus mejores soldados, pasasteis la noche interrogándoles por orden del general Corvitt para averiguar cuáles eran sus intenciones. Vuestras órdenes eran claras: sacarles la información y ejecutarlos una vez la tuvieseis.

Sin embargo, cuando el Guardia Negra os contó lo que hacían allí en medio de un ataque de ira, la opción de ejecutarles se volvió un poco más difusa en tu cabeza. Tienen motivos suficientes como para pensar que vuestro rey está tramando algo en la ciudad de Miritrias. Aún no saben cómo ni por qué, pero toda la gente que hay en la ciudad podría correr un grave peligro. Todo lo que te contaba,

aunque fuese ambiguo, coincidía con las sospechas que llevabas elaborando durante meses. Al parecer, no estabas tan loca/o como pensabas. Manrique tramaba algo y lo iba a realizar en Miritrias. En ese momento Julia/Julio se pasó por tu cabeza y te hirvió la sangre. Ya no solo por tu reino, sino por el amor de tu vida: si es verdad que Manrique está poniendo en riesgo su vida, estás dispuesta/o a averiguarlo y, una vez lo hagas, le pedirás explicaciones a tu rey tú misma/o.

De momento sabes que los olmanenses buscaban pistas sobre este hecho en vuestro campamento. Algún general tiene que guardar algún tipo de información sobre lo que va a ocurrir. Además, sabes que tienen un contacto en Miritrias que conoce bien las calles de la ciudad en caso de necesitar buscar pistas por allí, así que no te queda más remedio que colaborar con ellos para entre todos conseguir esclarecer todo este embrollo. Bien es cierto que en tu naturaleza está el desconfiar de los olmanenses, pero ellos han contado bastante solo para ganar tu favor y sus palabras tienen lógica. Además, uno de ellos podía haber matado a Helena/Heldo y bajó la ballesta a tiempo, a pesar de ser capturado por ello. La decisión es arriesgada, pero, una vez más, te fías de tu instinto.

HELENA / HELDO

TRASFONDO

Creciste en Atribuída, un pequeño pueblo del Valle de Mérilon en el reino de Rhoegas, al amparo de una familia humilde de granjeros.

Hace un año, cuando la Guerra contra Olmas estalló, emisarios del Ejército Rhoesiano fueron enviados a los pueblos a buscar voluntarios para unirse a sus filas. Aunque bastantes atribuyenses se unieron al ejército, sobra decir que en tu familia lo más parecido a una espada que habíais cogido en



vuestra vida era una azada, así que os mantuvisteis al margen.

Os mantuvisteis al margen al menos hasta que un grupo de extremistas rhoesianos que se presentaban como la Orden llegó a vuestro pueblo. Fueron casa por casa amenazando a las familias con asesinarlos a todos si no se unía al menos uno de los miembros al Ejército Rhoesiano. Aún sueñas con aquel momento, con varios miembros de la Orden llegando a tu casa, con la gran espada de aquel hombre de pelo azul atravesando el esternón de tu padre y quitándole la vida cuando se le ocurrió plantarles cara. Era morir a sus manos o morir en el frente, y tenías claro lo que tenías que hacer para salvar a tu madre y tu hermana pequeña.

Poco después de unirme al Ejército, te llegó una carta de tu madre. En ella te contaba cómo un escuadrón del ejército olmanense había llegado a Atribuída y había arrasado con todo a su paso. Tu

su paso. Tu madre y tu hermana habían conseguido escapar y ahora se refugiaban en una posada en un pueblo vecino, Puerta Cristal, que aguantaba los ataques olmanenses gracias al buen hacer de la Guardia Vecinal.

Has pasado los últimos meses entrenando duramente entre las filas del Ejército Rhoesiano y combatiendo contra olmanenses para defender tu país, aunque no se te quita de la cabeza que fueron precisamente unos rhoesianos los que acabaron con la vida de tu padre. Desde el principio mostraste una destreza con la espada superior a los soldados de tu nivel, y poco a poco se hacen más lejanos los días en los que arabas el campo. Ahora eres una/un soldado, terca/o e impulsiva/o, pero a la vez con el pensamiento de darlo todo para defender a los tuyos. Tu madre y tu hermana no volverán a sufrir las consecuencias de una guerra nunca más.

Llevas varias semanas destinada/o en un campamento fronterizo cerca de Miritrias, esperando nuevas de los rumores que os llegan. Se dice que Manrique, vuestro rey, y Bélzor, el rey olmanense, van a firmar un pacto en menos de veinticuatro horas en el Monasterio Mayor. Aun así vuestras actividades militares no cesan.

LOS ÚLTIMOS ACONTECIMIENTOS

Ayer pillaste a un pequeño escuadrón de olmanenses husmeando por vuestra zona de guardia del campamento. Liderados por la capitana Alba / el capitán Álvaro, os enfrentasteis a ellos. En mitad del combate, uno de los soldados olmanenses consiguió desarmarte y temiste por tu vida cuando viste a poco más de dos palmos de ti una ballesta apuntando a tu cabeza. El soldado que la sujetaba, sin embargo, no disparó. «No queremos haceros daño. Marchaos», os dijo, mientras poco a poco bajaba su arma. Y con ese acto de misericordia, la capitana / el capitán tuvo la oportunidad de atacarle con la guardia baja y dejarle noqueado.

El combate acabó con varias bajas olmanenses. El soldado que te había perdonado la vida y su compañero de la Guardia Negra fueron capturados por vosotros. Atados en uno de los postes de vuestro campamento, tú y la capitana Alba / el capitán Álvaro, pasasteis la noche interrogándoles por orden del general Corvitt para averiguar cuáles eran sus intenciones. El Guardia Negra acabó confesando que intentaban colarse en vuestro campamento porque tienen motivos suficientes como para pensar que vuestro rey está tramando algo en la ciudad de Miritrias. Aún no saben cómo ni por qué, pero toda la gente que hay en la ciudad podría correr un grave peligro. En ese momento recordaste a tu padre muriendo atravesado por una espada rhoesiana y no te resultó una idea tan descabellada.

Ignoras por qué motivo, pero tu capitana/capitán parece creerles. Lo que es evidente es que si aquellos hombres quisieran haceros daño, tú no seguirías ahí de pie para contarlo, así que en cierto modo tienes una deuda con ellos. Sea como fuere, las órdenes de la capitana son claras: llegar al fondo de todo este asunto y averiguar si es cierto que va a ocurrir algo en Miritrias. Si algo le ocurriese a tantas personas sin que tú no hayas hecho todo lo que está en tu mano para evitarlo, no te lo perdonarías nunca. No te hace demasiada gracia cooperar con el enemigo, pero parece que, llegados a este punto, los bandos cada vez son menos importantes.

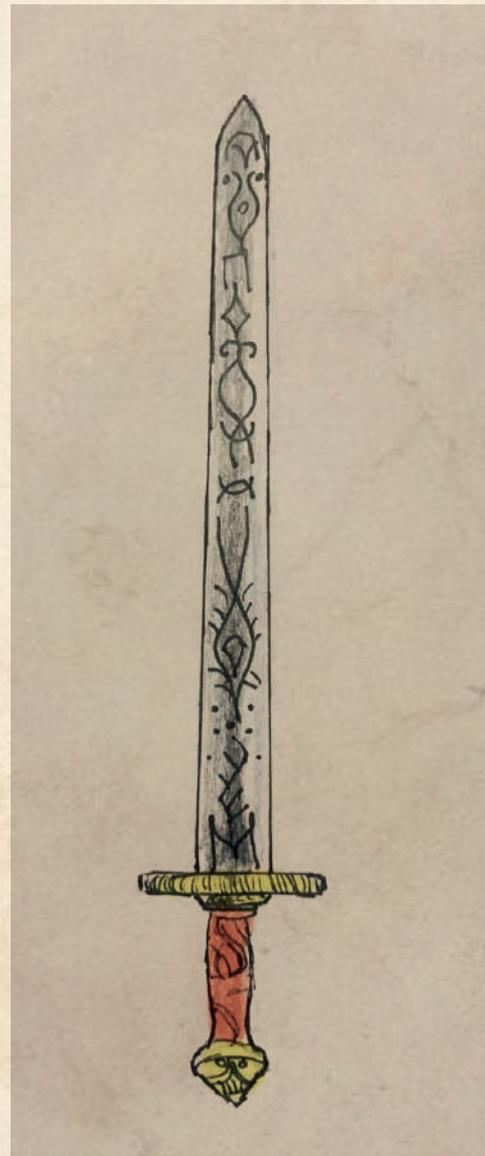
GUARDIA NEGRA JEAN

TRASFONDO

Has acabado recientemente el entrenamiento en la Escuela Negra, la academia militar de Olmas que forma a la Guardia Negra, la élite de Olmas en la guerra. Vienes de una familia humilde, pero destacaste en el servicio militar obligatorio y tras ello ingresaste en la Escuela Negra para seguir el camino militar. Has acabado como primero de tu promoción, destacando sobretodo en el manejo de las armas.

Al licenciarte, ya que fuiste el mejor de tu curso, se te destinó directamente al frente, al servicio del prometedor Venly, uno de los hombres de confianza del rey Bélzor. Para ti fue un gran honor poder servir a alguien tan cercano al rey al salir de la instrucción y esperabas no defraudarle.

La guerra contra Rhoegas empezó poco después. El caudillo Jon abrió el paso a través de los Pueblo Libres y empezaron las movilizaciones. Recuerdas en una escaramuza cómo un pelotón de rhoegasianos jugó con el disfraz: se hicieron pasar por mendigos en las calles de un aldea, afectados por la guerra. Cuando muchos hombres bajaron la guardia, fueron asesinados por esos supuestos mendigos, con puñales y cuchillos y al grito de «¡Por la Orden, por Manrique, por Rhoegas!». Desde ese día, has desconfiado en las batallas contra Rhoegas, que busca otras tretas y artimañas de ese estilo, sin honor. Aunque para tu sorpresa ninguno de los prisioneros captura-



dos sabía nada de esa supuesta Orden, ni siquiera aquellos que hablaron todo lo que sabían y algo más.

La guerra está siendo dura, hasta que ha llegado a un punto muerto. Por esto, Bélzor se va a reunir con el rey de Rhoegas, Manrique, en el Monasterio Mayor de Miritrias, para intentar llegar a un tratado de paz. O al menos eso es lo que parece.

Venly tiene un informante en el pueblo de Miritrias, Talio/a, pero eso no es lo importante. La cuestión es que le ha llegado información sobre movimientos sospechosos de Rhoegas y de Manrique, una especie de preparaciones extrañas para la reunión, o algo así, y Venly quiere saber más. Parece que Manrique prepara algo grande, pero no sabe el qué. Todo apunta a que prepara algo en contra de la ciudad, pero necesitáis pruebas.

Descubrirlo era la misión de tu pelotón, hasta que os emboscaron unos rhoegasianos y masacraron a los pocos guardias negros y soldados que teníais la orden de averiguar qué planeaba Manrique y volver al monasterio.

LOS ÚLTIMOS ACONTECIMIENTOS

Solo habeis sobrevivido el sargento del ejército regular Pierre y tú. Los rhoegasianos os han capturado y os tienen como prisioneros en su campamento. Lo principal es cumplir con la misión, aunque viendo la situación parece imposible.

Después de la emboscada y de que os apresaran, dos rhoegasianos/as os han estado interrogando. Aguantaste todo lo que podías hasta que la rabia se apoderó de ti. Empezó poco a poco, molestándote cada vez más hasta que pregunta tras pregunta estallaste. Acabaste confesando que intentabais colaros en el campamento porque tenéis motivos suficientes como para pensar que Manrique está tramando algo en la ciudad de Miritrias. Aún no sabes cómo ni por qué, pero toda la gente que hay en la ciudad podría

correr un grave peligro. Buscabais pruebas en el campamento que os podrían ayudar a parar el plan de Manrique y evitar que le pase algo a la ciudad y que desbalanceé la guerra a favor de Rhoegas. Sospechais que toda la gente que hay en la ciudad podría correr un grave peligro.

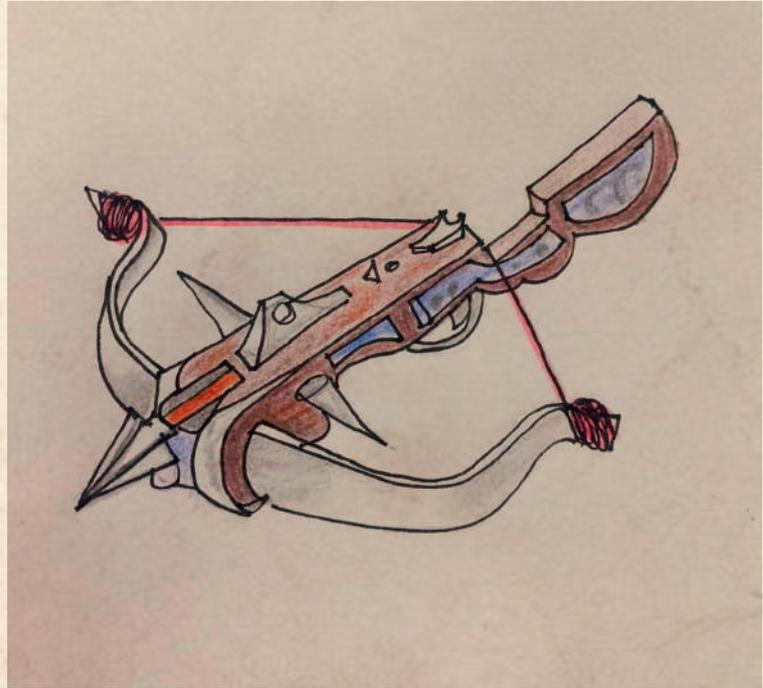
Ni el capitán/a ni su soldado parecieron sorprenderse de tus declaraciones, pero viste la duda en sus ojos. Como si no supieran nada del supuesto plan. Y, sobre todo, algo consternados por atacar Miritrias. Aunque sean rhoesianos/a, si colaboraran podrían apoyaros en la misión siempre que demuestren que son de fiar y que quieren evitar que pase algo con Miritrias, sea lo que sea.

Tenéis hasta mañana al mediodía para entregarle a Venly las pruebas de lo que supuestamente trama el rey rhoesiano y evitar el desastre que dicen que va a ocurrirle a Miritrias, así que no hay tiempo que perder.

SARGENTO PIERRE

TRASFONDO

Naciste cerca de Grand Granier, en Olmas. En un barrio humilde y una familia humilde. Tu padre estuvo ausente pues era soldado y murió antes de que llegaras a conocerlo. El hambre era habitual en casa, pues Olmas es una tierra pobre en recursos.



Tras una infancia dura tenías una cosa clara: Olmas necesitaba hombres que lucharan por ella, y tú ibas a ser uno de ellos. Cuando tuviste la edad suficiente, hiciste el servicio militar obligatorio. Aunque no destacaste demasiado en él, te enrolaste en el ejército de Olmas.

No eras el mejor ni con las armas ni con la estrategia, pero tu ingenio fue visto por un Guardia Negra que comandaba una gran parte del ejército. Te enviaron a Nueva Olmas, no a la Escuela Negra donde se forma a la Guardia Negra, pero sí a otros centros de estudios, útiles para el ejército. Te formaron en medicina; incluso tuvieron que enseñarte a leer y escribir, aunque eso fue pan comido para ti. Tras estar un tiempo allí, cuando estuviste listo te volvieron a destinar al frente.

Las invasiones de los bárbaros del norte forjaron tu carácter y temple. En esas batallas muchos de tus compañeros hubieran muerto si no fuera por tus cuidados de campo, así que pronto te ga-

naste el respeto y la admiración de muchos de los hombres. Tras mucho tiempo de servicio fuiste ascendido a sargento, el mayor rango dentro del ejército sin ser parte de la Guardia Negra, la élite militar de Olmas.

Empezó hace un año la guerra contra Rhoegas. Fuiste destinado bajo las órdenes del prometedor Venly, junto a tus hombres. El muchacho era uno de los favoritos del rey, así que era un gran honor. Las primeras ofensivas eran bastante crudas, muchos de tus hombres volvían con heridas provocadas en campo de batalla que no sanaban bien, y muchos morían de extrañas infecciones y de otro tipo de venenos. Todos los que volvían hablaban de una mujer con el pelo rosado, que se movía como un rayo y portaba dos dagas, al parecer empozoñadas. Desde esos momentos has estado experimentando con diferentes antídotos, y aunque no siempre, alguno funciona. Incluso así, esa rhoeasiana ha acabado con la vida de muchos de tus hombres, sin pizca de honor.

Tus hombres y tú fuisteis enviados junto a un pelotón de Guardias Negras en una misión de suma importancia. Al parecer Manrique cree que Bélzor ha conseguido el apoyo de Miritrias para la guerra y pretende hacer algo en la ciudad aunque no sabéis el qué. Vuestra misión es infiltraros en un campamento y obtener pruebas de lo que pretende y, si es así, intentar pararle los pies. Cuando hayáis acabado con la amenaza debéis volver al monasterio y reunirnos con Venly. No debéis alertar a otros pelotones o a la propia guardia de Miritrias si no es estrictamente necesario.

LOS ÚLTIMOS ACONTECIMIENTOS

Venly tiene motivos suficientes como para pensar que el rey enemigo está tramando algo en la ciudad de Miritrias. Aún no saben cómo ni por qué, pero toda la gente que hay en la ciudad podría correr un grave peligro. Además de una masacre, el ataque y ane-

xión de Miritrias por parte de Manrique podría ser decisivo para la guerra. Tenéis hasta mañana al mediodía para entregarle a Venly las pruebas de lo que supuestamente trama el rey rhoesiano y, si hace falta, evitar el desastre que dicen que va a ocurrirle a Miritrias, así que no hay tiempo que perder.

Cuando os adentrabais en el campamento rhoesiano, prácticamente en la frontera, fuistes emboscados por los rhoesianos en el transcurso de vuestras órdenes. Al final del ataque, tenías a un/a rhoesiano/a a tu merced. Cuando alzaste un poco la vista, la emboscada había acabado, solo quedaba Jean vivo.

«No queremos haceros daño. Marchaos», les dijiste, mientras poco a poco bajabas tu arma. Y con ese acto de misericordia, la capitana / el capitán tuvo la oportunidad de atacarte con la guardia baja y dejarte noqueado. De todas maneras, la batalla estaba perdida, no había razón para quitarle la vida a esa persona.

Atados en uno de los postes de vuestro campamento, tú y Jean pasasteis la noche siendo interrogados por orden del general Corvitt para averiguar cuáles eran vuestras intenciones. El/la joven al / a la que perdonaste la vida, y su capitán/a eran los encargados de haceros hablar. El Guardia Negra acabó confesando que intentabais colaros en el campamento porque tenéis motivos suficientes como para pensar que Manrique está tramando algo en la ciudad de Miritrias. Aún no sabéis cómo ni por qué, pero toda la gente que hay en la ciudad podría correr un grave peligro.

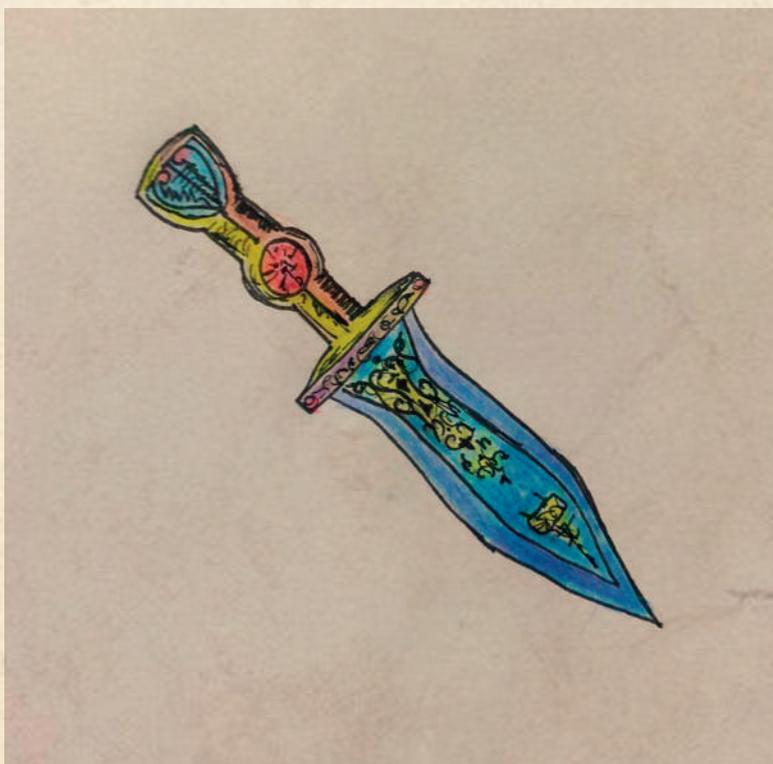
El/la capitán/a os prestó suma atención cuando Jean reveló las sospechas sobre su rey. Como si la duda se sembrara en su mente, no costaría convencerle de que os debía ayudar para evitar una masacre o algo peor en Miritrias.

TALIO / TALIA

TRASFONDO

Lo único que recuerdas de tu infancia es el orfanato de Miritrias. Allí creciste, estudiaste y brillaste por tu capacidad de ingenio, al igual que destacaste por tu poco interés ante los estudios y, sobre todo, ante las normas.

Dejaste el orfanato con doce años por voluntad propia. Pronto las calles de Miritrias se con-



virtieron en tu hogar. No te costó adaptarte: robabas para vivir y ayudabas a quien lo necesitase en los gremios de la ciudad a cambio de unas pocas monedas. Aprendías rápido y entendías a la perfección las técnicas y herramientas utilizadas para realizar todo tipo de actividades con solo observar atentamente.

Aunque no tienes la gratitud de todo el pueblo miretense (has tenido más de un encontronazo con la guardia de Miritrias del que has escapado por los pelos), a lo largo de estos años, gracias a tu buen fondo y tu buen hacer te has convertido en un/una joven conocido/a y bien valorado/a en algunos de los barrios de la ciudad. Esto te ha ayudado a crear una pequeña red de contactos en los bajos fondos y con ella consigues encargos de pequeños robos que ayudan a mantener tu economía estable. Aun con todo, no sientes que le debas nada a Miritrias, sabes que lo que has conseguido ha sido gracias a ti mismo/a, pero al fin y al cabo es tu



hogar y lo seguirá siendo cuando, llegado el día, consigas dejar las calles.

Hace unos meses, tras el estallido de la guerra de Olmas contra Rhoegas, Miritrias abrió el paso a las filas olmanenses y rhoesianas como territorio neutral. Entonces tu hogar cambió. Las calles se llenaron de soldados que vestían armaduras negras y ondeaban estandartes olmanenses. Se instalaron varios campamentos olmanenses en los alrededores de Miritrias y, aunque no se permitía el combate en tu ciudad, la tensión iba en aumento.

Pese a que no era habitual ver soldados rhoesianos por allí, sí que notaste la llegada de extranjeros no olmanenses a los que nunca habías visto antes. Por conversaciones de odio hacia Olmas que escuchaste escondido en los callejones, supusiste que esos extranjeros debían ser de Rhoegas. No obstante, no tenías muy claro qué hacían allí. Sea como fuere, la última vez que viste a alguien sospechoso fue hace unos días; se encontraban agazapados en una esquina oscura de la ciudad mirando y señalando en un mapa de lo que parecía ser Miritrias. Tuviste que salir por patas en cuanto te vieron, pero desde entonces no les has vuelto a ver por allí.

LOS ÚLTIMOS ACONTECIMIENTOS

Hace tres días coincidiste con un pequeño escuadrón olmanense en una taberna de la ciudad. Mantenían un perfil bajo y parecía que no querían llamar demasiado la atención, lo que despertó tu curiosidad. Disimuladamente creíste escuchar que acababan de llegar a Miritrias porque sospechaban que se estaba preparando algo turbio en la ciudad. ¿Miritrias estaría en peligro? No pudiste evitar sentarte en su mesa y preguntarles directamente. Después de presentarte abiertamente y contar quién eras, Venly, el que parecía coordinar a los soldados, vio en ti un potencial guía y ayuda para su

suficientes para pensar que tu ciudad corría peligro y planeaban infiltrarse en uno de los campamentos rhoesianos cercanos para encontrar alguna pista sobre qué o cuándo iba a ocurrir. Viendo tu cara de preocupación por la causa, te ofreció un buen saco de monedas a cambio de que les ayudases. Sin pensártelo dos veces, aceptaste. En este caso no entendías de bandos, si las gentes de Miritrias corrían peligro harías lo que estuviese en tu mano para ayudar.

Ayer llevaste a los soldados hasta las inmediaciones de uno de los campamentos rhoesianos que había en la zona de Miritrias, pero os descubrieron. Conseguiste escabullirte y huir en mitad del combate, no sin antes ver cómo los soldados rhoesianos se llevaban presos a Jean y a Pierre hacia el interior del campamento, mientras que el resto de olmanenses junto con otros rhoesianos yacía sin vida en el suelo.

Tras pasar la noche escondido en unos matorrales, y no ver salir de allí a tus compañeros, has decidido meterte en el campamento, buscar pistas y sacarlos tú de allí como sea. Tenéis hasta mañana al mediodía para entregarle a Venly las pruebas de lo que supuestamente trama el rey rhoesiano y, si hace falta, evitar el desastre que dicen que va a ocurrirle a tu hogar, así que no hay tiempo que perder.

AVENTURA



INTRODUCCIÓN

Es el año 511 después de Isaí en los Reinos del Este. Las hojas secas de los árboles caen, ocultando por unos instantes las consecuencias de la guerra en curso que comenzó el rey Bélzor Balois hace ya más de un año, con la invasión de Olmas al reino de Rhoetas.

El rey Manrique mandó a sus hombres y mujeres a las armas para combatir el ataque de Olmas, lo que ha dado lugar a cruentas batallas campales, ciudades arrasadas y una tensión creciente dentro de ambos reinos que ahora es ya casi insostenible.

Mientras tanto, Miritrias se mantiene neutral en la guerra y sus calles se convierten en zonas seguras para ambos reinos. Campamentos rhoesianos y olmanenses se alzan dentro y fuera de la ciudad. En las calles de Miritrias no hay sangre, pero alrededor de los campamentos gobierna la ley marcial.

Ayer mismo, fuisteis partícipes de una dura batalla que acabó con dos de vosotros capturados en uno de estos campamentos fronterizos en el que os encontráis ahora mismo. Tras las imponentes montañas de Miritrias en cuya falda se adivina el Monasterio Mayor, los primeros rayos del sol empiezan a iluminaros. Y en medio de este amanecer, entre soldados rhoesianos que salen de sus tiendas para iniciar sus tareas matutinas, sin poder sacarse de la cabeza los últimos rumores sobre un pacto inminente entre los reinos de Olmas y Rhoetas, comienza vuestra aventura. Una que sin duda marcará el transcurso de la guerra, y la conducirá a un inevitable final.

DATOS RELEVANTES

- Octubre del año 511 d.M.
- La invasión de Olmas comenzó hace más de un año
- La tensión dentro de ambos reinos es insostenible
- Miritrias es un territorio neutral, una zona segura para ambos reinos. Hay campamentos instalados en los alrededores.
- Desde el campamento rhoesiano se ve el Monasterio Mayor varios kilómetros al oeste cerca de las montañas
- Hay rumores de un pacto inminente entre Bélzor y Manrique

EL CAMPAMENTO RHOESIANO

- Comenzarán la Capitana Alba / Álvaro y Helena / Heldo con Jean y Pierre. Están hablando previsiblemente de cómo entrar en la tienda del General Corvitt y salir de allí a escondidas. Puede llegar el general a donde están ellos y recordarle a Alba / Álvaro que tiene que averiguar lo que buscaban los olmanenses y les ejecute después.

- En algún momento aparece Talio escondido en unos matorrales.

- En la entrada de la tienda del general Corvitt hay un soldado haciendo guardia.

- Pueden atraerle hacia otro lado, despistarle, engañarle, entrar por la parte de atrás de la tienda, etcétera.

- Dentro de la tienda si buscan encuentran la carta de Manrique («Don») para Corvitt.

- * «Don» es el pseudónimo que se le da a Manrique en ciertas canciones de bardos. «Jon tenía dos perros, uno se llamaba Ira, y el otro se llamaba Don», haciendo referencia al líder de los Pueblos Libres (Jon) y a los dos reyes que están en guerra (Bélzor y Manrique respectivamente). Con una buena tirada de Saber los jugadores podrían conocer esta información, o que les suene de habérselo oído a algún bardo.

- * El General Corvitt sabe que ese tal «Don» es el rey Manrique

- Tendrán que salir del campamento para ir a investigar a Miritrias.

• Tendrán que salir del campamento para ir a investigar a Miritrias. No les dejarán salir fácilmente. Si se cruzan con Corvitt les va a decir que dónde narices están yendo. Podrían hacer cosas como...

— Tirar de Sigilo.

— Que la capitana tire de rango con los guardias.

— Pueden tirar de saber (los rhoesianos) / percepción todos para evitar patrullas.

— Pueden crear una distracción.

• Si en este momento se van a ver a Venly en vez de a Miritrias, Venly les dice que qué cojones hacen ahí, que está claro que algo va a pasar en Miritrias antes del amanecer y que se vayan rápidamente para allá a averiguar qué va a ocurrir.

MIRITRIAS

- Tienen que encontrar la guarida de la Orden. Para ello, deben buscar información:

— Taberneros/Miritrenses aleatorios: con las preguntas adecuadas, pueden haber visto gente sospechosa (quizá sirva una descripción del pelo rosa y/o azul) yendo hacia el camino del oeste, o les pueden dar una descripción de alguno de ellos (tatuaje, pelo extraño).

* Que hagan una buena tirada de Carisma o que tiren de dinero/recursos para conseguir la info.

— Mercader: esa misma noche alguien asaltó y robó un carro con varios barriles de Perdición del Gnomo que había pedido este mercader. La guardia de Miritrias le dijo que fue en el camino del oeste y que no hay ni rastro del carro.

— Un tabernero puede saber algo del robo pero no sabe exactamente dónde fue (le dice que lo sabe el mercader)

—(Si están muy perdidos) Se han escuchado ruidos en la taberna abandonada del bosque.

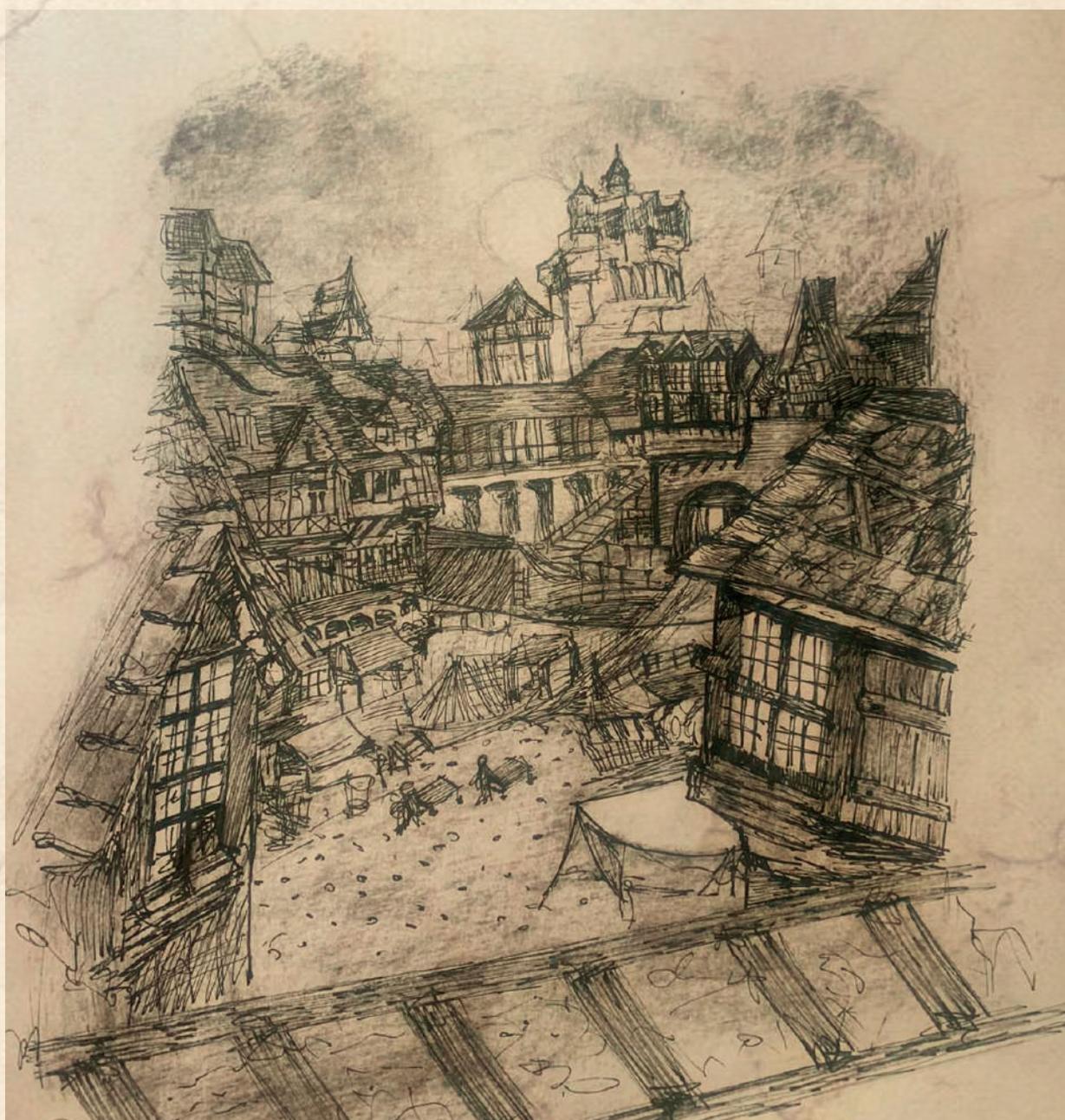
- Para ir a la taberna:

— En el camino del oeste hay marcas de un carro que se paran en un charco de sangre y se dirigen hacia fuera del camino, hacia el bosque.

* Podrían hacer una tirada de Percepción o Investigación para verlo.

— Además al lado del charco de sangre hay una espada tirada. La espada del conductor del carro, que está limpia. No le dio tiempo a usarla.

- Si investigan más antes de ir, pueden descubrir que:
 - La estructura de la taberna es bastante débil.
 - Se podría llegar a la bodega de la taberna por una mina (en ese caso se encontrarían con algún bidón de perdición del gnomo muy cerca de la bodega, en las minas).
- Finalmente llegarán a la guarida que está en una vieja taberna abandonada a las afueras de Miritrias, en un pequeño claro del bosque.



LA GUARIDA DE LA ORDEN

- Son 6 miembros: Gata (la líder), Trueno (su mano derecha), Marcelo, Gastón, Laura y Diana.

- Su plan:

- Siguen órdenes directas de Manrique. Manrique no quiere firmar el pacto, quiere ofrecerle a Bélzor la rendición.

- Planeaban destruir Miritrias desde dentro para quitarse de en medio un posible aliado olmanense y además acabar con los campamentos olmanenses que hay por ahí.

- Se mueven por lealtad incondicional a Manrique y a su reino. Están convencidos de que de ellos depende que Rhoegas gane la guerra.

- Si van por el túnel, en la bodega estará Marcelo haciendo guardia. Si van por fuera, lo estará en la puerta de la taberna. En cualquier caso, dentro de la taberna estará el resto de miembros de la Orden

- Detrás de la taberna hay cuatro caballos y oculta bajo unas hojas, la carreta que robaron con el cargamento de Perdición del Gnomo.

- En la taberna abandonada está la carta de Manrique que les servirá como prueba a los soldados para entregársela a Bélzor. Puede estar tirada en la taberna o en el bolsillo de Gata. Alguno de los PNJ debería dar esta información durante el combate (que les llegó una carta desde arriba, o algo por el estilo).

- De la bodega de la taberna sale un túnel cavado a mano que conecta con en el entramado de minas que hay bajo Miritrias.

- Una vez terminen el combate con la Orden, se encontrarán con un minero que sale del túnel (o dentro del mismo si les da por entrar).

Trabaja para la Orden, lleva un mapa con los puntos estratégicos donde han colocado los explosivos.

— Tienen órdenes de explotar todos los barriles con los primeros rayos de sol del día.

— Son mineros rhoesianos que trabajan obligados por La Orden. Les han amenazado con matar a sus familias si no colaboran.

— Hay entradas a los túneles repartidos por toda la ciudad. Tienen poca (o nula) vigilancia. La mayor parte de la guardia se hacía en la Taberna, que era el punto de entrada del material explosivo.

— Si deciden entrar a hacerlo ellos mismos, los olmanenses saben que no llegarían a tiempo al Monasterio

* Pueden dividirse, o avisar a alguien (miritrenses, guardias de Miritrias, soldados olmanenses...).

* Si aún así lo hacen ellos mismos, llegan tarde al Monasterio e irrumpen en la sala en mitad del pacto (ignora en ese caso el apartado "El Monasterio").

EL MONASTERIO MAYOR

- Tendrán que volver y colarse en el Monasterio (esto último opcional, depende de cuánto quieras que se alargue la partida).

- Viigilantes: En la puerta hay dos miembros de la Guardia de la luz con orden de no dejar entrar a nadie. Esta Guardia es la Guardia de la Iglesia, seguidora también de las monarquías olmanense y rhoesiana.

- Si van justos de tiempo, Venly les está esperando en la puerta. No les dejan entrar armados, pueden intentar esconder sus armas.

- Si no, no les dejan entrar y tienen que hacer algo para colarse.

- * Disfrazarse, distraerles, atacarles, buscar otra entrada al monasterio...

- Venly les lleva con Bélzor para que le cuenten lo que ha ocurrido y le entreguen la prueba. Venly se arrodilla ante su rey.

- Bélzor se enfada mucho con lo que ha intentado Manrique. Le pide a Venly que se encargue personalmente de que los jugadores sean debidamente recompensados ya que es de gran valor lo que han hecho. Les dice, además, que le acompañen a presenciar el pacto en señal de agradecimiento.

EL PACTO

Os encontráis en una sala semicircular. A vuestras espaldas, por los grandes ventanales de la pared podéis adivinar todos los jardines del Monasterio Mayor junto con la estatua de San Miritrio, que os señala con gesto acusador.

Delante de vosotros se encuentran Bélzor y Venly. En el resto de la sala, soldados olmanenses, rhoesianos y miembros de la Guardia de la Luz velan por la seguridad del evento.

Entonces entra Manrique, seguido por uno de sus hombres. Lleva un gesto extrañamente desafiante, que se le borra por completo en cuanto un hombre con aspecto de mensajero entra en la sala y le dice algo al oído.

—No puede ser —le dice Manrique, que se para en mitad de la sala. Y después de pensarlo unos segundos, continúa avanzando hacia Bélzor.

—Sé lo que pretendías, Manrique. Has perdido.

—Bélzor Balois, yo, el Rey Manrique I de Rhoetas te ofrezco la posibilidad de la rendición. No dudaré a la hora de haceros daño ni a ti, ni a tu pueblo, mientras sigáis siendo enemigos de Rhoetas.

Bélzor saca la carta de Manrique, mientras cierra con fuerza el puño de su otra mano:

—Le harás daño a mi pueblo, y a cualquiera que se ponga en tu camino, ¿no es así, perro traidor!?

Bélzor sacude sus brazos sacando lo que parecen unos grandes guantes metálicos con garras afiladas en los dedos, y se tira a por Manrique que rápidamente agarra el brazo de Bélzor y desvía el ataque con todas sus fuerzas a la vez que desenvaina su espada.

—¡Guardias, a las armas!

Todos los soldados comienzan a sacar espadas y cuchillos que llevaban escondidas entre sus ropajes. Empiezan a combatir todos contra todos, se forma el caos.

- SE ARMA LA DEL ÚNICO.
- Se puede rolear sin necesidad de turnos ni combate al uso.
 - Si se quiere tirar dados, los soldados se tratan como turbas:
Pelea +2
- Los jugadores tienen la oportunidad de posicionarse, tomar parte en la batalla y dirigirse a uno u otro rey en caso de que quieran hacerlo. Si alguno se flipa podría llegar a morir.
- En mitad del caos, Venly matará a Manrique, que estaba a punto de matar a Bélzor.

EPÍLOGO

Bélor: «¡Nooo! ¡Manrique era mío!». Bélor se tira a por Venly y comienza a atacarle haciendo jirones sus ropajes, mientras los soldados miran aterrorizados la escena y poco a poco van soltando sus armas.

Bélor entonces para, sofocado, y se pone en pie. «Hoy es el fin de Rhoegas. Hoy, comienza una nueva era para Olmas, el reino más poderoso jamás habido en los cuatro reinos. ¡Magistrados! Encargaos de que esta noticia llega a todos los pueblos rhoesianos».

- Después de la escena final del pacto, volvemos a Miritrias, varios meses después. Siéntete libre de utilizar estos puntos como base para el final de los personajes y añade los detalles que quieras haciendo referencia a las acciones de los jugadores.

- La Capitana Alba acaba con Julia viviendo en Miritrias. Tienen un hijo.

- Talio vuelve a Miritrias y ve cómo poco a poco los soldados olmanenses van liberando sus calles

- Helena vuelve a Puerta Cristal con su familia

- Jean y Pierre lideran el batallón que asedia Puerta Cristal

- Cuando Helena les ve, se miran, y aunque no se dicen nada, Helena mira a su hermana y a su madre y bajando poco a poco su arma les dice «no os preocupéis, todo irá bien».

APÉNDICE I: PNJ Y ENEMIGOS



En este apartado te damos algunos puntos clave sobre los PNJ y enemigos que aparecerán durante la partida. Como siempre, siéntete libre de darle tu propio toque personal a cada uno de ellos y aprovecha el manual de ambientación para hacerte una idea de cómo eran los PNJ canon que aparecen en la aventura.

PNJ CANON

— **El Rey Bélzor Balois:** El rey de Olmas. Un hombre menudo, moreno y extremadamente serio y frío. Aun así, destaca por su incapacidad para controlar la ira.

— **El Rey Manrique de Rhoegas:** El rey de Rhoegas. A diferencia de Bélzor, mide cerca de 2 metros de altura, tiene el pelo cano y una barba blanca frondosa.

— **Venly:** Uno de los hombres más cercanos a Bélzor, aunque este aún no acabe de tomarle en serio. Daría todo por su rey y lleva buscando su aceptación desde hace años. Ha sido el motivante de toda la misión secreta en la que se embarcan los soldados olmanenses.

PNJ PRINCIPALES

— **Gata (Orden):** Es la líder de la Orden. Tiene una gran confianza y hasta aprecio por Trueno, su mano derecha. Es ágil, utiliza venenos y tiene muy claros sus ideales. Destaca su pelo rosa y su sangre fría. Odia a los olmanenses.

— **Trueno (Orden):** Mide casi dos metros y su cresta de color azul hace que parezca aún más alto. Testarudo, algo limitado de mente, pero muy buen luchador. Lleva un gran mandoble como arma. Seguiría a Gata hasta el fin del mundo.

PNJ CANON

EJÉRCITO RHOESIANO

— **General Corvitt:** Ficha Guardia de la Luz, si es necesario.

LA ORDEN

— **Gastón:** Ficha Soldado Orden Grande.

— **Diana:** Ficha Soldado Orden Grande.

— **Marcelo:** Ficha Soldado Orden Bueno.

— **Laura:** Ficha Soldado Orden Bueno.

GUARDIAS DE LA LUZ

— **Ruso y Tristana:** Fichas Guardia de la Luz.

APÉNDICE II: FICHAS DE PERSONAJES



IDENTIDAD		FATE BÁSICO ™
Capitana Alba / Capitàn Álvaro		
Capitana / Capitàn del ejèrcito rhoesiano. Cada vez dudo màs de las decisiones del rey. Cuando esto acabe espero casarme con el amor de mi vida.		Capacidad de recuperación 3
ASPECTOS	HABILIDADES	
Soy una/o de los mejores capitanes rhoesianos.	Excelente (+5) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	
Estoy locamente enamorada/o.	Enorme (+4) <input type="text"/> Carisma <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	
Hay algo en mi rey que me da mala espina.	Grande (+3) <input type="text"/> Pelea <input type="text"/> Atletismo <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	
<input type="text"/>	Bueno (+2) <input type="text"/> Montar <input type="text"/> Físico <input type="text"/> Disparar <input type="text"/> <input type="text"/>	
<input type="text"/>	Normal (+1) <input type="text"/> Engañar <input type="text"/> Investigar <input type="text"/> Percepción <input type="text"/> Voluntad <input type="text"/>	
EXTRAS	PROEZAS	
- Espada rhoesiana - Arco largo	- Intimidar: Puedes usar Carisma para intimidar a alguien. - Encajar golpe: Puedes defenderte de cualquier golpe con Físico. Si pierdes, puedes realizar un contraataque. - Guerrero experimentado: +2 a Pelear contra olmanenses.	
ESTRÉS FÍSICO (Físico)	CONSECUENCIAS	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 2 Leve <input type="checkbox"/> 2 Leve	
ESTRÉS MENTAL (Voluntad)	<input type="checkbox"/> 4 Moderada	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 6 Grave	

IDENTIDAD

Helena / Heldo

Soldado milicia de Rhoegas, granjera/o hasta que estallò la guerra. Eres impulsiva/o y de firmes ideales

Capacidad de recuperación

3

FATE
BÁSICO™**ASPECTOS**

No paro hasta que consigo mi objetivo.

Rhoegas matò a mi padre. Olmas arrasò mi granja.

Me esfuerzo al máximo para ser un buen soldado.

HABILIDADES

Excelente (+5)					
Enorme (+4)	Atletismo				
Grande (+3)	Voluntad	Supervivencia			
Bueno (+2)	Percepción	Pelear	Empatía		
Normal (+1)	Físico	Montar	Saber	Máquinas	

EXTRAS

- Espada rhoesiana
- Escudo: +2 a Pelear en defensa. (3 usos)

PROEZAS

- Criada en el campo: +2 a Percepción al seguir rastros en entornos naturales.
- Granjera: Puedes usar Empatía para relacionarte con animales.
- Recluta de primera: +2 a Pelear contra rhoesianos.

ESTRÉS FÍSICO (Físico)

1 2 3 4

ESTRÉS MENTAL (Voluntad)

1 2 3 4

CONSECUENCIAS

2	Leve	2	Leve
4	Moderada		
6	Grave		

IDENTIDAD

Jean

Guardia Negra al servicio de Venly enviado a una misión secreta de suma importancia. De los dos únicos supervivientes del pelotón.

Capacidad de recuperación

3

FATE
BÁSICO™**ASPECTOS**

Fui el mejor de mi promoción en la Escuela Negra.

Soy propenso a la ira y no controlarme a mí mismo.

HABILIDADES

Excelente (+5)					
Enorme (+4)	Físico				
Grande (+3)	Pelear	Provocar			
Bueno (+2)	Disparar	Saber	Montar		
Normal (+1)	Voluntad	Percepción	Contactos	Recursos	

EXTRAS

- Espada olmanense
- Armadura Negra: +2 a Físico en defensa. (3 usos)

PROEZAS

- Golpe Mortífero: Una vez por escena puedes gastar un punto de destino para aumentar la gravedad de la consecuencia generada.
- Aura de miedo: Puedes usar Provocar para defenderte de Pelear hasta que recibas daño físico.
- Poderoso caballero es don Dinero: Puedes usar Recursos en vez de Carisma en cualquier situación en la que la exhibición ostentosa de riquezas materiales pueda ser de ayuda.

ESTRÉS FÍSICO (Físico)

1 2 3 4

ESTRÉS MENTAL (Voluntad)

1 2 3 4

CONSECUENCIAS

2	Leve	2	Leve
4	Moderada		
6	Grave		

IDENTIDAD

Sargento Pierre

Sargento del ejército regular de Olmas. Médico del ejército, destinado a la guerra contra Rhoegas, muy apreciado por su escuadrón.

Capacidad de recuperación

3

FATE
BÁSICO™**ASPECTOS**

Gran experiencia como médico en el frente.

Nunca dejaré a un hombre atrás.

Tengo cierta experiencia con venenos y antídotos.

HABILIDADES

Excelente (+5)					
Enorme (+4)	Saber				
Grande (+3)	Percepción	Voluntad			
Bueno (+2)	Disparar	Investigar	Montar		
Normal (+1)	Empatía	Carisma	Sigilo	Atletismo	

EXTRAS

- Ballesta
- Útiles de medicina

PROEZAS

- Sangre fría: Una vez por combate puedes recibir daño físico como daño mental.
- Primeros auxilios: Puedes utilizar Saber para tratar heridas físicas (reducir nivel consecuencia o curar estrés físico sin necesidad de descansar)
- Disparo certero: Gasta un punto de destino para realizar un ataque de Disparar y declarar un efecto sobre el objetivo, como Disparar en la mano. Si tienes éxito, puedes crear un aspecto temporal además del daño producido por el estrés.

ESTRÉS FÍSICO (Físico)

1 2 3 4

ESTRÉS MENTAL (Voluntad)

1 2 3 4

CONSECUENCIAS

2	Leve	2	Leve
4	Moderada		
6	Grave		

IDENTIDAD

Talia / Talia

Joven callejero/a de Miritrias. Desde hace unos días, trabajando con Olmas para llevar a cabo una misión secreta de suma importancia.

Capacidad de recuperación

3

FATE
BÁSICO™**ASPECTOS**

Las calles de Miritrias son mi hogar.

Antecedentes con la guardia de Miritrias.

HABILIDADES

Excelente (+5)					
Enorme (+4)	Sigilo				
Grande (+3)	Robar	Engañar			
Bueno (+2)	Atletismo	Percepción	Investigar		
Normal (+1)	Máquinas	Provocar	Voluntad	Contactos	

EXTRAS

- Daga
- Yesquero

PROEZAS

- Rostro anónimo: +2 a cualquier tirada de Sigilo para desaparecer entre la multitud.
- Blanco escurridizo: Siempre que estés en una zona oscura o con poca luz puedes usar Sigilo para defenderte de ataques de Disparar de enemigos que estén al menos a una zona de distancia.
- Apuñalar: Puedes usar Sigilo para realizar ataques físicos siempre que el objetivo no sea consciente de tu presencia.

ESTRÉS FÍSICO (Físico)

1 2 3 4

ESTRÉS MENTAL (Voluntad)

1 2 3 4

CONSECUENCIAS

2	Leve	2	Leve
4	Moderada		
6	Grave		

GATA

- Habilidades:

- (+5) Atletismo
- (+4) Sigilo
- (+3) Pelea
- (+2) Carisma
- (+1) Percepción

- Puntos de estrés:

- Físico: 2
- Mental: 2

- Consecuencias:

- Leve (2)

- Extras:

Dagas envenenadas (envenena al defensor si el ataque supera por 2+ aumentos).

TRUENO

- Habilidades:

- (+5) Físico
- (+4) Pelea
- (+3) Provocar
- (+2) Robar
- (+1) Percepción

- Puntos de estrés:

- Físico: 5
- Mental: 2

- Consecuencias:

- Leve (2)

SOLDADO ORDEN BUENO

- Habilidades:

- (+2) Pelea
- (+1) Disparar
- (+1) Físico

- Puntos de estrés:

- Físico: 1
- Mental: 1

SOLDADO ORDEN GRANDE

- Habilidades:

- (+3) Atletismo
- (+2) Pelea
- (+1) Disparar

- Puntos de estrés:

- Físico: 2
- Mental: 2

GUARDIA DE LA LUZ

- Habilidades:

- (+5) Saber
- (+4) Pelea
- (+3) Físico
- (+2) Voluntad
- (+1) Atletismo

- Puntos de estrés:

- Físico: 4
- Mental: 3

- Consecuencias:

- Leve (2)

APÉNDICE III: CARTAS Y DOCUMENTOS



Carta de Manrique al General Corvitt.

General que está sufriendo las precariedades de la guerra.

Es importante que retire sus tropas de las inmediaciones de la ciudad de Miritrias antes del próximo amanecer.

Sé que parece una locura, pero confíe en mí. Se trata de un importante movimiento estratégico que puede suponer una victoria completa y total sobre el enemigo.

Espero de corazón que con esto volvamos todos a las comodidades del reino.

Don.

* Cuando habla de «el próximo amanecer» se refiere a «mañana» con respecto al momento en el que empieza la partida.

Carta de Manrique a La Orden.

A nuestros oídos ha llegado la certeza de que hay un apoyo del enemigo entre el pueblo Miritrense. Nos consta de que existe una gran presencia olmanense en la ciudad.

Vuestras órdenes son muy claras. Debéis destruir la ciudad desde dentro. Me da igual el método, cuchillo, fuego, o lo que dispongais como necesario.

Confío en vosotros, mis más fieles, para este trabajo. Reducid la ciudad a cenizas y a Bélzor no le quedará más opción que aceptar la rendición tras perder a su aliado y a una gran parte de su fuerza militar.

Don.

APÉNDICE IV: MÚSICA RECOMENDADA



Aquí te dejamos la lista de canciones que hemos utilizado nosotros para dirigir las partidas de esta aventura. Por supuesto son solo nuestras recomendaciones, y puedes utilizar tu música favorita para ambientar cada situación.

- **Introducción:** The Great Journey (Dream Cave)
- **En el campamento:** Clash of Kings (Tabletop Audio, en Roll20)
- **Ambiente tranquilo:** Timbre of the City (OST The Last Story)
- **Taberna:** The Pub (OST The Last Story)
- **Ambiente tenso:** In the shadows (Tabletop Audio, en Roll20)
- **Infiltración:** Infiltration (OST The Last Story)
- **En el Monasterio Mayor:** Fallen Nobles (OST The Last Story)
- **Escena del Pacto + Combate:** A Regal Personality (OST The Last Story)
- **Epílogo:** Lost Time (OST The Last Story)
- **Combate (1):** War (OST The Last Story)
- **Combate (2):** The Encounter (OST Kingdom Hearts 2)
- **Combate (3):** Bandit Battle (OST Bandit Brothers)
- **Combate (4):** Invitation to Madness (OST The Last Story)

CRÉDITOS



Un Cuento de Rhoegas: Por Orden del Rey

Este oneshot ha sido creada por y para jugadores de rol por **The Roamers** en abril de 2020, durante el periodo de confinamiento y ante la imposibilidad de realizar la tercera edición del rol en vivo **Cuentos de Rhoegas**.

Aza Escudero

Autor de la aventura y redactor del manual

Omar Llinares

Autor de la aventura

Aitor Aráez

Edición del manual

Cristina Montes

Maquetación del manual

María Reyes

Ilustraciones del manual.

Obra protegida por licencia Creative Commons (NC).



THE
ROAMERS