

Datos para el Juego y campañas.

Enemigos:

1:1 pueblo de Los cananeos

1:4 pueblo de los ferezeos

1:5 Adoni-bezec primer general de bezec, en la primera batalla huye en la segundo lo capturan, y es llevado a Jerusalem donde muere. Vs 6,7

1:1 Sesai, Ahimán y Talmai tres generales de la batalla en hebron.

3:8 Cusan-risataim rey de Mesopotamia primera batalla de los jueces- Otoniel

3:12 Eglón rey de Moab- batalla de Aod

3:12 moabitas

3:31 filisteos contra samgar

4:2 Jabín rey de Canaán

4:2 Sisara general de Canaán

6:1 pueblo de Madián y amalecitas

7:25 Oreb y Zeeb príncipes de los madianitas

8:5 Zeba y Zalmuna, reyes de Madián.

9:4-5 Abimelec hijo de Gedeon

9:4-5 Hombres ociosos al servicio de abimelec

9:25 asechadores que robaban puestos por los de siquem

10:15 Amorreos

20: juda, Israel, benjamin zurdos

Lugares:

1:4 Bezec: primera batalla contra 10mil hombres

1:8 Jerusalén: segunda batalla contra los cananeos, matan a todos, e incendian la ciudad.

1:9 las montañas, en el Neguev, y en los llanos tercera batalla contra los cananeos.

1:10 hebron: batalla contra los tres generales de los cananeos

1:11 Debir- Quiariat-sefer Ciudad que fue tomada por Otoniel y recibe a Acsa por mujer, y recibió tierras

1:22 Bet-el ciudad que fue atacada y conquistada por espías de la casa de José.

3:28 los vados del Jordán lugar de enfrentamiento contra los moabitas

4:16 Haroset-goim lugar de la muerte de sisara

7:12 valle donde luchan contra los madianitas

Habilidad c:

“zurdo”: daño causado +1d6 a menos q el enemigo sea zurdo.

“experto”: doble de daño armas

“constructor”: puede construir altares, puentes, tiendas, etc.

“Domador”: puede tener un animal de acompañante que puede atacar y ser usado por el PJ no lo puede usar para cabalgar

“trabajo en equipo”: + 1 en fuerza, resistencia, y +2 en capacidad de carga los compañeros del PJ

“confirmativo”: puede usar un objeto dos veces

“buen oído”: puede escuchar pistas sobre los enemigos, detectar espías y asechadores

“espionaje”: Le permite moverse entre los enemigos sin recibir ataques solo hasta que el ataque, o un compañero cercano ataque

“atemorizante”: -2 a los enemigos en eficacia de opocision

“musical”: le permite tocar cualquier instrumento musical y duplica su efecto

“cabalgar”: puede cabalgar cualquier animal que sea de monta

“eficaz”: suma +2 en todos los lanzamiento de eficacia

“Negligente”: en combate aumenta la fuerza y la velocidad +1 por turno, disminuye la energía y la resistencia -1 por turno

Sansón “Fuertísimo”: En combate duplica el daño contra soldados y generales, se calcula la

capacidad de carga de esta manera Fuerza x 2 + resistencia
 Paciente: +2 paciencias con cada lanzamiento "fallo" en vez de uno
 Sabio: +2 sabidurías con cada lanzamiento "éxito" en vez de uno
 Dependiente: duplica el tiempo de uso de todas las habilidades temporales
 Cazador: duplica el daño a animales
 Demolidor: duplica el daño a edificaciones
 Regicida: duplica el daño a reyes
 Objetos
 3:16 Aod se había hecho un puñal de dos filos, de un codo de largo;
 3:27, 6:34 cuerno de llamado
 3:31 aguijada de buey de samgar
 4:3 Carros herrados 1
 4:18 manta para cubrirse
 4:19 odre de leche (produce sueño)
 4:21 estaca de madera de tienda
 4:21 mazo que uso Jael para matar a sisara
 6:5 camellos de los madianitas
 6:19 un cabrito, y panes sin levadura de un efa de harina; como ofrenda
 6:25 Un toro de 7 años
 6:25 un toro para sacrificio
 6:37 Vellon de lana
 6:38 Tazon de agua de rocío
 7:8 provisiones
 7:8 trompetas
 7:14 la espada de Gedeon
 7:16 cantaros Vacios
 8:16 espinos y abrojos del desierto
 8:27 Efod de oro hecho por Gedeon
 9:48 el hacha de abimelec
 9:49 fuego
 9:53 pedazo de rueda de molino
 10:6 asnos para cabalgar
 14:5 Leon joven
 14:8 enjambre de abejas
 14:8 panal de miel
 15:4 Zorras
 15:5 Zorras con fuego en la cola
 15:16 quijada de asno
 15:16 agua refrescante
 16:3 puertas de gaza
 16:12 Espias filisteos

PRIMERA AVENTURA- LUCHA CONTRA CANANEOS

Sesión 1: Batalla contra Bezec-Adoni-Bezec

3 o 4 Jugadores

PJs de NCE= 3 o inferior

La historia comienza en la casa de la familia de uno de los PJ, su familia estará dedicada a una de las siguientes labores dependiendo de la tribu que el PJ haya elegido:

Tribus del norte: Aser, Neftalí, Isacar o Zabulon

Tribus del centro: manaces, benjamin, gad, efrain

Tribus del sur: Judá, dan, Ruben, Simeón

Las familias de las tribus del norte serán constructores, mientras que las del centro tendrán cultivos

(principalmente trigo), y las del sur serán pastores de ovejas. Si alguno eligió la tribu de levi este será un viajero, ya que los levitas no tenían heredad.

La casa de la familia del personaje estará en la heredad de Manaces (sin importar de que tribu sean), entre efrain y Gad, un poco al norte de Gilgal, el PJ-A estará en el campo (pastoreando, cultivando, o buscando materiales de construcción) mientras en su casa se encuentra su familia, mientras el PJ-B estará arribando trayendo unos presentes de su familia a cambio de algo (trigo, ovejas, o madera), el PJ-A se encontrara con el PJ-C en el campo, el cual le pide que le dé posada y el accede, ya reunidos todos en la casa del PJ-A, comiendo presentándose y gozando, llega a casa el Padre del PJ-A que se encontraba en Gilgal en una asamblea, y dice:

Padre: *La reunión ha tomado más tiempo del esperado, aun hay muchos pueblos que invaden, roban, y matan a nuestro pueblo en la Tierra que el Señor nos ha dado, en el sur los cananeos invaden, y Jehová dicho que Judá ira primero contra ellos.... ¿me gustaría saber cómo se encuentran...?*

El Padre vuelve a Salir de la casa, en silencio todos se miran, recogen la comida y se empiezan a preparar para partir justo antes de Salir entra el otra vez el Padre y dice

Padre: *no se retiren por favor pasen la noche aquí, y mañana emprendan su regreso.*

Ellos acceden, a la mañana siguiente al rayar el alba hay tres bolsas con comida, un odre con agua, y un cabrito, trigo o una pieza de plata, al levantarse el Padre del PJ-A les dice:

Padre: *tengo un amigo en la tribu de Judá al que le debo la vida, y me angustia en el alma que pueda estar en necesidad, así que les pido una enmienda que vallan hasta su campamento que esta el sur de Juda y allí lo busquen y le entreguen algo que yo le enviare, ayudándole en lo que el necesite. He aquí soy un hombre enfermo y no puedo realizar este viaje, hijo mío (dirigiéndose al PJ-A) trae paz al corazón de tu padre, y a ustedes caballeros les pido que acompañen a mi hijo en este viaje, se los recompensare con lo que su corazón desee en su regreso.*

Los PJ aceptaran y empezara el viaje. (por fin)

Padre: *el nombre de mi fiel amigo es Abdi de la tribu de Juda, les recomiendo bajar por la rivera del jordan a Gilgal allí encontraran lo que haga falta, después de gilgal no volváis a la rivera para evitar así los vados del jordan, en donde se encuentran soldados cananeos, ni tampoco entren a otra ciudad después de gilgal hasta llegar a Arad, cerca de allí está el campamento de Abdi.*

El les entrega las provisiones y les da una pieza de plata a cada uno, además les da la opción de elegir estos objetos:

Mazo de madera, Espinos y abrojos del desierto, oz de trigo, pala, Baston de pastor.

Y una bolsa de 2kg de contenido que es lo que deben entregar a Abdi

De camino.

Se toparan con zorras las cuales al verlos huiran, y un viajero que les dira que está huyendo asía el norte hasta aser.

Al entrar en Gilgal un anciano en la puerta les preguntaran quien son y para donde van. Los encausara a su casa y les pedirá que corten una maleza, les dará una daga a cambio.

Entrenamiento de combate: Maleza Puntos estructurales 2, 10 ramilletes de maleza

Después de esto van al mercado, allí podrán gastar su pieza de plata en lo que quieran, cambiar lo que tienen por alguna otra cosa. (NO se puede conseguir ningún arma)

Ciudad de Gilgal.

Lugares: Casa del anciano- allí podrán entrenar los PJ y entender lo básico del combate, si ellos lo necesitan podrán pasar aquí la noche.

Mercado: Señora que ofrecerá comida. Provisiones, vellón de lana, un cántaro, un odre con leche, un odre o una bolsa.

Señor mercader. Les ofrecerá un manto para cubrirse, un cinto, unas sandalias de cuero, o una pechera.

Viajero- cartógrafo, les dará información geográfica de lo que ellos pregunten.

Pozo con agua: allí podrán llenar sus odres con agua si es necesario.

Cuando decidan seguir con su viaje al llegar tierra de Benjamin, se encontraran con dos soldados cananeos ND 1, luego de derrotarlos podrán seguir.

El camino desde la entrada a la tierra de Juda será Montañoso, así que saldrán varios animales en el orden que quiera el DJ todos en ND 1- perros, lagartijas, abejas, camellos, íbices, ciervos, por ultimo habrá un solo gato montés, y luego llegaran a una fuente entre las montañas donde podrán descansar y tomar agua, cerca de allí encontraran el campamento de un ceneo que se dedica a la cazeria, el les enseñara a lanzar objetos, mientras los PJ están cazando, la tienda del ceneo será saqueada por 4 soldados Cananeos, al derrotarlos él les dará una onda, y les dira: que no solo tiene que lidiar con cananeos sino que también con ferezeos, que merodean por hay cerca así que tengan cuidado, también dice que los lobos son muy buenos amigos cuando se tienen como compañero, pero este será solo un dato para un PJ con la habilidad domador.

En la entrada a Arad encuentran a un hombre anciano desesperado pidiendo ayuda, el les dice que cerca de allí a las afueras de una Ciudad llamada Bezec el fue atacado y le robaron la dote que recibió del esposo de su hija, la traía en una cesta con guirnaldas, y les pide su ayuda encarecidamente.

Si ellos deciden ayudarlo:

Llegada al campamento Cananeo en Bezec. Tiendas tela 2, tienda PIEL 1, afuera de las tiendas hay una fogata encendida y un cananeo quemando los restos de la comida, al fondo al lado de la tienda de PIEL logran ver tres cestas entre las cuales está la cesta que describió el anciano, los PJ pueden hacer lo que quieran, pero con el mas mínimo ruido de cada tienda saldrá tres soldados cananeos en un instante esta vez equipados con bastones cortos, para un total de 10 soldados (si son cuatro PJ pon dos soldados mas) todos ND 1, en este combate recibirán una golpiza.

Hasta que alguno de ellos caiga inconsciente, o quede agonizando cuando ya sus compañeros no puedan hacer nada, entonces el cananeo que se disponga a dar el golpe de Gracia recibirá una Flecha que atraviesa el pecho del cananeo, la batalla se detiene, luego flecha tras flecha atraviesa a tres cananeos mas, nadie sabe que pasa, se escucha una especie de gruñido y sale un lobo Dispuesto atacar a los cananeos, detrás de él una figura un hombre grande y con gran fuerza cargando en su mano derecha un arco enorme, dispuesto a arremeter otra vez, los cananeos restantes huyen, el se acerca y les pregunta si están bien, y que los había llevado hasta haya, luego les dice que salgan rápido de allí, que esta ciudad es de los cananeos, y se retiran. (no logran conseguir el cesto)

Al llegar a al campamento del hombre, el se presenta su nombre es Abdi... ohhh... Les explica el funcionamiento del campamento donde pueden entrenar y practicar, como conseguir armas, luego los lleva donde un grupo de mujeres encargadas de tratar las heridas, le presenta a su esposa y a su hija. Descansan allí

Si ellos decidieron no ayudar al viejo.

La ciudad está algo abandonada, se sorprenden de no ver casi gente, ven a una mujer cargando unas verduras, ella les pregunta que es lo que buscan, después les dirá que es la esposa de Abdi y los guiara al campamento. El se presentara, les mostrara como funciona, donde entrenar, como conseguir armas, luego les presenta a su hija. Descansan allí.

Campamento de Judá:

Lugares:

Tienda de tratamiento de heridas: allí un grupo de mujeres les trataran las heridas recibirán recuperaran todos sus PV. Por un día de descanso.

Lugares de entrenamiento: los lugares serán donde ellos podrán preguntar lo que quieran sobre lo que necesiten, lanzaderos: aquí recibirán información sobre el lanzamiento de objetos, combinadores: aquí recibirán información sobre la combinación de objetos, estrategias: aquí les darán estrategias de combate, entrenamiento avanzado: cuando sea necesario en este lugar aprenderán alguna habilidad por ahora no les permiten el ingreso.

Trabajadores de metales: descendiente de los constructores del tabernáculo Bazaleel hijo de Uri, aquí podrán conseguir armas pero ellos no tienen materiales así que solo construirán con lo que los PJ les lleven en metales, y harán lo que los personajes pidan, se tardaran una sesión completa y

hacer cualquier arma, así que solo podrán usar su arma nueva en la siguiente sesión de juego. La casa de Abdi, allí estará su mujer y su hija pequeña, también allí encontrarán un mapa peculiar hacho a pulso, también allí podrán dormir y comer cuando quieran, además podrán llevar animales que cazan para preparar la comida y cargarse de provisiones para el viaje.

Pozo: en la mitad del campamento hay un pozo donde tomar agua.

Luego de esto, Abdi les preguntara que es lo que necesitan, después de la respuesta de los PJs. Dira: Abdi: A.. *mi viejo amigo, así que tu eres su hijo (mirando al PJ correspondiente), y ¿qué es lo que me ha enviado?...*

Después de entregarle la bolsa él la abrirá y dira...

Abdi: *Oro... bueno tal vez sea de ayuda, pero lo que ahora necesito son hombres. Mmm... Bueno tal vez ustedes me sean de ayuda, en mi familia soy el único varon, el Señor no me ha bendecido con un hijo, así q no tengo descendencia, y tampoco tengo hermanos. Por esa razón yo dirijo este campamento pero no me alejo demasiado de mi esposa y de mi hija, necesito a alguien que pueda liderar un ataque organizado contra los cananeos, y yo dirigiré las fuerzas desde este lugar.*

¿Qué dicen? Les estare muy agradecido.

Después de que los PJ acepten.

Les darán 100 soldados Israelitas para la lucha, pero los PJ caminaran al frente ellos solos.

Ellos irán camino a bezec donde están reunidos los Cananeos.

Batalla en Bezec: los soldados Isrealitas lucharán en las afueras y los PJs entrarán a la ciudad Ciudad de Bezec. 15 soldados Cananeos y 15 soldados ferezeos en el interior.

Entrada: 4 soldados cananeos con bastones cortos

Primera sección: 2 soldados fereceos con mazos y 2 con bastones cortos

Segunda sección: 3 soldados cananeos, 3 fereceos con 5 piedras pequeñas cada uno

- Pueden descansar o regresar.

Tercera sección 4 soldados cananeos y 2 fereceos con Bastones largos

Cuarta Sección: 2 soldados cananeos con Bastones cortos y 4 soldados fereceos con 5 piedras pequeñas.

Quinta Sección: Un soldado cananeo y uno fereceo, en esta sala hay provisiones, y agua (las suficiente para sanar a los PJ).

Ultima Sección: 2 soldados cananeos con Bastones cortos, 2 soldados fereceos con bastones largos. Adoni-bezec ND1 con lanza de madera.

Después de la lucha justo antes de vencer a Adini-Bezec, cuando ya le quede poco, entrarán 10 soldados israelitas a la Sala, y dirán que Jehova a entregado en sus manos al cananeo y al fereceo Justo en este momento Adoni-Bezec se escapa dejando caer su lanza.

Ahora gozosos de su Triunfo Regresan al campamento sanan sus heridas, celebran y se van a descansar... aunque triunfaron Adoni-Bezec escapo lo están buscando algunos soldados pero a la mañana siguiente los PJ deberán emprender su búsqueda.

Fin de la Primera Sesión. Entrega los puntos de fidelidad. Se recomienda que los PJ logren subir a NCE 2.

