

WARHAMMER

Una madera muy especial

Durante los primeros días de llegada a Guerrland, los PJs habrán podido relacionarse con los vecinos del pueblo conociendo así los lugares más importantes del mismo. A Estas alturas los PJs ya tendrán habitación en alguna posada del pueblo, como la pitanza, o la del cuervo, es probable que ya hayan cogido algo de confianza con algunos vecinos y puede que incluso estén inmersos en alguna búsqueda o haciendo algún favor a algún vecino.

Durante los tres primeros días desde la llegada de los PJs al pueblo, no ocurrirá nada anormal en cuanto a la Bestia se refiere. El primer día de la llegada de los PJs los adeptos de la Bestia se reunieron en el templo abandonado, como se explicó en el apartado anterior, y desde entonces no ha sucedido nada más. Siguiendo las instrucciones del guerrero del Caos, no han atentado ni preparado nada contra ellos. Ya que está previsto que la Bestia haga una visita pronto al pueblo, como veremos.

No obstante esta mañana, bien temprano, dos centinelas se habrán dirigido hasta donde estén hospedados los PJs. Preguntarán por ellos al posadero y este acompañará a los soldados hasta sus habitaciones, o les indicará, si se da el caso, en que mesa están sentados.

Tras realizar el saludo de rigor, uno de los centinelas informará a los PJs que el Vladely Zimmer desea reunirse con ellos.

Es de esperar que los PJs acepten, posiblemente debido a la falta de pruebas y si los PJs llevan ya tres días aquí y no han averiguado nada, algunos en el pueblo empezarán a hablar por lo bajo que para qué demonios han venido, y que desde que han llegado solo comen y beben de nuestros escasas reservas y duermen hasta que se cansan. Y lo cierto es que no debe ser la cosa muy diferente, a no ser que el primer día descubrieran el asunto de la reunión secreta de los adeptos, no habrán tenido mucha faena. Así que finalmente llegarán hasta la casa del Vladely. Una vez acompañados al interior del despacho del Vladely, se encontrarán en su interior sentado, al presidente del gremio de leñadores, Kart Vogel, al que posiblemente ya conozcan. Ambos se levantarán para recibir a los PJs y se sentarán cuando ellos lo hagan.

- Bienvenidos señores, siéntense. ¿Quieren un kvas? – les invitará. Tras servirles una copa volverá a sentarse - ¿Cómo van sus investigaciones? – dejará un rato para que le pongan al día – Este es Kart Vogel, al que posiblemente ya conozcan, se trata del presidente del gremio de leñadores del pueblo – este asentirá con la cabeza - pero mejor que el mismo les explique. Kart...

Tras darle un sorbo al kvas, Kart les explicará.

- Amigos, necesito que me acompañen al interior del bosque. Hacia el noroeste se encuentra una zona con un tipo de árboles muy poco comunes que solo crecen en este bosque y concretamente en esa zona, la más cercana a las montañas, los llamamos slivos. Se trata de una madera con unas cualidades excepcionales, es muy resistente e incluso tiene una resistencia inusual al fuego. Es la materia prima en la construcción de las casas del pueblo, sin ella no podemos levantar casas nuevas o arreglar por ejemplo las que han sido destrozadas por la Bestia. Hasta ahora no hemos necesitado de ir a buscar de esta madera porque teníamos reservas suficientes para pasar estos meses, pero debido a la necesidad de reconstruir casas y en vista a que posiblemente la Bestia vuelva a aparecer y tengamos que reconstruir todavía más casas, se nos hace pues, inevitable el ir a buscar más de esta madera.

- Amigos - volverá a hablar el Vladely - si los leñadores viajan por el bosque en busca de esta madera y lo hacen sin la escolta necesaria es posible que se encuentren con la Bestia, no así con los peligros naturales del bosque. Ellos ya conocen las rutas a seguir y es difícil que se encuentren algo por el camino, pero la amenaza constante de la Bestia nos obliga a tomar medidas especiales. Y aquí es donde entráis vosotros. Nuestra milicia no tiene la experiencia de la que vosotros gozáis, además y como ya dije, no son soldados expertos ni guerreros curtidos. Por no hablar de que todo lo que sea recorrer el bosque puede traernos pistas sobre el paradero de la Bestia. ¿Qué os parece?

Te detallo a continuación algunas posibles respuestas a posibles preguntas que te puedan hacer ahora.

¿Cuántos hombres viajarán?

Cinco leñadores, entre los que no se incluye a Kart.

¿Cuánto tiempo se tardará?

Calculo que un día en llegar hasta la zona esta, dos días en talar los árboles y prepararlos para el transporte y otro día mas en volver.

¿No creen que será arriesgado dejar el pueblo sin vigilancia?

Sí, pero creo que el riesgo es aceptable. Necesitamos de esa madera para poder reconstruir las casas, no podemos arriesgarnos a que la Bestia vuelva, destroce medio pueblo, Taal no lo quiera, y no tengamos entonces donde cobijarnos.

¿Vendrán soldados con nosotros?

No. Toda la milicia se quedará aquí.

Alúrien aceptará ayudar, y Jacques también. ¿Y los PJs? Si deciden no viajar recibirán una mirada de reproche de la Elfo y el comentario de Jacques de que ellos están aquí, como todos, para ayudar al pueblo en la medida de lo posible y que esa madera es necesaria para reconstruir las casas. Si no hay madera, la próxima vez que venga la Bestia puede que se encuentre a todos los vecinos sentados en la plaza del pueblo por no tener casas donde refugiarse.

Finalmente es muy posible que los PJs hayan decidido viajar con los leñadores hasta el bosque en busca de la madera. Se les citará a la mañana siguiente a primera hora en la plaza del pueblo, al lado de “La junta” desde donde emprenderán camino.

Kart Vogel al salir de la casa del Vladely les invitará agradecido a tomar algo en “El laúd”.

Al llegar a esta bodega se encontrarán con la música que sale siempre de este local. En su interior los conocidos de los PJs les saludarán con la mano y Jamon Hand, el bodeguero traerá instintivamente unas jarras de vino a la mesa donde se sienten.

- Ante todo muchas gracias de nuevo por aceptar acompañarnos. De todos modos y pese a que no desconfío de vuestra capacidad, permitid que os ponga un poco al tanto de la zona donde os dirigiréis. Se trata del borde que colinda con las montañas. Por aquella zona es fácil escuchar ruidos de tambores. Los asentamientos goblinoides de la zona utilizan de este método para comunicarse entre sí. Pero claro, no conocemos esa forma de comunicación y por tanto desconocemos el uso exacto y significado. Viajarán andando, ya que no hay camino ni sendero marcado, el único animal que irá con vosotros, debido a su facilidad para adaptarse al terreno que cruzarán, serán tres mulas que siempre utilizamos para estos menesteres. Hasta ahora hemos tenido suerte y no hemos tenido enfrentamientos serios con esas tribus. Siempre que los hemos detectado hemos cambiado de camino o esperado a que se alejaran, aunque alguna vez hemos tenido que enfrentarnos a ellos con bastante efectividad, por cierto. Pero no podemos confiarnos de ninguna manera. Entre las razas más características del lugar están los goblins, los orcos y los hobgoblins. Aunque en alguna ocasión se han podido ver algunos Orcos negros por la zona. Aparte de estos goblinoides, también hay hombres bestia del Caos. Sin contar, por supuesto, con la presencia de la Bestia que ronda por el bosque. ¡Pero vamos muchachos! ¿qué es todo eso para unos valientes como vosotros? ¡Bodeguero, otra jarra de vino!

Tras apurar varias jarras, Kart Vogel se despedirá y los emplazará mañana en “La junta” para presentarle a los leñadores que viajarán con los PJs.

Expedición

Al día siguiente, bien temprano, el Vladely rodeado de dos milicianos, el presidente del gremio de leñadores, cinco tipos abrigados y con gruesas mochilas a las espaldas, Antón, el clérigo responsable del templo y tres mulas, esperarán a los PJs al lado de “La junta”. En cuanto lleguen los PJs harán las presentaciones debidas y Antón les invitará a rezar en el templo por el bien de la expedición. Todos los lugareños aceptarán de buen grado. Así, tras diez minutos de oración, partirán hacia el bosque con las mejores bendiciones de Antón.

Esta mañana una ligera niebla ha amanecido acariciando el bosque y filtrándose dentro del pueblo. Y a través de ella los PJs y el equipo se perderán de vista dejando atrás el pueblo.

Leñadores (5)												
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv
4	40	40	4	3	9	40	1	30	30	30	40	30
Em												
30												

Señales secretas: leñador, 25% identificar plantas, 25% poner trampas.

Mulas (3)												
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv
8	33	0	2	3	5	30	0	-	10	10	10	10
Em												
-												

Habilidades

Detectar trampa
Arma de especialista: 2 manos
Escondarse: rural
Movimiento silencioso: rural
Rastrear

Equipo

Justillo de cuero 0/1
PA torso y brazos
Hacha 2 m -10 I +2 D
Cuerda 15m
Manta y saco de dormir
Mochila

Equipo: Alforjas, tres rollos de cuerda de 10 m, lámpara de aceite, hacha, pala, pico, manta y cantimplora.

Nota: Están sujetas a *miedo* al fuego, a las criaturas fantásticas o monstruos y a los ruidos fuertes.

El bosque ya ha sido descrito con anterioridad, así que no voy a entrar en detalles respecto a lo que pueden ver u oír los PJs aquí dentro. Pese a ser de amanecida, la luz del sol casi no puede cruzar la maraña de ramas secas

que se entrelaza por encima de ellos, dejando aquí abajo un entorno lóbrego y oscuro. A todo esto añadir la niebla que pese a no ser muy densa dificulta todavía más la visibilidad.

No tendrán problemas en cuanto a seguir el camino correcto. Los cinco leñadores van en cabeza y conocen perfectamente el camino. Los PJs podrán darse cuenta, con una tirada de observar, que mientras avanzan, van asegurándose de que las señales que tienen en algunos árboles y rocas, están en el mismo lugar. Estas señales, como puede que ya sepan, son las señales secretas de leñador, una habilidad que es posible que aprendan como se especifica si hablan con el presidente del gremio.

Así transcurrirá toda la mañana, rodeados de la niebla y del oscuro bosque. Todos los sonidos que proceden de este, son extraños y ningún PJ habrá oído jamás semejante coro de sonidos. Si los PJs hablan con los leñadores, estos se mostrarán extrovertidos y no rehuirán ninguna conversación. Estos están muy orgullosos de ser los elegidos para ir a buscar la madera que necesita el pueblo, también lo están de viajar con los PJs. Están muy agradecidos de que hayan venido hasta Guerrland a ayudar a unos desconocidos. Sin duda las súplicas a Taal han sido escuchadas.

Hacia el mediodía llegarán a un pequeño claro, del cual los leñadores les habrán hablado si preguntaron cuando pararía a comer o algo así. Realmente da la impresión, nada más cierto, de que los leñadores se conocen muy bien esta parte del bosque. En este claro pararán a comer, en principio los leñadores no encenderán hoguera alguna – créeme, en este bosque hay criaturas capaces de ver esta hoguera desde kilómetros de distancia. Les dirán si preguntan al caso. Claro que si los PJs insisten, no se negarán, pero recomendarán encarecidamente no hacerlo. Para comer sacarán pan y algo de embutido e invitarán a los PJs. Si los PJs preguntan sobre la distancia hasta los árboles que vienen a buscar, les dirán que llegarán hacia anochecida, y que entonces montarán el campamento y al día siguiente bien temprano ellos empezarán a talar.

Tras recoger los desperdicios, el grupo proseguirá la marcha. Durante el transcurso de la tarde, la niebla irá desapareciendo hasta que cuando lleguen a la parte del bosque mas cerca de la zona montañosa, una tirada de observar les permitirá descubrir, entre algunos claros entre las ramas, la presencia de estas colinas peladas en su mayor parte.

Finalmente llegarán hasta la linde del bosque con estas montañas. Los leñadores les dirán a los PJs que caminarán justo en el borde del bosque para no ser detectados por nadie.

Desde aquí los PJs podrán ver una extensión pedregosa libre de toda vegetación salvo por algunos arbustos secos, que se extiende hasta las faldas de las colinas, a medio kilómetro escaso de distancia. En estas podrán ver algún pequeño conjunto de árboles. De la última nevada quedan todavía algunas placas muy diseminadas concentrándose mayormente en las partes altas de las colinas. Hasta donde alcanza la vista, el bosque de las sombras se extiende alrededor de este pequeño valle rodeándolo y seguramente, como supondrán los PJs, cerrándose después por el otro lado dejando este valle como el único de todo el bosque de las sombras libre de vegetación, salvo por las montañas centrales que lo delimitan al oeste.

Mientras caminan los PJs que hagan una tirada de escuchar base 30% oído agudo +10%. En caso de sacar correctamente la tirada se darán cuenta de que el sonido de un tambor lejano empieza a oírse. Debido al efecto del eco no pueden discernir el punto de origen exacto, no obstante no les quedará duda alguna que proviene de las montañas. Los leñadores se detendrán y mirarán al horizonte. Tras un rato de indecisión, el sonido del tambor desaparecerá. Pasados unos minutos, los leñadores proseguirán el paso e instará a los PJs a andarse con los ojos bien abiertos. Si les preguntan al respecto, les dirán que como ya les dijeron anteriormente, este es el sistema de comunicación entre los poblados de goblinoides de las montañas, y que esperan que esos tambores no signifiquen nada que tenga que ver con ellos.

– De todos modos, si tiene que ver o no con nosotros, no tardaremos en averiguarlo...

Como confirmación a esto, unos minutos después, otra tirada de escuchar base 60% oído agudo +10%, les permitirá escuchar ahora otro sonido de tambor resonando entre las montañas. Si sacaron un margen de éxito de 10 o más, se darán cuenta de que la gravedad de este tambor es diferente, lo que hará pensar que no es el mismo que anteriormente oyeron.

Los leñadores sin dejar de caminar mirarán en uno y otro lado y finalmente se mirarán entre ellos. Por más que les pregunten, no tienen ni idea de que puede significar nada de eso. Solo esperan que no tenga nada que ver la presencia del grupo con los tambores.

Finalmente el sol se oculta y queda todo a oscuras cuando los PJs llegan finalmente a los alrededores de donde crecen los slivos. Esta zona en concreto se encuentra en el interior de la extensión que va hasta las montañas, como otro pequeño bosque que se ha formado al margen del principal. Para llegar a este tendrán que cruzar un pequeño tramo de unos cien metros quedando al descubierto hasta llegar a los slivos. Este pequeño bosque donde se dirigen los PJs mide algo más de cien metros.

El interior de este pequeño bosque es bastante diferente del principal. El ambiente no es tan lóbrego, el principal motivo de esta sensación es que aquí los árboles son de hoja perenne y no están pelados como los que han dejado atrás. De todas formas, el silencio aquí es sepulcral, roto solo por el sonido que generan los PJs y las mulas al andar y por el ulular del viento que a rachas corre entre los árboles proveniente de las montañas.

Mientras avanzan por aquí dentro, una tirada de rastrear (**Int**), les hará descubrir rastros de goblins, y si se sacó la tirada por amplio margen, se obtendrán más datos, con un margen de 10 se sabrá que las huellas son de unos seis goblins, con un margen de 20 sabrá además que esas huellas son de hace menos de una hora. Las huellas se dirigen hacia el interior de este pequeño bosque.

Los leñadores avisarán de que esta es una buena zona para ponerse a trabajar, así que si los PJs no dicen lo contrario, empezarán a preparar el campamento, quitando la carga de las mulas y después a medir árboles. Al principio, mientras se organiza todo esto y los PJs toman las medidas de seguridad necesarias, no sucederá nada anormal. Los leñadores recomendarán igualmente no encender hoguera alguna, así que si se tiene frío (que lo hace), lo mejor será resguardarse bajo tantas mantas como se disponga. Se preparará la cena y al poco los leñadores se irán a dormir. ¿Y los PJs? ¿hacen guardias? ¿se van a dormir?

Durante la noche, hacia las tres de la madrugada, con un frío intensísimo, si hubiera algún PJ haciendo guardia que haga una tirada de escuchar (base 30% oído agudo +10), si la supera, le parecerá oír entre la oscuridad, a su derecha, un ligero entrecuchar metálico muy leve al principio, pero que irá en aumento progresivamente. Si el PJ decide ir a echar un vistazo a ver de qué se trata, avanzando un pequeño trecho en esa dirección, no tardará en descubrir unas sombras que se mueven en dirección al campamento. Si supera una tirada de observar, descubrirá que son ocho sombras de poco más de un metro de alta cada una de ellas. Si tiene la habilidad movimiento silencioso rural, estos goblins, que eso es lo que son, tendrán un 20% de posibilidades de escuchar el movimiento del PJ, aunque si decide estarse quietecito, no habrá tirada en absoluto. Una tirada de escuchar ahora por parte del PJ (base 60% oído agudo +10) le permitirá oír las vocecillas agudas y chillonas de estas criaturas hablando en voz baja, incluso podrá oír un fuerte “¡Chsssst!” como si uno de ellos intentara callar a los demás, y por un momento lo consigue.

Si por otra parte el PJ directamente avisó a sus compañeros, deberás actuar en consecuencia.

El grupo de goblins no es más que una patrulla que ha venido a echar un vistazo a esta parte del bosque, según el último correo recibido desde otra aldea, se habían visto algunos “Jumanos jorribles” venir en esta dirección, así que a regañadientes, han venido a ojear este lugar no con muchas esperanzas de encontrar algo. En principio efectuarán tiradas de observar por toda esta zona, tiradas de escuchar enfrentadas a los movimientos de los PJs y si no descubrieran finalmente nada, pues se irían por donde han venido. No obstante, una hoguera encendida en algún momento de la noche, les habría confirmado que aquí hay alguien y acabarían por descubrir la posición exacta y entrarían en combate. Quede claro que estas criaturas son básicamente cobardes, así que si se enfrentan a un número igual de PJs o mas, no entrarán en combate y huirán para volver mañana con un número mayor de goblins. Por otra parte, si en el grupo hubiera Elfos y no los superaran en por lo menos una proporción de dos a uno, también sería motivo para huir, ya que esta raza teme a los elfos.

Por supuesto, si nadie hiciera guardia, y nadie (incluido PNJs) saca una tirada de escuchar con una base de 10% sin modificadores por oído agudo ni nada, no se percatarán de que los goblins se han metido en el campamento y uno por uno les rebanarán el pescuezo a todos, muriendo en el acto. Son ocho Goblins, así que atacarán a seis a la vez, tras efectuar este ataque, si quedara alguno libre, que este haga de nuevo esta tirada de escuchar y si la falla, sufrirá la misma suerte que el resto. Esto supondría el final de esta campaña para tus PJs. Mala suerte.

Goblin (8)												
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18

Equipo

Jubón de cuero 1PA 0/3

Cuchillo -2 D +10 I -20 Pr

Espada

Arco corto 16/32/150 Fe 3

Si finalmente se lleva a cabo el combate, en cuanto los goblins sufran bajas que les reduzcan a la mitad las fuerzas iniciales huirán de la batalla a grito pelado dispersándose por el bosque. Un rápido registro de estos bichos solo revelará sus armas y sus mugrientas armaduras demasiado pequeñas para cualquiera que no sea un gnomo.

Al día siguiente...

A no ser que los PJs a estas alturas estén con el cuello rebanado alimentando moscas, esta mañana despertarán a los PJs los ruidos de los leñadores golpeando con sus hachas los primeros árboles. El frío esta mañana es

mucho más crudo y los primeros rayos del tímido sol iluminan pobremente todo el valle alargando la sombra de las colinas.

Esta mañana los leñadores les dirán a los PJs que necesitarán talar unos seis o siete árboles como mucho y que luego tendrán que prepararlos para ser transportados amarrados a las mulas. Intentarán darse toda la prisa posible y estar listos para mañana poco antes que anochezca. Claro que aceptarán gustosos toda la ayuda que se les pueda ofrecer.

Si los PJs deciden dar un rodeo por la zona para ver si descubren alguna cosa fuera de lo normal y así hacer algo de tiempo, una tirada de escuchar (base 60% oído agudo +10), les hará darse cuenta de que el sonido del talar de los árboles resuena peligrosamente por el valle repitiéndose con el eco de las colinas.

Si los PJs deciden parar el ruido del hacha, solo les quedará usar la sierra, y solo han traído una en una mula, lo que les retrasará la faena hasta un día más.

Pero para entonces el mal ya estará hecho...

Durante la mañana no sucederá nada anormal, salvo algunos avistamientos lejanos. Si los PJs patrullan las periferias de este pequeño bosque, con tiradas de observar descubrirán en las colinas cercanas, algunas siluetas furtivas que pasan entre las rocas y desaparecen enseguida. Si la tirada tuvo un margen de éxito de diez puntos o más, reconocerán en esas siluetas a goblins sobre lobos.

Hacia el mediodía, cuando estén posiblemente preparando la comida, con una tirada de escuchar (base 60% oído agudo +10), los PJs oirán claramente que los tambores vuelven a hablar. Pero no de una forma monótona como hasta ahora, si no un autentico aluvión de tambores diferentes repetidos y aumentados por el efecto del eco.

Si estuvieran en la linde del bosque de los slivos, no tardarán en descubrir, como de la falda de la colina mas cercana una polvareda baja hasta llegar al valle, y aquí abajo, si el PJ posee visión excelente divisará un total de 25 goblins y 5 cabalgando sobre lobos que se dirigen rápidamente hacia esta dirección. Si no posee esta habilidad, pero se queda aquí vigilando esperando a ver lo que se acerca, poco después los podrá ver claramente viniendo a la carga, levantando una considerable polvareda pero manteniéndose todos apiñados.

Finalmente, los goblins llegarán hasta el bosque e irán a por los PJs. Si no hubiera nadie vigilando en el exterior, con una tirada de escuchar (base 30% oído agudo +10) los PJs podrá oír el escándalo formado por esta patrulla goblin al entrar en el bosque donde se encuentran los PJs.

¿Qué hacen los PJs? ¿se preparan para el combate? ¿huyen? Si en este momento te dicen que se van corriendo con lo puesto en espera de volver más tarde, no habrá problemas, lograrán salir del bosque llegar hasta el pequeño claro y cruzarlo hasta el bosque de las sombras. De todos modos mantenlos en tensión diciéndoles que les parece oírlos tras ellos, el resollar de los lobos, los gritos de guerra de los goblins, sus risas mezquinas, etc. Cuando lleguen los goblins hasta el campamento de los PJs lo destrozarán de arriba abajo. Si las mulas se quedaron aquí se las llevarán con ellos y dejarán un pequeño grupo de diez goblins y un cabalgabobos vigilando por si esos "jumanoz piojoso" deciden volver.

Si, por otra parte, los PJs en previsión de que los goblins pudieran aparecer por aquí, prepararon alguna trampa por los alrededores, te sugiero que utilices las reglas que describí en la segunda parte de esa campaña cuando resistieron el ataque orco en la caseta del trasbordador.

Si no previeron que los goblins podían aparecer en cualquier momento y no prepararon defensas de ningún tipo, y además no huyeron en cuanto los oyeron venir, solo queda una opción ahora.

Gran lobo (5)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
9	41	0	3	3	5	30	3	-	10	14	14	14	-

Nota: Para el combate contra criaturas montadas, utiliza las reglas para este propósito aparecidas en el manual, en la página 126.

Finalmente, entre los árboles verán aparecer un montón de sombras y escucharán claramente los gritos desquiciados de estas criaturas. Entonces llegarán hasta el campamento y cargarán sobre ellos. Los primeros en llegar serán los de a pié, y lo harán en un número de 1d6+1 cada turno hasta completar el número total. En el segundo turno llegarán los cabalgabobos que se quedarán a distancia de proyectil y dispararán con arco mientras puedan. Cuando esto ya no sea posible cargarán sobre los PJs aprovechando el ataque adicional de sus monturas.

El combate durará hasta que se dé alguno de estos factores:

O los PJs son eliminados,

O los PJs se rinden. Con lo cual serán desarmados y maniatados para ser llevados hasta su campamento donde serán invitados a comer, haciendo las funciones de primer plato. Si se diera este caso y los PJs resulta que logran escapar de alguna manera, deberán esquivar o enfrentarse al resto del poblado goblin, que son un total (incluidos los 30 que atacaron el campamento de los PJs) de 50, entre ellos, 8 cabalgabobos.

O los PJs huyen de la batalla, con esto se los quitarán de encima temporalmente. Aplica lo que explique anteriormente sobre la huida de los PJs, incluso lo del pequeño grupo que se quedará aquí por si regresan. Quede claro que si huyen y ha quedado algún compañero en el suelo tendido, vivo o muerto, existirá un 25% de posibilidades de que los goblins lo cocinen inmediatamente.

O los goblins son eliminados.

O los goblins pierden el 60% de las fuerzas de ataque, incluidos los cabalgalobos, en cuyo caso huirán de la batalla para regresar en 24 horas justas con mas fuerzas, en concreto el doble exacto de las que vinieron ahora, ya que pedirán ayuda a otras tribus goblins de alrededor.

Mientras tanto la batalla será una absoluta demostración de desorden militar. Los goblins atacarán sin sentido alguno en oleadas impredecibles machacando una y otra vez a los PJs.

De una forma u otra finalmente esta escena acabará. Si los PJs salieron victoriosos, sin que huyera ningún goblin, podrán seguir trabajando hasta el día siguiente y acabar la faena sin mayores problemas y en el plazo previsto. Pasa el apartado *De regreso*.

Si no pudieron evitar que huyera algún goblin, pasa al apartado *Día siguiente*.

Si fueron los PJs los que huyeron, de ellos depende que hacer ahora. Los leñadores insistirán en regresar al campamento para coger la madera, ya que es imprescindible para el pueblo. Si, por otro lado los leñadores murieron y se encuentran solos ahora en el bosque y pretenden regresar a Guerrland, serán necesarias varias tiradas de cartografía (**Int**) si se posee el mapa del bosque (que se podía conseguir en el puesto de correo), o en su defecto unas de orientación (**Int**) +5% si se vio el mapa en algún momento aunque no se posea. Si todo esto falla y es de noche, podrán intentar guiarse razonablemente por las estrellas con una tirada de astronomía (**Int**). Si todo esto falla, deberás remitirte entonces al apartado *¡Perdidos!*

El resto del día en el campamento pasará sin más contratiempos. Los leñadores seguirán con su trabajo y al llegar la noche, esta pasará sin que suceda nada.

Día siguiente

Al día siguiente, a primera hora, igual que el día anterior, los leñadores despertarán a los PJs con el ruido de su trabajo. Estos visto lo sucedido el día anterior tienen mucha prisa (igual que los PJs) en salir de aquí con la madera.

Es posible que durante este día los PJs si decidan preparar trampas de algún tipo en previsión de que vuelvan a aparecer esas alimañas, nada más acertado...

Hacia el mediodía, si hubiera algún PJ vigilando las colinas, con una tirada de escuchar (base 30% oído agudo +10), oirá de nuevo los tambores resonar en las colinas. Una hora después, con una tirada de observar, verá de nuevo una polvareda que baja de las colinas. Si el PJ tiene la habilidad visión excelente, descubrirá un grupo mayor que el de ayer. Un total de 30 goblins y 6 cabalgalobos se dirigen en esta dirección a toda marcha. Si sacó la tirada de observar por un margen de 10 o más, y posee la habilidad de visión excelente, verá además como entre varios goblins portan una especie de carretilla sobre el que descansa otro goblin cubierto de pieles.

El procedimiento será el mismo que el del día anterior. Si los PJs huyen en este momento lograrán salir vivos, que es lo importante. Cuando lleguen los goblins arrasarán de nuevo el campamento y regresarán de nuevo a su poblado dejando aquí a quince goblins y dos cabalgalobos, por si acaso.

Shamán Goblin nivel 1

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	25	15	3	7*	6	20	1	18	18	18	18	18	18

Equipo

Jubón de cuero 1PA 0/3. Amuleto de adamantina* (**R7**)

Cuchillo -2 D +10 **I** -20 Pr

Puntos de magia: 12

Hechizos: Fuerza de combate, aura de resistencia y robar mente de N1 de magia de batalla.

Si finalmente se diera la lucha, esta solo cesará, como dije, por uno de los motivos atrás citados. Pero ahora hay una posibilidad extra, y es que los PJs abatan al shamán de la tribu, que se trata de ese goblin al que portan en un pequeño carromato y que queda protegido constantemente por dos cabalgalobos y cinco goblins. En el caso de que eliminen a este los demás goblins huirán inmediatamente si uno solo de ellos falla una tirada de **Ld**.

El combate proseguirá hasta que se acabe de alguna manera, y entonces, los leñadores (si queda alguno) proseguirán con su trabajo y para esta noche lo tendrá todo listo. Pero claro, esto depende de la cantidad de leñadores que queden. Si no queda ninguno y ningún PJ es de esta profesión, no podrán acabar con el trabajo, o lo conseguirán pero tardarán un día entero más. Si quedara un solo leñador acabará mañana a primera hora,

habiendo trabajado gran parte de la noche y con la ayuda de los PJs. Si quedaran vivos dos leñadores, terminarán en medio de la noche, cuando falten pocas horas para amanecer. Si quedaran tres o más leñadores, acabarán en el plazo fijo, con lo que esta misma noche podrán partir habiendo asegurado los maderos a las mulas con unos ingeniosos amarres.

De regreso

Sea cuando sea cuanto finalmente regresen al pueblo con la madera (o sin ella, vaya usted a saber), dependiendo de si tuvieron suficientes leñadores, de si sobrevivieron a los ataques goblins, etc. saldrán del bosque de slivos, cruzarán el pequeño trecho hasta el bosque de las sombras y se internarán en este guiados por los leñadores.

Así, tras un rato de camino siguiendo el cansino paso de las mulas cargadas de maderos, avanzarán durante horas hasta llegar al mediodía. Tras una frugal comida, los PJs tendrán que hacer una tirada de escuchar, (base 30% oído agudo +10), si la sacan correctamente oirán un zumbido grave muy desagradable y que se aleja por momentos. Acompaña a esto un fuerte crujido seco. Si sacaron la tirada podrán calcular la zona de donde procede este ruido. Si los leñadores la sacaron, poniendo ojos como platos avisarán, con claras señales de pánico, que ese zumbido proviene de la Bestia. Quizá los PJs se acuerden de que en el pueblo les dijeron que la Bestia produce ese sonido en sus desplazamientos, debido al batir de sus alas.

Si deciden echar un vistazo, los leñadores no les acompañarán, se quedarán aquí muy asustados en espera de su regreso.

Finalmente, tras unas decenas de metros, y si tienen la habilidad de rastrear, descubrirán unas pesadas huellas en el suelo. Con una tirada de observar, descubrirán unos metros más atrás, un árbol partido por la mitad y casi arrancado de cuajo, en el tronco descubrirán las marcas de unas grandes garras.

Si siguen un poco estas huellas, las cuales al poco se perderán de vista definitivamente, con otra tirada de rastrear (**Int**) calcularán que debido a la distancia entre huella y huella, sin duda la Bestia debe medir lo que les dijeron en el pueblo, cerca de los cinco metros más o menos, y por lo hundidas que están debe de pesar lo que cuatro bueyes. Un poco más adelante verán de nuevo otros árboles tumbados y poca cosa más.

Si te comentan que intentan calcular donde se dirigen las huellas, teniendo un mapa claro está, o preguntándoles a los leñadores, por ejemplo, descubrirán que si sigue recto, va hacia las montañas. Y de la misma forma, si viene desde esa dirección, y no la ha variado en ningún momento, viene directamente del pueblo.

Esta noticia pondrá más nerviosos a los leñadores que se mostrarán muy preocupados por sus familiares y vecinos. De esta forma el paso se acelerará en la medida de lo posible, y ya al anochecer, llegarán a ver finalmente las luces entre la niebla que se empieza a formar de nuevo, de las primeras casas de Guerrland.

Enseguida verán un montón de gente en la calle, portan antorchas y fanales de aceite. Un vistazo rápido de las casas que les salen al paso, les hará descubrir sin problemas que la Bestia ha vuelto por aquí y ha atacado de nuevo. La casa que hay justo detrás del cuartel de la milicia ha sufrido un ataque y una de sus paredes ha sido derribada. Enseguida una patrulla les saldrá al paso y les pondrán al tanto si preguntan.

- La Bestia ha aparecido hace unas horas y atacó esta casa. La familia Stroggel entera ha fallecido, el cuerpo del hijo mayor ha aparecido devorado, el del padre no ha aparecido aún y el que si lo ha hecho ha sido el de la mujer, que la han encontrado bajo los escombros provocados al venirse abajo la casa. Ha sido terrible.

Zimmer llegará enseguida rodeado de dos soldados, y dará gracias a Taal de que hayan regresado ¿sanos y salvos? Y de que además hayan traído la madera. Pero desgraciadamente, y como ya ven ellos mismos, la Bestia ha vuelto a aparecer. Si los PJs echan un vistazo, no tardarán en descubrir las huellas deladoras de la Bestia, efectivamente, las mismas que encontraron en el bosque hace unas horas.

Otorga a tus personajes **50 Pes** por participar en esta parte.

Prémiales con **+25 Pes** por cada enfrentamiento activo con los goblins, me refiero a los dos principales, no a la patrulla nocturna. Si huyeron de buenas a primeras no tendrán estos puntos.

Dales **+50 Pes** si regresaron con la madera de Slivo.

Dales hasta **+25 Pes** si lo deseas, por buenas ideas o tácticas ingeniosas.

WARHAMMER

Noche en el camposanto

Al día siguiente del ataque de la Bestia, los PJs serán visitados directamente en la habitación donde se hospeden por dos sujetos que puede que ya conozcan. Wolfgang, el recio posadero de “El cuervo”, y Johannson, líder espiritual del culto de Mórr, aunque quizá esto no lo saben todavía los PJs. Si algún PJ usa su conciencia de la magia, captará unas fuertes emanaciones en este último.

Wolfgang tomará la iniciativa y presentará a su acompañante.

- Permítanme que les presente al Brat Johannson, líder espiritual de la Alta y Caballerosa Orden del Merecido Descanso, aunque quizá la conozcan más como Los caballeros del Cuervo.- dirá todo esto mientras señala con el brazo a su acompañante ataviado con un oscuro hábito. Una tirada de **Int** (teología +10), les hará recordar que bajo ese nombre existe una escisión del Culto de Mórr, para más datos remítete al manual, en la página 193, y con respecto a Los caballeros del Cuervo, lo encontrarás en la página 29 del *Apócrifo 2*. Como pequeña reseña solo indicarte que Mórr está considerado como el Dios de la muerte y señor del inframundo. Su principal misión es la de conducir a todas las almas, las cuales le pertenecen, sanas y salvas hasta su reino. Por ello, su principal lucha es contra los nigromantes y sus abominables creaciones. En un ámbito más cerrado, Mórr es conocido también como el señor de los sueños, aunque esto solo lo sabrán los PJs si sacaron la tirada de **Int** y poseen además la habilidad de teología. Johannson tomará la palabra.

- Se que están muy ocupados con todo eso de la Bestia... así que no voy a tomarles mucho tiempo. Como ha dicho el Brat Wolfgang, somos pertenecientes al Culto a Mórr, en concreto a la vertiente de Los caballeros del cuervo, los más radicales, según algunos, de los seguidores de este culto. Hace muchos años, nuestros antecesores decidieron venir a este bosque, donde las representaciones de lo que combatimos eran muy fuertes. Así que sin llamar la atención, nos introducimos en los tres pueblos que hay en el bosque. Nosotros somos los descendientes de los primeros destinados a este pequeño pueblo, llevamos aquí cerca de sesenta años, y nuestra lucha, lejos de disminuir, no ha hecho mas que ir en aumento día a día. Pero no me quiero extender más, así que les voy a exponer lo que nos ha decidido a venir a buscarles. Nuestro lugar de adoración se encuentra en el camposanto, mas allá del viejo sendero. Aquí vive un Brat nuestro, Lucciano, un Tileano tan valiente como insensato. Es el encargado de custodiar el recinto, así que vive allí, en una pequeña cabaña. Se encarga de preparar las tumbas siempre que hay una muerte en el pueblo, lo cual por desgracia es cada vez en mas ocasiones. No sé si se han enterado, pero cuando empezó todo este jaleo con la Bestia, por orden del Vladely fueron a buscarlo algunos milicianos para traerlo a la seguridad del pueblo, pero Lucciano no acepto y se quedó en su cabaña. De esto hace ya cerca de tres meses. No obstante durante todo este tiempo no le hemos perdido el contacto. Tenemos reuniones semanales en el templo, así que lo hemos ido viendo periódicamente. Cada vez que nos encontrábamos con él le insistíamos en que se viniera al pueblo, pero él se negaba a dejar sin custodia el camposanto, muy loable pero muy estúpido, más si cabe por la presencia de la Bestia por la zona.

- Pero esas malditas criaturas que no han seguido el camino al reino de Mórr ¡han venido a por él!- interrumpirá bruscamente Wolfgang.

- Calma buen amigo, calma. Todo a su tiempo. Lo que dice el Brat es cierto. Ayer fuimos a nuestra reunión y nos encontramos la cabaña con claras señales de lucha y ni rastro de Lucciano. Pudimos descubrir rastros de no muertos por la zona. Además he podido sentir una presencia muy poderosa por la zona, y esto es lo que me ha hecho decidirme en venir a pedir os ayuda. Hay algo o alguien en el camposanto con una energía en aumento progresivo, ha atacado a Lucciano, pero sé que no se detendrá aquí, y posiblemente su siguiente objetivo sea este pueblo. Si se trata como sospecho, de un nigromante, puede ser absolutamente devastador, si decide atacarnos, empleará sus artes para hacer que todos los muertos se alcen y vengan a por nosotros. Imaginad, ¡todo el pueblo atacado por sus familiares difuntos! Lo que venimos a pedir os es que nos acompañéis al camposanto y nos ayudéis a descubrir que sucede aquí, y si al final resulta ser, como me temo, de un nigromante, ayudarnos a destruirlo y enviarlo al reino de Mórr, donde pagará con un castigo eterno ante el Dios. También intentaremos descubrir que ha sido de Lucciano, ya que el cuerpo no apareció, así que no debemos perder las esperanzas. ¿Qué decís amigos?

¿Porque no avisáis a la milicia?

No están preparados para estos enfrentamientos, no son verdaderos luchadores como vosotros. Además, alguien debe de quedarse a vigilar el pueblo en nuestra ausencia.

¿Porque no vais todos los del culto?

Solo quedamos cinco contando a Lucciano, al que espero encontrar. En el incidente de ayer murió Stroggel, uno de nuestros Brat. Creo que no somos suficientes.

¿Quién sabe que vuestro culto existe aquí en Guerrland?

El Vladely actual, así como todos los anteriores desde que llegamos. Preferimos actuar de incógnito, no somos un culto prohibido ni nada parecido, pero no queremos llamar la atención, ni de los vivos ni de los muertos.

¿Cuándo partiríamos?

Esta tarde se van a llevar los cuerpos de las víctimas de ayer al camposanto. El Vladely aceptará que los llevemos nosotros, y si venís vosotros nadie sospechará, porque creerán que venís para protegernos de la Bestia.

¿Qué sabéis de la Bestia?

Como ya dije cuando describí la posada del Cuervo, se les informará, que se trata de un Jabberwock adulto, y que está prácticamente convencido de que además del templo de Taal en el pueblo y del suyo en el camposanto, existe otro templo donde se está adorando a la Bestia, pero no sabe dónde está su ubicación exactamente, aunque sospecha que hacia el norte.

De nuevo Jaques aceptará, secundado inmediatamente por Alurian. Fulgor emitirá un leve rugido agudo como si diera también su visto bueno, lo que hará que la elfo se ría abiertamente mientras acaricia la cabeza del gato.

- Parece que ya somos tres.- exclamará divertida mientras mira a los PJs...

El camposanto

Si finalmente aceptaron, los dos tipos se despedirán diciendo que les esperan en la posada después de comer.

- Ahora me dirigiré hasta la casa del Vladely para comunicarle que nos hacemos cargo de los cuerpos y que partimos esta misma tarde para el cementerio.- les dirá Johannson. – muchísimas gracias.

Saliendo de la casa y como les dijeron, se dirigirán a la casa del Vladely. Cruzarán las calles que hoy han amanecido cubiertas de la extraña niebla que desprende el mismo bosque, y cuando lleguen a la casa de Zimmer, este les reciba, y tras una pequeña charla, les dará su aprobación para llevar a cabo lo planeado. Si los PJs están presentes, les agradecerá de nuevo su participación en todo cuanto se refiere a la seguridad del pueblo y los vecinos del mismo.

– Sin duda, es una bendición de Taal que estén ustedes aquí. Los cuerpos de los difuntos estarán preparados y en el carruaje en la salida del pueblo a primera hora de la tarde.- dirá el Vladely.

Les deseará mucha suerte y les dejará partir.

Después de comer, dos soldados y el Vladely esperarán en la salida del pueblo que da al viejo sendero, concretamente detrás de la tienda de Olaf, el matarratas. Poco después llegarán Johannson y Wolfgang, este último cargado con una abultada mochila y vistiendo una armadura de placas. Si los PJs se hubieran dirigido directamente a la posada de El cuervo, se habrían reunido con ellos aquí, y juntos se presentarían aquí.

Zimmer les entregará el carromato con tres ataúdes, sobre los cuales se puede ver grabado el nombre de sus ocupantes, la familia Stroggel, como saben los PJs. Finalmente, los PJs y los dos Caballeros del cuervo partirán siguiendo el tortuoso sendero bosque a través. Olaf, sentado en un banco de madera frente a su negocio, despedirá con una amplia sonrisa a los PJs mientras despelleja algún tipo de alimaña.

Nuevamente los PNJs guiarán a los PJs. Esta vez por este abrupto camino, mientras ellos van detrás ya sea en sus monturas, en el carromato o andando. Durante el camino, ni Johannson ni Wolfgang evitarán conversación alguna. Se mostraran abiertos con ellos pero no extrovertidos. Lo cierto es que están muy abatidos por los últimos sucesos.

La ruta por este sendero no tiene nada de especial. El viejo sendero, creado por los mismos vecinos de Guerrland, sirve de nexo entre el cementerio y el pueblo desde hace años. Se tarda normalmente una media de tres horas en llegar hasta el destino a paso normal y si el tiempo no lo impide. Con las nevadas el lapso de tiempo puede llegar hasta las seis horas. La niebla acompañará a los PJs en todo momento, permitiendo no obstante una aceptable visibilidad hasta los diez o quince metros.

Finalmente, tras girar un recodo, una tirada de observar les permitirá ver un pequeño arco de roca casi cubierto de reptante vegetación dentro del cual se ve una verja de hierro negra entreabierta. Mas allá del arco de roca no hay muro de ningún tipo, con lo que se puede entrar por los lados sin problemas. En su interior, la niebla deja entrever multitud de lápidas, cruces e imágenes de roca de ángeles y representaciones de diferentes deidades.

El silencio aquí dentro, es absoluto. La hojarasca crujió bajo los pasos de los PJs y el carro. Wolfgang sacará sus hachas y las mantendrá a media altura mientras avanza abriendo el paso.

Un uso de conciencia de la magia ahora no reportará dato alguno a los PJs, salvo la sensación de poder proveniente de Johannson.

Enseguida girarán hacia la izquierda y llegarán a una destartada cabaña. Podrán ver enseguida que la puerta está arrancada de sus goznes y tirada en la entrada. Una tirada de observar, les hará descubrir algunas cosas, una por cada margen de diez puntos en dicha tirada. Solo con sacar la tirada, descubrirán un rastro de sangre que sale de la casa ¿o entra? perdiéndose de vista entre la niebla del camposanto, como si hubieran llevado algo a rastras. Con diez puntos de margen descubrirán señales de garras en la puerta, a la altura de un ser humano. La puerta está fuera de la casa, como si la hubieran tirado arrancado y tirado fuera.

Tras dejar el carro en la puerta, es de suponer que los PJs entren en la casa a mirar, e incluso es posible que luego salgan a mirar por el cementerio en busca de pistas. Por no hablar de que tienen que preparar las fosas para los cuerpos.

A continuación te incluyo un mapa de las zonas que pueden revisar por aquí, pero antes te comento un par de puntos del camposanto a tener en cuenta.

En primer lugar, debido a la niebla que rodea la zona, los PJs nunca verán mas allá de cinco o seis metros como mucho, así que tendrán que andar por todo el recinto para poder verlo todo, desde la cabaña no se ve el cementerio entero. Cuando recorran el lugar, la quietud del mismo debe de ser total, la niebla se arremolinará alrededor suyo y algunas sombras fugaces desaparecerán de su campo de visión justo cuando ellos miren. Las losas crearán imágenes que les pueden recordar a criaturas agazapadas, lo que presumiblemente pondrá nerviosos a los PJs.

Mientras recorran el lugar, si te comentan que buscan huellas, déjales hacer tiradas de rastrear (**Int**), así descubrirán unas pocas huellas, algunas descalsas, y otras de algo que se arrastra. No se puede calcular el tiempo exacto, ya que las hay muy antiguas, y alguna bastante recientes. Las encontrarán dispersas, por todo el lugar.

Y ya que hablamos de huellas, si cuando encontraron el rastro sanguinolento que salía de la casa lo siguieron, necesitarán una tirada de observar para no perderlo, y al poco encontrarán un trozo de carne sanguinolento cubierto de moscas, si siguen avanzando, con otra tirada de observar, llegarán finalmente a una fosa abierta descrita en 6.



1. Arco de entrada. A través de este viejo arco de roca cubierto de plantas reptantes y moho, del cual cuelgan las dos hojas de la verja de hierro negra y oxidada, se accede al viejo cementerio. Una tirada de observar, les hará descubrir grabado en la roca alrededor del arco, una casi invisible inscripción: Camposanto de Guerlland. Cuando el viento azota esta zona, un chirrido agudo intermitente se puede oír por todo el lugar, lo producen las puertas abiertas al balancearse.

2. Cabaña de Lucciano. Para más detalles sobre ella, dirígete al mapa de la misma mas adelante.

3. Cripta. La verja de entrada de esta cripta está cerrada (R3 D6 Pc 15). Al abrir esta verja se accede, tras bajar unos pocos escalones a una losa que hace las veces de puerta de entrada, en ella grabado en idioma común se puede leer "Taal guarde a la familia Paulus" Esta encajada a los bordes y para abrirla será necesaria una fuerza combinada de 15. Finalmente si

abren la losa llegarán a un habitáculo de unos quince metros cuadrados donde hay cuatro ataúdes, uno de ellos ya casi reducido a polvo. En el resto, si los abren, tras una tirada de **Fr**, no encontrarán más que los restos de una familia enterrada ya hace años.

4. Cripta. Cuando lleguen ante esta cripta, descubrirán que la losa que hace las veces de puerta está destrozada y tirada en el suelo hecha añicos. En su interior no descubrirán nada más que los ataúdes destrozados desde dentro y vacíos.

5. Cripta. Al igual que la 3. Salvo por que en la inscripción pone "Por siempre recordados"

6. Fosa abierta. Si vienen por aquí, encontrarán el cuerpo aquí debajo de Luciano. Si lo sacan y le echan una revisión, con una tirada de observar, y luego una de cirugía descubrirán que lleva muerto dos días, está totalmente desangrado y sin duda, la causa de su muerte son esos desgarros tan evidentes que tiene en el cuello y el vientre y la ausencia casi completa de vísceras y órganos, parece como si lo hubieran devorado. Los dos compañeros del Tileano se mostrarán muy dolidos por este hallazgo, pero Johansson insistirá en sacar el cuerpo y llevarlo a la casa, donde tendrá que hacerle un par de rituales. Uno de ellos para salvaguardar su cuerpo de cualquier acción nigromántica, y el segundo de ellos, para ver lo que él vio en el momento de su muerte. Para esto nos dirigiremos al apartado *Rituales sobre Lucciano*, mas adelante.

7. Bordo sur. Si en cualquier momento pasan por esta zona, tendrán un 15% de descubrir a 1d8 necrófagos comiéndose los restos de algún cuerpo que ellos mismos hayan desenterrado. En combate son bastante cobardes, así que huirán de la batalla en cuanto empiecen a perder el mismo. Lo harán en dirección al bosque.

8. Zona vieja. Por esta zona encontrarán las losas y lápidas en peor estado del lugar. Todas tienen pinta de tener muchísimos años. Están cubiertas de moho, y hojarasca. Siendo imposible leer nada en ellas debido al desgaste tremendo que sufren. Wolfgang les comentará que esta es la zona vieja, donde están las tumbas más antiguas del camposanto.

9. Tumba reciente. Una tirada de observar les hará descubrir que esta tumba es bastante reciente, no tiene ni losa ni inscripción de ningún tipo. Si encontraron las notas de Lucciano en la casa es posible que vinieran a investigar por aquí. Si desentierran lo que haya aquí abajo, encontrarán al final, sin caja ni nada, un cuerpo con claras señales de haber sido golpeado con un arma de filo. El cuerpo está en muy mal estado y se encuentra en un estado de descomposición muy avanzado. Una tirada de observar, hará que se den cuenta de que alrededor del cuerpo hay restos de una cuerda, si sacan ahora una tirada de **Int** caerán en la cuenta de que esa cuerda aparentemente le rodeaba, con lo que lo metieron atado aquí dentro, pero si ahora está la cuerda rota solo puede significar que... Efectivamente, si hay alguien aquí cerca y no cae en la cuenta de todo esto, descubrirá quizá demasiado tarde que el cadáver se soltó por si solo de las cuerdas, con lo que lo enterraron sin que estuviera ¿muerto?, de esta manera el que esté cerca recibirá un ataque de sorpresa sin oposición, aparte de un buen susto. Si hurgan el cuerpo o tienen contacto con este, tendrán un 10% de posibilidades de contraer la podredumbre de la tumba, descrita en página 82 del manual.

Zombi

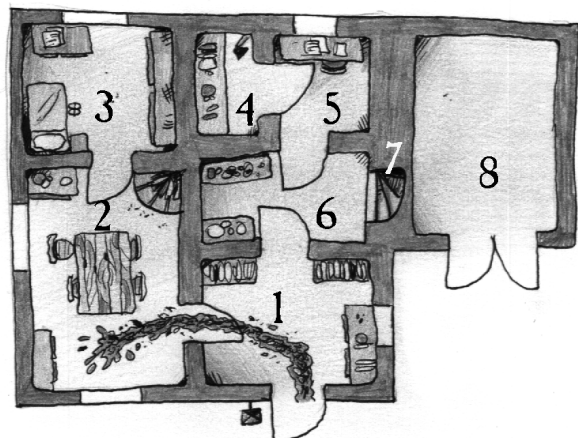
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	30	0	3	3	5	10	1	10	10	14	14	14	-

Notas

Causa *miedo* a todas las criaturas vivas. Cuando pierden un asalto (ver sección de combate) tiene que superar una prueba de **Ld** para continuar luchando, Está sujeto a *estupidez* y a *inestabilidad*. Sus golpes tienen un 20% de provocar podredumbre de la tumba, y los que no causen

esto, tendrán un 50% de provocar heridas infectadas.

En cuanto a la cabaña de Lucciano, todos los datos relevantes de ella se dan a continuación.



1. Entrada. Justo al lado de donde se supone que estaba la puerta, ya que como verán está derribada en el suelo, encontrarán un fanal de aceite apagado. Ya he descrito antes lo referente al rastro sanguinolento que surge de la casa.

Al entrar aquí, llegarán a esta primera sala, en la cual hay algunos muebles con libros y otros artefactos sin interés para los PJs. Verán una ventana con barrotes que da a la derecha, si miran por aquí, descubrirán que da a la entrada de la cochera. Dos puertas comunican esta sala con 6 y 2, de esta ultima sala, y bajo la puerta se puede ver el rastro macabro este que sale de aquí.

2. Comedor. Al abrir esta puerta descubrirán que el rastro llega hasta un espeso charco enfrente de la mesa central. Entre este charco descubrirán restos

grumulosos quizá de procedencia orgánica, una tirada de cirugía revelará que son restos de intestinos. De hecho, este macabro espectáculo llega hasta el mueble de enfrente y la ventana de al lado, también con barrotes. Sea lo que sea lo que pasó aquí, salpicó a todo el alrededor. En esta sala verán otra ventana, también con barrotes y junto a la chimenea apagada. Otra puerta que da a 3. En los muebles de esta habitación descubrirán

todo los elementos necesarios para preparar una mesa, platos, cubiertos, manteles, etc. Sobre la mesa encontrarán un plato sobre el que pasean algunas moscas, está a medio acabar y los cubiertos están al lado. Tiene pinta de llevar así bastante tiempo.

3. Dormitorio. Al entrar aquí verán la ventana de barrotes abierta de par en par. Una cama hecha a la izquierda y un par de muebles. El de la derecha es donde Lucciano guarda su ropa y las mantas. Y enfrente verán una mesa escritorio sobre el que hay un tintero y una pluma, así como algunos papeles en blanco. Una tirada de registrar, dará con unos papeles guardados bajo el camastro. Si los ojean, descubrirán que se trata de algún tipo de diario. Para leerla será necesario tener la habilidad de leer y escribir.

El contenido de esto lo encontrarás en los anexos.

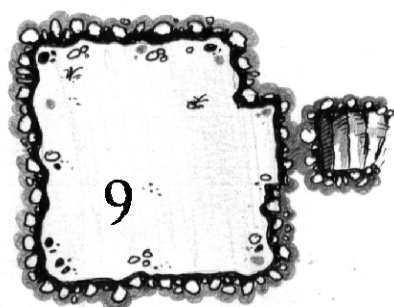
4. Despensa / almacén. Aquí dentro encontrarán los PJs algunos sacos de alimentos, grano, y algunas herramientas clavadas a la pared donde se puede ver dibujado el sitio donde cada una debe de estar. Entre estas herramientas hay dos palas, dos picos, y un hacha, pero falta la sierra. También encontrarán aceite para lámparas y tres fanales.

5. Despacho. El trabajo por el cual estaba contratado Lucciano, requería de una serie de papeles y formularios que se tenían que rellenar para mantener controlado todo lo concerniente al camposanto. En esta sala encontrarán todo lo necesario para llevar a cabo este trabajo. Informes de los servicios realizados, nombres de los difuntos, fechas, etc. Otra ventana abarrotada preside esta sala.

6. Cocina. Sobre varias mesas encontrarán restos de comida, algunos insectos y moscas. Cazuelas, pucheros y algunos otros utensilios de este tipo.

7. Puerta secreta y escaleras. Una tirada de registro les permitirá descubrir una pequeña puerta secreta que se encuentra en la cocina. Si Johannson o Wolfgang van con los PJs, les enseñarán esta entrada que lleva al pequeño templo de culto a Mórr. Unos pequeños escalones cavados en roca descienden hasta 9. El pequeño trayecto este está completamente a oscuras, así que será necesaria alguna fuente de luz.

8. Cochera. Tras estas dobles puertas, encontrarán un habitáculo lo suficientemente grande como para meter el carro mortuario. Encontrarán en una esquina una pila de maderos para la chimenea cubiertos por una manta. Aquí encontrarán un par de rollos de cuerda de diez metros cada uno y una pala.



9. Templo de Mórr. Tras descender los escalones de roca por el pasaje oculto, llegarán a una pequeña estancia cavada en la roca iluminada por un fanal de aceite que está dando los últimos coletazos quedándose sin aceite. Nada más entrar encontraran en la pared de enfrente la representación del Dios. Un enorme cuervo con dos diamantes por ojos que brillarán con la luz que porten los PJs como si estuvieran vivos. Esta representación, un pequeño altar de basalto y un portal en el lado por el que llegarán los PJs, coronado por un pesado dintel de piedra es todo lo que encontrarán aquí.

Si encontraron a Lucciano en el cementerio, Johannson insistirá en traerlo aquí abajo para llevar a cabo sus rituales.

Rituales sobre Lucciano

Obviamente si no encontraron el cuerpo de Lucciano, este apartado no podrá realizarse. Pero si lo hallaron en la fosa descubierta, Johannson insistirá, como dije, en traerlo hasta la casa donde llevará a cabo algunos rituales. Una vez traído hasta la casa, lo llevará abajo, al templo, y aquí, lo extenderá sobre el altar. Pedirá a los PJs que no le distraigan en modo alguno ahora e iniciará unas oraciones a su Dios.

El primer ritual que llevará a cabo es el rito de purificación, con esto tratará, como especifica el ritual, que el cuerpo de Lucciano no pueda ser utilizado para ningún fin nigromántico. Tardará unos diez minutos en llevarlo a cabo. Mientras realice este ritual no sucederá nada anormal. Una vez llevado a cabo, lo hará sobre los cuerpos que trajeron desde Guerrland.

Pero al acabar este preparará el de visión de la muerte, para ver qué es lo que vio en el último momento el Tileano antes de morir. Se arrodillará ante la representación de Mórr y tras unos instantes se volverá hacia el cuerpo. Entonces llevará acabo el hechizo mientras pone las palmas de la mano boca abajo sobre el cadáver.

Entonces, casi al instante, poniendo los ojos como platos, dará un leve respingo hacia atrás perdiendo el equilibrio y cayendo al suelo mientras musita - ¡Por Mórr!

- Como sospechaba, la obra de un nigromante, sin duda. Un golem de carroña. Una horrible criatura creada a partir de los restos de cadáveres. Mediante la magia ha sido unido en una forma grotesca, de una fuerza devastadora. Lo último que vio el pobre Johannson es a esta criatura que entró en su casa y le atacó. Sin duda esto fue lo que acabó con él. Ahora ya sabemos a qué nos enfrentamos. Sin duda el golem está a las órdenes de un nigromante, por lo menos. Aparte, por supuesto, de toda la hueste que suele acompañar a estas criaturas.

Una vez acabado todo, ya será bien entrada la noche. Johannson se quedará aquí abajo en el templo esta noche rezando a su Dios. Wolfgang hará guardia sentado en una silla justo enfrente del hueco dejado por la puerta de entrada a la casa.

¿Y los PJs hacen guardias?

Durante la noche

Esta misma noche el golem de carroña y algunos cadáveres enviados por el nigromante asaltarán la casa en busca de sus habitantes.

Será durante la primera guardia, dos horas después de la medianoche, cuando la niebla ya hace rato que se ha espesado cuando estos harán su entrada. ¿Hay alguien afuera aparte de Wolfgang? En caso contrario, este suceso se llevará a cabo inmediatamente sin ser detectado por Wolfgang. ¿Dónde se encuentran los PJs? Durante esta guardia, los PJs que no se encuentren en el templo de Mórr, que hagan una tirada de escuchar, los dormidos con un 10% de base sin modificadores por oído sensible para poder despertarse y los despiertos con una base del 30% +10% por oído agudo. En este caso podrá escuchar un sonido como de algo que se está arrastrando pesadamente en el exterior de la casa. Si deciden mirar por la ventana, descubrirán como una horrible figura aparece entre la niebla directamente hacia la casa. Mide algo más de los dos metros y camina con los brazos extendidos, su cuerpo está lleno de horribles cicatrices, de las que supuran viscosas sustancias y pueden verse algunas las partes de su cuerpo en diferentes estado de descomposición. Al llegar a la casa tratará de atravesar la pared y no se detendrá hasta ser eliminado de alguna forma o acabar con todo bicho viviente en la casa, lo que se dé antes. La cabaña cuenta como cobertizo de madera, teniendo R 7 y una capacidad de daño de 20. Te recuerdo que el ataque es automático y el daño se dobla. Al alcanzar la cifra de daño, la sección de la casa golpeada se vendrá abajo, entonces el golem entrará.

Golem de carroña

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
3	40	0	6	6	15	10	2	10	30	5	10	10	-



escondidos o porque han huido, tras concentrarse un asalto completo, podrá percibir el olor de cualquier criatura viva en 25 metros a la redonda, descubriendo así a cualquiera que esté escondido, o incluso descubriendo la entrada secreta al templo de Mórr, donde permanecerá Johannson en oración.

Si se llegara a dar el caso de que el golem llegara hasta la capilla donde se encuentra Johannson, este tratará de hacerle el *destruir no muertos*, lo cual será suficiente para acabar con el, caso de que falle la criatura una tirada de **Fv**.

Una vez destruido el golem, el nigromante lanzará sobre la cabaña el horrible hechizo de *viento de muerte*, con la intención de acabar definitivamente con ellos y por si con esto no bastara, enviaría seguidamente a varios zombis (8) contra la cabaña. Si los PJs sobrevivieran a todo esto, el nigromante se retiraría por esta noche en espera de una próxima oportunidad.

Nuevo día y nuevas tumbas

Esta fría mañana, ha amanecido con una fuerte tormenta sacudiendo el bosque. Johannson comentará a los PJs la necesidad de realizar los enterramientos de tanto los que ellos mismos trajeron desde Guerrland, como de Lucciano, ya que esto es todo cuanto les quedará por hacer aquí, ahora que ya saben que ha sucedido con su Brat Lucciano. Wolfgang se pondrá a trabajar inmediatamente. Así con pico y pala cavarán hasta tener las fosas listas.

Cuando los PJs lleguen hasta la zona donde cavar, una tirada de observar les permitirá descubrir algunas siluetas entre la lluvia. Si se acercan a investigar no tardarán en descubrir a varios necrófagos dando buena cuenta de varios cadáveres que han sido desenterrados. En concreto los pertenecientes a los últimos asesinatos de la Bestia. Estas criaturas no dudarán en entrar en batalla incitados por el nigromante que habita en el camposanto. Cuando finalmente acaben con estas criaturas, podrán acabar el funeral. Un par de horas después cuando esté todo listo, Johannson terminará con unas plegarias para que Mórr guíe a las almas de los difuntos a través de su reino donde descansarán finalmente en paz.

Cuando estén de regreso a la cabaña para iniciar el regreso al pueblo (y si trajeron caballos y los dejaron en la cabaña mientras se realizaban los enterramientos), una tirada de escuchar (base 30% oído agudo +10%), les permitirá oír un relincho proveniente de la cabaña. Cuando lleguen hasta aquí, verán a varios zombis que en este momento acaban con la última de sus monturas.

Si algún PJ se hubiera quedado en la cabaña cuidando las monturas o simplemente esperando, será este quien reciba la visita de varios zombis (8) que intentarán de una vez por todas acabar con los PJs.

Necrófago

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	30	0	3	4	5	30	2	43	6	18	43	43	-

Notas

Los golpes de estas criaturas son venenosos, las víctimas que fallen una prueba de *veneno*, quedarán paralizadas durante 1d8+4 asaltos. Si el oponente de un necrófago se retira de un combate y hay uno o más cadáveres entre el PJ y este, deberá hacer una tirada de **Fv**. Si la falla, no

perseguirá al PJ, si no que se parará y se comerá los cuerpos hasta ser atacado.

Finalmente, y sin haber encontrado ni rastro del nigromante, que aunque registren el cementerio de arriba abajo no lo encontrarán, regresarán de nuevo a Guerrland, es posible que sin monturas, por lo que el carro se tenga que quedar aquí, a no ser que lo lleven entre todos, para lo cual sería necesaria una fuerza combinada de 30 y el triple de tiempo para llegar al pueblo.

En el pueblo no hay nuevas noticias sobre la Bestia.

Dj. De esta manera tienes a un nigromante que formará parte de los encuentros fijos en el cementerio. Cuando regresen al pueblo y comuniquen lo sucedido, el Vladely necesitará nombrar a otro vigilante nuevo para el cementerio (¿algún PJ se presta voluntario?). Haciendo caso a Johansson y posiblemente a los PJs también, no enviarán a nadie a vivir a la cabaña del camposanto. Así, a partir de entonces, cuando se tengan que llevar los muertos al cementerio, Johansson realizará sobre ellos el ritual de purificación y después serán escoltados por milicianos (y PJs) hasta donde serán enterrados. Utilizaremos para estas ocasiones, el apartado *Llevando el muerto al hoyo*.

Otorga a tus personajes **50 Pes** por participar en esta parte.

Prémiales con **+25 Pes** por encontrar a Lucciano y llevar a cabo los ritos de Johansson sobre él.

Dales **+50 Pes** por participar activamente en los entierros de las víctimas de la Bestia y del Tileano.

Dales **+50 Pes** por destruir todas las criaturas enviadas contra ellos.