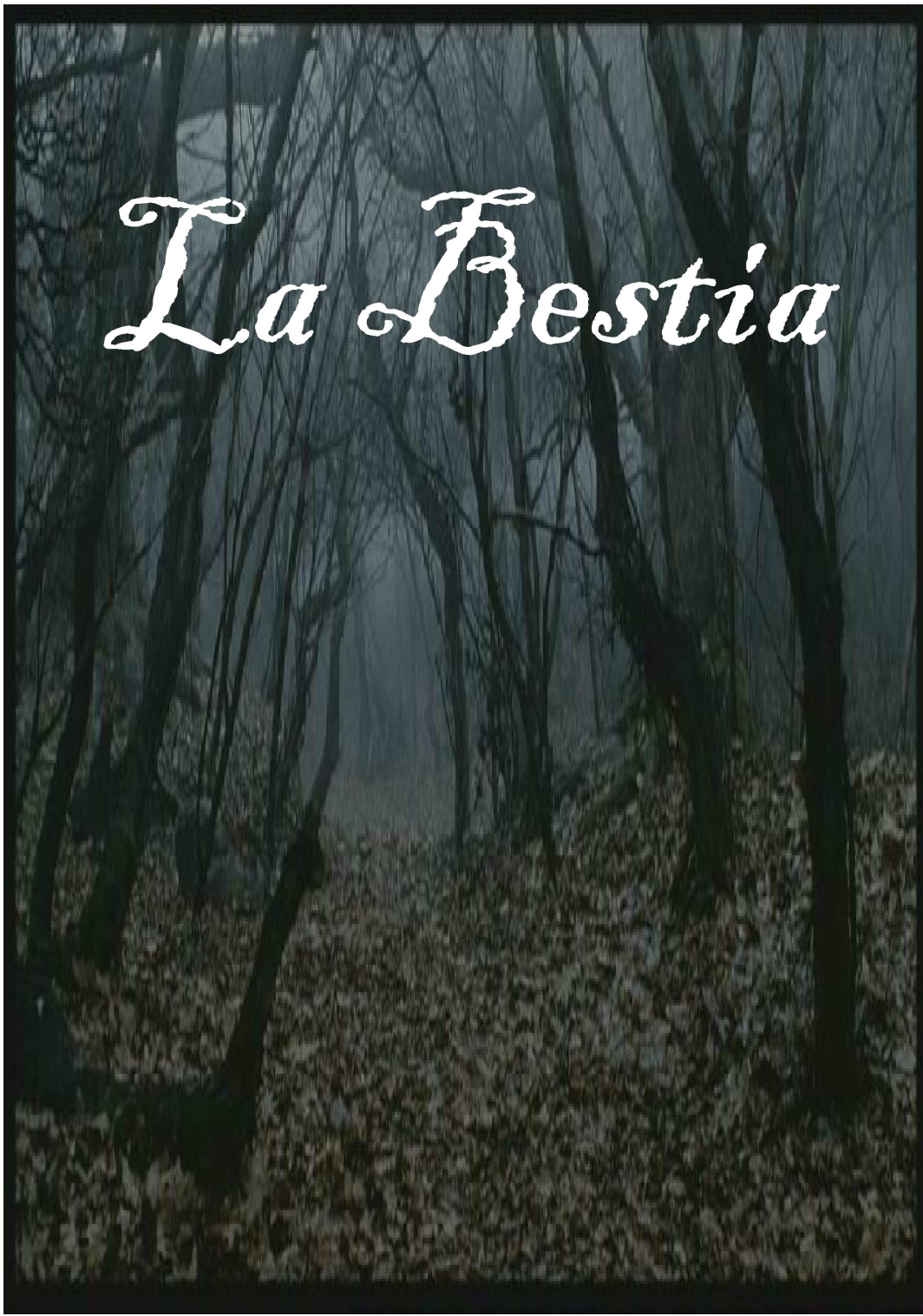




La Bestia



Prólogo y reconocimientos

- Un monstruo grande y temible, como un Jabberwock, está aterrorizando a la población local. Quien acabe con la criatura recibirá innumerables recompensas, la admiración y vítores de todo el mundo... etc. ¡Matarán los PJs al Jabberwock, o se les adelantarán otros cazadores PNJs? ¿Es posible fiarse de las autoridades locales, o se olvidarán de sus promesas una vez haya muerto el monstruo?

Este párrafo aparecido en el manual de la primera edición de Warhammer, pagina 108 en el apartado: Diseño de escenarios, fue el desencadenante de esta campaña que tienes en tus manos. A mi cabeza llegaron imágenes de una terrible criatura asolando un inhóspito pueblo aislado, las pobres gentes del lugar pidiendo ayuda y finalmente ¡la llegada de los valientes aventureros!

Ahora solo faltaba situarlo geográficamente, y para ello, no tardé en descubrir el Bosque de las sombras, un lugar misterioso, aislado y repleto de Caos donde poder soltar a la Bestia y a continuación a los PJs. No encontré un poblado adecuado y decidí sacarme de la manga Guerrland, nombre que ahora, con el paso del tiempo no me gusta, pero que así se quedará, pese a que sin querer, le he ido cambiando el nombre de cuando en cuando quitando o poniéndole una H antes de la U indistintamente. Había que darle una razón de ser a ese pueblo, ¿porque diablos están ahí dentro aislados? y eso me llevó a la invención de la madera de slivo, muy resistente al fuego y que solo crece, vaya usted a saber porqué, en una pequeña arboleda de un claro al lado de las montañas, rodeadas del bosque de las sombras. Es decir, los leñadores tienen que cruzar el Bosque de las sombras y sobrevivir a todo lo que allí habita, llegar a las montañas plagadas de pieles verdes, talar la madera y regresar. Lo fácil que sería hacerse pescador en algún pueblecito de Averland ¡pues no! Leñador en el Bosque de las sombras.

En fin, ya tenía todo lo necesario para empezar la campaña, el lugar y el pueblo.

En cuanto al sistema, pues en fin... en aquella época no había otro sistema más que el que venía en la primera edición del juego, no existía la segunda y mucho menos la tercera. Así que el reglamento de la primera edición es el que encontrarás en estas páginas, será trabajo tuyo cambiarlo a la edición que más te guste si no deseas usar éste.

Ahora tenía que darle forma a la criatura que atemorizaba a las buenas gentes de Guerrland...

¿Jabberwock?

Investigué sobre ella y ¡diantre! Me pareció un bicho fenomenal. Después descubrí que era “La Bestia del reino” de la película de los Monty Python, película que me encanta por cierto, así que no lo dudé un instante, sería un Jabberwock, y en honor a la película de los Python, esta campaña se llamaría: La Bestia.

Ahora sí, lo tenía todo.

Una vez escrita la dirigí a mi grupo habitual, mis camaradas de dados, los cuales, llegaron finalmente hasta la Bestia y la mataron. Muchos de ellos se quedaron por el camino, pues la campaña no es fácil. La muerte de un par de ellos a manos de cierta criatura en una mina, o que un enano se empleara a fondo para salvar a un elfo, la mala traducción del cartelón que hay al lado de la mina, o la huída hacia delante en vagoneta, son escenas que nos quedarán para los restos.

Tiempo después, participando en una vieja lista de correo de Warhammer tuve la idea de ¿porque no compartir esta aventura con otra gente? Así que lance una sonda en la lista y así aparecieron unos cuentos valientes que se apuntaron a esta campaña. Iba a ser mi primera partida por mail, así que estuve fijándome en otras partidas de este tipo dirigidas por otros DJs tomando notas y finalmente me decidí. Si mis jugadores pretendían participar en

una aventurita corta de tres o cuatro meses a lo sumo estaban equivocados ¡y no saben cuánto! La aventura desde su primer posteo oficial hasta el último duró ¡cerca de siete años! Al principio tenía mucho miedo porque no sabía cómo iba a salir, pero la verdad, es que me lo pusieron muy fácil y creo que el resultado ha sido brutal.

Un variopinto grupo me acompañó en esta campaña, aunque a algunos, ya los conocía. Fue una pequeña trampa que me permití pues estos amigos por diferentes circunstancias estaban lejos de Barcelona. Sé que tenían ganas de dados, y me pidieron apuntarse a alguna aventura por mail, para sobrellevar el mono. Así Alex (Eichewald, el elfo hechicero del Gran bosque) comenzó su andadura desde Munich, Amador (Asmerillion, el joven montañés proveniente de Bogenhafen) lo hizo desde Murcia y finalmente Jordi (Arth, el humano cazador vecino de Guerrland) lo hizo desde Cardona, un pueblecito entrañable de la comarca del Bages.

El resto eran jugadores que no conocía, pero a los que ahora, tanto tiempo después y con tanto compartido, ya considero auténticos camaradas de dados, buena gente. Ignacio (Rolfe, el humano erudito proveniente de Altdorf), Javi (Camerof, el halfling leñador natural de Guerrland), Vicente (Lux, el elfo tirador proveniente del bosque hambriento) e incluso Eneko (Nogarung, el enano mercenario proveniente de Karaz-a-Karak) que no la terminó pero nos dejó escenas memorables.

Otros pasaron por la campaña, de forma mucho más breve, hasta que murieron o simplemente abandonaron, como la lujuriosa Comegro, el enano Darrik o el humano Alberich, del que se recuerda su facilidad para predecir el tiempo.

Con este grupo tan increíble y variopinto (Lux, Camerof, Rolfe, Arth, Asmerillion, Eichewald y Nogarung) nos fuimos de aventuras y el resultado ha resultado brutal. Sería inútil que me pusiera ahora a contar batallitas, creo que cada uno de los participantes recordará algunas en concreto, y si algún día volvemos a encontrarnos, como ya hicimos en una visita a Valencia donde nos conocimos todos, salvo Eneko e Ignacio, e intercambiamos camisetas conmemorativas, podremos rememorarlas y echarnos unas risas a la salud del goblin que pudo ser compañero de grupo, la huída en vagoneta de la mina, el discurso de Camerof gracias al empujoncito de Rolfe, las broncas entre Arth y Lux, etc, etc.

Pues bien. A Igest, webmaster de IGAROL, la que considero la mejor web sobre Warhammer que existe en nuestro idioma, le prometí que una vez terminara la campaña le pasaría la misma para que la pudiera colgar si así lo quería en su web. El me dijo que si y bueno... me he decidido a partirla en cuatro partes en bonitos PDFs y compartirla en su web.

Espero que la disfrutéis al menos tanto como nosotros lo hicimos.
Y no me quiero extender más que esto va a comenzar...

Pedro Nieto

WARRIAMVER

Una buena recompensa

Los PJs se encuentran en Erengard, una de las tres mayores ciudades de Kislev, segundo en importancia de los puertos nortños del Viejo mundo, Marienburg mas al oeste goza del privilegio de considerarse el primero. La ruta por la cual los PJs habrán llegado hasta aquí, la dejamos a su conveniencia. Pueden haber llegado por el río Lynsk, antes de que se helara, que va a morir al Mar de las garras, o a caballo desde algún centro urbano cercano, la propia Kislev o Praag son algunos ejemplos.

Si bien puede haber dudas respecto al lugar de procedencia, no las hay así respecto al lugar de destino. Hace unos días, donde quiera que se hallaran, encontraron un extraño cartel clavado en la pared de la taberna donde acostumbran a parar. Según este panfleto, tan escueto como interesante, se prometía una jugosa recompensa (aunque no decían cifra alguna) por la cabeza de cierta bestia (tampoco decían que tipo de bestia).

Así que decididos a engrosar sus escuálidas bolsas, se decidieron a partir hasta Erengard pese al tiempo y averiguar de qué trata exactamente este asunto de la recompensa y la cabeza de la bestia...

Erengard

La llegada a la ciudad no comportó mayores problemas, solo el tiempo, que además del que se espera en el mes de Kaldezeit, está el añadido del característico de estas latitudes. Un viento helado y fuerte se clava hasta los huesos, haciendo que en ocasiones se tire hasta que duele la espalda. Pese a encontrarse peligrosamente al norte, no han tenido ningún tipo de sobresalto con las criaturas que rondan por estas tierras.

El característico olor a pescado y sal que desprende la ciudad recibirá a los viajeros mucho antes de que esta se vea. Tras cruzar las empalizadas exteriores, y adentrarse en las calles de Erengard, pronto se verán sorprendidos por las cúpulas doradas de los templos de la ciudad, y al dar las siete de la tarde, el repiquetear de las decenas de campanarios, por lo que es también famosa esta ciudad, sorprenderá a los PJs buscando la Posada de la cerveza caliente.

Debido a la situación de la ciudad, prácticamente una segunda línea del frente, es muy común ver por las calles a muchos hombres de armas, la cercana Kislev, punto de presión a las hordas del caos, recurre muchas veces a esta ciudad donde se abastece de mercenarios y espadas de alquiler. Por las calles, las patrullas, a diferencia de otras ciudades, son más numerosas, tanto cuantitativamente como cualitativamente.

La ciudad es bastante grande, así que si buscan la posada por su cuenta, posiblemente se encuentren con que llega la noche y todavía están dando vueltas por la calle, así que si preguntan les indicarán el lugar exacto. Una vieja posada marinera cerca de la orilla de la laguna, al lado del puente.

La posada de la cerveza caliente

Cuando lleguen a la callejuela donde se esconde esta posada, encontrarán en la puerta, iluminado por un pobre fanal de aceite, a un tipo cubierto por varias mantas que se apresura en apartar con una pala los restos de la última nevada caída. Un viejo cartel de madera ennegrecida que cuelga de unas cadenas sobre este sujeto, anuncia que han llegado a la posada. Un cuervo dentro de una jaula apoyada en una cornisa en el quicio de la puerta graznará acusador a los PJs cuando estos se acerquen. Con este graznido el tipo alzar la vista y dará un repaso a los PJs.

- Buenas noches – les dirá con el fuerte acento Kisleviano.

Cuando pasen los PJs, este les seguirá.

Nada más entrar, un fuerte golpe de calor azotará a los PJs, una gran chimenea en un lateral de la posada caliente más que sobradamente toda la estancia. Al entrar podrán ver un total de cinco pequeñas mesas, tres de las cuales están ocupadas. Sobre todas ellas hay un fanal de aceite que junto con otros más en las paredes, dan un aspecto acogedor a este lugar.

Las mesas están ocupadas así: una de ellas por un tipo durmiendo entre dos jarras vacías, otra por lo que parece un elfo, y la última de las mesas, por un grupo de cuatro sujetos. Además, en la barra, hay seis marineros bebiendo y hablando, dejando escapar alguna carcajada de vez en cuando. Todos tienen el característico aspecto de las gentes del norte, altos y anchos de hombros.

Una tirada de **I** les revelará colgado en un madero entre otras muchas notas, una copia del mismo pergamino que les arrastró hasta aquí, si sacaron la tirada con un margen de 20 puntos, además descubrirán que una de las mesas ocupadas, en concreto, la ocupada por cuatro tipos, todos con vestiduras largas con capa y capucha, les han

dedicado una mirada de soslayo. Si no descubrieran esto último, una tirada de sexto sentido les hará notar una extraña sensación, como si estuvieran siendo observados, pero no sabrán concretar de donde exactamente. El tipo de la pala, tras dejar esta herramienta al lado de la puerta y colgar en un colgador las mantas que llevaba puestas, dará la vuelta a la barra y se dirigirá a los PJs preguntándoles que desean. Por si le preguntan, se llama Pietr.

Pietr. Posadero													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	32	25	4	3	5	35	1	40	25	35	25	30	25

Habilidades

Leer y escribir
Juegos de manos
Charlatanería
Regatear
Consumir alcohol

Equipo

La Posada y todo su contenido.

Existen algunos puntos de información que pueden sacar los PJs preguntando en esta posada, Una tirada de **Em** con el posadero para empezar, podrá hacer que este se sienta comunicativo con los PJs. Una tirada de encanto o seducción también servirían. Eres libre de dar la información que sigue como tu desees. A no ser que te pregunten ellos directamente. Si sacaron la tirada de encanto o seducción, les dirá además lo que se describe en cursiva.

* **¿Jacques el arcabucero?** No, no es de Erengard, es un forastero como vosotros, parece que está ofreciendo algún tipo de trabajo o algo así. No son ustedes los primeros en preguntar por él. Lo cierto es que ya hace días que se va reuniendo con todo tipo de gentes, aunque el más raro en preguntar por este tipo ha sido esa de ahí – dirá esto último señalando con la barbilla a la elfo. No, no tengo ni idea del trabajo que ofrece, solo lo que pone esa nota - dirá esto último señalando con la barbilla la nota colgada en el madero de al lado de la puerta. *Aunque créanme, por lo que he oído hay que estar loco para meterse con este tiempo en el bosque de las sombras, eso es lo único de lo que he podido enterarme. Si, se hospeda aquí, está en su habitación y no creo que tarde en bajar, siempre lo hace hacia la hora de la cena.*

Por cierto que mientras hablan de este tema con el posadero, y si sacaron la tirada de **Em**, uno de los hombretones que beben en la barra no podrá evitar escuchar la conversación y se meterá en ella comentando que – Ah, ¡sí! el asunto de la bestia, he oído decir que esta asolando un pequeño pueblo del bosque de las sombras, por lo menos eso dicen... - a lo que otro contestará: - Si, es cierto, tengo entendido que están pidiendo ayuda hasta al Zar Radii Bokha, pero sin mucha suerte que digamos. Con una tirada de historia, o simplemente con ser natural de esta zona, sabrán que este Zar, es el Señor supremo del Norte y soberano de todos los reyes de Kislev.

* **¿Esos cuatro tipos encapuchados?** Ni idea, ya llevan un buen rato aquí. Supongo que están esperando a que se abra el comedor para cenar. *Al principio eran cinco, pero el que falta se fue hace un rato.*

* **¿Un lugar donde alojarse?** Si, precisamente me queda una habitación individual y una doble.

Si se deciden a hacer algunas averiguaciones por aquí, mientras se sirve la cena y tal, esto es lo que averiguaran dependiendo de a quien le pregunten.

Preguntando a los marineros

Si preguntan a estos tipos, previa tirada de **Em**, seducción, oratoria o unas buenas pintas, descubrirán algunas cosas.

* **¿Jacques el arcabucero?** Si, últimamente viene mucho por aquí, creo que está reclutando gente para cazar a nosequé bestia que ronda por el bosque. No, ni idea, no se mas datos. Pero cada noche baja antes de hora para ver la gente que viene interesada por esos panfletos que ha colgado en un montón de posadas del Imperio, si, mire, como ese que hay ahí colgado.

* **¿Esos cuatro encapuchados?** Unos tipos muy raros, llevan ahí un rato, casi no beben. Ni siquiera hablan entre ellos, deben estar esperando al tipo del cartel.

Precios de la Posada	
Pinta de cerveza	9p
Pinta de cerveza caliente	
especiada	20-
Botella de ron	10 -
Vino de la casa (vaso)	1-
Botella de vino	4-
Gachas con champiñones	2-
Trucha asada	1-
Cocido	4-
Establo/caballo/noche	5-
Forraje/caballo/noche	8-
Habitación ind.	1co
Habitación dob.	10 -

* **Hordas del norte.** Kislev está sumergida en una campaña de colonización de las montañas del fin del mundo. Parece que precisan de todas las fuerza disponibles y no dudan en reclutar a todo aquel que quiera unas monedas a cambio de una muerte casi segura. Si andan buscando trabajo ese les puede interesar.

* **¿El bosque de las sombras?** Si no hay ningún PJ nativo de por aquí, o no sacan una tirada de historia, de estos marineros averiguarán que este bosque, que ocupa la mayor parte del principado de Ostland, es el más lóbrego de todos. En su interior acechan todavía bandas de hombres bestias del caos y goblinoides, restos de las incursiones del caos hace unos doscientos años. Todavía se organizan de vez en cuando expediciones para encontrar los cubiles de estas criaturas y destruirlos. Solo un ejército se atrevería a cruzar este bosque, y desde luego no con este tiempo.

* **¿La elfo?** No tengo ni idea de que hace aquí, supongo que ha venido por lo del cartel que también os ha traído a vosotros aquí, pero me parece muy extraño, estas criaturas no le dan el mismo valor que nosotros a las recompensas, dudo que una buena paga hiciera que un elfo empuñara un arma. ¿No creen?

Usuarios de la posada y vecinos													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	30	25	4	3	5	30	1	35	25	30	25	25	30

Habilidades

65 % Leer y escribir
50% Juegos de manos
75% Consumir alcohol
25% Muy fuerte
Nadar
Marinería

Equipo

Daga o cuchillo *I+10 D -2 P -20*

Preguntando a la elfo

Al acercarse a ella, pronto recibirán su mirada frívola clavándose en la de los PJs. Sus ojos azules les seguirán a hasta que ellos se sienten y/o le pregunten.

Lo que no saben los PJs es que esta preciosidad de ojos marinos y rasgos afilados, es en verdad una Caraidh Cadhmorr, o una señor de las bestias elfo cuyo vinculo animal la tiene ligada a dos gatos salvajes, los cuales siempre se mantienen a una distancia prudencial en los centros urbanos pero siempre alerta por si reciben la llamada y tienen que acudir en ayuda. La elfo se llama Alurian.

Una tirada de observar hará que los PJs se percaten de un medallón con el grabado de una cabeza de ciervo con astas ramificadas. Al notar que es observado, la elfa lo ocultará entre sus ropas. Una tirada de teología (**Int**) les revelará que es el símbolo que representa a Kurnous, señor de las bestias y principal deidad de los elfos de los bosques. Si el que sacó esta tirada es un humano, tendrá además la certeza de que este Dios no es más que otra representación de Taal, Dios de la naturaleza y los lugares salvajes del Viejo mundo. En definitiva un Dios que no sirve ni a la ley ni al caos.

Alurian se mostrará distante y hosca en la conversación, lo cual no debería sorprender a los PJs, ya que normalmente los elfos son así.

Para poder sacar información de ella será necesaria en primer lugar una tirada de **Em**, con el modificador de +10 que daría una tirada exitosa de encanto si el ejecutante no es un enano. Si la tirada de encanto se realizó correctamente, léeles también lo que aparece en cursiva. También puedes leerles esto si habiendo visto el medallón de kurnous, ellos se presentan como adeptos de Taal, o de Rhya, Dioses afines.

* **¿Jacques el arcabucero?** Sí, yo también lo estoy buscando, desde donde yo provengo, he oído hablar del incidente del bosque de las sombras. Yo provengo del bosque. *Mi camino me trae desde el bosque de Laurealorn, ha donde han llegado las historias de una terrible bestia que vaga por el bosque de las sombras.*

Si los PJs le comentan que ellos están aquí también por el asunto de la bestia y que también lucharán para que la bestia regrese a su cubil de donde nunca tuvo que salir, etc (claro, claro, lo de la recompensa lo donaremos a alguna institución), conseguirán algo de la confianza de la elfo, que no es poco.

* **¿La bestia del bosque?** No se mas que lo que vosotros contáis. Algún tipo de criatura vaga por el bosque de las sombras y me he decidido a sacarlo a patadas de donde se encuentre. Los PJs saben perfectamente de la relación entre los bosques los elfos, y su lucha perpetua dedicada a expulsar a cualquier criatura malvada de estos.

* **¿Esos cuatro encapuchados?** Unos tipos muy silenciosos, cuando yo llegué ellos ya estaban aquí, parece que esperan también a Jacques. *Por cierto que no os quitaron los ojos de encima cuando entrasteis.*

Preguntando a los encapuchados

Si en algún momento los PJs te dijeran que utilizan la habilidad conciencia de la magia, tras el turno de concentración, no descubrirán nada especial en este grupo.

Quede claro que estos tipos no iniciarán una conversación en modo alguno, aunque los PJs se acerquen a ellos, estos no mediarán palabra. Si se dejan caer por aquí, dejarán ver una incomodidad absoluta por la presencia de los PJs en su mesa y los instarán a dejarles solos.

- ¿No tiene nada mejor que hacer, amigo? Será la respuesta que atajará rápidamente cualquier intento de conversación.

Si tus PJs fueran de esos de espada fácil y se liaran a mamporros con estos tipos, lo único que ellos harán será intentar escapar de la posada lo más rápidamente posible, no presentarán batalla. Aunque si de algún modo los PJs hicieran que estos salieran corriendo calle abajo, al llegar a la calle, entre los revuelos de las largas vestimentas que llevan, uno de tus PJs podrá ver por un momento que uno de estos tiene lo que parecen unas patas de carnero. Será imposible seguirles el rastro, una vez en la calle se separarán para reunirse mas tarde de nuevo. Quede claro que si los echan de la posada, los presentes no ayudarán pero aplaudirán animando por el entretenimiento gratuito y finalmente les invitarán a unas cervezas, a nadie les gustaban esos tipos.

Encapuchados. Adeptos de la Bestia

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	40	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	16

Los cuatro encapuchados, mas un quinto que todavía no ha aparecido, son adeptos de la Bestia, como se explicará mas adelante, están tocados por el Caos y tienen una serie de mutaciones. Numerados por orden, siendo el quinto quien no está en la posada, tienen:

1º. Pies de bestia

2º. Caparazón de insecto. Su torso goza de 2 PA.

3º. Cola de reptil. Tiene la habilidad de escalar paredes lisas y numerosas verrugas.

4º. Tiene tres brazos, lo que le otorga un +1A.

5º. El más grotesco del grupo, tiene alas, lo que le permite el vuelo como voladores, también tiene garras, lo que le permite el combate sin armas con garras y su rostro no es más que un cráneo despellejado. Todo aquel que lo vea por primera vez deberá efectuar una prueba con éxito de **Fr** o quedará sujeto al *miedo*.

Todos ellos visten con jubón de cuero 1 PA en tronco y brazos y llevan espadas.

Será más o menos cuando ya lleven los PJs una hora aquí abajo, cuando empezará a entrar mas gente en la posada, es la hora de la cena y mucha gente viene a comer aquí, entre ellos, el mismísimo Jacques que bajará de su habitación y tras saludar al posadero se sentará en una mesa.

Una tirada de observar (**I**) les revelará a los PJs que entre algunos tipos que bajan de las habitaciones, uno de ellos lleva apoyado al hombro por una cinta un arcabuz.

Si no se dieran cuenta de este detalle, el posadero les indicará quien es el tipo que andan buscando.

Jacques el arcabucero

Finalmente los PJs llegarán ante este tipo. Si deciden hacer una conciencia de la magia, tampoco obtendrán ningún resultado. El tal Jacques viste una cota de malla larga y una capa granate que arrastra por el suelo. Al llegar a la mesa se descolgará el arcabuz y lo dejará recostado en la silla. Lleva bigote y perilla y media melena castaña.

Pietr se acercará a su mesa y tras pasar un trapo húmedo por su superficie dejará una botella de vino y un vaso. Cruzarán unas palabras y si se fijan verán como el posadero (si es que le preguntaron por Jacques) les señala con la barbilla. Una tirada de escuchar (30%) les permitirá oír un retazo de conversación: Solo esos de ahí.

Es de suponer que tarde o temprano los PJs se acercarán a preguntar por el tema de la nota. Aunque si se hacen los remolones, será la elfa quien lo haga. De una forma u otra se enterarán de todo esto.

- Soy Jacques, sargento mayor del gremio de arcabuceros de Kislev. He sido elegido para venir hasta aquí en busca de mercenarios o cazarecompensas que acepten venir conmigo, a cambio de una importante suma de dinero, hasta el bosque de las sombras y dar muerte a una criatura que allí habita. Dejen que les ponga en antecedentes. – Se servirá un vaso de vino y lo apurará, limpiándose después con la manga. Entonces continuará hablando- Como saben, debido a las influencias del Caos, el bosque al que hacemos referencia ha ido expandiéndose poco a poco más allá de sus límites originales y de forma descontrolada. Por ello, su diámetro es cada vez mayor, y muchas de las cosas que antes estaban a su alrededor, acaban formando parte del bosque, ya que este se lo acaba tragando todo, literalmente.

En concreto, en el bosque hay dos grandes asentamientos urbanos, Ferlangen y Wolfenburg, bueno, también Hergig, aunque más al sur. Pero el pueblo que nos interesa es Guerrland, el pueblo más pequeño del bosque, por tanto, el más débil. Zimmer, su Vladely ha enviado un correo urgente a nuestro Zar Radii Bokha, señor supremo del Norte pidiendo ayuda contra un terrible mal que está acabando con el ganado y con algunos vecinos del pueblo. Al parecer, y según se desprende de la carta, algún tipo de engendro del caos es el culpable de todo esto. Nuestro Zar Radii Bokha, al que Ulric de protección por muchos años, no puede mediar en este asunto. Las constantes batallas contra las hordas del norte mantienen a todo el ejército en constante alerta, y no se puede prescindir de ningún hombre. Por ello he sido elegido para ofrecer una sustanciosa recompensa a todo aquel que quiera venir conmigo hasta el bosque de las sombras, internarnos en el, llegar hasta el pequeño pueblo de

Guerrland y acabar con la bestia, sea lo que sea. El Zar Radii Bokha, en su generosidad está dispuesto a ofrecer la suma de 1000 coronas de oro a quien entregue la cabeza de la bestia.

En este punto es posible que los PJs hagan algunas preguntas, estas son las posibles respuestas.

* **¿Cuántos han sido contratados ya?** Hasta ahora no he tenido suerte, han sido bastantes los que se acercan a preguntar, pero un viaje hasta el bosque de las sombras, en pleno Kaldezeit no está hecho para cualquiera, así que todos se echan atrás. Bueno, lo cierto es que todos dijeron que no directamente, pese a la recompensa, salvo un enano que aceptó el trato, habíamos quedado hoy aquí para firmar el contrato, y todavía no ha llegado. Esperemos que no se haya echado atrás.

* **¿Cuántos vendrán?** Yo y quien me quiera acompañar - dirá esto con tono solemne.- Por cierto que si la elfo ya se hubiera puesto en contacto con Jacques, se les informará a los PJs de que una elfo se ha unido al equipo.

* **¿Cuánto tiempo hace que recluta a mercenarios?** Llevo dos semanas aquí, y muchos son los que preguntan, pero nadie acepta. Tenía pensado darme una semana más, y si no tuviera suerte regresar a Kislev para informar.

* **¿Dispondremos de equipo o nos darán algún adelanto?** Yo no llevo el dinero encima, evidentemente, y no se entregará anticipo alguno. Se hará el pago integro al finalizar la misión. En cuanto a equipo... ¿Qué necesitan? Veré que puedo hacer... No se entregarán armas de fuego, ni armaduras. Aunque si no disponen de montura, se entregará un carruaje para todo el grupo, e incluso puede que algún caballo, depende de tu generosidad.

* **¿Esos tipos de la capa?** No sé nada de ellos, no me han preguntado nada. Aunque ahora que lo dicen, cada día se dejan caer por aquí, pero juraría que eran cinco, y ahora solo veo cuatro.

Si finalmente aceptan, se les entregará un contrato que deberán firmar (ver anexos).

Una vez formalizado, invitará a los PJs a cenar y les dirá que mañana a primera hora, con los primeros rayos del sol se reunirán todos aquí mismo, para partir inmediatamente.

En cuanto a esos tipos encapuchados, lo único que harán será fijarse bien en quien acepta y quien no la misión. ¿Por qué? Bien, te voy a explicar un poco más sobre estos extraños tipos.

Los adeptos de la Bestia

La influencia del Caos en el bosque es mucho mayor de lo que muchos creen. No son pocos los que procuran evitar viajar por el interior de dicho bosque, y no se equivocan al tomar esta decisión. El bosque es un hervidero de hombres bestia del caos y goblinoides. No obstante no es lo único que ronda por aquí. El último engendro del Caos aparecido aquí es un Jabberwock de cinco metros de altura.

Esta criatura se ha dejado ver por las cercanías de algunos de los pueblos del bosque, sobretudo de los más pequeños y con menos capacidad de defensa. Este es el caso de Guerrland, el más pequeño e indefenso de los pueblos. Las apariciones de esta criatura, al principio esporádicas y lejanas, se han ido incrementando hasta llegar a entrar en algunos pueblos y destruir algunas casas, como descubrirán los PJs en su momento.

Pero el Caos es tentador y el hombre es débil, por ello, algunos descerebrados se decidieron a rendir homenaje a la Bestia con el fin de disfrutar de los beneficios del Caos, ilusos, cuando se presentaron ante la bestia, muchos de ellos fueron devorados inmediatamente, pero otros tantos quedaron tocados por la marca del Caos.

Así, obtuvieron ciertos poderes del Caos y se convirtieron en los adeptos de la Bestia. Condenados a servirla y defenderla hasta morir si fuera necesario.

Los adeptos viven en el mismo bosque, bajo las órdenes de su líder, un guerrero del Caos, quien sabe si llegado de mas allá de las montañas del fin del mundo o, simplemente, el mas corrupto de los humanos que decidieron venerar a la Bestia que fue “tocado” con mayor privilegio por las fuerzas del Caos. Sea como sea, todos ellos viven en algunas ruinas del bosque, cuevas, subterráneos e incluso algunos, siguen viviendo en su mismo pueblo, sin levantar sospechas pero enterándose de todo cuanto se prepara en contra de la Bestia.

Estos cuatro tipos de la posada (mas el quinto que aún no ha entrado en escena), son adeptos, y todos tienen la marca del Caos, aunque estas no son evidentes (salvo quizá las patas de carnero que pueden ya haber visto los PJs) y por ello pueden entrar en ciudades, como en Erengard.

¿Cuál es su misión? Tras averiguar que el regente del pueblo había enviado una carta al Zar Radii Bokha para que les prestara ayuda, se decidieron a sabotear cualquier acción que se llevara a cabo contra la bestia. Lo cierto es que al principio no esperaban que desde Kislev se enviara ayuda de ningún tipo, las incursiones del norte tienen a los ejércitos lo suficientemente ocupados, esta campaña de reclutamiento les ha sorprendido mucho.

Por tanto, lo que hacen estos sujetos es esperar día tras día a ver quién es el que viene interesado por el asunto de la Bestia, la recompensa es elevada y puede ser definitiva a la hora de convencer a mercenarios o cazarecompensas. Y cuando los localizan, si aceptan unirse al equipo, se encargan de ellos eliminándoles en cuanto pueden. De esta manera, y como descubrirán los PJs también dentro de muy poco, el enano que aceptó la misión y que no se ha presentado todavía, morirá a manos de uno de estos adeptos (sí, el quinto). En cuanto a los PJs... bien, ya han visto que han aceptado, cuántos son y ahora medirán la fuerza que tienen. Después, estudiarán la mejor forma de acabar con ellos.

Sucesos durante la noche

Mientras los PJs cenan y se calientan cerca de la chimenea, antes o después de enterarse de la misión y tal, la nieve volverá a hacer acto de presencia. Las ventanas completamente empañadas por el calor de aquí dentro volverán a acumular nieve en sus marcos.

- Maldita sea, otra vez vuelve a nevar, que ganas tengo de que pase Kaldezeit.- Se quejará sonoramente frunciendo el ceño Pietr, el posadero.

- Pues todavía quedan tiempo hasta Jahdrung, así que ya puedes correr hasta la tienda de Hans ¡y comprarle mas palas para la nieve!! JAJAJAJAJA- Romperán en carcajadas todos los de la barra, seguidos también con mayor disimulo por Jacques. El que no se reirá en absoluto será lógicamente Pietr, quien musitará en voz baja una serie de juramentos y maldiciones que no hará más que provocar más risas entre los presentes.

En algún momento de la noche, cuando la posada está más concurrida, una tirada de escuchar (60%) permitirá que puedan oír por encima del tumulto característico de la posada, el estruendo característico de una arma de fuego en la calle.

Si los PJs no oyeron nada, sí que lo habrán oído los de las mesas más cercanas, quienes se levantarán y se agolparán en la puerta a mirar. El resto de los presentes pronto se arremolinará cerca de la puerta donde ya es muy difícil pasar. Si los PJs se mueven hacia aquí, para cuando lleguen, verán en medio de la nieve un cuerpo tumbado boca abajo, debido a la complexión del cuerpo y su tamaño, es evidente que se trata de un enano. Su cabeza muestra un agujero considerable por el cual sale parte de la masa encefálica, además de sangre que ha formado un charco cada vez mayor. El pelo de alrededor de la herida está chamuscado. Un casco volcado, supuestamente de la víctima se encuentra unos metros más adelante, cerca de la puerta de la posada, es decir, cerca de toda la gente aquí arremolinada, ¿y de los PJs?

Dj. *Queden claras un par de cosas en este momento, tienes que saber exactamente donde están los PJs ahora, ya que será muy importante de cara a lo que a continuación sucederá. Ya te informo que quien no saldrá afuera ahora será Jacques, que si se levantará, como otros muchos, a mirar por la ventana. Alurian, la elfo, al acabar de hablar con Jacques, y tras aceptar unirse al grupo se habrá retirado a descansar, por tanto estará arriba en su habitación cuando esto suceda. Otra cosa a tener en cuenta será lo que harán los cuatro encapuchados. Aprovechando el desconcierto y toda la gente corriendo hacia puertas y ventanas, saldrán por una de las ventanas traseras, dejándola descuidadamente abierta. Procurarán no ser observados, así que si ningún PJ te dice nada respecto a seguirlos y tal, ellos escaparán sin ser vistos por nadie. Pero si por otro lado, alguno te dijera que no les quita el ojo de encima, tendrán que hacer algunas tiradas tanto de seguir, como de observar para ver si son seguidos, o esconderse, etc. En principio, un par de esquinas mas allá se reunirán con el quinto de ellos, (responsable de lo ocurrido) y continuarán su huida a su refugio, que no es más que una casucha destartalada y abandonada cerca de los muelles, es decir, a cuatro calles de aquí. Recuerda que es de noche, y casi todos los callejones de esta ciudad están a oscuras, con lo que seguirlos puede ser un problema. Si los encapuchados descubren que están siendo seguidos, y no pueden despistarlos, optarán por una lucha montando una emboscada en uno de los callejones. Si finalmente llegan a su refugio, y los PJs los han seguido hasta aquí, serán libres de hacer lo que quieran. Pueden atacarles, espiarles, etc. Los encapuchados lo único que harán será descansar hasta mañana, cuando saldrán en dirección a la posada para ver a cuantos de los voluntarios (PJs, elfo y el mismo Jacques) han eliminado y cuantos quedan para enfrentarse a la Bestia.*

Pero volvamos al suceso del enano. Si los PJs están fuera mirando lo que sucede, que hagan una tirada de observar. Si sacan la tirada, descubrirán que de debajo del casco, surge una finísima columna de humo negro nada halagüeña.

Si en este preciso instante no te dicen otra cosa que no sea que saltan hacia dentro de la posada, o simplemente no han sacado la tirada, la explosión les pillarán donde se encuentren.

En este momento una explosión sacude violentamente esta parcela de callejón, la luz blanca os ciega por un instante y el estruendo os ensordece dejándoos de regalo un constante pitido agudo que no desaparecerá en los próximos 1d10 minutos. Los cristales de la ventana de la posada vuelan hacia dentro causando además 1d2 heridas modificables por armadura a los que se encuentren aquí, debido a los cortes. Los que se encuentren justo al lado y sobre la bomba, saldrán disparados 1d4 metros en una dirección al azar, lanzando 1d12 y siendo las doce la entrada del callejón.

La explosión afectará a todos los que se encuentren hasta a ocho metros. La bomba tiene un FE de 6. Todo aquel que se encuentre más allá de estas medidas, quedará inmune. El resultado de la explosión, como mínimo será de tres muertos, y cuatro heridos, entre estos últimos, el mismo posadero.

Tras la explosión, la gente se asomará a las ventanas y pronto aparecerán voluntarios que se ofrecerán para apagar el leve fuego que ha aparecido en la posada y para dar primeros auxilios. Este es un buen momento para que los PJs hagan uso de las habilidades que tengan para ayudar a los heridos, por ejemplo, cirugía o curar heridas. Entre los que aparecerán, dos patrullas de soldados se encargarán de apartar a los fisgones, y un cabo de la guardia, empezará, cuando la cosa se calme un poco, a tomar declaraciones de lo sucedido.

Y esto será todo. Los que venían a cenar se irán a sus casas, los que tienen habitación alquilada subirán a encerrarse en sus habitaciones y el posadero y un par de amigos suyos se quedarán a limpiar los desperfectos. Esta noche una patrulla de soldados se quedará en la puerta de la posada a vigilar.

Soldados													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	41	41	3	3	8	41	1	31	41	30	30	30	30

Habilidades

Pelea callejera
 40% Golpe poderoso
 Desarmar
 Esquivar golpe
 Nadar
 40% Muy fuerte

Equipo

Lanza +10 *I el primer asalto*
 Daga o cuchillo *I+10 D -2 P -20*
 Cota de mallas corta 1 PA tronco
 Escudo 1 PA todo el cuerpo

Cualquier posible huella que pudiera servir para que los PJs intentaran encontrar al causante quedará borrada por la cantidad de gente que aparecerá por aquí, fisgones, soldados, etc. En cuanto al enano, efectivamente, se trataba del enano que ayer aceptó unirse al equipo para ir tras la Bestia. Hoy venía decidido a cerrar el acuerdo con Jacques, pero uno de los adeptos, tras seguirlo, lo ha matado y organizado esta trampa explosiva con el fin de intentar eliminar a cuantos mercenarios contratados pudiera.

Es todo en esta parte hasta la mañana siguiente, cuando partirán hacia el Bosque de las sombras.

Otorga a tus personajes 25 Pes por jugar esta parte introductoria.

+ 25 Pes si descubrieron a los adeptos y acabaron con ellos.

WARHAMMER

Asedio en el Lynsk

Esta fría mañana la nieve continúa cubriendo la región, son las primeras horas de este angustioso día gris y los PJs se supone que ya han preparado todo el equipo para llevar a cabo esta ruta hacia el bosque de las sombras. Una vez abajo, descubrirán a Jacques ya de pie hablando con la elfo. No se percatarán de vuestra presencia hasta que lleguéis a su altura. Pietr el posadero continúa desde buena mañana limpiando la entrada de la posada, y la patrulla de soldados que ha estado de guardia, en este momento está efectuando el relevo con cuatro tipos nuevos y cara de haberse despertado hace poco.

Jacques, si no lo han descubierto todavía, informará hoy de que el enano asesinado ayer frente a la posada es el mismo enano que se supone estaba estudiando la posibilidad de venirse con el grupo.

Cuando el grupo salga finalmente de la posada, que hagan una tirada de sexto sentido (**Int**) y en caso de sacarla correctamente, les informaremos de que “tiene la extraña sensación de que alguien le está siguiendo”, pero el PJ no podrá concretar nada más. De hecho, una tirada exitosa de observar (**I**) con un margen de 20 puntos o más, le desvelará a los PJs que unas sombras furtivas han pasado de lado a lado de la bocacalle justo cuando ellos se ponían en marcha. Si vienen a mirar por aquí, no descubrirán nada.

***Dj.** Efectivamente, se trata de los adeptos de la Bestia que han venido por aquí esta mañana para ver cuántos han quedado vivos, y para sorpresa de ellos, podrán haber visto a todos los que hayan quedado, que nunca se sabe... quizá la explosión de ayer haya hecho estragos. Quede claro que si los PJs fueran tan sagaces que hayan decidido cambiar la hora y lugar de salida, pues los perderán de vista y nada de esto sucederá, por lo menos hasta que vuelvan a encontrarles el rastro.*

Finalmente cruzarán las puertas exteriores de la ciudad. Los PJs pueden ir a caballo si tenían alguno o lo pidieron, o en carruaje, donde por cierto viajará Alurien cubierta de varias mantas. Así dejarán atrás Erengard. En el carruaje, Jacques se habrá encargado de traer algo de material que el considera que quizá sea necesario. De esta manera hay: tres mantas, dos fardos de cuerdas de quince metros cada uno, un atado con cinco antorchas y dos lámparas de aceite.

Una vez en camino, una sorpresa más esperará a los PJs, aunque esta no será desagradable, por lo menos en principio. Un poco más adelante, una tirada de observar, les hará descubrir a un par de gatos salvajes tumbados sobre la nieve. Antes de que ninguno de los PJs vaya a hacer una barbaridad, la elfo silbará fuertemente y los dos animales incorporándose con las orejas bien tiesas correrán hacia la carreta, donde de un salto se subirán. Ante la cara de sorpresa de los presentes, por lo menos de Jacques, la elfo sonreirá y explicará que en realidad ella es una Caraidh Cadhmorr y que tiene un vínculo con esos dos animales a los que defendería con su propia vida. Los llama Destello y Fulgor. Ambos animales, de dos metros de punta a punta se tumbarán sobre el piso del carruaje y retozarán con la elfo juguetones.

Así todo el equipo estará completo finalmente.

La cabaña del transbordador

Hacia el atardecer, cuando hace apenas una hora que ha dejado de nevar, a lo lejos verán la parada del transbordador del río Lynsk. Jacques comentará

- Utilizaremos este sistema para cruzar el río de lado a lado. Una vez llegados a la otra orilla, seguiremos por el viejo sendero que va hasta Guerrland, cruzando el valle hasta la entrada del bosque. Calculo que serán tres cuartos de hora para cruzar el río, y siete horas para llegar hasta el bosque. Después serán unas tres horas más hasta llegar al pueblo.

Mientras Jacques dice esto, una tirada de observar les enseñará a los PJs que toda esta parte del río a causa del frío está congelado, y el transbordador completamente atrapado en el hielo. Mientras siguen avanzando, y un poco antes de llegar al muelle del transbordador, otra tirada de observar hará que los PJs se den cuenta de que hay otra montura que se dirige desde el valle en perpendicular hacia la caseta. Si la tirada fue un éxito por diez puntos de margen o más, se darán cuenta de que el jinete cabalga volcado sobre las crines del caballo, aparentemente inerte.

El caballo se dirigirá directamente hacia la caseta del transbordador, donde en su interior y a través de las ventanas se puede ver la luz de algún tipo de fuego. Cuando llegue aquí, el jinete acabará por derrumbarse

cayendo boca abajo en la nieve. De dentro de la casa surgirán varias personas corriendo cubiertas de mantas a socorrer al recién llegado. No se percatarán de los PJs mientras no digan nada. Otra tirada de observar les hará descubrir a los PJs el brillo de metal característico de alguna arma o armadura bajo las mantas a los que han salido de la caseta.

El cómo se acerquen los PJs finalmente hasta la cabaña, es cosa suya, puede que les dé por sospechar y den un rodeo importante o que vayan directamente, la cuestión es que si pican a la puerta, saldrán tres tipos armados a la carga, uno de ellos con arco cubriendo las espaldas. En sus miradas se podrá apreciar tanto ira como temor. Jacques enseguida pondrá paz en el asunto mientras grita en eslávico (dialecto natural de Kislev) e interponiéndose entre las armas de unos y los cuerpos de otros.

- ALTO, no somos el enemigo, reconocemos vuestras insignias, sois la guardia de caminos de Kislev!

Los tres tipos parecerá que salen de algún tipo de alucinación y tranquilizándose dificultosamente hablará así.

- Gracias a Ulric. Pensábamos que ya estaban aquí!- contestará en viejomundano.

Lo más probable es que se inicien a continuación una tanda de preguntas. Grafhs, uno de los tipos que salió a la carga, invitará a pasar a los PJs al interior de la cabaña para hablar al calor de la chimenea. Se supone que antes guardarán el carro y los caballos. Se sorprenderá de ver a los dos gatos salvajes pero no pondrá objeciones.

En el interior de la cabaña encontrarán un hombre más. Este está examinando a alguien que yace tumbado en una cama, las sabanas están cubiertas de sangre, y su aspecto no es bueno.

Una tirada de curar heridas les revelará a los PJs que el brazo derecho de la víctima está aplastado sobre una arteria que ha quedado cortada. Será necesaria otra tirada de la misma habilidad para detener la hemorragia. Si no se efectúa correctamente, la víctima perderá cada asalto una herida hasta que la tirada se lleve a cabo correctamente, mientras tanto, se irá utilizando la tabla de impactos críticos y muerte súbita.

Una vez detenida la hemorragia será necesaria una tirada de cirugía para tratar el brazo, aunque para entonces ya estará fuera de peligro.

Grafhs y sus compañeros

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	45	35	3	3	6	35	1	40	30	30	40	35	30

Habilidades

Desarmar
Esquivar golpe
50% golpe poderoso
Equitación: caballo

Equipo

Cota de malla corta 1PA tronco
Casco 1PA cabeza
Arco corto y flechas FE 3
Escudo 1PA todo

Lenguaje secreto: *de batalla* Espada

Mientras no paran de mirar por las ventanas dos de los hombres, el tercero, Grafhs explicará lo siguiente:

- Somos lo que queda de la patrulla de caminos 73, éramos diez en un principio, pero solo quedamos los que veis. No obstante, podemos considerarnos afortunados, ese de ahí – señalará a ese que posiblemente esté siendo atendido por un desesperado PJ – es lo que queda de la 21. Como saben, nuestra misión es la de patrullar los caminos de Kislev. Últimamente las incursiones del Caos han ido en aumento. Pues bien, estábamos las dos patrullas juntas a unos kilómetros de aquí hacia el norte, cuando aparecieron esos monstruos. Los intrusos de Morbog, se hacen llamar. Tengo entendido que son casi un centenar de orcos y cabalgabestias dirigidos por un tal Morbog rajagargantas. - Una tirada de **Int**, a mitad del porcentaje si los PJs son elfos, hará que hayan oído hablar de esta unidad de combate. También sabrán que no es normal que rondan por estas zonas, se les localiza más fácilmente por zonas que no gozan de protección de grandes ciudades, aquí se supone que están demasiado cerca de Kislev y sus ejércitos.

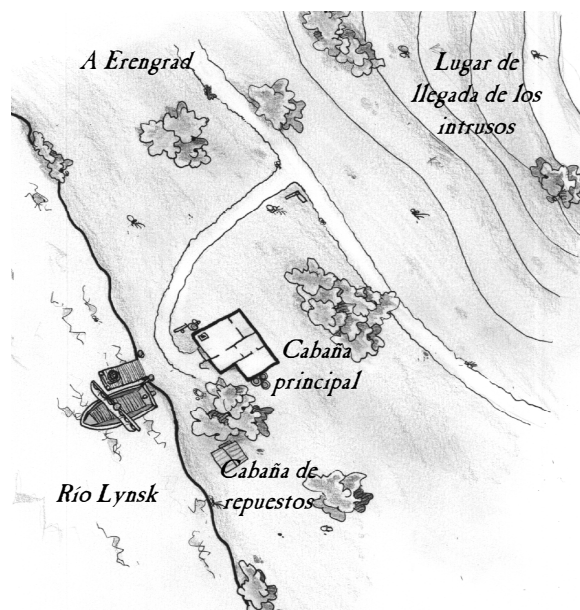
- Solo eran la unidad de intrusos dirigida por Sogrodd el desollaenanos, estos son las tropas de choque del grueso total, lo que me dice que el resto de intrusos quizá esté cerca. La cuestión es que cayeron encima de nosotros como un alud. Sin organización aparente de ningún tipo pronto derribaron a casi todos nuestros hombres, lo único que pudimos hacer era replegarnos para organizar un contraataque, conque conozco esta zona ordené dirigirnos hasta esta caseta, el único sitio guarnecido en muchos kilómetros a la redonda. En nuestra huida arrasaron nuestro pequeño campamento, no nos siguieron, si no que se quedaron allí cebándose con los heridos, destrozándolo todo. Pero al parecer ya han acabado, este soldado logró escapar y antes de caer inconsciente nos pudo decir que los intrusos se han separado en dos unidades y que una de ellas al menos viene directamente hacia aquí. Así que estábamos organizando una defensa. Somos los que veis, yo, mis tres compañeros, el herido (¿o muerto?) y nadie más, los trabajadores del transbordador, al parecer ante la helada que ha afectado a toda esta parte del río, deben haberse ido a su casa en Erengard, el transbordador es inútil con el hielo.

No hace falta decir que Jacques se ofrecerá enseguida para ayudar en la defensa, como agregado del ejército de Kislev, su obligación es la defensa de la ciudad y todos los territorios de Kislev. De todas formas pedirá opinión a los PJs. La elfo aceptará a quedarse. ¿Y los PJs?

Si en este momento te dicen algo así como que ellos están contratados para acabar con la Bestia y que esto no les incumbe, que además ellos no son de aquí o que esto no está incluido en su contrato, Jacques no les pondrá pega alguna, les dirá que pueden retirarse y esperar en la otra orilla del río a que el llegue. Pero el, de aquí no se mueve. En este caso ves al apartado *Cruzando el río*, pero en caso de que se queden sigue adelante.

Mientras están hablando en el interior de la cabaña, afuera ya ha caído la noche, y entre la oscuridad más absoluta, uno de los intrusos de avanzadilla ha llegado a lo alto de un montículo y observa con atención la llegada de los PJs a la cabaña donde ha ido a refugiarse el - *jumano jazquerozo que no quiso morirle a la primera*.

Después regresará corriendo junto al resto de su unidad para informar de lo sucedido. Mientras, los PJs, tendrán tiempo para prepararse.



La cabaña en si no tiene mucho secreto, no obstante, te la voy a describir. Vienen dados los datos de cada habitación contando que la número uno es la principal (por la que accederán los PJs) y el resto serán las habitaciones hasta el fondo y luego siguiendo las agujas del reloj.

1. Recepción. La puerta de entrada tenía un candado que mantenía cerrada la cabaña, pero fue reventado por los supervivientes de las patrullas de caminos cuando llegaron aquí, ahora esta inservible. Por cierto, a efectos de intentar ser derribada, es un portón de madera bastante grueso, goza de una resistencia de 4 y una capacidad de daño de 12 puntos. Recordemos que golpear una puerta o un muro es considerado como objetivos indefensos, así que el impacto es automático y el daño doble. Ya que estamos, te recuerdo que también existe la posibilidad de empujar la puerta con el fin de intentar mantenerla cerrada. Tu mismo tendrás que considerar la cantidad de gente que puede empujar por uno otro lado. Donde la suma de F sea menor, ese lado

quedará vencido. Cuando la puerta haya perdido la mitad de sus puntos de daño, tendrá un agujero que permitirá mirar o incluso pasar el brazo.

Esta habitación es la más grande de la cabaña, se trata de una amplia sala de espera donde los que compran los billetes para cruzar el río, esperan sentados en unos largos bancos a que llegue el transbordador. No tiene ventanas de ningún tipo, en las paredes se puede ver un panel informativo que indica los horarios del transbordador.

Una chimenea situada nada más entrar a la izquierda, caldea la cabaña entera.

2. Taquilla. Por una pequeña portezuela situada en un mostrador de madera con un cristal empañado con un orificio a modo de ventanilla, entraremos en esta pequeña habitación iluminada (cuando es de día, claro) por una ventana con una vista privilegiada de la falda de la colina y el camino a Erengard. Aquí encontraremos dos sillas y un par de muebles repleto de cajones. En su interior encontrarán libros de cuentas y otros libros con nombres y fechas (los clientes que usan del transbordador). También utensilios de escritura, tinta, dos plumas y cuatro rollos de pergamino. Una tirada de registro, les hará descubrir en una de las páginas del libro de pasajeros, un apartado que se refiere a los objetos olvidados en el transbordador. Les llamará la atención que un tal Smith, que se identificó como un ingeniero de asedio, olvidó en su viaje, según la fecha ya hace tres meses un pequeño arcón con explosivos. No pone ni donde están ni si siquiera están.

3. Habitación vivienda. Aquí encontrarán una pequeña cocina, una mesa con tres sillas y un par de muebles que en su interior solo esconde un pequeño trozo de pan duro como una piedra y algunos utensilios de cocina, como un cazo y una olla. También encontrarán un camastro (donde descansa, o yace, el herido) y dos mantas. Aquí hay otra ventana que da a la parte trasera y una puerta cerrada (-15%). Una tirada de registro les hará encontrar bajo el mueble, una llave. Esta abre la puerta interior de las cocheras (4).

4. Cocheras / cuadra. La puerta de acceso aquí está cerrada, así que si los PJs quieren meter dentro el carro o las monturas, deberán abrir o forzar la puerta, será necesaria una tirada de forzar cerraduras (-15%). En su interior encontrarán una cochera mas bien pequeña, caben tanto el carruaje como dos caballos. También encontrarán algunos cepillos para los animales y una puerta al fondo que comunica con la habitación vivienda (3), esta puerta está cerrada con llave, tirada de forzar cerraduras -15% o usar la llave si la han descubierto.

5. Habitación. Esta sala tiene como único mobiliario dos pequeñas mesas y seis sillas en total. Una ventana mira hacia el río.

La cabaña en general es de base de roca y gruesa madera el resto, salvo la chimenea que es de roca hasta arriba. Si se intentara tirar abajo la pared, se requerirán tiradas de ataque (objetivo indefenso, impacto automático y daño doble). Estas paredes tienen una resistencia de 7. Se determinará el daño normalmente, tirando 1d6, añadiendo la **F** del atacante, restando la resistencia y multiplicando el resultado por dos. Para hacer un agujero que permita el paso de un hombre, serán necesarios diez puntos de daño en un mismo punto.

Si lo que se pretende es derribar el edificio entero (y no es que te esté dando ideas), entonces tendrás que dividir la casa en dos zonas, el bloque principal y la cochera, y hacer 30 puntos de daño. Entonces se vendrá abajo todo. Mas o menos, en caso de recibir el derrumbe, se recibirán 1d6 heridas de **F** 3, de nada.

En los exteriores de la cabaña encontrarán varios barriles, en su interior cabría un niño, un gnomo o un halfling. También sería posible que entrara un humano con la habilidad de contorsionista. Por lo demás, están vacíos

Ya que estamos fuera de la casa, una tirada de observar les descubrirá un poco apartada, una pequeña cabaña de madera, también cubierta de nieve y de aspecto endeble. Su puerta está cerrada con un candado (forzar cerraduras -20%). En caso de lograr entrar, aquí descubrirán algo de equipo.

6. Cobertizo. En su interior encontrarán infinidad de trastos: varios montones de leña lista para la chimenea, dos palas, dos picos, un hacha, un rollo de cuerda de diez metros, una caja con cuatro mantas apolilladas, otra caja con tres antorchas y un fanal de aceite y un pequeño baúl cerrado con llave (-20%), en caso de que no puedan abrirlo, siempre les queda el consabido **R** 3 y 10 puntos de daño.

En el interior de este baúl encontrarán unos guantes de piel, tres bombas, una bolsa de cuero vacía y cuatro frascos con líquido en su interior, tres con un líquido rojizo y el último con un líquido verde oscuro.

Para identificar las pociones, será necesaria una tirada de sentido mágico, se trata de una tirada de **Int** y tiene que ser oculta. En caso de sacarla se descubrirá tras haberlas olido y probado (apenas un sorbo, insuficiente para sentir efectos de ningún tipo), que las rojas son pócimas curativas que restauran 2d6 **H**, y la verde es una poción de luminiscencia. Al ser bebida esta última, la piel del que la haya bebido empezará a brillar con un tono verde fluorescente intenso que durará 1d6 horas. De noche será imposible tratar de pasar desapercibido con estos efectos.

Otra tirada de sentido mágico hará que se descubra que la bolsa de cuero también está afectada por la magia pero no se sabrá como exactamente. Si se saca entonces una tirada de **FV** oculta, se averiguará que se trata de un saco mordedor. Con otra tirada de **FV** también oculta se averiguará como funciona exactamente. Lógicamente, si se fallan estas tiradas deberás dar información falsa. Encontrarás más información de este objeto en los anexos.

Ya no quedará nada más por investigar aquí. Salvo quizá, el amarradero, en el cual permanece amarrado y completamente encallado por el hielo una pequeña embarcación fluvial cuyo nombre es "*Reginald*".

Preparándose para el asedio

En este punto serán más o menos las dos o las tres de la madrugada de un helado festag cuando empezará a nevar muy débilmente de nuevo. Si los PJs todavía están aquí y no se han marchado a la otra orilla, posiblemente estarán preparándose para un supuesto asalto de una unidad orca. Si deciden no moverse de la cabaña y esperar aquí dentro a que pase algo, entonces sáltate este párrafo, pero si quieren organizar algún tipo de refugio o trinchera de algún tipo con los árboles que hay por la zona o aprovechando la nieve, entonces vamos a estudiar cómo pueden hacerlo.

Como puedes ver en el mapa, hay varias zonas con árboles, todos ellos de hoja caduca cubiertos de nieve y retorcidos como garras. ¿Qué te pueden decir que hacen?

¿Una trinchera en la nieve? Puede que te digan que montan algún tipo de agujero donde esconderse para pillar por sorpresa al enemigo, o simplemente algún hoyo para hacer caer en él a los intrusos. Sea como sea tendrán que disponer de pala y pico (en el cobertizo encontrarán de estas herramientas) y hacer una tirada de construcción (**Des**) esta tirada puede modificarse si se tiene alguna habilidad como: minería (+10) o ingeniería (+20%). Y aún así, que te expliquen claramente que van a hacer, como y sobretodo, donde, situando el lugar en el mapa. Calcula tu mismo cuánto tardarán teniendo en cuenta cuantos trabajarán en ello y el tamaño y profundidad de la trinchera, en total no debería ser menos de tres cuartos de hora y sudando la gota gorda.

¿Una trinchera con troncos? Quizá prefieran montar una trinchera a base de troncos. Pueden talar el que quieran de los de afuera, ya te comenté que hay bastantes árboles cerca suyo. Será necesario el uso de un buen hacha para derribar el árbol, se contará con que tienen una resistencia de 6 y unos puntos de daño de 25, al superar estos, el árbol se vendrá abajo (recordemos, blanco inmóvil, impacto automático y doble de daño). Si se es de profesión leñador, debido a la experiencia del PJ en estos menesteres, se contará con que el árbol tiene una resistencia de 5. Calcula cuánto tardarán dependiendo de cuantas tiradas te hayan tenido que hacer.

¿Trampas individuales? Si te dicen que quieren montar trampas para ir cazando de uno a uno a los intrusos, tipo trampas lazo o cosas así, que te digan, como siempre, el dónde y cómo, si tienen la habilidad de poner trampas, esto hará que la víctima tenga un -20% a la iniciativa a la hora de detectarla. Si no tuvieran esta habilidad, que hagan una de construcción (**Des**), y el tiempo empleado será mayor. Quede claro que necesitarán de cuerdas, etc.

Si te dicen que hacen cualquier otra cosa, ya tendrás que improvisar, nunca se sabe con estos PJs...

Dj. *Un apunte a las tiradas de construcción. La tirada siempre es oculta, y para ver cuán efectiva es la construcción, deberás consultar la tabla de construcción en la Pág. 67 del manual.*

Con todo esto, ya tienes que tener una idea de las defensas que hayan podido montar los PJs. Tiene que estar todo bien dispuesto en el mapa y sabrás cuales son los puntos fuertes o débiles de la zona donde se va a luchar.

La batalla

Finalmente, cuando pasan un poco más de las cinco de la madrugada (no estarán durmiendo, no?), podrán ver en lo alto de la colina, recortándose contra la luna, varios estandartes seguidos de varias siluetas que irán subiendo hasta llegar a lo alto.

Los PJs, dependiendo de donde se encuentren, deberán hacer tiradas de observar con más o menos modificadores dependiendo de su situación. Finalmente, podrán ver sobre la línea de la colina, un total de once siluetas, bajo dos estandartes que una tirada de observar revelará que son banderas negras atravesadas por un relámpago.

Se quedarán un momento en la misma zona, pero no pararán de moverse, algunos golpean las espadas contra sus escudos, otros gruñen, otros vociferan acusadores, etc. No obstante uno de ellos permanece en silencio y observando toda la zona en absoluto silencio, con los ojos como ranuras escudriñará lo que tiene ante sí. Finalmente lanzará un chillido bestial, que resonará por la colina como un gruñido de jabalí y alzará al tiempo su espada mellada por algunos puntos, entonces todo callan.

Mantén esta situación cuanto quieras, que los PJs se hagan todas las preguntas que quieran, ¿habrán descubierto las trampas? ¿descubrirán la trinchera? ¿que estarán tramando? entonces, cuando decidas, cargarán vociferantes colina abajo.

¿Cuán efectivas han sido sus trampas? Es muy relativo, en principio no hay ruta especificada en cuanto a por donde vendrán etc. Solo está claro que lo harán colina abajo y directamente. No obstante, si los PJs han demostrado mucho esmero en organizar la defensa, han preparado planes a conciencia, en fin, que se lo han tomado en serio, nada de bueno, toma, hago la tiradita y a ver qué pasa, entonces puedes premiarles con la sorpresa de sus construcciones. Que hagan las tiradas de **I** los orcos para ver si finalmente descubren o no las trampas o agujeros o lo que sea, modifica las tiradas en -10 si van a velocidad normal o -20 si están corriendo. También será ahora cuando descubran si las tiradas de construcción salieron bien o no cuando vean si funcionan o no las trampas, etc.

Si no se tomaron en serio las construcciones de defensas y tal, puedes hacer lo contrario, que nadie caiga en una sola de ellas. Y si simplemente no montaron ninguna defensa, pues ya tienen bastantes problemas con defenderse de estos energúmenos.

En todo caso, no seas demasiado generoso, se trata de que vivan una situación de combate contra una parte de la cuadrilla de Sogrodd, estos están curtidos en muchas batallas y no pararán hasta que de la casa no queden ni los cimientos, y de los PJs ni los huesos, así que no hagas que sea un paseo por un campo de rosas.

Por otro lado, si resultara que tus PJs ya tienen mucha experiencia, van por su tercera o cuarta carrera, son un número considerable, etc. puedes aumentar las fuerzas enemigas, en vez de ser la mitad de la cuadrilla de Sogrodd, puede ser la compañía entera (20), y si no es suficiente, pues tráete también a los chicos lobos de Gaglug (caballería goblin (19) sobre lobos gigantes), y si hace falta, a Los chicorcoz de Mami, (20) arqueros.

Si los PJs permanecen en el interior de la cabaña e intentan aprovechar la cobertura que otorga esta para disparar sus armas de proyectiles, gozarán de un modificador de -10 a la hora de ser impactados, aunque de todos los orcos, el único con arco es Sogrodd, y estará bastante ocupado detrás de unos árboles en dirigir los movimientos de sus secuaces, aunque si lo deseas, podrá salir si lo ve claro a intentar atravesar a algún incauto que se asome por una ventana.

Así que en principio, a no ser que los PJs estén fuera de la cabaña, no habrá combate. Los orcos llegarán hasta la casa y sin dejar de gritar golpearán las paredes y ventanas intentando entrar. Para ello deberás tener en cuenta las anotaciones que te indiqué anteriormente respecto a tirar paredes, puertas, o edificios. Desde el interior la cabaña parecerá moverse a cada sacudida, los gritos sonarán como un ulular macabro de viento constante, y por

encima de todas las voces, una más clara que parecerá impartir órdenes. Si algún PJ conoce la lengua de los orcos, el orrakh, o puede llegar a entenderlo, por ejemplo con una poción de lenguas o algo así, descubrirá que efectivamente, esa voz debe de pertenecer al orco al mando, ya que está dando todo tipo de órdenes.



Acontecimientos en la batalla

Lo que sucederá desde la primera acometida, es imprevisible, dependerá mucho de lo que tengan preparado tus PJs, aunque yo te sugiero una serie de puntos para llevar a cabo.

1°. Descubrimiento del cobertizo. ¿Lo descubrieron los PJs? ¿no? ¿sabes quién tiene ahora tres explosivos listos para usar?

2°. Ariete. Si tardan más de lo debido en tirar abajo la puerta, por ejemplo los PJs colocaron detrás dos bancos de madera, una mesa y el muerto, todo claveteado, puede esto impacientar a Sogrodd, quien sin dejar de gritar ordenará talar un árbol y preparar un ariete. Usa las mismas reglas que explique anteriormente para esto. El ariete tiene una F de 4 y se requieren cuatro orcos para ser usado correctamente.

3°. Fuego. Otra idea para entrar en la cabaña es hacer fuego, y ya que esta hecho, *luego lo aprovecharemos para ruztir a ezos jumanoz.*

El fuego se considera que tiene F3, y el daño que hace es de 1d4, no obstante siendo la cabaña un blanco inflamable, el daño que recibirá es de 1d4 si modificadores por resistencia de ningún tipo y 1d4 extra modificable por resistencia. Si este segundo d4 fuera un 4, se considera que existe la posibilidad de hacer daño máximo, así que se tendrá un 10% de que sea así. Caso de sacar esta tirada, se volverá a tirar el d4. Hay dos formas de apagar el fuego, la primera es golpearlo con mantas o algo por el estilo (nooo, con el muerto no) lo cual reducirá el daño en 1 por cada persona azotándolo, y la segunda es a base de cubos de agua (-1 por cubo). No obstante luchar contra el fuego implica no hacer nada más que eso, así que es una forma de entretener a los PJs mientras los orcos siguen haciendo de las suyas.

4°. Pella orca. En cualquier momento, los intrusos, como es normal en ellos, demostrarán una vez mas que no tienen nada de unidad profesional, cuando lo estimes oportuno, por ejemplo mientras talan el árbol, dos orcos pueden pelearse entre sí por ser el primero en dar hachazos, o mientras la batalla se lleva a cabo, puedes hacer que los PJs descubran que mientras luchan cuerpo a cuerpo con estos, algunos de los orcos empiezan a hacer apuestas señalando al PJ y su contrincante entre risas, para alegría de unos u otros dependiendo del resultado. Podrán ver también por ejemplo, que alguno de los que pelean con algún PJ recibe la ayuda de otro y se mete en la lucha, con lo que serán dos contra el PJ, pero entonces el primer orco se detiene y empieza a gritar al recién llegado malhumorado, hasta el punto de luchar entre ellos por querer quitarle la presa. También es posible que vean algún orco de los que se han metido ya en la casa que empieza a abrir muebles y al encontrar, por ejemplo, aquel trozo de pan duro, empieza a comérselo (bueno, quien dice el trozo de pan, dice el muerto ese del colchón). Todo esto es posible, pero no abusos, se trata de que vean lo desorganizados que son ¡pero que no se vaya a decantar abrumadoramente la batalla por esto! Por cierto, todas estas pellas se darán mientras Sogrodd no para de gritar desquiciado intentando recuperar el control. Si hace falta usará de su mano dura, o sus botas claveteadas para imponer de nuevo el orden.

En principio no hay nada más en cuanto a la batalla. Una vez derribado el muro o la puerta o la cabaña entera llegarán al cuerpo a cuerpo. Entonces ya solo queda ver cómo van las cosas. En principio Sogrodd no ordenará la retirada mientras queden tres de los suyos, si en algún momento se baja de este número, ordenará la retirada. No hagas una escabechina con los PJs, si quieres cebarte con alguien, cébete con los PNJs, aunque te sugiero que no mates a Jacques, ya que será necesario para continuar la aventura, el resto son prescindibles. Si lo deseas, y como as en la manga, puedes hacer que a última hora, aparezca colina abajo a la carga una patrulla de caminos entera a caballo, sí, la 7ª, y con toque de corneta incluido, con lo que lo que quede de los intrusos saldrá corriendo desperdigándose colina arriba. Procura en todo momento salvaguardar a Sogrodd, es un tipo carismático y si lo guardas, con el tiempo puede que se lo vuelvan a encontrar, con toda la unidad entera y quizá con el resto de Los intrusos de Morbog.

La cuadrilla de Sogrodd: 10 orcos													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	45	35	4	4	7	30	1	30	35	20	30	30	20

Sogrodd el desollaenanos													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	50	40	4	4	7	30	1	30	35	20	30	30	20

Habilidades

Golpe poderoso
Armadura 1PA, cuerpo

Equipo

Espada
Escudo 1PA todo el cuerpo

Habilidades

Golpe poderoso
Equitación
Huida

Equipo

Espada
botas de clavos
Jubón de cuero 0/1PA, brazos y cuerpo
Arco y flechas
Escudo 1PA todo el cuerpo
Varias CO en baratijas

Cruzando el río

Finalmente, y posiblemente con las primeras luces del día, decidan seguir con su camino, si es que no decidieron cruzarlo ayer desentendiéndose completamente de lo ocurrido. Sería posible también que esta mañana, al no haber descansado nada durante la noche, decidieran los PJs dormir un poco antes de seguir. Si descansan, que decidan cuando vuelven a ponerse en camino, si no lo hacen, ya te avisaré cuando tendrán que hacer tiradas de **R** para empezar a sufrir las consecuencias del agotamiento.

Si queda algún superviviente de las patrullas de caminos vivo, agradecerán efusivamente lo que han hecho los PJs por ellos y finalmente se despedirán de regreso a Kislev, invitándoles a venir por esta ciudad cuando quieran, tendrán techo y comida seguro en el mismo edificio cuartel del gremio de vigilantes de caminos.

Cuando los PJs lleguen ante el río helado, sea cuando sea, descubrirán que está en este estado por completo. El hielo tiene atrapado al “Reginald”, siendo imposible que este se mueva un ápice. No existiendo vado alguno ni puente que lleve a la otra orilla, la única forma de llegar al otro lado será andando sobre el hielo. Desde aquí la orilla se ve bastante a lo lejos. La ruta hasta el otro lado será de una hora más o menos ya que no llevan equipo de ningún tipo para este entorno.

En cuanto al carro, en principio no es recomendable pasarlo por el hielo, esto lo sabrán los PJs, y los caballos tendrán que pasar de uno en uno con cierta distancia entre ellos y procurando que no se pongan nerviosos, no sea que les dé por encabritarse en medio del hielo. Así que aquí dejarán el carro y deberán cargar lo que quieran llevarse encima en los caballos y en sus propias mochilas.

Antes de empezar, ¿toman alguna precaución?, por ejemplo, ¿se atan unos a otros? Que te digan lo que hacen para futuras sorpresas...

Quede claro que avanzar por este territorio es considerado como avanzar por terreno difícil, con lo que la capacidad de movimiento quedará reducida a la mitad. Si alguien intenta moverse por aquí más rápido que a paso cauteloso, tendrán que hacer una tirada de riesgo cada asalto, sufriendo 1d3 de daño por cada tirada fallida. La ruta por el río Lynsk se efectuará tirando cada diez minutos de viaje (un total de 6 veces) en la siguiente tabla, y aplicando inmediatamente el resultado de la misma.

Tirada de 1d6	Resultado
1 y 2	Nada destacable
3	Resbalón
4	Resquebrajamiento
5	Sombras
6	Agujero

1 y 2. Nada destacable. Los PJs continuarán avanzando sin problemas.

3. Resbalón. Que todos tiren 1d10, y el que saque la tirada más alta sufre un resbalón un momento en que se despisto mirando a otro sitio. Que haga una tirada de riesgo y si la falla recibirá 1d3 de daño. Si finalmente cae y estuvieran atados unos a otros, que el que le siga y el que le preceda hagan la misma tirada,

caso de caer, pues el efecto seguirá así hasta que dejen de caer, o caigan todos. Si montan a caballo, este animal será el que tropiece, haciendo que el jinete tenga que hacer una tirada de riesgo, recibiendo daño por la caída si la falla. Si el caballo cae, tendrá un 25% de posibilidades de que se abra el hielo bajo él, y si esto ocurre, el caballo se sumergirá perdiéndose de vista para siempre, a no ser que alguien cerca de este suceso saque correctamente una tirada de **I** para coger las riendas en el último momento y luego una tirada de **F** x1/2 para tirar de él afuera. Si alguna de estas tiradas falla el animal será arrastrado por las corrientes submarinas.

4. Resquebrajamiento. Mientras avanzan, una tirada de escuchar (30%) permitirá oír a los PJs el sonido característico de algo que se está resquebrajando. Una tirada de observar hará que se den cuenta de una serie de estrías que están apareciendo sobre la superficie helada del río, y peligrosamente cerca de los PJs. Por lo demás

inofensivo, solo servirá para que se pongan nerviosos, y si te dicen que corren, pues mas tiraditas de riesgo al canto.

5. Sombras. Una tirada de observar mientras avanzan por la superficie helada del río, les permitirá ver bajo esta capa, una sombra bastante grande que pasa justo por debajo de ellos. ¿Cómo cuanto de grande? Oh, nada, todavía está pasando por debajo vuestro. Este encuentro también es inofensivo, solo servirá para que algún PJ nervioso te diga que acelera el paso, con las consiguientes tiradas de riesgo.

6. Agujero. Después de un rato de avanzar por esta superficie helada, que tiren todos 1d10, el que saque la tirada más alta verá como a sus pies el hielo cede, haciendo que se hunda en el agua helada. Una tirada de **I** correctamente hará que el PJ en el último momento puede agarrarse al borde de hielo quedando sumergido en el agua hasta el pecho. Si se logra aguantar y estuvieran atados unos a otros con cuerdas, sus compañeros podrán intentarlo sacar realizando correctamente una tirada de **F**, se utilizará el porcentaje del PJ con mayor **F**. Si la sacan podrán sacar al PJ sin mayores problemas. Si se logra aguantar pero no están atados unos a otros, que haga la tirada de **F** el primero que tire de él, pero con su **F**. Si se falla la tirada de **F**, el PJ tendrá que hacer una de **FV** para mantenerse calmo y luego una de **F** para salir de su propio pie. Si falla la tirada de **FV** no se mantendrá calmado y podrá hacer la tirada de **F** pero $\times 1/2$. Además si antes vieron la gran sombra del agua y falla la tirada de **FV**, el PJ tendrá que hacer una tirada de miedo al saber lo que ronda por aquí abajo, la tirada es en base a su **Fr**, podrá hacerla cada turno hasta que la saque bien, pero mientras la falle se quedará completamente paralizado incapaz de hacer nada.

Si al principio, cuando se desfondó la capa de hielo el PJ no sacó su tirada de **I**, significará que cayó hasta el fondo en el agua. Repito la anterior jugada, si estuviera atado con cuerdas, sus compañeros podrán intentarlo sacar realizando correctamente una tirada de **F**, se utilizará el porcentaje del PJ con mayor **F**. Si resulta un éxito podrán sacar al PJ sin mayores problemas. Pero si no estuvieran atados, el PJ puede pasarlas muy mal ahora. Para empezar si tiene la habilidad de nadar que haga una tirada de riesgo con un modificador de -10% por cada punto de armadura que lleve puesto. Si saca la tirada llegará de nuevo al agujero y con las tiradas de **F** de rigor saldrá finalmente de agujero. Si falla esta tirada de riesgo, la corriente lo arrastrará. Cada asalto que sea arrastrado, que tire 1d6 en la tabla de encuentros, e ignora todos los resultados salvo el de *Agujero*, en cuyo caso, con una tirada de **I** podrá agarrarse a este nuevo agujero para intentar salir, mientras no salga este resultado, seguirá yéndose río abajo. Los PJs podrán seguirle por encima del hielo sin problemas (acuérdate de las tiradas de riesgo si no andan con cuidado), e incluso podrán anticiparse a su ruta e intentar hacer un agujero en el hielo para sacarlo cuando pase. El hielo tiene una Res de 3 y haciendo un total de 15 puntos de daño, el agujero será suficiente para poder atraparlo, después las tiradas de **F** para sacarlo. Pero volvamos al buzo, si intenta nadar contra corriente para llegar al agujero, que haga la tirada de riesgo modificada por armadura, si la saca dos veces, llegará al agujero.

Desde ahora cada vez que falle la tirada de riesgo, o si no tiene la habilidad de nadar, directamente, perderá una **H** por asalto cada asalto que pase aquí abajo por encima de tantos asaltos como puntos de **R**. Si de esta manera llega a 0, el PJ habrá muerto.

El PJ puede intentar sacarse de encima la armadura para quitarse de encima los modificadores negativos a las tiradas de riesgo, para ello será necesaria una tirada de la media de la suma de su **I** mas su **Des**, en caso de sacarla se habrá quitado su armadura, además que haga una tirada de nadar (riesgo) para no hundirse del todo mientras hace esta operación.

Dj. *Quede claro que en el encuentro del agujero, si el PJ fuera a caballo, el animal se ahogaría directamente siendo arrastrado por las corrientes submarinas.*

Si finalmente superan todos los problemas del río, llegarán hasta la otra orilla, cansados y posiblemente alguno de ellos empapado. Se encuentran en un inmenso valle completamente nevado hasta donde se alcanza la vista, según dijo Jacques, a unas siete horas del bosque.

Otorga a tus personajes **125 Pes** por participar en esta parte y no eludir la batalla contra los intrusos.

Prémiales con **+25** o **+50 Pes** si tuvieron buenas ideas en la preparación de la batalla y las llevaron a cabo, así como si interpretaron bien su papel y cooperaron en todo momento.

Dales **0 Pes** si decidieron pasar del tema y dejar a Jacques y los demás frente al problema orco. De paso aprovecha para decirles cuatro palabritas, ese no es el espíritu que se le presupone a un aventurero.

WARHAMMER

El Bosque de las sombras

Finalmente los PJs se encuentran en el valle nevado que cruza desde la orilla del río Lynsk hasta el borde oriental del bosque de las sombras. Muy posiblemente los PJs no hayan descansado todavía, así que hazles hacer ahora unas tiradas de **R** para ver si aguantan el cansancio o no. Caso de fallarla sentirán el agotamiento y decidirán parar a descansar o dormir. Tanto si pasan las tiradas, como si descansan y después prosiguen el viaje, no habrá problema alguno y seguirán valle abajo hasta encontrar el viejo sendero que rodea el bosque y acaba por internarse en el.

El viejo sendero aparecerá ante ellos finalmente tras girar un recodo. Lo cierto es que casi se les pasa por alto, el sendero está prácticamente abandonado desde hace mucho tiempo, a esto le añadimos que el río está helado y tenemos así el motivo del desuso de este viejo paso cubierto de maleza y sotobosque que crece libremente cubriéndolo en gran parte.

La ruta hasta el bosque ronda las siete horas de marcha, así que deberás tener en cuenta las horas que caminan, las horas que descansan más lo que tardaron en cruzar el río, eso te hará tener una idea de que hora es en ese momento. Durante el transcurso del día, dejará de nevar hacia media mañana y hacia media tarde volverá a hacerlo.

Finalmente llegarán al borde exterior del bosque.

El bosque de las sombras

Cubriendo la mayor parte del principado de Ostland, es el más lóbrego de todos. Está limitado por el Talabec, las montañas centrales y las costas septentrionales. Es totalmente sobrenatural y sus árboles no se parecen a ningún otro. Crecen con formas tortuosas, grotescas y sus ramas aguantan espesas cortinas de moho y líquenes. Es un verdadero criadero de hongos ampulosos, luminosos y venenosos, entre otros: enormes bejines biliosos, junto a los árboles que albergan la excrecencia de enormes hongos negros y púrpuras.

Si hubiera algún elfo en el grupo, que haga ahora una tirada de **Fr**, caso de fallarla se sentirá sobrecogido por el terrible aspecto del bosque. Siendo el hábitat natural de esta raza, ver como este bosque a podido llegar a convertirse en esto, una parodia monstruosa de un bosque, les afectará de esta forma pero no le supondrá mayores problemas a efectos de juego.

El viejo sendero se interna entre los árboles haciendo entonces mas difícil seguir su rastro, una tirada de rastrear (**Int**) hará que los PJs no pierdan el rastro. No existe mapa exacto de la zona, por otro lado completamente inútil por los constantes cambios del bosque, así que solo queda confiar en Jacques, quien asegura conocer el camino.

Finalmente en el interior del bosque, descubrirán todo lo anteriormente descrito sobre este bosque. Lo cierto es que lo que hay aquí supera ampliamente a lo que se contaba del mismo. De día parece que sea de atardecida y que un extraño tono verdoso fluya en el ambiente sin saber de dónde procede exactamente, y de noche, salvo los lugares donde crece un extraño moho fluorescente que alumbra de forma enfermiza, no se ve absolutamente nada, incluso las razas que poseen visión nocturna verán ésta reducida a la mitad, a no ser que se posea la habilidad de vista excelente, en cuyo caso se verá de forma normal.

De día una tirada de escuchar (60%) permitirá descubrir toda la polifonía de extrañas voces que habitan el bosque, sonidos graves, cánticos agudos e incluso lejanos bramidos de dudosa procedencia. De noche, el silencio se adueña del bosque, como si todos los animales que pueda haber aquí dentro se escondieran hasta la llegada del día siguiente.

Describeles todo tipo de extraña vegetación, hongos, moho, líquenes, todo de las más extrañas formas y colores. No obstante cualquier tirada de herbolaria o identificar plantas no dará resultado alguno, el PJ no reconocerá nada de lo que por aquí vea. Una tirada de sexto sentido hará que los PJs se sientan observados en todo momento, es como si el mismo bosque estuviera acechándoles y cerrándose alrededor de ellos.

Finalmente Jacques logrará llevar a todo el grupo hasta el pequeño pueblo de Guerrland. Sus cálculos no fueron erróneos, ya que casi a las cuatro horas, llegarán hasta el claro del bosque donde se esconde este pueblo.

Guerrland

El aspecto del pueblo es desolador. Las casuchas de madera encorvadas bajo el peso de la nieve, recibirán a los PJs mientras algunas gherreños tras los ventanucos de las casuchas, les miran con expresiones que mezclan el temor con la esperanza.

Pronto se darán cuenta de que no hay prácticamente actividad alguna por las calles, no hay niños jugando ni animales, ni nada. Para encontrar información de algún tipo, deberán picar a alguna puerta y preguntar. Si preguntan por alguna posada les indicarán el nombre y dirección de “La pitanza”. También se enterarán, si preguntan, del paradero del Vladely, Zimmer.

Cuando lleguen finalmente al caserón del Vladely, descubrirán que se trata de la casa más grande de la ciudad, es de dos plantas y forma de L invertida, la base es de roca y el resto de madera. Se pueden ver en ella dos chimeneas de las cuales salen sendas columnas de humo, así como luz proveniente de uno de sus ventanales. Si miran por aquí, no verán nada, la cortina está echada. Al picar a la puerta saldrán cubiertos por mantas, dos tipos armados con lanza y escudo y uno de ellos preguntará por el motivo de la visita. Jacques informará de todo lo pertinente y finalmente serán recibidos por Zimmer en el interior de la casa ya al abrigo de una chimenea y unos tragos de kvas.

Tras las presentaciones adecuadas, el Vladely informará a los PJs de lo siguiente:

- Me alegro de que finalmente haya aparecido alguien decidido a venir a ayudarnos. Pensé que nadie acudiría a nuestras llamadas de auxilio hechas tanto al Emperador, como a nuestro soberano el Zar Radii Bokha – Jacques informará de lo sucedido en las tierras del norte, la continua lucha contra las hordas de bárbaros y las incursiones del Caos, de las cuales el grupo guarda recuerdos recientes, tras enfrentarse a Sogrodd el desollaenano y sus intrusos, por todo esto los ejércitos están concentrados lejos de aquí y la ayuda tarda en llegar en cualquier punto del reino de Kislev. Con un asentimiento Zimmer parecerá complacido por la explicación y proseguirá – Un hecho terrible se viene dando desde hace un tiempo en los alrededores de nuestro humilde pueblo, como saben el bosque de las sombras no es el mejor lugar del mundo para vivir, no obstante, hay que reconocer que si se va con el debido cuidado, no solemos tener problemas con los habitantes del mismo, por terroríficos que sean. Normalmente las criaturas del bosque no osan cruzar la línea de nuestras casas, por lo que salvo contadas ocasiones, no sufrimos ataques desde el bosque, no obstante, últimamente las cosas han cambiado. Una horrible criatura se ha dejado ver por la linde del bosque y ha atacado a nuestro escaso ganado al principio, y a nuestros vecinos después. Sus apariciones son cada vez más numerosas, me temo que el crudo kaldezeit que estamos sufriendo haya obligado al monstruo a cruzar la línea y decidirse finalmente a adentrarse en el pueblo en busca de con que alimentarse. Nosotros no podemos hacer nada contra la bestia, el último en intentar derrotarla fue Klauss y sus hijos, pero de esto hace ya tres días, no sabemos nada de ellos y debemos temer lo peor. Aunque sin duda un grupo de valientes enviados por nuestro Zar no tendrán problema alguno en devolver al monstruo a su cubil.



Vladely Zimmer

M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr Fv Em
4 35 45 3 5 4 64 1 40 60 45 45 30 55

Habilidades

Leer / escribir
Oratoria
Charlatanería
Equitación: caballo

Equipo

Jubón de cuero 1PA 0/3
Cuchillo -2 D +10 I -20 Pr
Espada

* **¿Qué o como es el monstruo?** Es un horrible engendro del caos, de color entre pardo y verdoso, de piel escamosa y que debe medir cerca de los cinco metros. Sus extremidades superiores son desproporcionadas, muy musculosas y largas, las usa en ocasiones para ayudarse a andar. Su grotesca cabeza oscila de un lado a otro sobre su delgado cuello, su mirada es capaz de matar y su aliento echa a perder las cosechas. Tiene unas horribles alas acabadas en garras que al usarlas provoca un desagradable zumbido, gracias a esto hay quien ha podido prevenirse de su aparición y ha escapado con vida, gracias a ello sabemos estos datos de la bestia.

Dj. Con todos estos datos, quién realice correctamente una tirada de **Int** x1/2, deducirá que es posible que se trate de un Jabberwock.

* **¿Que daños ha ocasionado?** Ha devorado vacas y cerdos, ha asesinado a catorce de nuestros vecinos, doce de ellos mientras caminaban por el bosque, y a los dos últimos mientras dormían en su casa. Si, si, en su casa, la bestia arrancó el tejado, derribó medio muro y se comió a un feliz matrimonio que dormía plácidamente en su cama. Ahora definitivamente nadie se atreve a salir del pueblo, la bestia nos tiene encerrados aquí, vosotros sois los primeros en mucho tiempo que aparecen por aquí bosque a través.

* **¿Donde podemos encontrarlo?** No tengo ni idea, me preocupa más el no volver a encontrarla que el si hacerlo. Pueden rastrear el bosque, pero con las últimas nevadas no creo que encuentren nada. De todos modos, a

no ser que las cosas hayan cambiado, lo más seguro es que la Bestia vuelva tarde o temprano al pueblo a por alimento, para pesar nuestro.

* **¿Klauss y sus hijos?** Son unos vecinos nuestros, leñadores. Hartos de que la Bestia nos tuviera cercados y en vista de que la ayuda no llegaba, se decidieron a emprender el camino por el bosque tras el rastro de la bestia con el fin de eliminarla. Todos mis intentos por detenerlos fueron inútiles, y ahora me temo lo peor... De esto hace ya tres días.

* **¿Cuántos voluntarios accederían a aventurarse con nosotros?** La moral en el pueblo está por los suelos, casi cada semana estamos realizando entierros, esto cuando más suerte tenemos, ya que en la mayoría de los casos no encontramos los cuerpos o solo pequeños restos óseos devorados. De todos modos, si lo desean pueden congregarse al pueblo en un pleno y solicitar la ayuda de voluntarios. Aunque el principal motivo de su presencia aquí es que no habían voluntarios para adentrarse en el bosque. Somos granjeros, no guerreros.

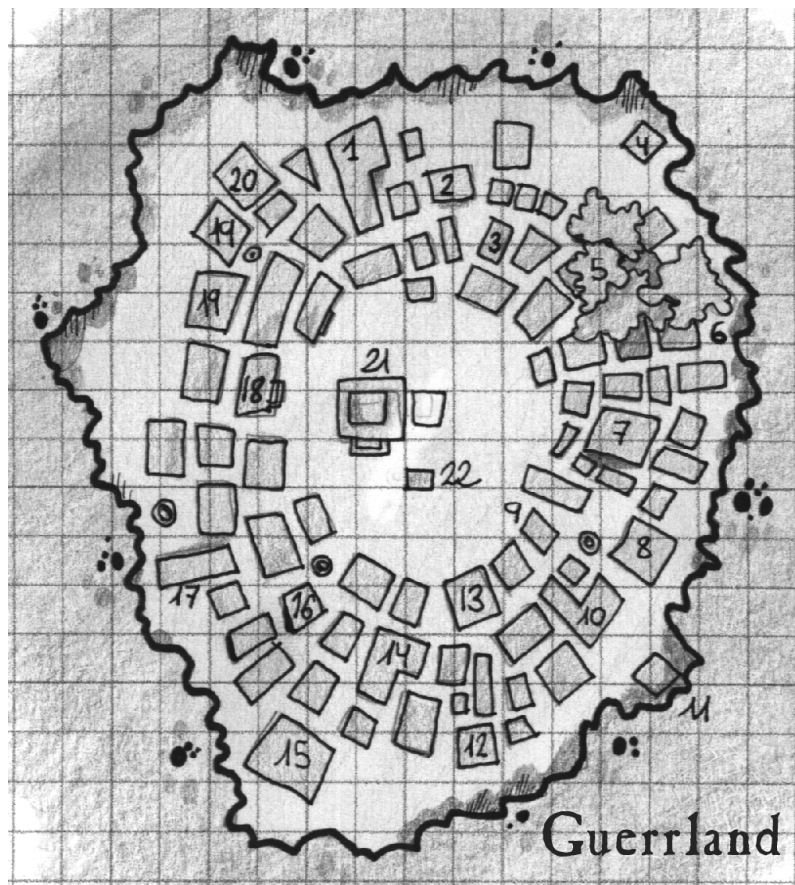
* **¿Porque no envía a la guardia?** Somos un pueblo pequeño y disponemos de pocos hombres de armas, aún y así los que tenemos no son expertos combatientes, no son más que voluntarios del pueblo con una armadura y una espada, y esto no hace al guerrero, como saben. Creo que si enviara a estos pocos soldados al bosque dejaría el pueblo absolutamente desprotegido y prefiero no hacerlo. Por ello envié las cartas solicitando ayuda a tantos lugares como pude, a Kislev, a principales ciudades del Imperio... Y vosotros sois la única respuesta que he recibido, y por ello doy gracias a Taal.

* **¿Desde hace cuanto que la Bestia ronda por aquí?** Cerca de tres meses, aumentando sus apariciones progresivamente. Como dije, al principio no llegaba hasta el pueblo, pero últimamente ha llegado hasta atacar algunos edificios.

Por otra parte, mientras llevéis a cabo vuestras investigaciones y os preparáis para cazar a la Bestia, podréis disfrutar de la hospitalidad de nuestro pueblo pudiendo alojarnos donde lo deseéis. Solo tendréis que avisar en la posada donde decidáis quedarnos que sois los enviados para cazar a la Bestia y que por orden expresa mía, os dejen libre alojamiento y plena manutención. Solo os ruego que me aviséis cuando decidáis donde quedarnos para yo enviar un mensajero al local elegido con las instrucciones para tal efecto.

Con todo esto los PJs pueden iniciar sus investigaciones por el pueblo y sus alrededores.

A continuación te voy a detallar los lugares y las personas más importantes del pueblo. A medida que los PJs vayan de un lugar a otro en sus investigaciones tendrán posibilidad de encontrar todo esto e interactuar.



1. Caserón del Vladely. Como se ha informado anteriormente, se trata de la casa más grande de la ciudad, es de dos plantas, la base es de roca y el resto de madera.

2. Casa de Klauss. Una humilde cabaña es el hogar del desaparecido Klauss y sus dos hijos. Si se deciden a venir a investigar por aquí, encontrarán a la apenada mujer que romperá en lágrimas en cuanto saquen el tema de la desaparición. Ella comentará, tras una tirada correcta de **Em** modificada por la habilidad de carisma o charlatanería, que no es justo que haya tenido que ser su familia quien se decidiera a adentrarse en el bosque por el bien de todos, y que si el Vladely Zimmer hubiera enviado a los centinelas a por la bestia, esto no hubiera pasado. Se notará un punto de dolor y reproche en estas palabras. Si le preguntan sobre qué equipo se llevo con él o cuanto hace que partieron, ella comentará que hace tres días que se fueron y que de equipo se llevaron algo de

provisiones y sus armas. La mujer, entre lágrimas, suplicará a los PJs si querrían adentrarse en el bosque en busca de su marido y sus hijos, les estaría eternamente agradecida.

3. Taberna de Gachaespesa. En esta taberna se ofrecen los mejores platos caseros del pueblo. Un matrimonio Halfling, Isabelle y Tobías Gachaespesa, llevan esta taberna. Lo cierto es que cualquiera que entre en este local y sea de cualquier raza mayor que un halfling se descubrirá a sí mismo como casi un gigante, ya que la taberna entera está diseñada para la medida de esta raza, así que cuando lleguen ante la puerta tendrán que agacharse para entrar esquivando el cartelón de madera que anuncia el nombre del local. Una vez dentro tendrán que encogerse un poco para no golpear el techo ni las lámparas de madera. Y al llegar a la mesa, si se superan los 80 kilos, y además no se supera una tirada de riesgo, la silla cederá bajo el peso del PJ sin ocasionarle daño alguno a este. Como es de suponer, toda la gente que viene a este lugar es gente bajita, incluidos los pertenecientes a esta raza que viven en este pueblo, un total de seis halflings más, y dos gnomos. Todos ellos, y pese a los problemas que azotan el pueblo, no podrán reprimir unas carcajadas si algún PJ se viene abajo en su silla. Entre las exquisiteces de la taberna, cabe destacar una crema de gachas con champiñones que hará las delicias de cualquier PJ que se las dé de sibarita. Una tirada de cocina les revelará la excelencia de este plato.

4. Casa de Alexei (adepto de la bestia). En esta casa tan cercana a la linde del bosque, habita Alexei, un adepto de la Bestia que vive en el pueblo enterándose así de primera mano de cuanto se prepara contra la criatura. Gracias a él se descubrió que se enviarían cartas a diferentes puntos para conseguir ayuda. Y también gracias a él, todos los correos fueron asesinados antes de que logran salir del bosque con las cartas. Todos salvo uno, que precisamente fue el que se dirigió a Kislev y logró pedir ayuda. Es por este motivo por lo que no ha llegado ayuda de ningún otro sitio. Alexei procura hacer vida normal en el pueblo sin levantar la atención entre sus vecinos, su mutación siempre es fácilmente disimulable y nadie sospecha nada. El motivo por el que Alexei quedó tocado por el caos, es entre otras cosas por su proximidad al bosque. El bosque en su desarrollo aumenta hacia el exterior ocupando cada vez más tierras, pero también hacia dentro, estrechándose y cerrándose sobre cualquier claro que en su interior se encuentre. De esta manera, los pueblos del bosque cada cierto tiempo tienen que talar árboles y arrancar raíces que se meten en las casas y por las calles. La casa de Alexei está rodeada de bosque y las raíces ya han penetrado por el suelo ocupando algunas partes de la casa, como podrán descubrir los PJs si se meten en su interior y registran la casa. La maldad que desprende este bosque se acentúa en estos casos y si la víctima no es fuerte de voluntad, entonces queda atrapada bajo su influjo convirtiéndose con el tiempo en humanos con horribles mutaciones. Así Alexei mutó y ahora es uno más de los adeptos de la Bestia que hay tanto en el bosque como en el pueblo, como veremos más adelante.

Alexei.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	40	35	4	3	6	30	1	30	45	29	35	25	20

Mutaciones

Ojos pedunculares. Puede mantenerlos en sus cuencas o extraerlos a voluntad. Tiene además la facultad de ver perfectamente en la oscuridad hasta veinte metros.

Viste con jubón de cuero 1Pa en tronco y brazos y lleva una espada oculta bajo sus ropajes.

5. Casa de Gregor (adepto de la Bestia). Al igual que con Alexei, las influencias del bosque de las sombras han acabado por atrapar al habitante de esta casa. Unos pocos de estos retorcidos árboles han crecido en el pueblo y sus raíces han acabado por atrapar y corromper a Gregor y también a Úrsula y Sclot de la siguiente casa que se detalla. Todos ellos han desarrollado horribles mutaciones y se han convertido en los ojos, oídos y garras de la Bestia en el interior del pueblo. Gregor, pese a sufrir una extrema gordura, resultado de su mutación, pasa desapercibido en el pueblo y nadie sospecha de él. Lo ven como alguien con un serio problema de sobrepeso, pero nada más.

Gregor.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
3	35	45	5	5	8	25	1	30	30	29	40	30	5

Mutaciones

No tiene cuello, y sufre una *extrema gordura* que le otorga 1Pa en todo el cuerpo.

Viste con jubón de cuero 1Pa en tronco y brazos y lleva una espada oculta bajo sus ropajes.

6. Casa de Úrsula y Sclot (adeptos de la Bestia). Este matrimonio, y todos los adeptos de la Bestia que hay en Guerrland, se reúnen de vez en cuando en casa de Alexei o en el viejo templo del bosque y conspiran a favor de la Bestia, como veremos más adelante. Úrsula puede pasear por el pueblo y nadie sospecha de ella, sus ropajes anchos disimulan sus pies. Pero Sclot difícilmente podría pasar desapercibido, así que como hace mucho que nadie lo ve por el pueblo, ante las preguntas de los vecinos, ella responde que está en la cama aquejado de unas fiebres que le impiden moverse de ella.

Úrsula.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
3	40	30	2	4	5	35	2	35	30	29	40	45	10

Mutaciones

Pies de bestia. Un brazo adicional, con el que gana +1A. Este brazo le surge directamente en el vientre, y normalmente aprovecha la sorpresa lanzando ataques con cuchillo directamente sobre sus víctimas. Este ataque de sorpresa goza de +30 I.

Viste con jubón de cuero 1Pa en tronco y brazos y lleva una espada oculta bajo sus ropajes.

ScIot.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
5	55	15	4	5	5	45	1	45	30	35	45	40	20

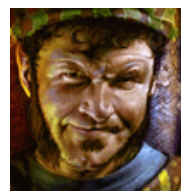
Mutaciones

Apariencia repugnante, su aspecto es el de una horrible cucaracha. Inspira *miedo* a quien lo vea. Goza además de la habilidad de escalar paredes lisas y su capa quitirinoso le otorga 1 Pa en todo el cuerpo.

7. Posada “La pitanza”. Esta es la posada que les será recomendada a los PJs si preguntan por alguna. Esta posada tiene planta y piso superior, y pueden, si lo desean, alojarse aquí y pasar noche durante el tiempo que quieran, a no ser que decidan hacerlo en otra posada o quizá en la misma casa del Vladely. Esta posada esta regentada por Marianne, una voluminosa viuda que con sus dos hijos Guille y Tomás se encargan tanto del mantenimiento de La pitanza, como de sus cuadas. La posada no suele recibir clientes por estas fechas, y durante el resto del año tampoco suele aumentar mucho la afluencia, el bosque no es lugar de paso frecuente para casi nadie, salvo valientes, necesitados o estúpidos. Es por esto por lo que la posada está completamente vacía. La principal labor de la posada es la del hospedaje y servir comidas. Para pasar y tomar simplemente un vino o una cerveza, tendrán que pasar por algún bodegón.

La campanilla tintinearán cuando entren los PJs. En su interior y dependiendo de la hora que sea, los PJs podrán reunirse con algunos vecinos que comen o cenan, y si no fuera este el caso, se encontrarán a la propietaria y sus hijos en tareas de limpieza. Si se deciden a hospedarse aquí, el Vladely tras ser avisado convenientemente de esto, dará las órdenes pertinentes para que no tengan que preocuparse de pagar nada. De esta manera podrán hacer uso de La pitanza como deseen.

8. Fix “el magnífico”, boticario. Si el nombre les puede sonar cuanto menos llamativo por lo rimbombante, mas les sorprenderá descubrir que un gnomo es quien regenta el local. Fix “el magnífico”, como se hace llamar insistentemente, es el boticario y único trabajador de la tienda. Toda la parte de atrás de la tienda es la casa de Fix, y aquí vive el solo. Para ser un gnomo, tiene bastantes cosas que lo hacen diferente, en si, el mero hecho de vivir lejos de cualquier colonia o incluso lejos del río (recordemos que a los gnomos les pirra ir de pesca), ya le convierte en un espécimen único. Es amante de las bromas y tiene un contagioso buen humor que se traduce en unas agudas y nasales carcajadas cada vez que algo le hace gracia, o simplemente cuando dice algo que el mismo considere ingenioso. Y es que a veces, y como el mismo dice en numerosas ocasiones –“*es que soy la pera*”. En esta tienda los PJs podrán curar sus heridas o sus enfermedades, si fuera el caso. Si se tercia también podrán tratarse contra muchos de los venenos comunes de la zona. Si le cuentan que vienen desde muy lejos para enfrentarse a la Bestia y tal, Fix no dudará en prestar estos servicios gratuitamente a los PJs. De hecho, si hace falta, el Vladely Zimmer al igual que como puede haber hecho con la Posada, enviará un comunicado para que se preste a dar estos servicios gratis a los PJs. Quede claro que solo serán gratuitos estos servicios, los concernientes a atención medica, cualquier extra que le pudieran pedir se cobrará, a un mejor precio claro, pero se cobrará. Arriba se detallan los precios y el material disponible a la venta. La tienda de Fix, de todos modos no dispone de un material ilimitado, de cada



hierba tendrá 1d20 + 5 dosis, y no dispondrá de más debido a que no estamos en la estación de crecimiento de estas. Salvo de raíz de tumba y musgo negro que debido a que su desarrollo es en este tiempo, podrá hacerse con material a un ritmo de 1d6 dosis por semana. De poción curativa dispondrá al principio de 1d8 dosis, y cada día preparará, si se lo piden, 1d2. En cuanto a las flechas y las bombas incendiarias, solo tiene diez de las primeras y cuatro de las segundas. Y no tiene material con que hacer más cantidad.

Las características de los productos de Fix aparecerán en los anexos.

Listado de precios.

Atención médica.....4Co/sesión
 Poción curativa.....15 Co
Plantas y hierbas (1 dosis)
 Raíz de tumba.....7 Co
 Sigmafoil.....3 Co
 Schlafenkraut.....10 Co
 Valeriana.....1 Co
 Musgo negro.....20 Co

Otros productos

Flecha de fuego..... 5Co c/u
 Bomba incendiaria... 25 Co c/u

Fix el magnífico. Boticario

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	45	25	3	2	6	45	1	45	35	40	30	40	40

Habilidades

Elaborar drogas
 Oratoria

Equipo

Jubón de cuero 1PA 0/3
 Cuchillo -2 D +10 I -20 Pr

Charlatanería
Leer/ escribir

Mano y almirez

Cirugía, Curar enfermedad Curar heridas Inmunidad al veneno Preparar venenos, herbolaria y como Gnomo, dispone de visión nocturna de 30 metros.

9. El bodegón de Otto. Este bodegón, que se encuentra en la plaza del pueblo, es uno de los pocos sitios donde los PJs podrán comer y beber y reunirse con la gente de Guerrland. Ni que decir tiene que este es un lugar excepcional para enterarse de todo tipo de noticias, chismorreos, etc... Otto, el bodeguero, es el único trabajador de aquí. Se encarga de todas las labores del local. Lo verán por primera vez pasando entre los barriles puestos en pie que hacen las veces de mesas, sirviendo cerveza y vino. La especialidad de Otto son unas salchichas de cerdo asadas y servidas con patatas, todo bien salpimentado y acompañado de buena cantidad de cerveza. Aunque los quesos y embutidos también disfrutan de un puesto de honor, además de los potajes y los cocidos. Nada mas entrar en la bodega los PJs podrán dejar sus abrigo en unos colgadores que hay a ambos lados de la puerta. Después podrán acomodarse cerca de la chimenea que caldea el pequeño local. La gente se mostrará hosca y muy preocupada, el asunto de la Bestia está acabando con la poca moral que queda en el pueblo. No obstante cuando corra la voz de que los PJs han venido aquí para cazar a la Bestia, todo se convertirá en demostraciones de alegría, invitaciones a beber y comer y vítores y gritos de apoyo. Si se deciden a hacer preguntas por aquí o a tirar de chismorreos, descubrirán una serie de cosas, no des toda la información de golpe, dosificala, haz que vayan averiguando cosas poco a poco. Las siguientes, son las pistas que averiguarán, y no todas ellas serán ciertas, será cosa de los PJs el averiguar lo que es cierto de lo que no lo es.

* Algunas noches es posible oír los bramidos de la Bestia rondar por el bosque cerca del pueblo, al acecho de algún incauto al que devorar. *Cierto, no creo que tarden mucho los PJs en oír esto mismo.*

* Es una bestia horrible, sus garras son capaces de derribar casas enteras sin esfuerzo alguno, cuando despliega sus alas cubre al sol por completo. Es capaz de matar con la mirada y sus gruñidos pueden helar la sangre al más valiente. Su piel negra es como una cota de anillas y no existe arma que pueda atravesarla (que esperanzador, eh?) *Cierto en parte, obviamente cada uno a puesto su granito de arena en la descripción de la bestia.*

* Además de Klauss y sus dos hijos, ya hace unos días que el cabezota de Lucciano el Tileano no viene por el pueblo. Es el vigilante del cementerio del pueblo, que se encuentra a un kilómetro escaso de aquí siguiendo el viejo sendero. El muy idiota no hizo caso de la milicia cuando fueron a buscarlo pidiéndole que viniera a cobijarse en el pueblo. Se veía a salvo en su pequeña caseta en el cementerio, así que les dio largas prometiendo venir al pueblo al día siguiente sin falta, porque tenía que recoger sus efectos personales etc. Pero de Lucciano ni rastro... *Cierto, y lo que le ha sucedido será una sorpresa que los PJs descubrirán si se deciden a pasar por el cementerio.*

* En algunas noches, cuando el viento viene en dirección al pueblo desde el norte, arrastra consigo extraños cánticos, pero nadie sabe de donde provienen ni su significado. *Cierto, provienen del templo abandonado, donde se reúnen los adeptos de la Bestia.*

* La Bestia no es más que el principio del fin. El bosque ha decidido finalmente destruir todos los asentamientos urbanos que sobreviven en su interior, y por ello ha creado esta abominación y la ha lanzado sobre nosotros. Cuando no quede ningún humano en el bosque, volverá a expandirse hacia fuera, hasta atrapar nuevos asentamientos que corromper o destruir. *Falso.*

10. Puesto de correo. Justo enfrente de la botica de Fix el magnífico, los PJs podrán encontrar un edificio mayor que la media de este pueblo, sobre la puerta un grueso madero anuncia que se trata del puesto de correo. Quizá los PJs ya sepan que fue desde aquí desde donde se enviaron los correos de ayuda hacia fuera del bosque. Una vez dentro, si preguntan sobre el tema, les informarán sin problemas de que desde aquí se enviaron cuatro equipos de correo a caballo. Cada equipo está formado por dos hombres, lo que hace un total de ocho hombres, que contando con que el total de trabajadores del puesto de correo es de diez, deja al que está hablando con los PJs y uno más que está en el interior arreglando el almacén, como el personal al completo disponible en este momento. Según contarán, hace ya casi dos meses de la partida de los correos, y todavía no ha regresado ninguno. El hecho de que estén aquí los PJs es una prueba evidente de que al menos uno de los correos llegó a destino, pero del resto ni hay ni rastro. Fritz, que así se llama el tipo con quien están hablando, reconocerá que estaba empezando a sospechar lo peor. Del puesto de correo obtendrán, si lo piden, un bosquejo del mapa del bosque, por lo menos de la zona que el correo recorre, que no es más que el camino que ha traído a los PJs hasta aquí. Fritz les avisará que este mapa no es seguro ya que el bosque cambia continuamente y cualquier mapa queda inútil casi al día siguiente de haberlo hecho, además del hecho de que ha sido hecho por el mismo personal del puesto de correos y por los leñadores, no por expertos cartógrafos. De esta forma conseguirán el mapa del bosque de los anexos. Aprovecharán para pedir a los PJs que investiguen por el bosque en busca de cualquier pista de los desaparecidos, Taal quiera que no les haya ocurrido nada grave.

11. Casa de Georg (adepto de la Bestia). Georg, es el tercero de los adeptos que se encontraron los PJs en Erengard. Si los PJs eliminaron a todos ellos en aquella ocasión, esta casa estará vacía siempre, lo que efectivamente hará que los vecinos se preocupen al cabo del tiempo de la ausencia de este vecino, y esto puede llegar hasta oídos de los PJs. Al igual que la casa de Alexei, esta casa está rodeada de bosque y las raíces ya han penetrado por el suelo ocupando algunas partes de ella, como podrán descubrir los PJs si se meten en su interior y la registran. Pero si no hubiese muerto al principio, llegará de nuevo a su casa tarde o temprano. Como el resto de sus compañeros, una vez enterados de quienes son los contratados, los seguirán hasta Guerrland, en espera de ver sus próximas acciones para atentar contra ellas. El resto de compañeros de Georg, habitan en el templo abandonado, así que se quedarán allá. La misma noche que llegue Georg, saldrá a avisar a sus hermanos seguidores de la Bestia y entre las sombras, y como veremos más adelante, se dirigirán hasta el templo abandonado para tener una reunión de urgencia. Caso de que Georg y sus compañeros hubieran muerto en el encuentro con los PJs la reunión se llevará a cabo igualmente organizada por Alexei. Aunque se dieron en la primera parte, te recuerdo las características de Georg.

Georg. Adepto de la Bestia

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	40	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	16

Mutaciones

Cola de reptil. Tiene la habilidad de escalar paredes lisas
Numerosas verrugas.

Viste con jubón de cuero 1 PA 0/3 en tronco y brazos y lleva espada.

12. Olaf el matarratas. En esta sucia y encorvada casucha de madera oscura, los PJs encontrarán un destartado madero colgando de unas oxidadas cadenas. Debajo de mucha porquería se podrá leer el nombre de esta tienda. Desde fuera dará la impresión de que esta tienda está vacía o cerrada. Ya que no tiene escaparate. Solo la puerta y una ventana. Ambas cerradas. Si pican a la puerta, una voz grave y atronadora gritará de dentro - ¡Empuje amigo! La puerta está atrancada, así que para poder abrirla será necesaria una tirada de F. Cuando la puerta se abra de golpe con un fuerte estruendo, un fuerte olor golpeará a los PJs desde el interior. Una tirada de R realizada correctamente evitará que los PJs se sientan fuertemente mareados por unos instantes hasta acostumbrarse al desagradable olor. Si el fallo en la tirada ha sido por más de treinta puntos, el PJ no podrá evitar echar una buena vomitona. En este caso, del interior de la tienducha surgirán unas sonoras carcajadas y al poco un tipo muy recio aparecerá desde el interior. Lleva los pulgares tras la hebilla de su cinturón y ríe arqueándose hacia atrás exageradamente. – Caramba, caramba, los señoritingos de la ciudad no aguantan esta olor, eh? – dirá poco después. – pero pasen, pasen! – invitará sin dejar de sonreír. Olaf tiene un negocio de cazador de alimañas. Aparentemente, y según reza el cartel, es un cazaratas, pero ratas es solo una cosa más de las muchas a las que tiene que dedicar tiempo. La cercanía del bosque de las sombras es un sin fin de trabajo para Olaf. Del interior del bosque surgen ratas, arañas serpientes y otras muchas más alimañas que Olaf tiene que liquidar. En ocasiones se encuentra con cosas mucho más grandes y peligrosas de las que ni siquiera conoce el nombre. Una vez cazada la presa las amontona y las quema. Y en algunas ocasiones, pela y desolla a sus presas para confeccionarse ropa con la piel o para comer. Es por esto por lo que la casa huele a perros muertos. Cuando entren aquí descubrirán una serie de ganchos colgados cerca de las ventanas, y de ellos penden algunas de estas alimañas por las que las moscas corretean. En cualquier otra parte del viejo mundo quizá le hubieran prohibido un negocio así en medio de un pueblo civilizado, pero en Guerrland, la ayuda de Olaf es casi indispensable, y es raro el día en que no tiene trabajo en una casa u otra dando caza a cualquier criatura de estas.

Su sueldo es según el mismo dirá - media Co por pieza menor que un gato, y una Co por pieza mayor.

Olaf. El matarratas

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	45	45	3	4	5	40	1	50	35	29	65	35	25

Habilidades

Adiestrar animal: perro
 Arma de especialista: honda
 Detectar trampas
 Esconderse urbano
 Inmunidad a la enfermedad

Equipo

Honda y munición Fe 3
 Perro pequeño pero matón
 4 trampas
 Espada
 Jubón de cuero 1 PA 0/3 en tronco y brazos

Inmunidad al veneno, movimiento silencioso urbano, poner trampas.

13. Herrería Dwimbar. Poco antes de llegar hasta este comercio situado en la plaza central, los PJs podrán oír con claridad (60% oído agudo +10) un martilleo rítmico y constante. A medida que se vayan acercando descubrirán que se trata de un grueso enano trabajando una herradura sobre un yunque. Dwimbar, que así se llama el enano en cuestión, es el malhumorado dueño y único trabajador de esta herrería donde los PJs podrán comprar, vender y reparar todo tipo de armas y armaduras. Dwimbar, antiguo luchador de túneles nacido en Karak ocho picos y cliente habitual del Bodegón de Otto, cobrará por adelantado la mitad del coste total de cualquier cosa que pretendan comprar los PJs, y en el caso de los Elfos, cobrará la totalidad del producto. Una

tirada de **Em** (regatear +10) podría hacer que en vez de tener que pagar la mitad por adelantado, se pagara una cuarta parte. Aunque para los Elfos no hay descuento alguno.

A continuación te detallo el material de que dispone Dwimbar. Como verán los PJs, para ser un pequeño comercio en un pequeño pueblo, está muy bien surtido. En cuanto al coste, una tirada de regatear conseguiría que se rebajara el precio en un 5%. Aunque para los Elfos, de nuevo, no hay descuento alguno.

Objeto	Coste	Estorbo	Carencia	Disponible	Notas/Facultades
Brazales	60Co/par	30	Par/5	3 pares	-10 I. Sobre mangas de cota de malla da 2 puntos de armadura en los brazos.
Capucha de malla	25Co	30	4	2	1 punto de armadura en cabeza
Casco	10Co	30	4	3	Si se lleva sobre una capucha de malla dará 2 puntos de armadura en cabeza.
Cota de malla corta	80Co	60	20	1	1 punto de armadura en el tronco
Cota de malla corta con mangas	95Co	80	60	1	1 punto de armadura a tronco y brazos
Escudo	15 Co	50	10	4	1 punto de armadura a todo el cuerpo
Escudo sin reborde	10/-	50	1	10	Dura una aventura
Grebas	70Co/par	60	Par/5	3 pares	-10 I. Sobre cota de malla da 2 puntos de armadura en las piernas.
Daga/cuchillo	3Co	10	2	6	+10 I -2 D -20 Pr
Espada	14Co	60	3	3	-
*Espada a dos manos	35Co	250	6	3	-10 I +2 D
*Hacha a dos manos	12Co	75	6	3	-10 I +2 D
Hacha de mano	6Co	50	2	5	-
*Martillo de guerra a dos manos	15Co	200	10	1	-10 I +2 D
Martillo de guerra	8Co	75	3	2	-
Vaina	1-10 Co	20	2	3	-
*Cuchillo arrojado	4Co	10	3	3	4/8/20 Fe F del lanzador 1 asalto carga y disparo
Espada de la inestabilidad	450Co	60	NA	1	Cuando golpea a inestables (demonio, no muertos o elementales) éste debe pasar una prueba para ver si se vuelve inestable.
Hacha mágica	400Co	60	NA	1	+1 al daño
*Hacha a dos manos de protección	550Co	75	NA	1	-10 I +2 D. El arma esta semianimada y se moverá para detener todos los ataques dirigidos contra su dueño. Otorga +1 armadura a todo el cuerpo

Carencia: son los días que necesitará de trabajo hasta tener hecho otro objeto.

* Arma de especialista. No serlo supone usarla con **Ha** o **Hp** de 10.

Para usar cualquiera de las armas mágicas disponibles (las tres últimas), primero el PJ deberá pasar una tirada de **Fv** para dominar el arma, en caso de no sacarla el arma no se hará al PJ y no colaborará, negando los efectos mágicos y actuando, si puede, en contra de este.



Si los PJs desean cualquier otra arma o armadura que no esté listada aquí, tu mismo deberás decidir si se puede conseguir o no y el precio que tendrá. En la pantalla del **WHJDR** aparece un listado de objetos con su disponibilidad, tenlo en cuenta a la hora de decidir esto.

Si los PJs desean vender aquí cualquier arma o armadura que encuentren en sus aventuras, Dwimbar les pagará el 30% del valor del objeto. Si se saca una tirada de **Em** (regatear +10) conseguirán el 35%. De nuevo los Elfos no tienen nada a hacer aquí.

Dj. En Dwimbar los PJs pueden tener un poderoso aliado. Si en algún momento la aventura se desequilibra muy desfavorablemente en contra de los PJs, y si hicieron buena amistad con este enano, puedes si lo deseas y si lo sugieren los PJs, animar a este viejo luchador de túneles a desempolvar su armadura y acompañarles por el

bosque tras la Bestia, aunque en principio esta campaña no está diseñada para que de buenas a primeras Dwimbar se una a ellos. Como siempre, tú tienes la última palabra.

Dwimbar. El herrero												
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv Em
3	65	25	5	5	7	45	2	25	35	35	55	30 15

Habilidades

Escalar
Arma de especialista: 2 manos
Golpe poderoso
Golpear para aturdir
Golpear para herir, Orientación (solo bajo tierra), forja,

Equipo

Cota de malla corta 1 PA
Escudo
Hacha 2 m mágica -10 I
+3 D

conducir carro, lenguaje secreto: herreros, muy fuerte.

14. Gremio de leñadores. El nombre deja bastante claro lo que encontrarán aquí los PJs. La madera, como otros tantos materiales, es casi imprescindible en Guerrland, y el hecho de que para conseguir este material la gente se tiene que adentrar en el bosque, ya hace muchos años se decidió crear una cooperativa o gremio donde se unirían los habitantes del pueblo y juntos saldrían en partidas organizadas a buscar madera. De esta manera, salen en grupos de cuatro a seis leñadores juntos en días predeterminados, y esperan espantar a la gran mayoría de amenazas del bosque solo por ir en número. En el caso, como ha ocurrido algunas veces, que la amenaza encontrada no tema enfrentarse a un grupo de hombres armados con hachas, entonces apelan al coraje y atacan todos en grupo. De esta manera, ya alardean de haberse librado de algunos goblinoides y, según cuentan, hasta de algún que otro hombre bestia. De todos modos, la Bestia parece haberles parado temporalmente los pies, ya que desde que esta ronda por los alrededores, ya no han salido en busca de madera, simplemente ahora talan de la más cercana, la que limita directamente con el pueblo. El presidente del gremio es un tal Kart Vogel. No te pongo las características de los leñadores porque son los mismos vecinos del pueblo, así que tendrás que usar las de estos.

Kart Vogel. Presidente gremial												
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv Em
4	45	40	4	4	6	55	1	35	50	40	40	45

Habilidades

Detectar trampas
Arma de especialista: 2 manos
Escondarse rural
Identificar plantas
Lenguaje secreto: montaraz

Equipo

Jubón de cuero 1 PA 0/3
en tronco y brazos
Hacha de leñador 2 m
-10 I +2 D
Escudo

Movimiento silencioso rural, poner trampas, rastrear, señales secretas: leñador.

Una vez se internen los PJs en el bosque, es muy posible que encuentren extrañas señales en los troncos de algunos árboles, si preguntaran aquí, descubrirían que se trata de las señales secretas de esta profesión, así que a lo mejor desean aprender esta habilidad. Kart, dudará un poco pero finalmente accederá. Tardarán 1d3+1 días en aprender esta habilidad, y tras este tiempo tendrán que hacer una tirada de **Int**, y si tienen éxito y previo pago de 50 PEs, si el PJ es de clase montaraz o 100 PEs si es de cualquier otra, la habrán aprendido pudiendo entonces apuntársela en su hoja de personaje.

15. Granero comunal. Protegido por una constante guardia de dos hombres de día y cuatro de noche, el granero es el lugar donde se guardan todas las provisiones del pueblo hasta que pasa el kaldezeit. Tanto alimentos como material (madera, piedra, etc) se amontona aquí dentro. Durante todo el año, los habitantes de Guerrland compran material de los pueblos vecinos o de ciudades lejanas, así como se recogen productos del bosque (como la madera y la piedra anteriormente dicha), y el Vladely junto a un notario y un contable, hacen un informe de lo que cada familia almacena aquí. Cada familia puede almacenar tanto como desee, a mayor almacenaje, mayores impuestos. Para adquirir alimentos o material, se tiene que rellenar un formulario en la casa del Vladely y una vez aprobado se autoriza a recoger lo que se precise. Así cada familia sabe que dispone de tanto abastecimiento como haya ahorrado durante el año. Si se coge de más, el Vladely lo administra entre los que han hecho corto, previo arreglo económico entre los interesados. Si se ha hecho corto, se utiliza del material sobrante de otras familias o de las reservas de la Casa del Vladely. También este edificio hace las veces de tienda o comercio. Cuando alguien necesita algo de lo que aquí se guarda, y previo acuerdo (en principio, económico) entre el dueño de la mercancía y el interesado, se permiten estas transacciones.

16. Posada “El cuervo”. Un amplio portal de roca sobre el que descansa un pesado dintel del mismo material, es la entrada a este local. El resto de la casa es de roca hasta un metro del suelo y de madera el resto hasta arriba. El cartelón de madera indica el nombre de la posada. “El cuervo”, e incluso hay dibujada en él, la silueta de una de estas aves sobre una rama y con la luna al fondo. Si hay algún seguidor de Mórr, o si alguien tiene teología, que haga una tirada de **Int**. En caso de sacarla correctamente se dará cuenta de que los símbolos característicos de este culto aparecen en la fachada de esta posada, es decir, el cuervo y el portal con dintel. Una vez dentro, y dependiendo de la hora en que lleguen los PJs, se podrán encontrar más o menos gente. Posiblemente comiendo o jugando a las cartas por las mesas. No tardarán en descubrir que el posadero es un tal Wolfgang, un tipo de

aspecto recio, con vestiduras oscuras, barbado y cejijunto. A diferencia de en otros lugares, donde al descubrir que los PJs son los enviados para acabar con la Bestia, aquí, el posadero no mostrará un énfasis tan evidente, apenas les dedicará un -Ah, ¿sí? Aunque, si que igual que en el resto del pueblo, el Vladely se encargará de que no se cobre a los PJs por comida y alojamiento básico. Si los PJs un poco con la mosca tras la oreja por la respuesta dada por Wolfgang le preguntan algo así como si es que no está complacido con que alguien quiera eliminar a la Bestia, o algo parecido, el posadero les contestará que sí, pero que hasta que no lo vea, no lo creará, y que – *el cementerio está lleno de valientes...* Si por el contrario los PJs le vienen con preguntas con respecto a la posibilidad de que este local tenga algo que ver con el culto de Mórr, Wolfgang, parará de hacer lo que esté haciendo y les dedicará una intensa mirada con la ceja arqueada. – *En este pueblo se rinde culto a Taal, tenemos un templo a tal fin en el centro del pueblo.* Si siguen presionando, tratará por todos los métodos zanjar la conversación. Les preguntará si quieren beber algo y se excusará, tras servirles, alegando tener cosas que hacer. La gente de la posada es de lo más normal y variopinta, saludando a los PJs si ya los conocieran de rondar por el pueblo e incluso invitándoles a alguna cerveza si se llevaran muy bien con alguien del grupo.

En esta posada, al igual que en “*La pitanza*”, las habitaciones están todas disponibles, es un mes muy malo para los negocios, y más con la Bestia suelta. Así que los PJs pueden quedarse aquí alojándose e incluso para comer o cenar. En lo que se refiere a tomar unos tragos, deberán ir a alguna bodega.

Antes de dejar esta posada, tengo que advertirte, amigo Dj, de que estás en lo cierto, esta posada no es más que un centro de encuentro de algunos seguidores de Mórr que viven en este pueblo, concretamente, unos pocos miembros de la Alta y Caballerosa Orden del Merecido Descanso, más conocida como Los caballeros del Cuervo. Una vez a la semana se reúnen con Lucciano el Tileano, otro miembro, en la casa de este en el cementerio. Wolfgang es el brazo fuerte de Johansson, quien viene por las tardes a cenar a la posada, cubierto casi por completo con su hábito oscuro es el líder espiritual, clérigo, y quien los guía cuando tienen que enfrentarse a los horrores del Caos que atentan contra el camposanto, donde tienen su punto de reunión, en la misma casa del Tileano. Solo se descubrirán ante los PJs si entre ellos hay un servidor de Mórr y supera correctamente una tirada de **Em**. Si se ha establecido esta relación, Wolfgang les informará, si es interrogado sobre la Bestia de 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 oculto (no les revelará la existencia de este en principio), existe otro templo donde se está adorando a la Bestia, pero no sabe dónde está su ubicación exactamente, aunque sospecha que hacia el norte.



Wolfgang. Seguidor de Mórr

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	70	50	4	6	8	50	2	45	30	40	40	50	40

Habilidades

Arma de especialista: armas arrojadas

Arma de especialista: lazo

Arma de especialista: pistola ballesta

Arma de especialista: red

Golpe poderoso

Movimiento silencioso: rural

Movimiento silencioso: urbano

Puntería

Sexto sentido.

Equipo

Armadura de placas (en casa, solo se la pondrá en combate). 1 punto de armadura a tronco y brazos

Pistola ballesta 16/32/50 Fe 1

3 cuchillos arrojados 4/8/20 Fe **F** del lanzador 1 asalto carga y disparo

Dos hachas de mano

Red -10 Imp -2 D -20 Par La víctima quedará enredada si sufre un ataque y no supera una tirada de **I**. En este caso, contará como criatura indefensa para siguientes impactos. Tendrá derecho a una tirada de **Des** cada asalto para poder salir. O una de **F** para romperla.



Johannson. Clérigo de Mórr

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
3	35	25	4	5	6	45	1	50	50	45	50	60	55

Habilidades

Lenguaje arcano: Mágico
Identificar no muertos
Conciencia de la magia
Identificar no muerto
Visión nocturna
Lanzar hechizos clerical 1/2/3
Meditación
Oratoria
Sentido mágico
Conciencia de la magia
Saber de los no muertos

Puntos de magia

27

Equipo

Hábito negro
Símbolo religioso
Daga +10 I -2 D -20 Pr

Votos

Se opone a los nigromantes y seguidores de Kháine y del viejo culto a Grurl.
No se puede negar a celebrar un servicio funerario
No puede turbar de ningún modo un lugar consagrado a Mórr.
No puede crear no muertos a no ser que el mismo Mórr se lo autorice expresamente.

Hechizos

- * Eliminar maldición. Magia vulgar. Pág. 151 *WHJDR*
- * Luz resplandeciente. Magia vulgar. Pág. 151 *WHJDR*
- * Zona de vida N 1 Pág. 174. Magia de nigromante *WHJDR*.
- * Localizar cadáver N 1 Pág. 32. Magia de nigromante *Apócrifo 2*
- * Destruir no muertos N 1 Pág. 173. Magia de nigromante *WHJDR*
- * Visión de la muerte N 1 Pág. 32. Magia de nigromante *Apócrifo 2** Funeral sin nombre N 1 Pág. 33. Magia de nigromante *Apócrifo 2*
- * Controlar no muertos N 2 Pág. 174. Magia de nigromante *WHJDR** Dedicar bastón de mando N 2 Pág. 33. Magia de nigromante *Apócrifo 2*
- * Aniquilar no muertos N 3 Pág. 175. Magia de nigromante *WHJDR*
- * Rito funerario. Ritual de Mórr. N 1. Pág. 32. Magia de nigromante *Apócrifo 2*
- * Rito de purificación. Ritual de Mórr. N 3. Pág. 34. Magia de nigromante *Apócrifo 2*

17. Bodega “El laúd”. A cualquier hora del día que los PJs pasen por aquí, podrán oír (30%) como una alegre musiquilla sale de aquí dentro. Una pequeña orquesta compuesta por dos halflings y un humano tocan diariamente en esta bodega. Debido a los problemas con la Bestia, esta orquesta consigue efectos excelentes con la moral de los que vienen a beber. Unas jarras de vino (sobre todo esto) y la música de la banda, hacen que casi cada día haya fiesta en esta bodega. No es difícil ver como la gente va alegrándose a medida que se apuran los barriles y finalmente acaben en el centro del local bailando y cantando hasta que ya de entrada la noche, salen en grupos de la misma, cogidos unos a otros tarareando canciones o vociferándolas a todo pulmón por las calles para pesar de los vecinos y de las patrullas de la milicia que tienen que venir en ocasiones a detener a los mas alborotadores. Jamon Hand es el bodeguero, el cual saca siempre tiempo para colaborar en el espectáculo, a veces se sube sobre una mesa y anima a los presentes a que salgan a bailar, o a cantar. De hecho, cuando

entren los PJs les animarán a hacerlo. Si en el grupo hubiera algún Elfo, puede que no desaproveche esta oportunidad. De hecho Alurian animada por el ambiente subirá a la tarima y sacando su flauta improvisará con la orquesta para alegría de los presentes que no pararán de aplaudir y animar. ¿Y los PJs? ¿Usarán habilidades como acrobacias, bufonadas, cantar, danza, malabarismo, payaso, tragafuegos, y finalmente pasar el platillo?

Puede que a los PJs les sorprenda mucho este contraste de tristeza en el pueblo y tanta alegría aquí. El Vladely sabe de esto, y como dirá a los PJs si estos le preguntan al respecto, la bodega es muy importante para el pueblo en momentos como este. La amenaza del Caos es una constante aquí, y esta bodega con su música y su vino consiguen que los habitantes de Guerrland se olviden por un rato de sus problemas habituales y pasen un buen rato. Lo cual es una cosa cada vez más difícil de conseguir.

Al igual que en el Bodegón de Otto, aquí también es posible que den con información. Lo que pasa es que aquí el índice de chismorreos es mayor, como lo es el consumo de vino, así que muchas de las cosas son inventadas, aunque no todas, claro. Quede claro que también encontrarán aquí algunas de las informaciones que les dieron en el Bodegón de Otto, a tu discreción.

* Un horrible guerrero del Caos dirige a un grupo de mutantes que últimamente ronda por nuestras tierras. Enardecidos por la Bestia han perdido el poco miedo que tenían a cruzar nuestros límites. Yo mismo he podido ver como cruzaban el pueblo por la noche, lejos de toda luz, esquivando a la milicia. Quizá se oculten aquí, en nuestras casas, en nuestro mismo pueblo. Ya no podemos fiarnos de nadie. *Es cierto, este vecino fue testigo de cómo los adeptos de la Bestia se reunían por la noche y salían del pueblo para reunirse en el templo abandonado.*

* El Vladely y el resto del pueblo están equivocados. No es una sola la Bestia que nos acecha, ¡Si no DOS! Estamos condenados... Créanme es cierto, yo mismo he podido ver huellas de la Bestia en diferentes sitios y tenían diferentes tamaños. Así que no queda otra explicación. *Y lo peor es que es cierto, como descubrirán posiblemente los PJs para pesar suyo, en los bosques hay dos Jabberwock, una cría y un adulto.*

* Hay que tener cuidado con el agua de los pozos, son corrientes subterráneas que cruzan el bosque, a su paso arrastra consigo la esencia misma del Caos contaminando el agua y volviendo loco a quien la beba. El Vladely debería hacer que el vino fuera gratuito, ¿o es que tenemos que conformarnos con beber aguas contaminadas? *Falso, no ocurrirá nada por beber agua de los pozos, aunque el sabor que tiene no es como el agua de cualquier otro pozo. Cuando los PJs la prueben coméntales un extraño sabor que no pueden identificar, por otra parte absolutamente inofensivo.*

* Si están aquí para acabar con la Bestia, tendrán que internarse en el bosque, y créanme, no es un sitio agradable. Procuren siempre seguir los senderos y el camino principal en la medida de lo posible. Y si tienen que salir fuera de estos, eviten ir al sur, ya que está plagado de insectos y alimañas. También eviten cualquier hongo y moho que puedan ver. *Cierto, aunque me temo que sus investigaciones les llevarán por todos lados del bosque, con lo que tendrán tiempo de sobra de encontrarse con moho, hongos, alimañas e insectos.*

* Esa horrible Bestia nos va a arruinar. Si cuando pase el kaldezeit no hemos acabado con ella, no podremos aprovisionarnos de la gran ciudad. ¡Vaya futuro más oscuro! O morimos de hambre o en las garras de la Bestia. ¿Y decís que vais a acabar con ella? ¡Caramba! sí que sois valientes. Deberéis ir pensando en cómo atraparla cuando esté en tierra, por que cuando vuela nada lo hace más rápido que ella. *Cierto lo primero y falso lo de que vuela. Solo unos pocos Jabberwocks pueden hacerlo, pero este no es el caso.*

En esta bodega, los PJs podrán disfrutar de la especialidad de la casa que son los embutidos, algunos traídos directamente desde Aldorf, y también algunas botellas del que según consideran algunos es el mejor vino del mundo, el vino del valle de Morceaux, traído de Bretonia.

18. Cuartel de la milicia. En este edificio situado en la plaza del pueblo, se encuentran las dependencias de la milicia. Veinticuatro hombres son el grueso total. Están organizados para patrullar por las calles en grupos de cuatro, quedando continuamente aquí un mínimo de cinco hombres y dos más en las casas derribadas custodiando mientras se lleva a cabo la reconstrucción. En el edificio hay dos calabozos donde encierran a los alborotadores, sobre todo a los que salen de madrugada de la bodega “El laúd” con varias jarras de vino de más e intentan seguir la fiesta en la calle.

19. Casas derribadas. Estas dos casas han sufrido el ataque de la Bestia. En concreto, la que está más al sur es la que hacía referencia el Vladely cuando les explicó que la bestia arrancó el tejado, derribó medio muro y se comió a un feliz matrimonio que dormía plácidamente en su cama. Estos desperfectos los podrán ver los PJs si se acercan por aquí. La otra tiene un impresionante boquete por el que se ve el comedor de la casa, donde precisamente una señora está sirviéndole una sopa a su marido en la mesa.

Una tirada de registro (I) en la casa más dañada, donde tres vecinos trabajan para reparar los daños, dará como resultado el hallazgo entre la runa acumulada de una gruesa escama del tamaño de una palma de mano. Esta prueba mas los datos que les han dado hasta ahora, pueden dar con una tirada de **Int** con que se trata realmente de un Jabberwock. Dos milicianos les saldrán al paso mientras hurgan por esta casa. Si les cuentan la historia de que ellos son los que han venido a acabar con la Bestia y todo eso, y que tienen permiso del Vladely, no les

pondrán mayores impedimentos y los dejarán pasar tranquilamente por la casa. Una vez en el interior de esta. Los tres trabajadores les contarán toda suerte de detalles. Por ejemplo que el muro había sido derribado hacia dentro en su mayor parte, y que el tejado había sido arrancado hacia fuera, como quien abre una caja. También les contarán que la cama había sido tragada de un solo mordisco, con el matrimonio incluido. De la cama solo han quedado, como verán los PJs, unas pocas astillas. No hay ninguna pista más, y si hubiera habido alguna huella, la nieve caída desde entonces las ha borrado por completo.

Si los PJs deciden ir a preguntar a la otra casa, les informarán que:

- Eran las tantas de la madrugada, y oímos un fuerte ruido, pensábamos que la tierra se hundía!, toda la casa tembló por un instante. Después escuchamos ese zumbido... no he podido olvidarlo, era terrible. Después gritos, que ahora sabemos que eran de nuestros vecinos, y luego nada. Un horrible silencio. Cuando nos asomamos, vimos la casa tal y como está ahora, bueno, como estaba antes de que empezaran a reconstruirla, claro. No vimos a la Bestia, pero está claro que fue ella, ¿Quién si no?

20. Parada de postas. Un grueso cartelón de madera con una torre grabada, anuncia que esta posta pertenece a las diligencias de la Torre de roca de Middenheim. De este local no se puede decir mucho mas. Cuando pasa la estación del frío, la nieve desaparece y el río Lynsk se deshiela, la parada vuelve a funcionar y su carreta recorre una vez a la semana el trayecto entre Guerrland, Erengard y Middenheim. Mientras tanto, permanece cerrado. Cuando se abre la parada de postas, aquí trabajan dos funcionarios, que son vecinos del pueblo, en concreto viven en la casa de al lado, la que tiene forma de triangulo, y de un miliciano que cede el Vladely para acompañar y hacer de escolta.

21. Templo. Una tirada de teología hará que reconozcan los PJs, por la clásica estructura circular y construida con piedra tosca y sin labrar, este templo como uno dedicado a Taal, dios de la naturaleza y los lugares salvajes. Su tejado es de leña cubierta de barro, en él, y sobre la puerta, se puede ver un imponente cráneo de ciervo, representativo de la deidad. Cuando entren descubrirán la asombrosa humildad del recinto. No hay ni estaturas, ni altares, ni asientos u otros mobiliarios, solo una gran chimenea circular con dos hileras de piedra adornada con cráneos de osos. Al entrar los PJs en su interior, no tardarán en descubrir a un clérigo vestido con una larga túnica de color marrón oscuro. Este clérigo responde al nombre de Antón y cuando se entere del motivo de que estén aquí los PJs dará gracias a Taal y también a los PJs por haber cruzado un camino tan duro hasta el pueblo. Alurian, informará a cualquiera que no sepa qué tipo de dios es Taal de lo siguiente:

- Según creen los humanos, Taal es el Dios de la naturaleza, y gobierna las fuerzas naturales más allá de su control. Es el poder del viento y la lluvia, y la fuerza que impulsa los rápidos y las cataratas, las avalanchas y los desprendimientos. Según afirman sus acólitos, es el señor de las bestias y el amo de los bosques y montañas. Se dice que todas las zonas salvajes del Viejo mundo están bajo su control. Esta religión se practica mayormente en el norte y el este del Viejo mundo, sobre todo en el Imperio. El culto a Ulric y a Manann está en buenas relaciones con este. Su día sagrado coincide con el equinoccio de primavera. – En un tono más bajo, les contará que – aunque personalmente, cualquiera puede saber que Kurnous es el verdadero Dios de la naturaleza y los lugares salvajes, así como de los animales del bosque, es por esta disputa por lo que los seguidores de Taal no se llevan muy bien con nuestra raza.

Cualquier PJ de alineamiento neutral o legal que sea además servidor de este Dios Y SOLO DE ESTE DIOS, verá como cualquier enfermedad que sufra desaparecerá completamente si pasa en el templo 1d4 horas de oración ininterrumpida.

De paso aprovecho para hacerte un pequeño recuerdo de las reglas aparecidas en *WHJDR* en la página 190 en lo que se refiere a las oraciones y las bendiciones. Cualquier PJ que esté orando aquí devoto de la deidad en cuestión, podrá conseguir algún don o bendición, aunque los PJs del mismo alineamiento pueden recibirlas en circunstancias excepcionales. La posibilidad básica de que esto suceda es de un 1%. Este porcentaje se puede variar orando, cada cuatro horas orando aumentan las posibilidades en un +1%.

La bendición puede otorgar hasta un máximo de un +10% como bonificador a alguna prueba. También es posible que se otorgue el don de poder lanzar un hechizo, tendría que ser de los del apartado uso de hechizos de la descripción del Dios. Dicho hechizo podrá ser lanzado sin gastar puntos de magia y no habrá posibilidad de fallo. Las bendiciones obtenidas de esta manera no durarán más de 24 horas. La descripción de Taal y todos los dones que puede llegar a otorgar aparecen en la página 198 del manual.

Antón. Clérigo de Taal												
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv
4	25	30	4	4	8	50	1	35	55	50	45	40
												Em
												30

Habilidades

Lenguaje arcano: Mágico
Encanto con los animales
Conciencia de la magia
Identificar no muerto

Equipo

Túnica marrón oscura.

Lanzar hechizos: clerical 1/2/3, meditación, oratoria y

sentido mágico.

Puntos de magia

26

Votos

No dañar nunca a un animal, salvo en defensa propia, comer o sacrificio.

Todos los meses en la luna nueva, sacrificar un animal que el mismo deberá cazar.

Cada año, todos los sacerdotes deben pasar siete días y siete noches, solos en un lugar salvaje, en comunión con la naturaleza y viviendo de lo que el entorno le sustente. No pueden usar armaduras de metal, pero si escudos y todo tipo de armas, excepto de fuego y explosivos.

Hechizos

- * Eliminar maldición. Magia vulgar. Pág. 151 *WHJDR*
- * Luz resplandeciente. Magia vulgar. Pág. 151 *WHJDR*
- * Asalto de piedras N 1 Pág. 164. Magia elemental *WHJDR*
- * Provocar fuego N 2 Pág. 166. Magia elemental *WHJDR*
- * Provocar lluvia N 2 Pág. 166. Magia elemental *WHJDR*
- * Crear arenas movedizas N 3 Pág. 167. Magia elemental *WHJDR*

22. Altar. Este pequeño altar de roca, desgastado por el paso del tiempo es el lugar donde se reúne todo el pueblo cuando el Vladely Zimmer decide convocar reuniones generales. Desde aquí arriba habla a sus conciudadanos que se arremolinan alrededor de él. Entre los mismos vecinos lo llaman familiarmente “la junta” por ser el lugar donde se llevan a cabo estas. Si los PJs se fijan en la base del altar, descubrirán sin problema grabado en la roca trece nombres que coinciden con los nombres de los trece Vladely que han pasado por Guerrland. El último nombre, obviamente es el de Zimmer.

El pueblo de Guerrland, pese a encontrarse muy al suroeste de Kislev, y mas bien cerca del Imperio, mantiene todas las costumbres Kislevitas, como descubrirán los PJs. Visten largas camisas de lino anudadas a la cintura, pantalones holgados del mismo material y botas de caña o fieltro, visten gruesos abrigos de lana y gorros forrados.

En cuanto a las viviendas de estos, en su interior descubrirán la típica sencillez de esta gente. Pocos muebles, una mesa, unos pocos bancos, unos grandes hornillos de tierra situados alrededor del hueco central del hogar, que es el lugar donde duermen. También descubrirán el “rincón rojo” o “rincón hermoso”, que es el lugar dedicado a Taal, el Dios local. Según la costumbre, ningún huésped podrá hablar hasta haber rendido homenaje al altar, y esto es, inclinarse profundamente y llevarse un poco de tierra a los labios.

Cuando los PJs cojan confianza con los vecinos, estos no tardarán en llamarles “Brat” o hermano, en su lengua, como hacen entre ellos mismos.

Una vez descrito todo el pueblo, lo que hagan los PJs es un misterio. En teoría han recibido diferentes noticias e información de los vecinos, así que es posible que se decidan a seguir alguna de ellas. En los apartados correspondientes de más adelante, encontrarás todo lo necesario según la pista que sigan. De esta forma Guerrland se convertirá para ellos en el lugar donde descansar y sanar sus heridas además de comprar o vender todo tipo de material, etc.

Pero, aún y así un suceso se llevará a cabo en este primer día de llegada de los PJs. La noticia de que han llegado unos valientes a poner fin a sus problemas con la Bestia, ha provocado que los adeptos de ésta se reúnan excepcionalmente para decidir qué hacer con ellos.

El encuentro del que hablo, lo encontrarás más adelante, en el capítulo, *Susurros en el templo abandonado*.