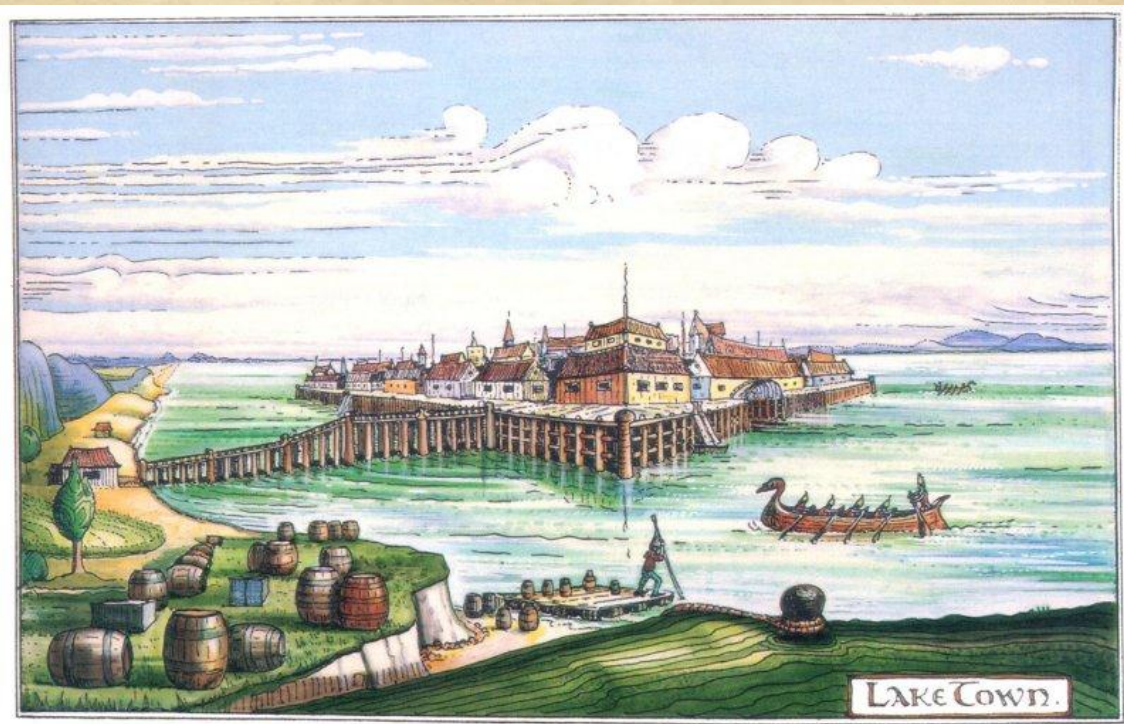




*INGREDIENTES
PARA
LA
CURA*



Notas del autor:

Esta aventura forma parte de una campaña mucho más amplia, de momento no se da mas información sobre esta para no desvelar nada a los que participan de ella. A medida que los personajes avancen se irá desvelando la historia, al concluir esta se recopilará todo en un mismo documento.

Pido tengáis en cuenta la poca experiencia en crear aventuras del que escribe, sin duda la redacción será deficiente y la maquetación muy amateur.



Introducción:

Los héroes se encuentran en el hostal donde han pasado la noche, ayer se reencontraron después de un largo tiempo y ya es hora de volver a empezar una aventura.

Seguramente buscaran información ávidamente, hay que recordar que no toda la gente es amable, muchos son desconfiados y pocos son los que hablarán con ellos, quizá sea más factible escuchar las conversaciones ajenas en las tabernas que preguntar directamente a alguien, los posaderos son más proclives a una conversación, siempre que no esté muy atareado.

Robert un noble Hombre del Valle ha caído enfermo, el hermano Carlos está muy preocupado por su salud y el sanador no dispone de las plantas necesarias para elaborar una cura, estas plantas son fáciles de encontrar, algunas se encuentran por aquí cerca pero hay una, la más importante, que sólo se encuentra en los estrechos de las montañas grises, es vital enviar a alguien en su busca y que no se demore.

Carlos ya conoce el buen trabajo de los héroes, si estos no van a verle será el quien mande a alguien a encontrarlos, sabe de su llegada a la ciudad.

Aventura:

No les costara nada a los personajes conocer que Robert ha caído enfermo, no se habla de otra cosa en la ciudad, algunos dirán que es algo pasajero, otros dirán que ha muerto y no quieren hacerlo público, algunos otros dirán algo sobre una maldición. En cualquier caso Robert esta grave, si los aventureros se acercan a palacio para preguntar por Robert el hermano les recibirá, les estaba esperando.




Carlos empezará a poner al corriente a los héroes:

Mi hermano Robert no se ha recuperado desde su calvario por los pantanos, desde que ha vuelto no ha recuperado su vitalidad característica, esta semana Robert ha empezado a tener fiebres, parece que algo le está consumiendo y necesita ayuda. He hecho venir a muchos sanadores pero no han encontrado solución, Emilio, el último sanador que he hecho venir cree en una posible cura, pero necesita algunas plantas, una de ellas solo es posible encontrarla entre la vegetación de los estrechos.

Carlos ofrecerá 2 tesoros a cada héroe si van a buscar la planta, es un viaje sencillo así que no cree necesario pagar más. Los héroes pueden intentar regatear la recompensa, con una tirada de persuadir exitosa subirá 1 tesoro (2 gran éxito, 3 éxito extraordinario) hasta un máximo de 5.

Si los héroes rehúsan la oferta ofrecerá 5 tesoros a cada uno como última oferta. Si no aceptan termina aquí su misión.

Carlos cree que el valor es lo más importante en este mundo sombrío, fija la tolerancia en relación al valor más alto en el grupo.



Una tirada de perspicacia y los héroes se darán cuenta que el hermano oculta algo, si le preguntan negará tal cosa. Con una tirada de impresionar exitosa el enano les confesará:

La verdad es que no sois los primeros que envió a buscar la planta, he enviado a otros pero ninguno ha vuelto, y ya deberían haber vuelto, no sé qué les puede haber pasado.

Si los héroes consiguen esta información puede que quieran más recompensa, el enano refunfuñando les ofrecerá hasta 8 tesoros.

Después de aceptar la misión, 2 hombres de armas os acompañan hasta las dependencias de Carlos, una habitación lleno de papeles y frascos, algunos de ellos huelen francamente mal, Carlos está en su mesa absorto en la lectura de unos papeles, se mostrará curioso con los personajes y intrigado por su presencia, pero cuando sepa que los envía el rey para que le ayuden no pierde tiempo, ¡hay que ir a los estrechos de las montañas grises de inmediato!

Emilio:

Sí Carlos os envía no hay que demorarse más, debéis partir de inmediato hacia los estrechos de las montañas grises para buscar la "Flavía sanultura", una planta endémica de allí pero relativamente fácil de encontrar por esa zona, la podéis encontrar en casi cualquier parte del estrecho. Aquí tenéis un dibujo (les enseña un libro), aunque no os lo podéis llevar (el libro).

¡Traédmela lo más rápido posible! No sé cuánto tiempo le queda a Robert, pero cada día corre en su contra.

Los personajes ya tienen un objetivo y un punto donde ir, hay que elegir el camino hacia la zona.

EL VIAJE



Viaje:

3 días de Duración

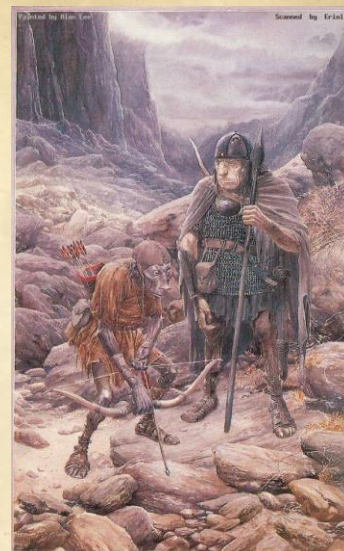
Verano


1 prueba de fatiga

Una vez preparados, el viaje empieza, el primer día todo está tranquilo, viajando seguramente por los valles septentrionales, pero a medida que se acercan al Brezal empiezan los problemas:

1-La primera noche no ocurre nada, pero durante el segundo día se encuentran con 1 explorador Orco (1 rastreador Snaga), este puede intentar atacarlos por sorpresa con su arco y luego huir, seguir su camino si no los ha visto hacia el sur o verlos y huir rápidamente hacia el norte (está claro que en busca de ayuda).

Los héroes pueden que se extrañen de encontrar Orcos por esta zona, tan cerca de la montaña solitaria.





2- El día siguiente encuentran una avanzadilla de 5 o 6 Orcos (todos rastreadores capitaneados por 1 mensajero de Lugbúrz) que se dirigen al sur, si los personajes han sido avistados previamente los estarán buscando a ellos, sino se están dirigiendo a algún lugar para saquearlo. Los héroes quizá puedan esconderse, en caso contrario serán atacados por (nº héroes + 3) Orcos, algunos con Arco.

3-El cuarto o quinto día encuentran un grupo de Orcos (nº heroes -1) están luchando contra (Orcos-3)(max 3 elfos mín 1 elfo) elfos (ver bestiario), la lucha es encarnizada. Si los jugadores deciden ayudarlos y los salvan estos les darán las gracias y volverán hacia el bosque negro. Si los jugadores preguntan se les informará sobre los problemas crecientes con los orcos provenientes del Brezal.

Elfos:

Últimamente los elfos somos atacados desde el norte, hemos rastreado a los orcos hasta el Brezal pero nunca nos hemos adentrado lo suficiente para encontrar su poblado, tenemos pocos efectivos y el Brezal está muy lejos, pero los ataques cada vez son más frecuentes. Es una situación muy difícil.

Los aventureros deberían ceñirse a su misión principal, encontrar la planta para la cura, desviarse de su ruta puede suponer la muerte de Robert.

En caso de no ayudarlos ganaran 1 punto de sombra.

ENCONTRAR LA PLANTA

Una vez en el estrecho, cada día los personajes deberán tirar con su habilidad "cazar" para intentar encontrar la planta, no es difícil, por lo que la dificultad será de:

1 día = 14

2 día = 12

3 y siguientes = 10

Si encuentran la planta deben reconocerla como tal, es necesaria una tirada de saber con NO 14.

Hay que tener cuidado puesto que tan fácil es encontrar la planta como que los orcos encuentren a los aventureros, siempre hay asaltantes orcos vigilando estas tierras esperando asaltar aventureros despistados, preferirán seguirlos y atacar de noche mientras duermen, además, los orcos han hecho estragos en la fauna local, y los lobos han aumentado su número, si los jugadores necesitan cazar tendrán un penalizador, además de estar acechados por lobos gran parte de su estancia por esta zona.

Hay que hacer notar la inseguridad que se respira aquí, una tierra donde la sombra crece.

Peligros crecientes en el estrecho:

Mientras estén en el estrecho se requiere una tirada de Alerta para los vigías cada día, si todos fallan se produce un encuentro (tira 1d6):

1,2,3- Una manada de lobos los intenta cazar.

4,5- Un grupo de Orcos los asaltan.

6- Un Dragón baja de las montañas buscando comida.

EL VIAJE DE VUELTA

Una vez con la planta, seguramente se habrán dado cuenta que quedarse más tiempo en la zona es sinónimo de morir, por lo que deben volver hacia Erebor rápidamente.

Puede que decidan volver atravesando el bosque para no encontrarse con más grupos orcos, cosa que no va a ocurrir, pero más veces se encontraran a los elfos luchando con los Orcos.

En algún momento habrá dos encuentros que marcarán a los aventureros:

1-Se encontraran un grupo de (nºHéroes *3) orcos masacrando a 5 elfos, los aventureros no pueden hacer nada para evitarlo por lo que deberían pasar inadvertidos mientras los orcos están enfrascados en el baño de sangre, esta visión pero les marcará. (Hay que hacer una tirada para evitar ganar un punto de sombra)

2-Se encontraran a un gran número (nºHéroes *100) de Orcos, algunos troll, todos acompañados por un gran Orco, mucho más grande que el resto (el señor de la guerra Butork) y que parece dirigir al resto hacia el sur, no va acompañado de su serpiente (está volando muy por encima de sus cabezas) y no se debe mencionar su existencia.

Este gran ejército es lo suficientemente desesperanzador para los héroes como hacer ganar un punto de sombra si no superan un chequeo (No 16), por supuesto los héroes deberían pasar sin ser vistos si no quieren morir. Butork está llevando el ejército a luchar contra los elfos, pretende dominar parte del bosque negro y controlar el bosque norte.

Esto puede suponer que los héroes quieran avisar a los elfos de que un ejército se dirige hacia ellos, hay que recordar que Robert se está muriendo y necesita la planta urgentemente.

El viaje de retorno debería suceder con menos incidentes que el de ida, los orcos se han movilizado contra los elfos y han descuidado más su territorio.

La batalla contra los elfos es inminente, los héroes deberían llegar hasta Erebor. Hay que hacer ver que separarse no es factible, fácilmente un héroe solitario morirá en estos parajes tan peligrosos.

No es posible encontrar exploradores elfos, los héroes no lo sabrán pero los elfos ya han avistado al ejército y se están preparando para recibirlos, una cruenta batalla se avecina, pero no para los héroes.



ENTREGANDO LA PLANTA

Nada más llegar a Erebor los héroes debería entregar la planta a Bladur, este preparará la medicina que curará a Robert.

Si los héroes informan del ejército y la amenaza desde el Norte el rey prometerá investigar sobre ello, quizá envíe algún explorador y seguramente se ponga en contacto con los elfos.

Sí los elfos quieren nuestra ayuda que venga a pedirla, después ya veremos como actuamos.

Aquí termina la aventura, una aventura que sirve para introducir una creciente amenaza desde el norte, un señor de la guerra con ansias de conquista y de paradero desconocido.