

Búsqueda 1

LA CAZA DEL LOBO

"Y el lobo realmente morará por un tiempo con el cordero, y el leopardo mismo se echará con el cabrito, y el becerro y el leoncillo crinado y el animal bien alimentado todos juntos; y una simple muchachita será guía sobre ellos". Isaías 11:6

INTRODUCCIÓN

Un señor feudal de Andelth llamado Voros Vlandberg envió a su guardabosques a matar a la manada de lobos que atemorizaba a las gentes de la aldea de Romethal, y que le hacía perder ovejas y cabras a diario.

Thoe, el guardabosques del señor, y Tira, su hermana menor, marcharon con la misión de expulsar a la manada. Sólo regresó Thoe, malherido, trastornado y sin su hermana. Al ser mordida en una emboscada, Tira se transformó en una licántropo ante los ojos aterrados de su hermano.

Tras su regreso, Thoe se volvió aún más solitario y obsesionado con lo ocurrido, aunque nunca explicó el destino de su hermana. Para el resto de Romethal, incluso para su señor, Tira murió en aquella misión.

Los lobos han continuado con sus ataques, cada vez más audaces y agresivos, llevando el peligro hasta las mismas puertas de la aldea de Romethal.

CLAVES

En los bosques de Romethal se ha abierto una brecha dimensional, dejando paso a la Infirmidad. Ha afectado al bosque, a los lobos y, con mayor virulencia, a Tira, convirtiéndola en una *[Monstruosidad]* y en la líder de una manada que ha alcanzado un número de 14 lobos adultos.

Thoe, loco de pena, se ha propuesto proteger a su hermana de todas las ofensivas lanzadas por su señor Vlandberg, uniéndose a todas las partidas de caza, saboteándolas todas, a la espera de encontrar una cura para su querida hermana. No ha dudado en llegar al asesinato de varios aventureros y cazadores para protegerla.

DESENCADENANCE

Ya sea mediante anuncios en aldeas o feudos vecinos, los aventureros se enterarán de la situación de Romethal. La recompensa por traer la cabeza del jefe de la manada será de 2pr por miembro de una expedición de un máximo de 5.

Thoe encabeza todas las expediciones por orden expresa de Vlandberg, ya que el noble terrateniente piensa que la experiencia del guardabosques es necesaria. Además, todo el mundo piensa que el bosque está embrujado (y en parte no les falta razón).

LA MISIÓN

La búsqueda en el bosque de Romethal tiene varios niveles de dificultad:

- 1) EL BOSQUE. La Infirmidad ha dotado al bosque de un aspecto tétrico y mortecino. Los animales autóctonos prácticamente han desaparecido, haciendo muy difícil el encontrar presas (SAB CD20). Un buen rastreador podría llegar a la guarida de Tira siempre que pueda enlazar 2 días de rastreo (sin perderse) seguidos, superando una SAB CD15.
- 2) THOE. El guardabosques intentará desorientar a los personajes en el bosque, llevándolos por sendas ocultas, sin rumbo fijo, fingiendo que sigue el rastro de los lobos. Su plan es dejarles sin comida ni agua, y debilitarlos de cara a un enfrentamiento contra los lobos. Entonces les abandonará a su suerte.
- 3) LA MANADA. Está formada por 12 miembros adultos, +2 machos alfa, y Tira, la líder. Asediarán al grupo siempre que puedan (ver tabla).

Lanza 3d6 cada día y aplica los resultados. Puedes usarlos como efectos aislados, o combinados unos con otros en una misma escena.

d6	EL BOSQUE
1-2	Sin efectos
3	Sin salida (zona frondosa, descenso a un terraplén sin salida...) Tiradas de DES CD10 o a discreción del Árbitro
4	El grupo se pierde Si por algún motivo han podido orientarse o han encontrado un rastro, vuelven a perderse
5	Cambio brusco del clima (Exceso de bochorno, lluvia torrencial, ventolera...) +nivel de agotamiento, Terreno difícil, TS FOR para evitar indisposición temporal... A discreción del Árbitro.
6	Trampa natural TS CD12 (característica según el tipo de trampa). Si falla, d8 daño (2d8 si pifia en TS)

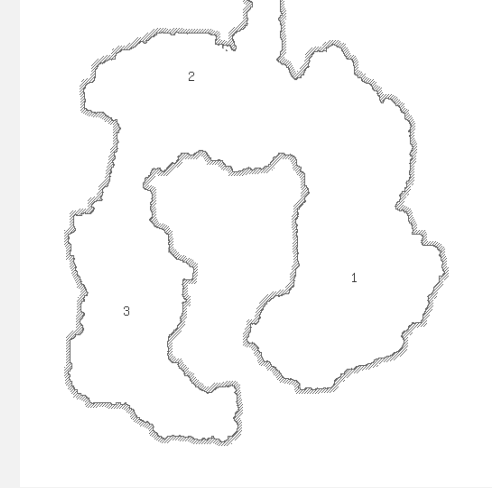
d6	THOE
1-2	Sin efectos
3	Vueltas en círculo Thoe viajará sin rumbo fijo lo más lejos posible de la guarida de la manada.
4	Extravío de equipo Thoe intentará extraviar cualquier equipo de los Pjs que tenga a mano.
5	Decisiones perniciosas Conoce el bosque como la palma de su mano: Tira dos veces en la tabla de EL BOSQUE.
6	Directos a la manada Si sale algún efecto de proximidad de los lobos, Thoe hará lo posible por dejarlos en la peor situación posible (sugerirá acampar, o moverse hacia una ratonera...)

d6	LA MANADA
1-2	Sin novedades
3	Sombras entre la arboleda Ojos en la oscuridad, sombras en movimiento... malos augurios.
4	Robo de equipo Aprovechando los descansos u otras circunstancias, uno o más lobos intentarán robar el equipo que puedan.
5	Ataque furtivo Igual que (4), pero uno o varios lobos atacarán furtivamente y huirán entre la maleza
6	Ataque sorpresa Tantos lobos como Pj + un líder atacarán por sorpresa

EL FINAL

Ya sea siguiendo la huellas o a través de Thoe (empatizando con él y conociendo su historia), el grupo encontrará la guarida de los lobos. Si Thoe ha llegado hasta allí y encuentran a Tira, será el momento en que Thoe traicione a los personajes, salvo que se hayan creado lazos con algún miembro del grupo. Si esto último ocurre, Thoe apuñalará mortalmente a Tira, entregando su vida para ello con el rostro bañado en lágrimas.

LA GUARIDA DE TIRA



La entrada se encuentra oculta entre la maleza, casi a ras de suelo. Se debe descender casi a gatas por una pendiente realmente pronunciada (más apta para lobos que para hombres). No hay lobos cerca pues, por orden de Tira, esperan a que los personajes lleguen

(2): Un hedor a perro mojado impregna la caverna. Restos de huesos crujen bajo las botas de los personajes.

(1): Aquí se encuentra el resto de la manada que no haya muerto a manos de los personajes. Se ocultan entre las sombras a la espera de la señal de Tira, que se encuentra en (3), y así cerrar la salida a los personajes.

(3): Una joven llora en lo más profundo de la caverna, con la ropa desgarrada y las manos cubriendo el rostro. Cuando los personajes se acerquen, les atacará en su forma de lobo. Los lobos que queden en (1), acudirán al comenzar la refriega.

En lo más profundo de la caverna se encuentran los restos de las matanzas que ha provocado la manada de Tira. Entre restos inservibles pueden recuperarse 60 piezas comunes y los siguientes objetos: *Espada larga de Valdheim* +1 al impacto (buena factura). Un *cetro de ébano y marfil* que permite repetir (con desventaja) la tirada de ataque del hechizo a Voluntad "Rayo de Fuego", si éste no consigue impactar. La *piel lobuna de Tira* ofrece un +1 a la CA y puede usarse sobre una armadura.

EPÍLOGO

Si el grupo le cuenta todo lo ocurrido a Voros, éste se mostrará conternado y agradecido, pagando lo acordado. Además, ofrecerá al personaje más adecuado el puesto de guardabosques de sus tierras, a cambio de un salario de 2pn/mes, un hogar, y quizá cierta libertad para emprender aventuras.

PERSONAJES

LICÁNTROPO (Cira) n2 <i>[Monstruosidad][Media][Cambiaformas]</i>
FUE 15 DES 13 CON 14 INT 10 SAB 11 CAR 10
FOR +4 REF +2 VOL +0 PG 28 MV 14 CA 15
At: Garras 2d8C Derribador (Mordisco 2d6P). Si el ataque de mordisco impacta, TS FOR CD10, cada noche de luna llena. Si falla, pasará la noche en forma de lobo (y estará agotado al amanecer). Tras la quinta noche, la maldición es permanente.
Talentos: Olfato / Oído agudo, Visión en la Oscuridad, Res G,C,P; Vul F,S

LOBOS líderes n1 <i>[Bestia][Media]</i>
FUE 12 DES 15 CON 12 INT 3 SAB 12 CAR 6
FOR +1 REF +2 VOL +1 PG 16 MV 16 CA 14
At: Garras 2d4+2P Destructor
Talentos: Olfato / Oído agudo, Tácticas de manada

LOBOS comunes n1 <i>[Bestia][Media]</i>
FUE 12 DES 15 CON 12 INT 3 SAB 12 CAR 6
FOR +1 REF +2 VOL +1 PG 11 MV 16 CA 13
At: Garras 2d4+2P
Talentos: Olfato / Oído agudo, Tácticas de manada

THOE (Explorador) n1 <i>[Luchador][Medio][Humano][Humanoide]</i>
FUE 12 DES 15 CON 14 INT 11 SAB 12 CAR 11
FOR +2 REF +2 VOL +0 PG 17 MV 12 CA 13
At: Arco largo 1d8+2P*; Espada corta 1d6+2C*
Talentos: Cazador de Monstruos <i>[Bestia]</i> , Guía experto (I)

La Caza del lobo es una ayuda de juego creada por Peronn HH+ para Eirendor: El Albor de la Quinta Edad de Carlos Julián del Cerro y María José García.

