



Reto: Medio

GAZADORES DE BULETES

Princesa de las blanuras - parte 3

Resumen

Los PJs deben investigar la aparición de un bulete enrabietado en las proximidades de la tribu del Puño Rojo. Esto les lleva a las cuevas donde unos cazadores están masacrando a estas criaturas.

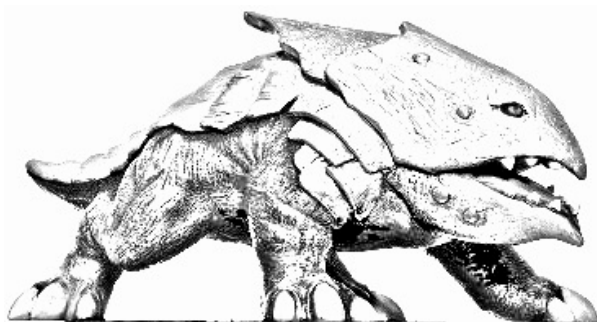
Cazadores cazados

Los PJs empiezan la aventura mientras están con la tribu de elfos grises del Puño Rojo. A pesar de las reticencias de los elfos de tener extraños entre ellos, el haber ayudado a su helasta, les permite vivir entre ellos. Aún así, deben ganarse su confianza, por lo que cuando la cazadora Jiria les pide que se unan a la partida que pretende asaltar una caravana, Hiona les aconseja que lo hagan, para que la tribu vea que son de fiar.

Así, los PJs parten al amanecer junto a Jiria y otros 3 guerreros elfos grises hacia la carretera que cruza su territorio. Una vez allí, se apostan entre los matorrales y esperan algún viajero al que atacar. Jiria pretende probar la implicación de los PJs y ver si tendrán problemas en matar a humanos o inocentes. Esto puede dar lugar a alguna discusión, o incluso a un enfrentamiento armado contra los elfos grises (para las características de los guerreros elfos grises, consulta la aventura *La prueba de Ergalam*).

En algún momento, mientras acechan a la espera de la caravana, (o si tienen un enfrentamiento con los elfos), un súbito temblor sacude la tierra de las tundras. Al instante, un monstruo surge del suelo y ataca al grupo, presa de un frenesí homicida. Se trata de un bulete enfurecido, que carga sobre quien tenga más cerca. A continuación, lanza un aliento de polvo de roca, con el que ciega a sus enemigos.

La lucha sólo acaba cuando el bulete muere. Entonces, un Saber (naturaleza) CD 15 indica que no es normal que esta criatura ataque en solitario, pues siempre viven en parejas. Algo ha debido empujar a este espécimen lejos de su guarida. Jiria estará muy preocupada por este hecho, por lo que insiste en dejar la carretera e ir a investigar unas cuevas cercanas, donde tienen su guarida los buletes de la zona. Los PJs deben seguirla, o ser considerados no leales a la tribu, ya que los elfos respetan mucho a estos animales.



Los depredadores de buletes

La razón que hay detrás de la aparición de ese bulete solitario es un grupo de aventureros que se ha colado

en sus cuevas, exterminando a los buletes y poniendo en fuga a uno de ellos. Se trata de un grupo de hombres del norte, que buscan las crías de bulete para llevarlas a las ciudades del lago, donde la carne de estas criaturas de paga a muy alto precio por sus efectos afrodisíacos.

El grupo de cazadores está formado por 4 guerreros dirigidos por Burc Orman, un sádico que viste coraza y blande un impresionante espadón. Junto a él van Bunas y Ulnes, dos hermanos que manejan espadas dobles, y el último es Irua, una arquera de gelidas maneras.

Los cazadores llegaron ayer a las cuevas y se han refugiado en su interior, pues aún no han encontrado a las crías de bulete. En cuanto las consigan, se dirigirán de vuelta a las ciudades del lago.

Cazadores humanos, guerreros 55 puntos.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 12 (+1).

Dotes: Aguante, Atrapar arma, Bloqueo mejorado 1, Contraataque (o Desarme mejorado).

Hab: Atención +5, Atletismo +10, Buscar +3, Intimidar +5, Montar +4, +4, Sigilo +5, Supervivencia +7.

Bonif: Ataque +7, Fortaleza +5, Reflejos +4, Volunt +1.

Las puntuaciones específicas de cada uno son:

- **Burc:** Iniciativa +4, Defensa 14 (Desprevenido 12), Armadura (RD 5), Espadón +6 (2d6+4, 19-20), Desarmar +10, Presa +9. Resistencia 38, Umbral 12.

- **Hermanos:** Iniciativa +5, Defensa 15 (Desprevenido 12), Armadura (RD 3), Espadas +7/+7 (1d8+3/1d8+1, 19-20), Bloquear +9, Presa +6. Resistencia 34, Umbral 10.

- **Irua:** Iniciativa +6, Defensa 16 (Desprevenido 12), Armadura (RD 2), Arco largo +9 (1d8, 20x3), Puñal +7 (1d4+1, 20/x3), Presa +3. Resistencia 30, Umbral grave 9.

Este grupo de aventureros lleva el siguiente equipo: 15 mp, Aceite (2), cuerda de cáñamo, garfio de escalada, linterna sorda, pedernal y acero, raciones de viaje (6).

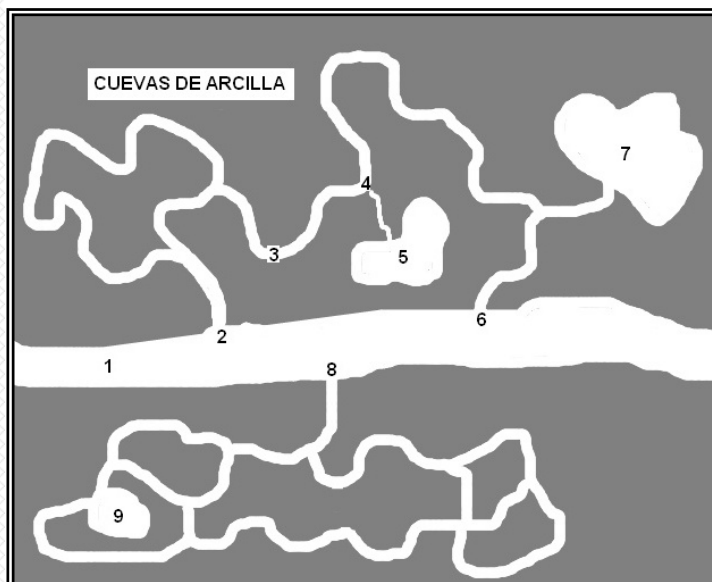
Las cuevas de arcilla

La elfa gris Jiria lleva al grupo de PJs hasta un desfiladero que se abre en la tundra, en cuyo interior hay diferentes cuevas. Se trata de cavernas de paredes arcillosas, angostas y no muy profundas, donde habitaba una comunidad de 2 parejas de buletes. Los cazadores han acampado en la caverna de la cueva principal, mientras que aún quedan 2 buletes en otra caverna, enfurecidas por haber sido atacadas. En la tercera, tras seguir un pasaje, se encuentran diez crías de bulete, que son el objetivo de los cazadores.

1. El desfiladero: Los PJs llegan al desfiladero por el oeste, adentrándose entre las altas paredes rocosas. Hay tres cuevas diferentes, dos al norte que se comunican entre ellas, y otra al sur. Si alguien hace mucho ruido o provocan un gran estruendo aquí, atraerán la atención del grupo de cazadores que está en la cueva que hay más al este.

2. Cadáver bulete: Ante la entrada de esta cueva, yace el cuerpo de un bulete. Un Saber (Tácticas) CD 15 indica que ha sido masacrado por armas de filo. En el suelo, si alguien rastrea (Supervivencia CD 20) puede encontrar las huellas recientes de 3 pares de botas humanas, que se dirigen hacia la cueva del este (pto 6).

3. Gas inflamable: En esta galería se ha acumulado una bolsa de gas inflamable. Un Atención CD 20 permite olerlo antes. Si no, alguien con una antorcha o cualquier llama provoca una deflagración que causa 4d6 (Reflejos CD 15 reduce a la mitad) a todos los que estén aquí. Además, pondrá en alerta a los cazadores.



4. Agujero oculto: La galería describe un giro, y en una oquedad se oculta un pequeño agujero que da a un pasaje muy angosto de 1 metro de diámetro. Un Atención CD 20 permite descubrirlo, aunque si alguien busca en las paredes, lo encuentra automáticamente.

5. Crías de bulete: El pasaje lleva hasta una pequeña caverna, donde las buletes mantienen a sus crías. Aquí hay una decena de crías, protegidas entre las piedras y la arcilla del suelo. Un Saber (Local) indica que las crías de Bulete son muy codiciadas en las ciudades humanas y que pueden obtener 2 mo por cada una de ellas. Sin embargo, Jiria y los otros elfos se niegan en rotundo a hacer ningún mal a estas crías.

6. Trampa de viroles: La entrada a esta cueva tiene oculta una trampa que ha montado la arquera del grupo de cazadores. Un cordel en el suelo activa 3 ballestas pequeñas que disparan sobre el intruso, a la vez que hacen sonar una campanilla que alerta a los cazadores que están en el interior.

Viroles: Atención CD 20. 3 ataques de +7, Daño 1d8+2. Inutilizar mecanismo CD 12.

7. Grupo de cazadores: La galería lleva hasta una amplia caverna, que era el cubil de una pareja de buletes (el que huyó y el que está muerto en el desfiladero). Dentro se han instalado los cazadores, que han buscado sin éxito las crías.

Si los PJs han alertado a los humanos, estos se ocultan entre los salientes de la cueva y atacan por sorpresa al ver que hay elfos grises. Si los PJs llegan aquí sin ser descubiertos, se encuentran con los guerreros que

charlan confiados. Burc se queja a los dos gemelos de no haber encontrado las crías, mientras que Irua está sentada a un lado repasando su arco.

Es de suponer que los PJs eliminen a los cazadores, aunque nada impide que decidan unirse a ellos en la búsqueda de las crías, claro que esto obliga a enfrentarse a los elfos grises.

Si eliminan a los cazadores, Jiria se muestra preocupada por las crías de bulete e insta a los PJs a buscar la madriguera para comprobar qué están bien.

8. Cueva de buletes: Se trata de la entrada a una cueva del desfiladero. En su interior se han refugiado los 2 buletes que han sobrevivido a los cazadores, pero están muy agresivos. En el momento que entren los PJs, se debe hacer un Sigilo contra Atención +6, para ver si los animales se percatan de su presencia.

Si es así, los dos buletes se internan por los pasadizos en busca de los intrusos y atacarán fuera de sí en cuanto los encuentren (incluso puede ser que los PJs se vean rodeados por un bulete en cada lado del pasadizo). Si no son detectados, los buletes están ocultos en el interior de la cueva.

9. Pareja de buletes: En esta pequeña caverna están los 2 buletes supervivientes (si no han captado la presencia de los PJs). Si Jiria está con el grupo, les insta a tratar de calmar a las bestias, y evitar el enfrentamiento. De este modo, un Trato con animales CD 18 o un Calmar emociones o conjuro similar tranquiliza a las bestias, que se quedan en la guarida sin atacar. Si el grupo no logra calmarlos o ataca, los dos buletes se avalanzan sobre ellos.

Finalizando la aventura

Lo más probable es que los PJs eliminen a los cazadores y salven a las crías. Aún mejor sería si no matan a los buletes adultos y logran que se hagan cargo de las crías abandonadas. En este caso, Jiria se muestra muy impresionada y los PJs se han ganado su confianza, de modo que pueden volver a la tribu.

Por otro lado, también puede ser que los PJs decidan matar a las crías y ganar un buen montón de oro. En este caso, Jiria se opone y lucha con ellos, y los PJs pasarán a ser enemigos de la tribu Puño Rojo.

BULETES, Sabandija grande (70 puntos)

Estos temibles tiburones de tierra, como se les conoce en las tierras centrales, se mueven bajo las rocas en grupos y atacan a las caravanas de comerciantes atraídos por el ruido. Se trata de robustas criaturas de cuerpo duro como la roca y un cuerno frontal con el que excavan la tierra, depredadores que devoran a sus presas y luego se refugian en sus guaridas.

Características: Fuerza 24 (+7), Destreza 14 (+2), Constitución 22 (+6), Inteligencia 2 (-4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 8 (-1).

Rasgos raciales: Abalanzarse, Carga poderosa 4, Dureza, Inmunidad parcial (daño perforante), Movimiento especial (Excavar) 1.

Hab: Atención +6, Atletismo +12, Buscar +4, Sigilo +2.

Bonif: Ataque +5, Fortaleza +8, Reflejos +3, Volunt +4.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m (Terrestre) y 1,5 m (Excavando), Defensa 11 (desprevenido 9), Piel dura (RD 5, inmunidad parcial a armas contundentes), Mordisco +5 (1d10+7), Aliento polvo (Reflejos CD 15 o daño 1d6, Efecto adicional: Fortaleza CD 16 o cegado), Arrollar +5 (1d6+12), Presa +16.

Salud: Puntos resistencia 70, Umbral herida grave 17.