



# EL REY DE LOS LOBOS **Rocavalle - parte 1**

## Resumen

Los PJs se en una región montañosa, donde sufren el ataque de una manada de hiallus y se unen a un grupo de leñadores, sin saber que entre estos hay un nuevo enemigo.

## Un cadáver en la nieve

La aventura se inicia cuando los PJs atraviesan una región montañosa y salvaje. Lejos de la civilización, deben avanzar por las frías tierras del norte, entre la nieve, las ventiscas y otros peligros.

Durante el día de viaje, encuentran los restos semienterrados en la nieve de lo que parece el cadáver de un viajero. El cuerpo ha sido totalmente desgarrado y mutilado. Un Buscar (CD 20) o un Saber (naturaleza) (CD 15) permite reconocer que las heridas han sido producidas por un lobo o animal salvaje. Si supera en 5 la prueba, sabe que se trata de hiallus, una especie de lobos grandes y salvajes.

Nada indica quien era el viajero, sólo que tuvo una horrible muerte al cruzar en solitario este paso de las montañas. Justo en ese momento, se oye un aullido en las montañas, similar al de un lobo, pero mucho más poderoso. Un minuto después, se escucha otro aullido, y luego otro. Un Atención (CD 20) indica que los aullidos se acercan, y que les están rodeando.

En este momento, los PJs pueden intentar huir del paso (no tienen ninguna opción de dejar atrás a los hiallus), o buscar un lugar donde refugiarse o poder hacerles frente. Un Supervivencia o Saber (tácticas) por encima de CD 15 permite encontrar un risco de paredes cortantes que sobresale en la nieve, y que puede ser un buen puesto de defensa ante animales que no puedan trepar. Por desgracia, el risco tiene un lateral de pendiente mucho más suave, pero al menos pueden cubrirse la retaguardia y no ser rodeados. En ese momento, un grupo de figuras aparece corriendo por la nieve de forma desesperada.

## El grupo de montañeses

Se trata de cuatro hombres del norte, que se apresuran por la nieve mientras los aullidos resuenan cada vez más cerca. Por su aspecto, de cabellos castaños, barbas y ropas de piel, parece montañeses. Los hombres corren, cuando una decena de hiallus aparece al fondo del paso, en una frenética carrera tras ellos.

Los PJs pueden alertar a los leñadores, o si no estos los descubrirán y correrán hacia ellos. Por desgracia, durante la carrera, uno de ellos cae y queda a merced de las bestias. Los otros tres leñadores siguen corriendo y es decisión de los PJs cómo enfrentarse a esta situación, aunque el caído será masacrado por los hiallus en cuanto le alcancen.

Lo más probable (y deseable) es que ayuden a los leñadores y juntos se enfrenten a los hiallus. La lucha es encarnizada, pero las bestias, ahora que han perdido la superioridad y la sorpresa, huyen en cuanto tengan

un par de bajas, o si Hialna (ver más adelante) piensa que no es el momento de atacar. En ese momento las fieras huyen a la carrera y desaparecen entre la bruma de las montañas.

Una vez finalizada la lucha, los tres leñadores supervivientes se lamentan por su compañero caído y se presentan como tres viajeros llegados del sur, que se unieron en su viaje a Rocavalle. De forma resumida, sus descripciones son:

- **Vinak.** Veterano guerrero de escaso cabello gris y barba blanca que porta un hacha que maneja con habilidad. Tras servir en los Yelmos Negros de Eras-Har, regresa a su hogar para retirarse.

- **Torad.** Es un joven explorador, que va a Rocavalle a buscar a visitar a su hermana.

- **Aran.** Es un herrero hosco y poco hablador, que sube a Rocavalle para pedir trabajo a un compañero.

El cuarto montañés, que seguramente ha muerto, era un leñador llamado Gunz, amigo de Vinak.

Como Rocavalle se encuentra al final del paso de las montañas, Vinak sugiere que los PJs se unan a ellos en el viaje, pues los caminos ya no son seguros.

Si es así, el grupo tiene por delante dos días de marcha hasta llegar al poblado de leñadores.

## Hiallu, animal grande

Iniciativa +5, Velocidad 12 m, Defensa 14 (Desp. 12), Piel dura (RD 1), Mordisco +5 (1d10+2), Garras +3 (1d6+2), Derribar +10, Presa +8.

Atención +6, Atletismo +4, Sigilo +2, Supervivencia +6.

**Salud:** Puntos Resistencia 48, Umbral herida grave 12.

## Hialna, el gran hiallu

Lo que no saben los PJs es que entre sus nuevos compañeros se oculta un peligroso enemigo. El explorador Torad es en realidad un Hialna, un gran lobo con la capacidad de adoptar forma humana. El hialna es el líder del grupo de hiallus que persigue a los viajeros, pues se unió a ellos precisamente para llevarles por este camino y atraerlos hacia su manada. Todo iba perfectamente y los montañeses cayeron en la trampa, pero entonces aparecieron los PJs y Hialna decidió que no era el momento de atacar, mantuvo su forma humana y decidió esperar una ocasión mejor.

A partir de este momento, Hialna lo que buscará es ir diezmando al grupo de viajeros, a la vez que los conduce a un desfiladero (Garganta de la Sima) que hay cerca de Rocavalle y allí lanzar a sus hiallus y acabar con estos humanos.

En la forma de Torad, se muestra como un viajero normal, sin embargo, intentará no explicar mucho sobre su vida, pues poco conoce de Rocavalle (pasó un día allí entre los humanos), y no sabe nada de ninguna otra ciudad o historia de lo que pasa al sur de las montañas.

## Primera jornada

Durante lo que queda de este día, Vinak entierra a su

compañero en la nieve y luego el grupo parte hacia el norte. En su camino, se pueden encontrar con las siguientes dificultades y obstáculos:

- Un alud ha cubierto de nieve el paso. Un Buscar o Supervivencia (CD 20) permite ver un camino por el lateral del valle, aunque requiere trepar por entre las rocas (Atletismo CD 15) para seguir avanzando. Si tratan de cruzar por el paso anegado por nieve, deben superar tiradas de Fortaleza (CD 15) y Voluntad (CD 12) para no flaquear y sufrir los rigores del frío (reciben 2d4 de daño y reciben un -1 a las tiradas hasta que no acampen y recobren el calor).

- Una densa niebla cubre el paso al llegar el atardecer, de manera que apenas pueden ver a un metro. A no ser que indiquen que van muy juntos, aquel que falle un Supervivencia CD 10 (o si tiene dote Orientación perfecta), se pierde entre la bruma y puede sufrir un accidente, como una caída (daño 1d6). Incluso peor puede ser si Hialna aprovecha si se pierde algún personaje débil, pues bajo la niebla, se acercará a él para eliminarlo y después adoptar su forma humana. Si esto sucede, por supuesto, al encontrar el cadáver pueden plantarse muchas dudas. Sin embargo, ya es de noche y no tienen otra opción que acampar.

## Fuego de campamento

Los viajeros harán un fuego para calentarse y comer algo de provisiones. Después de los horrores del día, Vinak explica que nunca había visto hiallus tan salvajes.

- *Es como si estuviesen organizados* –dice el viejo guerrero-. *Siempre han sido peligrosos, pero ahora tengo la sensación de que nos acechan, como si fuésemos sus presas, como si nos estuvieran cazando.*

Aran (o el propio Vinak), explica entonces que hay una leyenda sobre un gran lobo que dirige a los hiallus.

- *El Rey de los Lobos lo llaman. Es un monstruo mitad lobo mitad hombre, que adopta la forma humana para acercarse a sus presas y luego devorarlas.*

Por supuesto, los otros viajeros consideran que eso no son más que tonterías, aspecto que aún enfada más al ya hosco Aran, que se echa a dormir.

Es decisión de los PJs cómo montar guardia durante la noche. Si hacen guardias de un solo vigilante, el Hialna aprovecha esta ocasión para atacar en su forma monstruosa al personaje más débil, y trata de eliminarlo. Si falla, se retira y aparece al instante como Torad, para ayudar al grupo.

Si, tras este nuevo ataque, hay dudas en los PJs sobre sus compañeros, cada uno de ellos se defenderá argumentando que no son más que viajeros. En función de las pesquisas de los PJs, puede ser que descubran al Hialna, pero esto no les debe ser nada fácil (al fin y al cabo, tanto Vinak como Aran pueden ser tan sospechosos como él).

## La decisión del camino a seguir

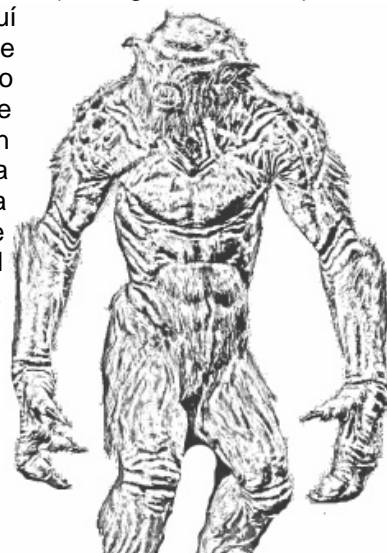
Por la mañana, el grupo se pone de nuevo en movimiento. Si el DJ quiere, pueden sufrir los embates de una ventisca que azote el desfiladero y complique aún más el avance. Los PJs deben superar un Fortaleza CD 15 o sufrir por 2d4 de daño por el hielo. Después, llegan a un punto donde el camino se bifurca. Vinak dice recordar que el camino es hacia el este, pues al norte empieza las zonas más peligrosas de las montañas. Por el contrario, Torad dice que es al

revés, y que el camino del este conduce a la Garganta de Sima, un lugar desolado y que puede ser su fin.

Ante esta duda, depende de los PJs decidir el camino. Un Saber (geografía) 20 permite saber que es Vinak el que tiene razón. También puede ser, si algún PJ se muestra sospechoso con sus compañeros, que descubra que Torad miente (Averiguar intenciones del PJ contra el Engañar +7), claro que también pueden fallar y pensar que Vinak miente.

## La emboscada

Sin importar el camino que tomen, el Hialna lanzará a sus hiallus contra el grupo. Sin embargo, si logra engañarles y llevarles al norte (a Garganta de Sima), un abrupto desfiladero, aquí atacarán el doble de hiallus. En el momento propicio, una manada de 10 hiallus (20 si les han engañado) aparece en la ladera, y se disponen a atacar. Es en este momento, cuando Torad retrocede, y aprovecha la primera ocasión para transformarse y atacar por la espalda a los PJs más. A la vez, los hiallus se lanzan sobre ellos y se produce la lucha final.



## Finalizando la aventura

Esta batalla puede acabar con la muerte del Hialna, pues el resto de hiallus huye si cae su líder. También puede pasar que el Hialna huya si ve que tiene las de perder, y deje a los hiallus luchando para que cubran su huida. En caso de ser un enfrentamiento muy duro, y no merecer un fin así para los PJs, también puede aparecer un grupo de leñadores de Rocavalle, que hacen huir a los hiallus. Tras la batalla, el grupo de viajeros sigue al este y llega al poblado de Rocavalle.

### HIALNA, gran hiallu (60 puntos)

Las manadas salvajes de hiallus que habitan en el norte suelen estar dirigidas por uno de estos especímenes. Son hiallus que han desarrollado una gran inteligencia y con ello la capacidad para alterar su aspecto, dejando atrás el animal y convirtiéndose en casi humanos. Son monstruos de caminan erguidos, pero que tienen zarpas y fauces de lobo, además de tener el cuerpo cubierto de un espeso pelaje purulento. Mediante el engaño, se integran en sociedades humanas, donde pueden pasar desapercibidos, hasta que, debido a su sed de sangre, se manifiestan con su horrible y verdadera forma.

**Características:** Fuerza 16 (+3), Destreza 14 (+2), Constitución 16 (+3), Inteligencia 8 (-1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 8 (-1).

**Rasgos raciales:** Aguante, Desgarramiento, Dureza, Infravisión 1, Olfato animal 1, Velocidad incrementada 1, Metamorfo 2 (puede imitar cualquier criatura humanoide).

**Habilidades:** Atención +6, Atletismo +4, Diplomacia +5, Engañar +7, Sigilo +2, Supervivencia +6.

**Bonificaciones:** Ata +5, Fort +8, Refle +6, Volun +3.

**Combate:** Iniciativa +5, Velocidad 12 m, Defensa 15 (Desprevenido 13), Armadura (RD 1), Mordisco +7 (2d6+3), Garras +5 (1d6+2), Derribar +10, Presa +10.

**Salud:** Puntos Resistencia 52, Umbral herida grave 14.