

BOLSI MODULOS
BRUMERA

AVENTURAS
DE A DURO

SERIE
ESPADA Y
BRUJERIA

FUEGO EN LA CARNE

FRAN KANE

CIENCIA FICCION



FJ

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.



¡Vivan los kintos
del 77!

Guión original de la edición del 83: Fran Kane

Adaptación para bolsimódulos: Francisco Javier

Portada y marco de páginas: Francisco Javier

Escaneado de interiores: Francisco Javier

Arte paginas 10 y 17: Quico Vincens Picatto
Deviantart <http://malverro.deviantart.com/>

Oviedo 08/06/1986 Editorial Brumera

Yo, Iaoch, el de los pies ligeros, el del dedo negro, el varias veces nacido y portador de Muerte Emplumada, he sido conminado a escribir una especie de relación sobre mis aventuras por la reina Notombi. La de la fiera lanza, madre de guerreras, segadora de enemigos, custodia de la ciudad de adobe de Jumar y un montón de títulos que (y esto no lo transcribas) la harían inflar como una rana al fuego y que no significan nada cuando duermes por las noches bajo sus pieles.

Nací en Hiperborea, la de los muchos colores, donde el vino es oscuro, niveos los pechos de sus mujeres y la muerte puede adoptar numerosas formas, algunas veces incluso hermosas.

Hiperborea, donde ciudades muertas yacen bajo grises glaciares con sus habitantes congelados como estatuas mientras transitaban por sus calles.

Donde se extienden inmensos desiertos de blanca sal en los que un hombre puede internarse y perder lo que es y ganar lo que ha sido, mientras salados cristales le carcomen la carne y transforman su mente en un sumidero de memorias.

Hiperborea, donde los draganes emplumados acechan entre el verde esmeralda de los bosques de helechos y los hombres adornan sus cuellos con el amarillo de sus colmillos y sus escudos con el fuego de sus plumas.

Pero mejor no me extiendo en florituras dignas de un poeta tabernario y procedo a contar lo que me sucedió durante mi decimosexta cosecha.

Por aquel tiempo habitaba en el Caldero, en el centro del continente hiperboreano, en las cercanías de Helecho y el Bosque de las Calaveras. Una tierra enmarcada por el mar y las negras Montañas Espinadas en la que el hombre le robaba el sustento al bosque con el hacha y la riqueza a las montañas con la fuerza de su pico.

Todo ello con la esperanza de una vida mejor, lejos de las ciudades estado, de la mordida del frío que venía del Norte y la muerte y locura del siempre creciente desierto de sal.

Mi segundo padre, el que me tomó como esclavo en mi Norte natal y luego me cuidó como si fuese su propia sangre, me había encargado custodiar un toro. Un magnífico ejemplar que sería sacrificado al Buey durante el Tiempo de las Antorchas.

Pero mis ojos estaban más atentos en las piernas de las muchachas que danzaban entorno a la efigie de piedra del Buey ennegrecida por el fuego que en mi cometido y pasó lo que tenía que pasar... una cuerda rota y un cercado destrozado, huellas en la nieve, un padre airado y un par de buenos pescozones que hicieron silbarme los oídos.

Así que yo y otros dos o tres muchachos (ahora no lo recuerdo) nos internamos en el bosque para buscar al animal. Algo que prometía ser sencillo ya que sus huellas eran claras en la nieve.

Y fué así como conocí a una niña con las piernas quebradas de mirada vieja y maligna, conocí la mentira de su hermano, el terror y miedo de su padre, el horror encarnado en los blancos colmillos de un jabalí, la fuerza de un toro de cuyos cuernos pendían carámbanos y el fuego que solo la carne de alguien más fuerte que tú puede otorgarte.

Yo solo volví del bosque esa misma noche con mi premio, un poco más sabio y un poco más cruel...

REGLAS DE AMBIENTACION

NIDO DE VIBORAS

En muchas historias de espada y brujería los personajes buscan enriquecerse de forma rápida y cuantiosa, lo cual puede crear extraños compañeros de aventuras que son aceptados debido a la conveniencia del momento.

Pero lo que verdaderamente marca la diferencia entre acabar el día con una bolsa llena de esmeraldas y una muerte prematura puede ser tu velocidad para dejar a atrás a tus compañeros mientras huyes del templo que se desmorona o la fuerza con la que pisas sus dedos mientras se encuentran colgando sobre el abismo y tu les "guardas" el cáliz que acabáis de robar.

Para reflejar este ambiente de maledicencia cada vez que un jugador robe un joker deberá tomar un beni de otro jugador y añadirlo a su reserva personal.

Los benis obtenidos por ventajas, como por ejemplo la de suerte o adquiridos como recompensa al final de las aventuras no pueden ser robados.

ESTAMOS JUNTOS EN ESTO

Mal que te pese a la hora del reparto final no podrías haber podido robar los seis cinturones de oro de las vestales de Younden sin el apoyo de tu cuadrilla de compañeros. Estáis juntos ya sea por el interés o las circunstancias y todos compartís botín y destino.

Dicen que los dioses miran con buenos ojos a aquellos que arriesgan y realizan gestas que serán repetidas en el Teach Labhartha o grabadas en la Piedra del Recuerdo. Pero cuando la suerte se agota, al igual que disfrutan con la victoria se regocijan aun más con la derrota...

Al principio de la partida todos los jugadores

apartarán uno de sus benis y lo depositarán en medio de la mesa haciendo un montón comunal, el cual será llamado a partir de ahora la Reserva de Destino.

Cuando deseen usar un beni podrán usar los suyos propios o los de la reserva.

Los benis comunales no pueden ser robados con la regla de Nido de víboras.

El Director de juego ha de tener en cuenta que esta Reserva de Destino es usada en las reglas para determinar ciertos factores. Por ejemplo en algunas aventuras el daño es determinado por el número de benis en la reserva, en un entorno sandbox pueden variar el tamaño de algunos hallazgos o de las riquezas que encuentren los pjs.

Un ejemplo sería una trampa que hiciese tantos dados de seis como benis en la Reserva de Destino. Un grupo que haya agotado su suerte puede suscitar la piedad del capricho de los seres oscuros que habitan el Mundo Subterráneo, pero alguien que no ha arriesgado ni los ha entretenido puede toparse con su ira.

No dudes en usarlos como mejor te convenga para la historia.

VIEJAS REGLAS

Para esta aventura usa además las reglas "¡sangre y redañes!" y "sin puntos de poder" del manual básico. Además los resultados de ojos de serpiente no pueden ser repetidos.

CALIDAD DEL MATERIAL

En el continente la mayor parte de las armas y herramientas son forjadas en cobre y bronce, siendo el primero el más extendido en las zonas menos civilizadas, mientras que el segundo suele encontrarse solo en los pertrechos de los ejércitos de las ciudades estado o en el brazalete de alguna noble adinerada. La piedra y la madera es usada como fines rituales o por tribus no civilizadas del Norte o de el Bosque de las Calaveras.

El hierro es muy escaso y prácticamente desconocido salvo en la Ciudad Quebrada y en Ithafa. El único metal más duro conocido es el akida cuyo secreto de forjado solo lo saben los sacerdotes del Encadenado en la Ciudad Quebrada y al que prácticamente nadie tiene acceso salvo los nobles de esa isla de esclavistas.

Para reflejar de que material están hechas las armas y armaduras que se encontrarán nuestros aventureros se aplicarán las siguientes reglas.

Cada arma o armadura viene acompañada con una puntuación de calidad del material (CdM) el cual cuanto más alto mejor será su durabilidad y efectividad. Esto permite simular que un guerrero pertrechado con armas de mejor calidad contará con cierta ventaja sobre uno peor equipado.

Así un arma de CdM 0 sería de muy mala calidad, de piedra o madera, con un CdM 1 sería algo de mediana factura equiparable al cobre, con CdM 2 al bronce o el hierro de Ithafa, un CdM 3 vendría a ser un arma forjada en la Ciudad Quebrada o un CdM de 4 sería un arma de leyenda portada por antiguos héroes.

En la práctica se restará el CdM del arma del atacante del CdM de la armadura del defensor. Si el resultado es positivo el arma ganará una bonificación al daño equivalente. Si es negativo se le sumará a la puntuación de armadura.

Ademas todo el daño ocasionado por un resultado positivo de CdM se considera a su vez PA.

Así si tenemos a un guerrero con una espada de bronce (CdM 2) atacando a un habitante del Bosque de las Calaveras ataviado solo por unas placas de madera que proporciona un punto de armadura y tiene una (CdM 0) la espada ganará un PA de 1 y sumará +2 al daño.

Si en cambio es un arma de piedra contra una armadura de bronce el resultado es de -2, con lo que la armadura ganaría dos puntos.

BAJO EL SIGNO DEL BUEY

Aquellos extras que se encuentren acompañados por el dibujo que aparece más adelante serán considerados comodines a todos los efectos y disfrutarán de dos benis, tres heridas y un dado salvaje.





CON LA NIEVE POR LAS RODILLAS

Un buen fuego, unas gachas calientes de cerveza con pan y melaza o un buen vino junto con una gruesa piel sobre los hombros y agradable compañía sobre el regazo. Esa sí que sería una buena forma de pasar la noche, no en medio de la nieve con las pieles duras por el frío y los pelos del culo más tiesos que una división de lanceros de Sleighe.

Es el Tiempo de las Antorchas, justo después del de la Matanza, cuando el Buey Escarchado ha devorado de nuevo el sol y camina sobre el mundo. Allí donde posa sus pezuñas la tierra se cubre de un manto blanco mientras el fuego del cielo calienta sus entrañas durante la noche eterna, hasta que satisfecho lo devuelva a los hombres durante el Tiempo de las Crecidas.

El problema es que cada año que pasa el fuego calienta menos y el Buey tarda más en devolverlo, con lo que la noche se alarga, el Tiempo de las Cosechas queda cada vez más lejos y el fantasma del hambre comienza acechar.

Por ello el hombre debe de aportar su propio fuego, para fundir la escarcha del Buey y hacer que el Tiempo de las Antorchas sea corto. Ese fuego es y será la sangre.

La efigie de piedra ennegrecida por la llama que arde a todas horas atendida por la partera del pueblo ha sido convenientemente regada con la sangre del ganado y los prisioneros tomados como botín después de la última batalla con vuestros vecinos.

Y este es el motivo de que os encontréis en medio de la nieve en el interior de el Bosque de las Calaveras, iluminados tan solo por vuestras antorchas y el velo verde del cielo que llamáis Ien, ya que cuando todo el mundo dormía vuestro tesoro máspreciado ha escapado.

Un toro negro de grandes cuernos blancos cuyo arco solo podía ser abarcado extendiendo los brazos,

un magnífico semental que coronaría los tres días de sacrificios ha escapado rompiendo el cercado donde se encontraba recluso y se ha internado en el bosque. Esto es un mal augurio que hará que el Tiempo de las Antorchas se alargue aún más y la carne de los sacrificios, convenientemente ahumada y guardada en tripas secas de dragón resulte escasa.

El animal se ha internado en el Bosque de la Calaveras, con un ímpetu que casi podría ser considerado como inspirado por un demonio ya que sus patas no parecen hundirse en la nieve, al contrario que las cortezas de árbol que usáis para desplazarlos.

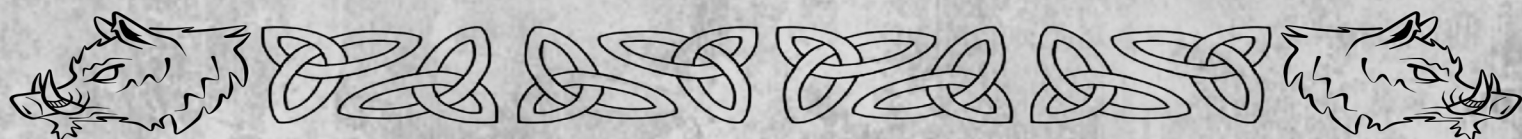
Y en verdad debe de haber cosas de demonios y seres del Mundo Subterráneo mediando ya que para redondear las cosas se ha puesto a nevar, lo que ha terminado borrando el rastro.

Así que os encontráis en medio de la nieve, envueltos en la noche, con el frío pugnando por atravesar unas pieles que se os antojan ahora tan delgadas como la moral de un rey y las antorchas rielando al son del viento arrojando gruesos copos contra vuestro rostro.

Aquí es recomendable que el Director de Juego empiece a incidir en la escasa visibilidad, que posiblemente se encuentren perdidos y en medio de una ventisca de nieve. Lo más seguro es que el grupo intente dar la vuelta o seguir buscando el semental, para ello se realizarán una tarea desesperada basada en rastreo o supervivencia, cada fallo ocasionará que haya que superar una tirada de vigor para no sufrir un punto de fatiga, el cual desaparecerá con una hora de descanso frente a un fuego bien cebado.

Acumular tres puntos de fatiga dará con sus huesos en el suelo, pero no morirán.

Durante una tirada exitosa de la tarea dramática se toparán con lo que parece el escenario de una lucha. Hay numerosas huellas en el suelo, las cuales se





entremezclan en un amasijo informe, pero una tirada exitosa de rastreo permitirá identificar las huellas de jabalíes y un toro. También hay rastros de sangre, testigos de una encarnizada lucha que si son seguidos llevarán al cuerpo aún fresco de un jabalí de el cual no quedan más que huesos y alguna entraña que ha empezado a congelarse.

Esto choca enormemente con el escenario de la lucha, ya que este comportamiento parece completamente anormal entre estos animales.

Si alguno de ellos permanece en pie después de la tarea a su nariz aterida llegará un tenue olor a humo y leña quemada.

Si siguen ese rastro distinguirán iluminada por el tono verdoso del velo del cielo y las lunas gemelas la silueta de una casa entre los árboles después de unos mil latidos de marcha (unos quince minutos).

Es la típica edificación rural, de planta redondeada y un techo de hojas de helecho apelmazado, que huele a madera cortada, ganado y barro mezclado con excrementos y paja.

La casa permanece en silencio y aunque muestra signos de estar habitada ya que sale humo del agujero que hace las veces de chimenea en el centro del cono que forma su tejado.

Si golpean la puerta habrán de esperar una larga pausa dramática antes de que una voz inquiera desde dentro sobre la naturaleza e intenciones de los que llaman, dejando claro con su tono (aunque sin decirlo) que no son deseados y que sabe cual es el lado que pincha de una lanza si buscan problemas.

La voz, que parece pertenecer a un varón adulto, increpará al grupo diciendo que nada decente бага por el bosque durante el Tiempo de las Antorchas y menos aún cuando el velo glauco se muestra en el cielo, ya que como es bien sabido este velo es la antesala al Mundo Subterráneo y permite el paso de espíritus y demonios a la tierra de los hombres. Ya

pueden rogar, amenazar u ofrecer unas ruedas que el hombre no abrirá la puerta y los conminará a buscar refugio en otra parte.

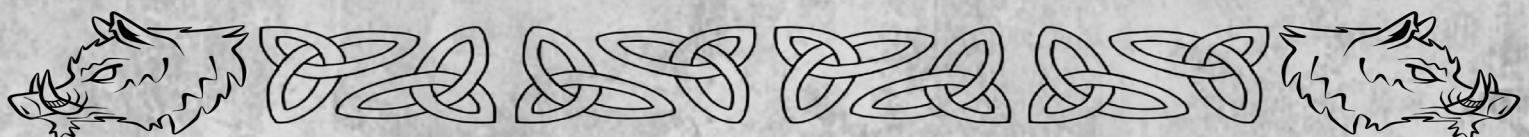
Cuando los Pjs estén pensando abandonar y marcharse o cuando estén alzando el hacha para echar la puerta abajo escucharan lo que parece la voz de un niño, la cual parece estar hablando con su anterior interlocutor. Es una voz claramente infantil y se le podrá oír preguntar si prepara unas gachas para los invitados, lo cual le hará ganar un exabrupto airado de el adulto y este continuará exhortando al grupo a que se aleje de la cabaña. Esto no disuadirá a la voz infantil que volverá a preguntar con el mismo tono inocente si prepara las gachas, lo cual parece terminar desarmando al adulto, el cual con un tono de resignación desatrancará la puerta.

El interior está en penumbras, solo iluminado por los rescoldos del hogar, los cuales son avivados por un niño de unas diez cosechas que canturrea mientras los remueve con un palo.

El que los recibió con tan malas maneras es un hombre de hirsuta barba negra y unos ojos que se hunden en un osco rostro, las pieles con las que se cubre son gruesas y en su mano izquierda porta una espada de cobre que dejará a un lado cuando el grupo de Pjs se acomode y deje las suyas fuera de alcance de su mano.

El muchacho prepara “el estofado del mendigo”, unas ralas gachas de harina de helecho remojadas en una cerveza agria que tiene más de agua que de cerveza a las que acompaña con una sidra caliente un tanto picada, todo ello servido en cuencos de madera que han cogido ya patina.

La casa es la típica que se encuentra en las zonas rurales alejadas de las ciudades estado, con una planta redondeada y su interior dividido como los ejes de una rueda con paredes de hojas secas entretejidas y pieles reseca cubriendo la entrada a cada habitación. La viga central que sostiene el techo





es un simple tronco de helecho ennegrecido por el tiro del hogar que hay escavado al lado y donde el niño calienta las gachas.

Una tirada de notar denotará que el conjunto presenta cierto abandono y dejadez, sin una mano de mujer o un esclavo que limpie el lugar o lo adecente y ni siquiera hay ganado dentro de la casa, lo cual denota la pobreza de los anfitriones.

Esta pobreza se transmite a la conversación ya que es tan escasa como la generosidad en la casa del prestamista. El hombre se llama Oloph y su hijo Serfth y poco más les podrán sacar si no insisten.

Lo poco que le podrán sacar a Oloph mientras este come con ellos es que su mujer murió hace unos años por fiebres, no ha tenido ánimo de buscarse otra y no tiene cuñas suficientes para comprarse un esclavo. El niño es la única compañía que tiene, un poco tonto para sus doce cosechas pero útil para tareas sencillas.

Una tirada de Astucia les hará ver que es extraño que un campesino tan pobre tenga una espada de cobre, a lo que Oloph dirá que es herencia de su padre que sirvió en el ejército de la capital. Este tema parece desagradarle y procurará cortar como sea ese hilo de conversación.

¿El ganado? Su última vaca murió hace tiempo destripada por un dragán cuando pastaba. Ahora solo tiene un par de cerdos que no gusta de tener en casa debido a que le desagrada su olor y ruido, por eso los tiene en una choza aparte.

En este caso una tirada de notar descubrirá que al hablar sobre los cerdos desvía la mirada y la dirige de reojo al niño. Además se verá que no hay ningún producto de matanza colgado, lo cual es extraño ya que acaba de pasar hace poco el tiempo para ella.

Ante esto se excusará diciendo que aun los cerdos son pequeños y los anda engordando para vender parte de su carne en algún pueblo cercano.

Mientras tanto subsiste con brotes de helecho tiernos y la escasa caza que le proporciona el bosque debido a su cojera.

¿Y que hace mientras tanto Serfth? Sigue canturreando mientras remueve el carbón del hogar, aunque una tirada de notar mostrará que parece más atento de lo que aparenta.

En cierto momento se levantará y sin decir nada abrirá la puerta de la casa y saldrá afuera. Su padre soltará un comentario sobre que el niño estaría mejor calentándose dentro de la panza del dios sapo Zotounga y vuelve a cerrarla.

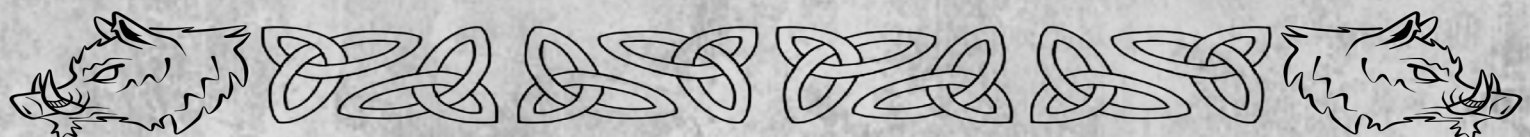
Después de un buen rato el niño vuelve con el pelo cubierto de nieve y un haz de leña a todas luces escaso bajo el brazo, lo arroja dentro de una de las habitaciones de la casa que parece ser destinada a ese fin y se vuelve a atizar el fuego.

Un detalle curioso durante la magra cena es que mientras Oloph estira la mano derecha para tomar el cazo de gachas podrán ver que a su mano le faltan dos dedos, el pulgar y el índice. Si le preguntan dirá que se los llevó el frío hace tiempo.

Si los Pjs aun no han pasado a cuchillo a los habitantes de la morada y se interesan por ese comportamiento de Serfth su padre simplemente les volverá a repetir que el niño está un poco mal de la cabeza pero que es inofensivo, solo un poco molesto para los que no le conocen.

Más tarde invitará a todos a dormir mientras afuera la nevada parece empeorar. El se levantará un tanto somnoliento y acondicionará una de las habitaciones con algo de hojas de helecho secas mientras que él y su hijo dormirán en otra.

Es hora de recordar a los jugadores que no pegar ojo durante toda la noche con la armadura puesta puede ser contraproducente aunque da igual si permanecen despiertos o se confían ya que avanzada la noche Serfth se meterá en su habitación





en silencio y les hará una extraña petición mientras los mira con un rostro en el que se enmarcan unos ojos que mueven a la compasión.

Entre susurros y con una voz infantil les contará que su padre tiene cautiva a su hermana y tienen que ayudarlo a salvarla ya que parecen hombres buenos y capaces. Si se dan prisa y son rápidos podrían salir afuera y escapar con ella antes de que su padre se de cuenta y los lleven al pueblo de el que han venido.

Obviamente una de las soluciones más fáciles que se le ocurran al grupo es ir y matar al padre o pedirle explicaciones, pero el muchacho se negará y les exhortará a salir afuera ya que explicárselo dentro de la casa puede traer problemas si les escucha su padre.

Afuera la ventisca y la nieve han parecido remitir un tanto, así que podrían salir sin problemas acompañados por el niño. Serfth tironeará de uno de los pjs guiándolo a un edificación apartada que queda en la parte de atrás de la casa. Una masa oscura de madera que antes no pudieron apreciar en la noche si no se molestaron en explorar un poco antes de llamar a la puerta de la casa.

Por el camino el niño les explicará que su padre es cazador y que hace unos años desapareció en el bosque durante días, al final volvió a casa, herido por un encuentro con un oso.

Las heridas se llevaron su amabilidad y alegría y a partir de ese día no había vez que no aprovechara para pegar a su madre y hermana.

Y lo que las heridas se llevaron también parecieron traer otra cosa ya que su padre parecía llevarse mejor con el bosque que con ellos, dejó de comer carne y desde ese día los árboles parecían más cercanos a la casa y los animales no tenían miedo de andar por las cercanías.

Oloph mantenía largas conversaciones consigo mismo y una vez Serfth lo vio arrodillado ante un jabalí que parecía inclinar la testa para escucharlo.

Por eso teme que su padre sea un brujo ahora o que haya sido poseído por un demonio del Mundo Subterráneo y que si lo matan su espíritu los atormente después de muerto.

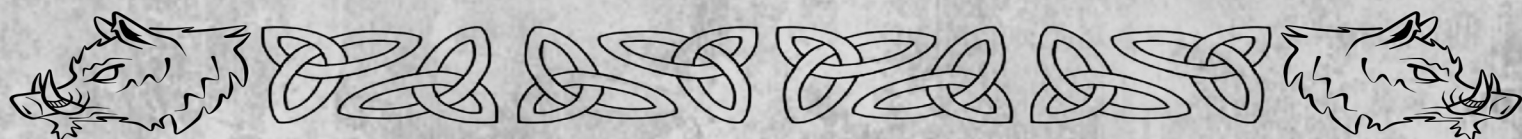
A su hermana la tiró por un barranco un día que tenía especialmente malo y mató a su pobre madre. Serfth pudo escapar y salvar a su hermana, la cual tenía las dos piernas rotas, pero fueron encontrados por su padre y tuvieron que volver a la casa.

Ahora su hermana, la cual se llama Baedd, vive en el establo y el la alimenta aprovechando que desde aquel día su padre parece mas calmado y les pega menos. Tiene los huesos de las dos piernas mal curados, con lo que es incapaz de andar y por eso necesita la ayuda del grupo ya que el niño por si solo no puede acarrearla.

Todo esto se lo contará Serfth mientras pugna por atravesar la nieve en dirección al establo, aunque también si los pjs son de natural cauto y no salieron sin mas de la casa se lo contará en el interior entre quedos susurros.

También se puede dar la posibilidad de que intenten contrastar la información con Oloph. Si lo despiertan e interrogan dirá que todo son tonterías y lo achacará a la estupidez del niño ya que no tiene una hermana y lo único que quiere es burlarse de ellos haciendo que se enfrien el culo.

Un éxito en una tirada de notar permitirá ver que durante el interrogatorio el padre parecerá mirar a hurtadillas a su hijo cada vez que responda a algo y con un aumento se verá que el individuo está aterrorizado y da la impresión que busca la aprobación de su hijo en cada respuesta. Eso sí, aunque lo torturen solo le sacarán evasivas.





LA POCILGA

Por conveniencia ambiental y narrativa dentro del edificio reina una oscuridad tan densa como el olor que la impregna. Un olor que casi se puede cortar en tajadas, a paja fermentada, a sudor, a animal acinado y algo mas...

Una tirada de notar permitirá apreciar el olor dulzón de la carne podrida que subyace sobre el resto de olores.

El arco de luz de las lunas o las antorchas de los Pjs permitirá iluminar la entrada al interior de la cuadra. El suelo esta sembrado de paja y hojas de helecho secas y se puede entrever que los compartimentos para los animales han sido retirados, con lo que que la estancia debido a su magnitud casi puede pasar por un Teach Labhartha, la casa donde la gente de un pueblo se reúne para realizar sus oficios, intercambiar artículos y dirimir las disputas y toma de decisiones.

Si se avanza un poco, en un momento en que la tensión dramática sea conveniente, aquí y allá comenzará a asomar el brillo amarillento de los huesos. Pilas de fémures ordenados como si fuesen tocones de leña, cajas torácicas colgadas del techo a las que hay atadas pequeños huesos que repiquetean mecidos por la más leve corriente y calaveras de oscuras cuencas hacen las veces de argamasa entre el adobe de las paredes.

Pero lo peor de todo son los animales que habitan la pocilga. Sobre nidos de dientes y huesos reposan los corpachones de varios puercos, de carnes prietas y recio pelaje parduzco, que se revuelven cuando notan la presencia de los Pjs y clavarán sobre ellos unos ojillos rojos que muestran cierto grado de inteligencia innatural.

Algunos de ellos se incorporarán y descenderán dejando un rio de amarillentos huesos detrás de sí, caminando lentamente rondarán al grupo como una manada de lobos cuando calcula cual es el miembro mas débil de la manada y otros se interpondrán en la entrada cerrando así el paso ante un posible escape.

Si son acompañados por Serfth a este no parecen importunarle ni extrañarle el aspecto de la pocilga y simplemente se dedica a llamar a su hermana.

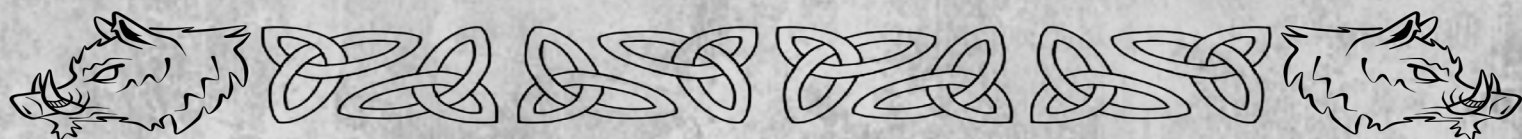


En ese momento, entre las sombras se escuchará un repiqueteo. Dos pares de ojos rojos brillarán en la oscuridad, uno encima de otro a la distancia de medio brazo, oscilando avanzarán mientras los cerdos se apartan para dejarles sitio.

El arco de luz de las lunas o las antorchas iluminará la inmensa testa de un Arthborc. Un rostro animal que podría pasar por el padre de todos los jabalíes, con un cráneo tan duro que sobre el se podría templar una espada y entre scuyos belfos asoman unos colmillos largos cual astas de ciervo.

Su cabeza luce a modo de tétrica protección una caja torácica humana y en la base de sus quijadas nacen una especie de palas características de estos animales, a las cuales se han atado dos fémures afilados y algunos de sus colmillos lucen anillos incrustados, los cuales serán identificados con una tirada de notar como las tiras de metal que lucen algunos pomos o empuñaduras de espada.

Sobre la densa crin de la bestia la luz revelará el rostro ovalado de una muchacha que contará con unas catorce primaveras, aunque de tan sucio por la mugre que lo cubre casi podría pasar por el de la bestia que cabalga.





“¿Qué me traes hermanito? ¿carne y huesos para ellos o una espada que empuñar?” Dice la muchacha con voz ronca mientras su cabalgadura avanza más hacia la luz.

Y lo que muestra puede dejar mal cuerpo incluso al mas bragado del grupo...

El corpachón del Arthborc, al igual que varios puercos que habitan en la extraña pocilga, esta adornado por huesos anudados con tendones secos, un armazón de costillas que forman una pesada armadura que lo cubre y que cruje cada vez que se sus pezuñas se hunden en la tierra.

La muchacha cabalga agarrada a dos pomos que son los extremos de dos fémures humanos tallados, está completamente desnuda y no parece resentirse del frío que entre del exterior. Sus piernas están atadas a la estructura por recias cuerdas y se puede ver a simple vista que están terriblemente torcidas por alguna antigua herida mal curada con lo que lo más seguro es que la chica no se tenga en pie si no es con ayuda.

Seria bonita si no fuese por lo terrible de la situación y a que su pelo, al igual que el del Arthborc, está tieso y apelmazado por lo que parece sangre reseca y porquería, además que su mirada refleja una malicia llena de inteligencia y del mas oscuro salvajismo.

Aquí lo mejor será hacer una cortinilla en negro y pasar a un flashback en sepia y fondo granulado para explicar un poco las cosas.

UN FLASHBACK EN SEPIA Y FONDO GRANULADO

Podemos decir que en cierto modo la historia de Serfth se acerca un poco a la verdad, tenemos a la madre muerta, el padre rompiendole las piernas a la hija y... ya.

El caso es que a Oloph nunca le han ido bien las cosas o simplemente es de esas personas que no ven lo que tienen. Estaba casado con una buena mujer, dos hijos, tenia su propia tierra y algo de ganado pero la desgracia siempre parecia cebarse en el.

Los draganes no cejaban de robarle reses, la tierra era magra en sus frutos y los inviernos eran crueles, aunque afortunadamente la zona era rica en caza y eso permitía siempre llenar el plato.

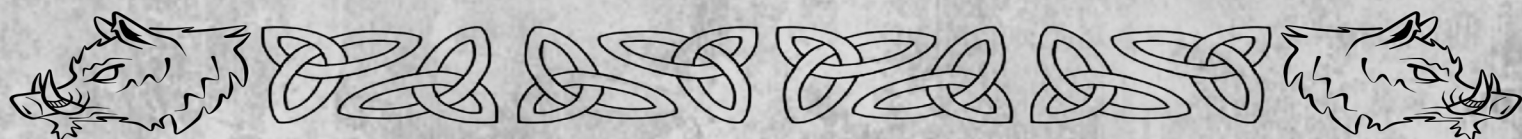
La pero la mujer de Oloph solo tenia ojos para sus hijos y nunca dudaba en apartar algo de su carne para que ellos se alimentasen, lo cual la transformó en una criatura triste y propensa a caer enferma.

Serfth era un chico que aunque no tenia problema con las tareas sencillas era un incordio cuando su padre lo llevaba de caza ya que terminaba siempre ahuyentando a las presas, aunque como parte buena comia poco y era bueno cuidando a los animales.

El problema era Baedd, siempre era Baedd. La muchacha comia por tres pero trabajaba por cuatro, cuando de su madre y ayudando a su hermano cuando su padre estaba fuera. No sabia atar la lengua y aunque se esforzaba a su padre nunca le parecia que lo hacia lo suficiente.

Este siempre la miró torcido, debido a su carácter y a que secretamente tenia la sospecha de que no era su hija, cosa que por supuesto su madre negaba, pero Oloph estaba convencido que ya estaba embarazada cuando la tomó como compañera.

La muchacha era demasiado extraña y le gustaba internarse en el bosque ella sola, siempre trabajaba a su manera, ajena a los consejos y cautelas de su padre o madre ya que los consideraba un freno. Se las arreglaba bien y al final del día siempre llegaba con un cesto de brotes de helecho o algún pequeño animal que los cepos habían atrapado o eso decía ya que algunas bestezuelas no presentaban la marca de la sogá...





Un día su padre la siguió y vio como Baedd hablaba con un Arthboc llena de ternura, como si fuese un perro en vez de una criatura tan ancha como un carro. El animal le arrimó con el morro unas presas recién cazadas, las cuales fueron recogidas por la niña no sin antes que esta compartiese la carne de una de ellas con la criatura.

Esa noche Baedd se ganó una buena paliza y sus ojos enrojecieron tanto que así quedaron para el resto de sus días, lo cual pareció enfurecer aun más a su padre.

A partir de ese momento a Oloph se le atravesó más su hija, acusándola de ser una Sangre Negra, una Dhaite, con más de espíritu que hombre y empezó a culparla de todos los males ¿Que la sidra se agriaba? La culpa era de Baedd ¿una vaca era arrastrada al bosque por un dragan? Baedd la había ordeñado el día antes ¿el invierno era algo más frío? Baedd había ofendido al buey.

Y así hace unos años, después de un Tiempo de la Matanza en el que la carne fue escasa y apenas colgaba en las vigas de la casa sobre el tiro, Oloph tomó una decisión.

En su casa sobraban bocas que alimentar.

Así que arrastró a su hija por la nieve temprana, mientras era seguido a cierta distancia por su mujer que le pedía en voz en grito que no lo hiciera. La llevó a una peña escarpada, un lugar elevado en el que los dioses verían el cuchillo caer y la sangre manar, para luego arrojar el cuerpo por el borde y que los animales del bosque se encargasen de borrar los restos del crimen.

Pero la zancada de la madre se hizo más larga a medida que escuchaba los gritos de su hija y terminó alcanzando a Oloph. Hubo un forcejeo, un tirón, un cuchillo cambió de manos y se clavó en la rodilla del hombre, el cual enloquecido por el dolor se abatió contra las mujeres y al final fueron dos cuerpos los que cayeron al vacío.

Mientras Oloph permanece jadeando en el borde de la peña y si los jugadores aún no se han aburrido o levantado de la mesa debido a que no has resumido el flashback o has muerto por no hidratar tu boca durante el soliloquio procederé a explicar como todo ha acabado con ellos encerrados en una pocilga.

Baedd y su madre se precipitaron al vacío y cayeron en el bosque. La niña consiguió sobrevivir gracias a que en su caída su cuerpo chocó contra varias ramas, aunque esto no la libró de que el impacto le quebrase las piernas y le astillase los huesos. Su madre no corrió la misma suerte y murió al instante.

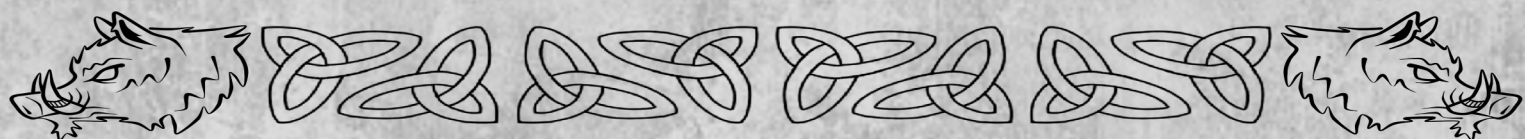
Durante días Baedd permaneció apoyada contra el tronco de un helecho, al principio gritando, pero pronto lo dejó cuando el dolor se transformó en un ruido de fondo y el bosque le mostraba su indiferencia. Durante días yació junto al cadáver de su madre, cuyo cuello torcido la obligaba a clavar su mirada en su hija indefensa.

Pero la niña no estaba sola... algo la observaba en la oscuridad del follaje, ojos amarillos y sombras de negras jorobas rondaban y hablaban en quedos gruñidos. Eran una manada de jabalíes y Artborcs, de colmillos fieros y un pelaje tinto como la sangre, los cuales aunque los días pasaban no la tocaron ni a ella ni al cuerpo de su madre.

Y una noche, una forma oscura con colmillos adornados con torques de hierro y bronce le habló del hambre, de calderos bullentes, el fuego que da la carne, la comunión del diente con esta y la fuerza obtenida del acto de devorar a algo superior a ti.

El ser abrió con su manos de ébano el pecho de su madre y quebrando las costillas como simples ramas le ofreció el corazón a Baedd.

Y ella comió y sintió el fuego, con sus propias manos extrajo huesos y tendones con los que creó la silla que hoy monta, arrastró el peso de sus piernas inútiles hasta un Artborc y le ajustó el arnés para





luego guiarlo con su voz a la casa de su padre mientras la manada la seguía, mientras el ser oscuro retornaba al bosque del que había surgido.

No entraba en los planes de Baedd la muerte temprana de Oloph, ya que no había fuerza en su carne, solo cobardía y odio. Así que se conformó con que su Artborc le arrancase un par de dedos y lo dejase gimoteando entre sus propias heces.

A partir de ese día la cabaña se transformó en la jaula de el hombre, los jabalíes proporcionaban el alimento a la familia cuando salían de caza mientras Oloph y Serfth construían el cobijo para la manada.

Y Baedd siguió comiendo y consumiendo el fuego de la carne. En el bosque comenzaron a desaparecer cazadores o viajeros que buscaban refugio, cosa que a nadie extrañó debido a que las muertes siempre se han achacado a los animales o tribus salvajes que habitan en la zona.

Serfth también participaba en algún banquete y una oscura inteligencia comenzó a anidar en su mente, alimentada por los hígados de las presas que lograban atraer, aunque para las víctimas de su hermana sigue siendo conveniente comportarse como un inocente retrasado con una triste historia.

La manada creció, medrando sobre los huesos de los hombres que cazaban y su fuerza y confianza crecieron a la par.

Las heridas de Baedd sanaron desde el primer mordisco al corazón de su madre, pero sus piernas siguen siendo unos simples tocones muertos. Para recuperarlas va a necesitar una carne y una fuerza superior, la de un toro bajo la bendición de las astas del Buey Escarchado.

DECISIONES

Y aquí es cuando entran en juego los personajes. La oportunidad se ha presentado para Baedd, ya que un toro sacrificial ha entrado en sus dominios, atraído por las mismas fuerzas y fortuna que ayudaron a aflojar la soga que lo retenía.

Lo ha visto en visiones, su porte y fuerza le insuflarán vida a sus piernas y afilará los colmillos de su manada, pero algo parece intervenir y burlarse de ella ya que el animal se le muestra esquivo.

Ha dejado de percibirlo desde hace un tiempo, como si se ocultase a sus hechizos, así que salió con su manada en batida para dar caza al toro. Al principio el rastro era claro pero de pronto, como surgida de la anda se desató una tormenta de nieve y el cazador se transformó en cazado.

El toro surgió de entre la cortina blanquecina de la tormenta y los atacó por un flanco, ensartando un jabalí con su cornamenta y luego desapareciendo de nuevo en la oscuridad. Así comenzó a asediarlos y aunque la manada consiguió herirlo sus fuerzas no parecían mermarse y terminó huyendo aprovechando el vendaval de nieve, el cual borró cualquier rastro.

Baedd se retiró a su guarida después de este primer enfrentamiento, ha comprendido que el toro no está para nada indefenso y que su carne es realmente lo que necesita para ganar fuerzas, el problema es que este se muestra esquivo y cree que este se trae un juego con ella.

Finalmente la que posiblemente sea la última pieza del puzzle se ha mostrado, encarnada en los pjs.

Su presencia parece crucial ya que Baedd ve que su destino es incierto, pero que pueden inclinar la balanza hacia su lado, con lo que los dioses mostrarán interés en el enfrentamiento y esto les da posibilidades de que hallen al toro.





Ademas ellos pertenecen al pueblo donde debería de haber sido sacrificado el toro y si la ayudan tamaño sacrilegio puede incrementar el poder de la carne al ser esta sazónada con un crimen.

Entre susurros la niña les ofrecerá compartir la carne del toro con ella, la cual les imbuirá de fuerza y si aceptan podría incluso mostrarles los ritos necesarios para alimentarse del alma de sus enemigos y calentarse con su fuego.

Si los jugadores se ven tentados por lo que ofrece Baedd pero ven que tal vez la empresa les sea grande podrian pedir refuerzos a la niña o echarle en cara que “si tanto desea al toro ¿por qué no le da caza ella misma?”

Ella se mostrará reticente en este caso, aduciendo que tiene que realizar completar un largo ritual para extraer la fuerza del animal. Prefiere no ayudar a los jugadores debido a que si estos lo hacen solos la herejia será mayor y ademas lo haran bajo sus órdenes. Derrotar al toro es un signo de fuerza, pero hacer que otro lo haga por ti es igual que empuñar la espada y eso también es un símbolo de fortaleza y una reafirmación.

Serfth se ofrecerá voluntario inmediatamente para ayudar a los jugadores, lo cual previa tirada de notar parecerá contrariar a Baedd pero al poco se recompondrá y dirá que debe de ayudarla con el ritual, ante lo que el niño protestará diciendo “que quiere participar en la victoria para ser fuerte”.

Serfth insistirá y si los pjs interceden por el se unirá a ellos junto a dos jabalís que trotarán a su lado y de cuyo olfato y habilidades de rastreo del muchacho podrán servirse.

Si salen a cazar el toro deberán de superar tres tiradas de rastrear a -2, cada fallo implica el incremento en uno de la furia del toro (esto lo explicaré más adelante) y que uno de los pjs se vea afectado por un desastre en el camino.

Estos desastres siempre estarán basados en tiradas de daño ocasionadas por el frio y contusiones. Pueden ser cosas como hundirse en una poza oculta por la nieve, que una rama se parta y caiga sobre el grupo, una ventisca persistente,... etc.

Estos avatares se resolverán con una tirada de vigor a la que se le restará el número de benis de destino dividido por dos y redondeando hacia arriba. Si la partida es de dos jugadores o menos el modificador será de -2.

Un fallo ocasionará un nivel de fatiga.

Finalmente llegarán a un claro en el que hay un promontorio sobre el que les espera recortado contra las lunas el toro que andaban buscando.

Es un animal aún más magnifico de como lo recordaban atado a su poste, incluso parece cambiado ya que muestra un porte más gallardo y todo su cuerpo parece exudar fuerza.

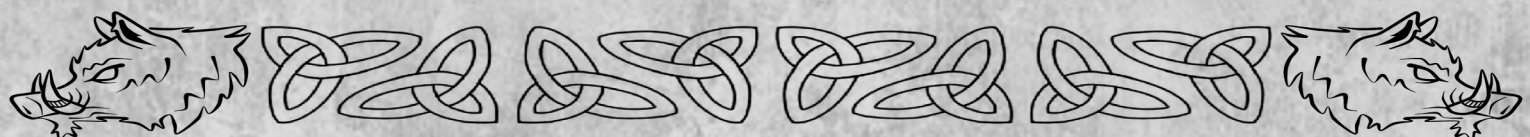
La nieve parece acumularse en sus cuernos y lomo, cuyo pelaje húmedo se ha transformado en una costra de hielo que se agrieta al son de la respiración del animal y pequeños carámbanos cuelgan de sus orejas y papada.

El semental los observará, como si esperase el primer movimiento por parte de los pjs...

Es el momento de plantear las distintas posibilidades que pueden darse en esta aventura.

Por una aparte los jugadores podrían decidir acabar con Baedd y su manada, lo cual agraderá al Buey, pero que se preparen para una cruenta batalla. En este caso, si superan el temor de Oloph este podría ayudarlos aunque con su condición de lisiado poco podrá hacer salvo entretener a un marrano un rato mientras le da revolcones.

Si acaban con la niña bruja descubrirán al final de la trifulca que el toro que andaban buscando los ha





estado observando desde lejos, tal vez en ese momento comprendan que el toro los ha guiado hasta su enemiga y esta en realidad era el sacrificio al buey. No presentará ningún problema enlazarlo y acudirá al cuchillo del sacrificio sin problemas, aunque si han empezado a intuir que andan poderes en juego tal vez deseen dejarlo ir en paz.

Otra opción viable seria tomar a Baedd como sacrificio en el pueblo, aunque advierto que va a patalear mucho antes de ofrecer su gáznate al cuchillo de los oficiantes.

Matar a la líder de la manada traerá consecuencias, ya que muy a pesar de los pjs Oloph tenía razón, debido a que algo de sangre negra corre por las venas de la niña, la suficiente para que su muerte le implique una simple molestia.

A partir de ese día circulará el rumor que una manada de jabalís de oscuro pelaje acecha entre los helechos, con morros tintos en sangre y colmillos afilados contra los huesos de sus presas. La manada se mueve y actúa como un banco de peces, como si compartiese una misma mente y un solo cuerpo, aunque si los pjs se topan con ella sabrán la verdad cuando miren en sus ojos enrojecidos.

Si en cambio aceptaron la ayuda de Serfth el muchacho se mostrará más emprendedor de lo que creían ya que cuando el toro caiga y clave sus cuernos en la nieve propondrá una traición.

Ya esta harto de mendigar las sobras de los banquetes así que esta vez quiere darse un festín y está dispuesto a compartirlo con los pjs si estos lo ayudan. Si aceptan entonces los jabalís, si ha sobrevivido alguno, enarcarán una ceja y parecerán tomarse con filosofía la traición.

Serfth limpiará un cuchillo contra las pieles que lo cubren, el toro se transformará en buey, sajará y quebrará costillas hasta obtener el corazón del animal y con un sanguinolento mordisco ofrecerá la carne al resto de comensales. Los cuales si comen de ella no-

tarán como un fuego helado baja por sus gargantas y calienta sus entrañas otorgandoles parte de su fuerza.

Ahora bien, en este caso obviamente sufrirán las iras de Baedd por robarle su presa con lo que será mejor que a partir de ahora duerman con un ojo abierto ya que ni los muros de una ciudad los salvarán de su ira ni la mordida de los colmillos de su manada.

Pero si el grupo ha sufrido pocas heridas, la tarde es joven o el Director de Juego decide ser cruel...

Si ha sobrevivido algún jabalí de los que los acompañaban estos de pronto alzarán las cabezas mientras el grupo se da el festín. Baedd surgirá de la oscuridad montada encima de su Arthborc escoltada por el resto de la manada y los jabalís que había cedido a su hermano acudirán presto a su lado.

“No solo robas mi confianza hermano, sino que además tomas mi presa y mi carne valiéndote de las manos de otros.

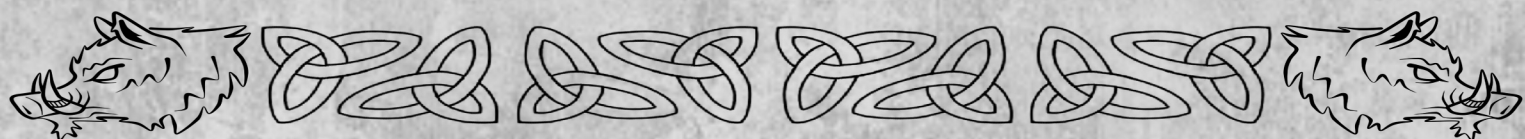
Y tanto de lo mismo se puede decir de vosotros. No sois más que ladrones, aunque aún hay tiempo de que olvide la afrenta y recibáis vuestra recompensa, ya que... ¿como dicen? Quien roba a un ladrón...

Traed la carne de mi hermano, la cual aún será más grata debido a que el fuego del toro se ha mezclado con traición.”

Serfth tiene la boca abierta, tal vez dispuesto a soltar un juramento o una excusa, pero la cierra ante la implicación de lo que dice Baedd.

Si los pjs matan al muchacho y ofrecen su carne a su hermana serán perdonados y recompensados. Sino está intentará arrebatarles la victoria, la cual será más grande aún debido a que han demostrado ser más fuertes que la bestia.

Lo que pase a partir de aquí es cosa de los jugadores, pero lo más seguro es que sea sangriento.





En términos de juego las recompensas serán estas:

- Matar el toro para Baedd. El grupo tendrá acceso a aprender el hechizo mejora/reducción de rasgo, además que serán invitados a tomar parte en el banquete con lo que se harán con parte de la fuerza del animal pudiendo así comenzar la siguiente aventura con un *beni extra*, el cual si no es gastado puede ser guardado para partidas posteriores.

El invierno se ensañará con el pueblo de los pjs y los dragán se colarán en los almacenes para robar su sustento, por ello el pueblo deberá de superar una tirada de Recursos con un -2 para no disminuir en un rango su característica afectada y además sufrirá de un -2 en las siguientes tres tiradas que afecten a la característica de Recursos.

- Matar el toro para Serfth. Será parecido a lo anterior ya que obtendrán un *beni extra*, el cual si no es gastado puede ser guardado para partidas posteriores. Pero en este caso no recibirán el conocimiento arcano y se alimentarán directamente de la fuerza del toro y el oscuro poder del bosque los bendecirá con ella.

A partir de este momento cada vez que roben un trébol en batalla su dado de fuerza se incrementará un rango hacia arriba durante ese turno. Al finalizar cada Tiempo (un periodo de dos meses de juego) deberán de extraer una carta y si esta es una figura la bendición terminará, pero el recuerdo del fuego que los ha consumido persistirá y un hambre oscura comenzará a anidar en ellos...

El resto de efectos serán iguales que en el caso de matar el toro para Baedd.

Otras consecuencias serían:

- Matar a Baedd. El invierno será leve y los graneros no serán tocados por las ratas y el ganado pastará libre del acecho de los draganes.

- Ofrecer a Baedd como sacrificio y teñir con su sangre la efigie del Buey. Lo mismo que lo anterior pero además los jugadores recibirán un +2 a las tiradas basadas en intimidar y persuadir en el pueblo y comunidades de alrededor.

- Deciden que lo mejor es no intervenir, ni toman partido por ninguno de los contendientes. Por tibia cobardía los pjs sufrirán un -2 su carisma cuando traten con sus vecinos hasta que alguna gesta los redima.

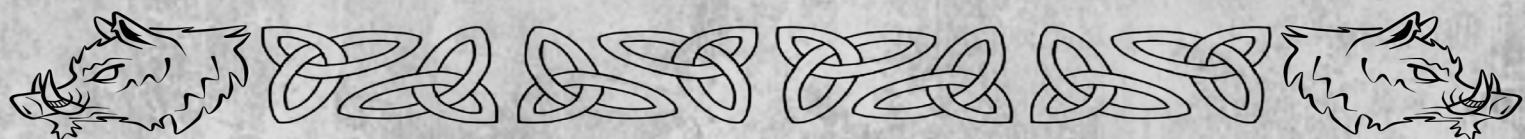
NOTAS FINALES

En el caso que decidan aliarse con Baedd y le entreguen la carne esta podrá ser usada en posteriores aventuras por el grupo como mentora arcano y consejera en lo oscuro, aunque esto por esto exigirá un pago en presas para ella, como pueden ser los corazones de bravos guerreros o los ojos de demonios del Mundo Subterráneo.

Aunque algunas tribu la verán como una amenaza a su status quo los shamanes de los daoine ainmhi la reverenciarán con los años como la que traerá el fuego del Padre Fuerza y despertará a los gigantes de paja para aplastar a sus enemigos. Por tanto se transformará en una fuente de problemas y riqueza para un grupo de pjs emprendedor....

Aliarse con Serfth tendrá como consecuencia que el muchacho se lance después de esto a una carrera llena de sangre y violencia. Crecerá y se transformará en un guerrero de renombre, líder de hombres y terror de aquellos que osen enfrentarlo.

Dirán de él que su boca siempre está tinta por la sangre de sus presas, cuyos hígados comparte con aquellos que lo siguen y que el mismo bosque le presta fuerza a su brazo...



BESTIARIO





SERFTH

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6

Paso:6 Parada: 5 Dureza: 5 (CdM 0)

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d8, Pelear d6, Sigilo d8, Tregar d8.

Capacidades especiales:

Cuchillo oculto entre la ropa FUE + d4

Y parecía tonto. Si nadie le presta atención gana +2 a las tiradas basadas en sigilo.

“Tuerto” Tiene un dado salvaje.

OLOPH

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Paso:5 Parada:5 Dureza:5 (CdM 0)

Habilidades: Disparar d8, Intimidar d4, Notar d8, Pelear d6, Sigilo d4.

Capacidades especiales:

Lanza FUE + d6 Alcance 1 y si es sujeta con las dos manos proporciona un +1 a la parada Cojo. -1 al paso.

JABALIS

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8(A), Espíritu d8, Fuerza d10 Vigor d10

Paso:6 Parada:6 Dureza:10 (2 CdM 0)

Habilidades: Intimidar d10, Notar d8, Pelear d8, Rastrear d10, Sigilo d6, Supervivencia d8

Capacidades especiales:

Colmillos afilados. FUE + d4 CdM 0

Pelaje grueso y huesos. Otorga 2 puntos de armadura y tiene una CdM de 0

Te llevaré conmigo: cuando muere puede realizar un último ataque gratuito a -2.

Carga: Si un jabalí logra moverse al menos 6 pasos

antes de atacar, añade +4 al total de daño causado por sus ataques, con un aumento en la tirada de daño derribará a su presa, lo cual le dará un +2 a todos los ataques contra ella mientras permanezca en el suelo.

ARTHBORC

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8(A), Espíritu d8, Fuerza d12+2, Vigor d12

Paso:7 Parada:7 Dureza: 14 (2 CdM 1)

Habilidades: Intimidar d10, Notar d10, Pelear d10, Rastrear d10, Sigilo d8, Supervivencia d8.

Capacidades especiales:

Mordisco. Daño FUE CdM 0/2

Pelaje grueso y huesos. Otorga 2 puntos de armadura y tiene una CdM de 0

Topetazo: Si el Arthborc consigue cargar añadirá un +4 al daño. Con un aumento derribará a su presa, lo cual le dará un +2 a todos los ataques contra ella mientras permanezca en el suelo.

Depredador: Las largas piernas del Arthborc le permiten alcanzar a sus presas con suma rapidez, dándole un d8 a la carrera.

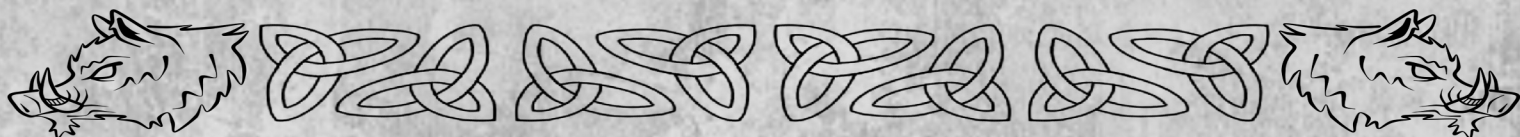
¡Tump! ¡Crack! ¡Aaaaaah! ¡Tump!: La táctica más común del Arthborc es situarse corriendo al lado de su presa y derribarla con su cuerpo, seguidamente morderá su cuello o cabeza y la arrojará por los aires. Si consigue un aumento en la tirada de pelear morderá la zona del cuerpo de su presa con menor armadura y la apresará entre sus colmillos. En el siguiente turno se realizará una tirada enfrentada de fuerza entre el Arthborc y su presa, Si gana el Arthborc la arrojará 1d6 pasos de distancia de el sufriendo 1d6 de daño por cada dos pasos debido. al impacto.

Te llevaré conmigo: cuando muere puede realizar un último ataque gratuito a -2.

Grande +4

Bestial. Con un incremento en la tirada de pelea la criatura gana una CdM al arma igual a la mitad de su tamaño redondeando hacia arriba.

“Tuerto”. Tiene tres heridas.





BAEDD

Atributos: Agilidad d10, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d10

Paso: 2 Parada: 7 Dureza: 7

Habilidades: Conocimiento Hechicería d10, Disparar 10, Intimidar d10, Notar d8, Pelear d8, Persuadir d10, Sigilo d10,

Capacidades especiales.

Arco de hueso y tripa. Daño 2d6 CdM 0

Lider de la piara. Todo cerdo situado en diez casillas en torno a ella recibe un +2 a las tiradas de recuperarse del aturdimiento.

Rápida. Ignora todas las cartas de iniciativa de cinco o menos.

Calculadora. En la iniciativa saca dos cartas y toma la que más le convenga.

La fuerza de la carne. Cuando su carta de iniciativa sea un trébol todos los pnjs afines a ella en un radio de diez casillas verán incrementada su fuerza un rango de dado hacia arriba.

Conoce los hechizos mejora/reducción de rasgo, adivinación y armadura. Sus ornamentos son comer carne preferentemente cruda recién arrancada.

Lisada. Las piernas de Baedd son completamente inservibles, por ello se desplaza usando el Arthborc aunque si se ve obligada a moverse por si misma lo hará impulsándose con los brazos. A efectos de juego cuenta con paso 2 y no puede correr.

TORO TOCADO POR EL BUEY ESCARCHADO

Atributos: Agilidad d10, Astucia d10, Espíritu d10, Fuerza d12+2, Vigor 12

Paso: 7 Parada: 7 Dureza: 15 (2 CdM 1)

Habilidades: Intimidar d10, Notar d10, Pelear d10, Rastrear d10, Sigilo d12, Supervivencia d10

Capacidades especiales:

Cuernos: Daño FUE CdM 1

Piel cubierta de escarcha. Otorga 2 puntos de armadura con una CdM de 1

Furia. Si la carta de iniciativa es roja o sufre daño el toro recibe un token de furia, el cual puede ser gastado para añadir un +2 a una tirada de pelea, intimidar, vigor o para añadirlo a la CdM de su arma o armadura durante un turno. Solo se puede usar un token de furia por turno por herida que haya sufrido y si no está herido solo puede usar un token.

Traía el invierno consigo. Cuando su carta de iniciativa sea un trebol todo aquel que se encuentre dentro de una plantilla de área grande cuyo centro es el propio toro sufrirá 2d4 de daño al inicio de su turno.

Carga: Si el toro logra moverse al menos 6 pasos antes de atacar, añade +4 al total de daño causado por sus ataques, con un aumento en la tirada de daño derribará a su presa, lo cual le dará un +2 a todos los ataques contra ella mientras permanezca en el suelo.

Duro de pelar. +2 a las tiradas para salir del aturdimiento y los dos primeros modificadores negativos de herida no surten ningún efecto Sangre para el Buey. Los modificadores negativos de heridas se considerarán bonificadores positivos a la CdM del daño.

Regeneración rápida. Al inicio de su turno realizará una tirada de vigor y curará una herida por cada éxito conseguido.

Con el sol en su interior. El daño ocasionado por fuego curará al toro, una tirada de conocimiento común permitirá saber esto.

Comodín.

Sus cuernos son tan anchos como el arco de una embarcación. Los que lo ataquen no recibirán bonificación por apoyo.

Resistente. Si el toro es aturdido los siguientes aturdimientos no ocasionarán herida.

Grande +4.

Bestial. Con un incremento en la tirada de pelea la criatura gana una CdM al arma igual a la mitad de su tamaño redondeando hacia arriba.





¡BUSCA EL DRACOGATO DE BRUMERA!

**ENCUENTRALO ENTRE LAS PÁGINA DE ESTA AVENTURA Y SI LO HACES
NO DUDES EN RECORTARLO Y ENVIAR TUS DATOS PERSONALES A
"EL DRACOGATO DE BRUMERA" APARTADO 9.142345 DE BARCELONA.**

**¡PODRAS GANAR LA TERCERA EDICIÓN DE LA MÍTICA GRAN CAMPAÑA AMBIENTADA
EN EL CALDERO DE HIPERBOREA! ¡ENFRENTATE A TERRIBLES DRAGANES,
ENTRA EN EL BOSQUE DE LAS CALAVERAS, LUCHA CONTRA TRIBUS DAOINE
BUSCA EL SABER ANTIGUO DE RAZAS MUERTAS O CORTEJA
A LA MISIMISIMA SEÑORA DE LOS CANGREJOS!
¡AHORA CON REGLAS PARA GESTIONAR COMUNIDADES!**

¡AVENTURAS SIN FIN TE ESPERAN!

**TAMBIEN LA PUEDES ADQUIRIR EN TIENDAS A UN PRECIO INIGUALABLE DE
3000 PESETAS (3200 PTAS EN LAS ISLAS)**