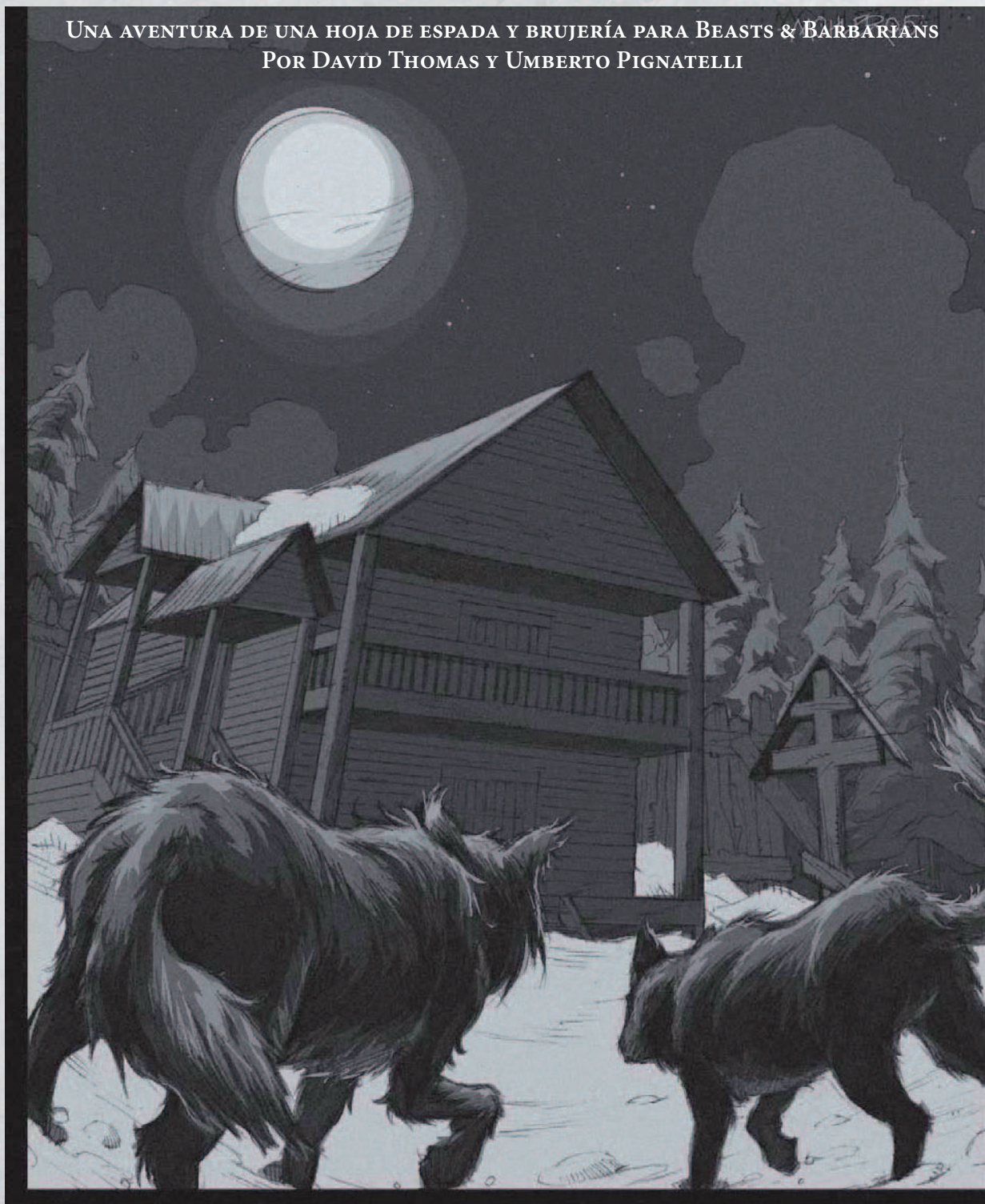


# LOBOS

EN LAS FRONTERAS

UNA AVENTURA DE UNA HOJA DE ESPADA Y BRUJERÍA PARA BEASTS & BARBARIANS  
POR DAVID THOMAS Y UMBERTO PIGNATELLI



BEASTS & BARBARIANS

AVENTURA DE UNA HOJA Nº3



Cubierta de Jeremy Mohler, de Standart Stock Art 02 de Empty Room Studios Publishing

Maquetación: *winnicki art studio* | [www.winicki.pro](http://www.winicki.pro)

*This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://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. Some artwork copyright Michael Hammes and Philip Reed, used under license. [www.roninarts.com](http://www.roninarts.com)*

*©2011 Gramel Justyna Koryś, Beasts and Barbarians, Dread Star Dominions and all related marks and logos are trademarks of Gramel Justyna Koryś. All Rights Reserved.*

*Adaptación al castellano: Óscar Estefanía*



*"Nadie entra en el Bosque Negro de propia voluntad. Solo quienes son llevados a rastras, y esos no volverán".*

*-Viejo proverbio de las Tierras Fronterizas*

## INTRODUCCIÓN

**L**OS HÉROES son miembros de los Lobos Fronterizos, una gran compañía de mercenarios que sirve en las Tierras Fronterizas, cuyos hombres han firmado un contrato de cinco años conocido como el "Precio de la Sangre" (ver *Beasts and Barbarians Golden Edition*, p. 37). Los héroes han sido asignados a una pequeña división que está formada por ellos mismos y cuatro camaradas más. Durante todo el escenario, los mercenarios estarán bajo el control del grupo. Para añadir cierto realismo, los jugadores deberían elegir a un comandante de la división entre todos ellos.

Los héroes sirven en estos momentos en Fuerte Vanguardia, no muy lejos del Río Hacha Divina, en los límites del Bosque Negro, cuyos altos árboles negros marcan la frontera con el Territorio Caled.

**(E) Mercenario Lobo Fronterizo (1 por héroe)**

## RESCATE

*La historia es sencilla: Fuerte Vanguardia, una fortificación pequeña pero robusta, se eleva en la mismísima frontera con el Bosque Negro. El señor del fuerte, el comandante Voorhess, tiene una hermosa hija llamada Kara que fue capturada por incursores caleds hace tres noches, mientras estaba visitando a su padre. Su séquito de tres soldados y la esclava que la acompañaban también fueron capturados. Los incursores se llevaron a los cautivos de vuelta al Bosque Negro, más allá del Hacha Divina.*

*Como anda corto de hombres, el comandante Voorhess os ha ordenado a vosotros, los Lobos Fronterizos, que persigáis a los incursores y rescatéis a su hija. Pero vosotros sabéis la verdad: habéis sido elegidos porque cualquier otro hombre de esta pequeña guarnición se habría negado a emprender una misión tan peligrosa.*

*El Bosque Negro está oscuro y silencioso, y aunque os sentís vigilados en todo momento, nada os impide avanzar. Tras perseguirlos durante dos días, por fin habéis localizado a los incursores en un pequeño poblado caled...*

El pueblo está formado por unas ocho chozas, una fogata central, algunas extrañas formaciones rocosas y una tosca jaula de madera donde se encuentra cautiva Kara. Junto a la jaula hay cuatro postes de madera, con un cadáver atado a cada uno. Son los cadáveres de los tres soldados capturados y de la esclava. Están atados a los postes con enredaderas, que también crecen atravesándoles la carne. Aunque están muertos, sus ojos parecen moverse de un lado a otro, como vigilando el poblado. Tienen Notar a d6 y soltarán un fuerte alarido

si detectan a cualquier intruso. Cualquier héroe que escuche estos horribles gritos deberá hacer una tirada de Miedo cuyos efectos se mantendrán hasta el final de la escena.

Hay algunos postes de madera más pequeños colgando de los árboles que rodean el pueblo, pero por suerte no hay más cadáveres atados a ellos. Una tirada de Supervivencia (a -4) o de Dominio del Loto también permitirá a los héroes fijarse en el loto verde que crece en los robles cercanos (d6 dosis, ver barra lateral). La mitad de los lanceros desnudos del pueblo están en el claro, mientras que los demás, junto con el caudillo, están dentro de las chozas, pero saldrán de inmediato si suena la alarma. La jaula de Kara está cerrada con enredaderas que pueden cortarse (Dureza 6). Opcionalmente, la jaula de madera puede romperse (Dureza 8). Quien libere o proteja a Kara en esta escena debería ganar un beni.

**(E) Lanceros desnudos (2 por héroe +2)**

**(E) Cuttrah, caudillo de los lanceros desnudos.** Lancero con Pelear a d10 y la ventaja Mando.

**(C) Kara.** Es una plebeya comodín. Tiene d6 en todos los atributos y Curar a d8, y además tiene la ventaja Atractiva y la desventaja Damisela en Apuros.

## UNA CARA EN LAS LLAMAS

Lee este fragmento cuando los héroes hayan derrotado a los caleds.

*Aún estáis de pie entre los enemigos caídos cuando de repente, del fuego que hay en el pozo brota un terrible rugido y unas lenguas de fuego tan altas como los árboles cercanos. Veis una cara maligna dibujándose entre las llamas, una cara con un evidente parecido con el caudillo que yace muerto a vuestros pies. Mientras os fijáis en el collar de cabezas cortadas que adornan el cuello del hombre, este habla con una voz que os hiela la sangre: "Perros blasfemos, ¿cómo osáis entrar en nuestras tierras y matar a la sangre de mi sangre? Os juro que antes de que sea luna llena cumpliré mi venganza y añadiré vuestras cabezas al Collar de los Muertos. ¡Gulta Morn ha hablado!" Y con eso, soltando un terrible aullido, el fuego pasa a convertirse en cenizas.*

Una tirada de Conocimiento Común permitirá a los héroes recordar que Gulta Morn es un druida de tremendo poder, famoso a ambos lados de la frontera por sus atrocidades. ¡Si el caudillo al que han matado era realmente su pariente, deberían huir de aquí lo antes posible! Habrá luna llena en dos noches, que es justo en el tiempo que necesitan para llegar a Fuerte Vanguardia.



**Recolectando en el Bosque Negro**

*Hay dos cosas que vale la pena recolectar en el Bosque Negro: loto verde y orejas. El loto verde es una extraña planta que se puede encontrar con una tirada de Supervivencia (a -4) o de Dominio del Loto (a -4). Cada intento lleva una hora y en caso de éxito proporciona una dosis, o dos con un aumento. Si un Maestro del Loto utiliza este loto en cualquier preparación con un ornamento de plantas, recibirá un +2 a su tirada de Dominio del*



*Loto y la duración normal de la poción se verá aumentada en una unidad temporal. Sin embargo, cualquier druida caled en un kilómetro a la redonda será automáticamente consciente de la presencia del usuario en cuanto se consuma la preparación. Cada dosis se puede vender también por 50 lunas o, con una tirada de Dominio del Loto, se pueden usar dos dosis para crear una dosis de loto refinado (en este caso, la bonificación a Dominio del Loto no se aplica).*

*Las orejas de los guerreros caleds son otropreciado trofeo. Los comandantes de los fuertes fronterizos pagan 30 lunas por cada oreja derecha que se les lleva. Así que un hombre con una daga afilada puede hacerse rico si es lo bastante valiente (o loco) como para cazar presas humanas en el bosque. Sin embargo, si es capturado por los caleds, sin duda le espera una muerte larga y dolorosa.*

## HUIDA DEL BOSQUE NEGRO

Gulta Morn está ahora mismo en trance en una cueva sagrada a varios kilómetros de distancia. Pero eso no significa que no sea peligroso: sus poderes se extienden por todo el Bosque Negro y los héroes no estarán a salvo hasta que salgan de esta oscura foresta. El viaje les llevará dos días y los héroes deberán hacer frente a tres encuentros cada día.

**Supervivencia:** Los héroes pueden hacer una tirada de grupo de Supervivencia al principio de cada día. En caso de tener éxito, podrán evitar un encuentro o recuperar un nivel de Fatiga (a elección del Director de Juego). Esto representa su capacidad para elegir mejores caminos que eviten terrenos peligrosos, para encontrar refugio, etc.

### PRIMER DÍA

**Tambores en la noche.** Este escenario está escrito asumiendo que los héroes se marchan del pueblo caled de inmediato. El DJ es libre de mandar una patrulla de kanceros desnudos (2 por héroe) en su persecución. Durante la noche, los héroes oyen crujidos de madera acompañados de un estruendo y un martilleo; a lo lejos, también escuchan el sonido de tambores. Los sonidos se ven ocasionalmente acompañados de gritos ininteligibles. Esto obligará a los héroes a hacer una tirada de Miedo. Cualquier extra que falle la tirada echará a correr por el bosque. Si no le detienen y le traen con el grupo en tres asaltos, desaparecerá para no volver jamás (aunque regresará para atormentar a los héroes como una cabeza maldita, ver más abajo).

**Terror en el barro.** A primera hora de la mañana el cielo se oscurece y empieza a soplar un viento frío y ululante. Pronto los héroes se encuentran en plena tormenta. Llueve incesantemente hasta pasado el mediodía, y tanto los héroes como sus aliados deben hacer una tirada de Vigor o perderán un nivel de Fatiga, dado que la marcha se va volviendo más y más difícil. Por la tarde la lluvia amaina, pero esta zona del bosque se ha convertido en una ciénaga, lo que permite a Gulta Morn volver a manifestar su magia oscura. ¡Silenciosamente, una

gigantesca zarpa de barro surge por detrás del personaje que cierre la marcha del grupo e intenta aplastarle (tiene Pelear a d8 y Daño d12+2)! Si la garra logra un aumento, agarrará a la víctima según las reglas de Agarrar y seguirá causando daño automático cada asalto. Si el personaje emboscado falla una tirada opuesta de Notar contra el Sigilo de la garra (d8), la horripilante aparición también contará con la Ventaja.

La garra es totalmente inmune a cualquier ataque. Los héroes pueden intentar escapar (la garra no puede salir del fango), lo que activará una corta persecución (5 rondas, basada en Agilidad). Como los héroes se ven entorpecidos por el barro, la garra tiene Agilidad d6 y +4 a todas las tiradas de maniobra.

Pero sí que hay una forma de destruir la garra. Cada ronda que los héroes se pasen atacándola, tienen derecho a hacer una tirada de Notar (-4). En caso de éxito, se fijarán en una diminuta salamandra que hay en el barro. Esa es la fuente de la magia que anima a la garra, y puede ser eliminada con un ataque apuntado (-4), lo que cancelará el encantamiento. La salamandra puede ser identificada como una criatura mágica usando el poder *Detección Arcana*.

**La copa del Gigante Verde.** Justo antes del anochecer, el grupo vislumbra un enorme roble con unas antiguas runas caleds grabadas en él. Una de las ramas está retorcida, adoptando la forma de un receptáculo en el que se acumula el agua de lluvia, que la savia del viejo árbol ha vuelto de color verde. Con una tirada de Conocimiento (Arcano), un aventurero puede examinar las runas y entender que este es un lugar sagrado. Con un aumento, comprenderá también que el roble, conocido como el Gigante Verde, es una especie de dios del bosque y que, mientras los héroes se encuentren bajo sus ramas, ningún caled podrá hacerles daño.

Eso no quiere decir que el lugar sea seguro: el charco de agua de lluvia está imbuido de una poderosa magia. Es tóxica y beberla tendrá el efecto equivalente al poder *Veneno* lanzado con Brujería a d10. Mirar en su interior también es enormemente peligroso. El primer jugador que diga que su héroe examina el agua debería hacer una tirada de Espíritu. A continuación se describen las diferentes visiones que puede experimentar un héroe en función del resultado.

**Fallo.** El héroe ve una extraña cueva con el suelo lleno de hojas secas y las paredes cubiertas de extrañas inscripciones rúnicas. Un anciano, Gulta Morn, está sentado entre las hojas sumido en un profundo trance. De pronto, abre sus ojos felinos y amarillos y parece notar que alguien le espía. El héroe debe hacer una tirada de Miedo.

**Éxito.** El héroe avanza con sus compañeros por un bosque de sauces llorones. De repente, las suaves hojas de los árboles se vuelven afiladas como cuchillos y, en pocos momentos, todo el cuerpo del aventurero se ve cubierto de cientos de pequeños cortes. Aterrorizado, mira a su alrededor y ve unos corazones que parecen de hombres y que están palpitando bajo la corteza de los sauces. Este es un presagio del encuentro que está a punto de tener el grupo con los guerreros de savia. El



héroe no se verá sorprendido en el encuentro y también habrá obtenido una pista muy útil para acabar con esos esquivos enemigos.

*Aumento.* El héroe está sentado a horcajadas sobre un tronco que flota por un plácido río. Va moviendo el tronco gracias a una rama de roble. De repente, el agua empieza a burbujear y una horrenda criatura, con una boca del tamaño de una casa, aparece en la superficie para atacarle. El héroe arroja la rama a la boca del monstruo y la criatura desaparece. Esto es una premonición de la escena "Cruce del río" (ver más adelante). Si durante esta escena el héroe corta una rama del Gigante Verde y la arroja a la boca del remolino, el agua volverá a estar plácida de inmediato.

*Dos aumentos.* El personaje está al borde de un grieta, forcejeando con Gulta Morn. A pesar de ser casi solo pellejo y huesos, el druida tiene unas manos increíblemente fuertes y está estrangulando al héroe. Con un último esfuerzo, el héroe le arranca a Gulta Morn su collar de cabezas cortadas y lo hace añicos. De repente, el druida se convierte en cenizas y desaparece para siempre. Esta es una pista sobre cómo matar al espíritu de Gulta Morn en la última escena de la aventura.

## SEGUNDO DÍA

**Cabeza maldita.** La noche pasa sin novedades, aunque a lo lejos se escucha el rumor de los truenos. Los héroes y sus aliados deberían detenerse a descansar; de lo contrario, tendrán que hacer una tirada de Vigor para evitar perder un nivel de Fatiga. Si logran encontrar un refugio seguro y se relajan un poco, este es el momento perfecto para romper la tensión con un Interludio. Luego, al alba, podrán reemprender la marcha. Hace un día nublado y, aunque ha dejado de llover, el aire es denso y la vegetación más abundante que nunca. Vuelven a escucharse tambores lejanos, lo que intensifica la sensación de urgencia. Transcurrido un tiempo, el grupo llega a un pequeño claro. En su centro, verán un bastón clavado en el suelo con una cabeza cortada en la punta. Si los héroes han perdido un aliado durante la aventura, la cabeza pertenecerá a su compañero perdido, de lo contrario pertenecerá a Cuttrah, el cacique. Cuando los héroes la examinen, de repente abrirá los ojos y empezará a hablar con una voz infernal. Esto provocará una tirada de Miedo, cuyos efectos durarán toda la escena.

*"Dejad de intentar salvaros. ¡Pronto vosotros también pasaréis a formar parte del Collar de Muertos, como yo! ¡No podéis escapar de Gulta Morn!"*

En ese momento, la cabeza soltará una carcajada escalofriante y todos los personajes deberán hacer una tirada de Espíritu. El personaje con el resultado más bajo quedará tan angustiado que sufrirá los efectos del poder *Reducción de rasgo* (Espíritu) lanzado con Brujería a d10, hasta que el grupo llegue al otro lado del Hacha Divina. La magia maligna puede cancelarse con solo aplastar la cabeza. Eso hará que la monstruosidad explote, arrojando una lluvia de chispas malolientes (daño 2d6 en una Plantilla de Área Mediana).

El personaje que aplaste la cabeza debería ser recompensado con un beni.

**Guerreros de savia.** Los héroes están atravesando una densa zona con sauces salvajes, cuyos troncos están huecos y devorados por los gusanos. Unos cuantos guerreros caleds se han escondido dentro de los troncos. Se han embadurnado la piel con savia amarilla de sauce e invocado la protección de los árboles, de manera que son casi invisibles (Sigilo d12+1) mientras no salgan de los árboles. Esperarán a que los héroes estén cerca para intentar sorprenderles. Además, pueden moverse de árbol en árbol gracias a sus habilidades sobrenaturales: un guerrero caled que termine su turno en contacto con el tronco de un sauce puede empezar el siguiente turno en contacto con cualquier otro sauce del campo de batalla. Además, se le vuelve a considerar escondido (tirada opuesta de Notar contra el Sigilo del guerrero para localizarle). Coloca el doble de troncos que guerreros caleds haya en el campo de batalla, cada uno al menos a 6 pasos del siguiente. Sin embargo, los increíbles poderes de los guerreros tienen un precio: las almas de los guerreros de savia están vinculadas a los árboles y pueden morir si los troncos son destruidos (Dureza 7). Un héroe que haya tenido una visión al mirar al charco de agua de lluvia (ver más arriba) habrá adivinado su punto débil y no se verá sorprendido por ellos.

Si el grupo logra capturar e interrogar a un caled, este les revelará que hay una gran partida de guerra acercándose (ver la siguiente escena) y avisará a los aventureros de que no tienen ninguna oportunidad...

**(E) Guerreros de savia** (1 por héroe). Igual que el lancero desnudo, pero sin la habilidad especial de Guerrero desnudo. Van armados con pequeñas hachas de piedra (Fue+d6).

**Cruce del río.** El grupo llega por fin hasta el Hacha Divina. Una vez lo hayan cruzado, podrán alcanzar la seguridad del fuerte, pero no será nada fácil. Las fuertes lluvias han hecho crecer el caudal del río, y el puente de madera que conduce hasta las Tierras Fronterizas está hundido bajo varios metros de agua enfangada. Por lo tanto, el grupo deberá encontrar otra forma de cruzarlo.

Nadar es imposible, ya que la corriente es muy fuerte. La mejor forma de cruzar el río es construir una balsa improvisada. Para ello hace falta una tirada cooperativa de Reparar o Supervivencia (a -4) y media hora de tiempo. Nótese que los héroes lograrán construir la balsa aunque fallen la tirada, pero en ese caso será muy insegura. Una balsa básica tiene Dureza 4, más 2 por cada éxito y aumento en la tirada (hasta un máximo de 8). Cuando los héroes se disponen a lanzarse al agua, una gran partida de lanceros desnudos sale de la vegetación. Pero llegan tarde, y lo único que pueden hacer es soltar aullidos mientras arrojan enfurecidos sus lanzas (cuenta como un ataque de fuego de supresión contra todo el grupo).

Pero lo peor aún está por llegar. Cuando los héroes estén a medio camino cruzando el río, la magia oscura de Gulta Morn volverá a actuar: un oscuro remolino empieza a arras-



trar la balsa de los héroes hacia su turbulento centro. Los aventureros deberán remar con todas sus fuerzas para llegar a la otra orilla. Se trata de una tarea dramática en la que se puede cooperar, cuyo atributo será Navegar o Fuerza (a -2), y en la que los héroes deben conseguir cinco éxitos. Cada ronda en la que no se consiga ningún éxito, la balsa sufrirá 2d6 de daño. Si al final de la quinta ronda no han logrado completar la tarea, la balsa se desintegrará y los héroes deberán hacer una tirada de Nadar (a -2) para llegar a la otra orilla. Si se falla esa tirada, los extras serán absorbidos por el remolino, desapareciendo allí para siempre, mientras que los comodines sufrirán 2d8 de daño. Un héroe puede optar por coger a Kara para salvarla (la pobre muchacha no sabe nadar), en cuyo caso tendrá un -2 adicional a su tirada de Nadar, pero ganará un beni por su comportamiento heroico.

Otra forma más sencilla de evitar ahogarse consiste en arrojar una rama del Gigante Verde al centro del remolino. De estas forma, la maléfica magia de Gulta Morn quedará anulada y el remolino desaparecerá.

Los héroes por fin habrán regresado a las Tierras Fronterizas, y Fuerte Vanguardia está solo a cien metros, en lo alto de una colina. ¡Pero allí les aguarda una terrible sorpresa!

## FUERTE VANGUARDIA

*Avanzáis a trompicones colina arriba. Fuerte Vanguardia no es muy grande –apenas un puñado de barracones rodeados por una empalizada y protegidos por cuatro torres de madera–, pero hoy os parece más hermoso que el mismísimo palacio del emperador en Faberterra.*

Pide a los héroes que hagan una tirada de Notar. En caso de éxito, se darán cuenta de que algo no va bien. No hay centinelas en las almenas, ni humo que salga por las chimeneas. La puerta de madera está entreabierta. Una vez en el patio del fuerte, los héroes verán una pila humeante. Cuando descubran qué es lo que la forma, deberán hacer una tirada de Miedo. Las cenizas humeantes eran los soldados de la guarnición, que han sido salvajemente despedazados por algún horror indescriptible.

*Mientras intentáis procesar la macabra escena, unos gruñidos sordos os hacen giraros. De los establos surge una criatura de pesadilla. Es un oso del Bosque Negro, pero jamás habíais visto ninguno tan grande: mide más de tres metros de altura, sus garras están afiladas como espadas y su boca está manchada de sangre seca. Pero lo más aterrador de todo es el collar de cabezas cortadas que lleva colgado en su descomunal cuello. ¡Con un brillo amarillo de locura en los ojos, la criatura carga contra vosotros!*

El oso está poseído por el espíritu de Gulta Morn. Como los héroes han esquivado todas sus trampas, ha decidido intervenir en persona. Durante la noche tomó el control de esta enorme criatura, trepó las murallas del fuerte y masacró a toda la guarnición, para luego esperar a los héroes. Gulta Morn es muy pode-

roso, pero esta vez ha cometido un grave error: su espíritu reside dentro de la bestia, así que si el grupo logra matar al oso, también matará al maligno druida. El fuerte cuenta con algunos elementos que pueden usar, incluida una pequeña balista en las almenas. Con una tirada de Fuerza (a -2), que puede ser cooperativa, un héroe puede utilizarla para disparar al oso. (Daño: 3d8, Alcance: 25/50/100, PA 4, 3 rondas de combate para recargarla).



Oso del Bosque Negro

## TRAS EL COMBATE

Si los héroes logran destruir el collar o, aún mejor, matar al oso, se escuchará un terrible aullido que recorrerá todo el bosque. Es el grito de rabia de Gulta Morn. Si el collar es hecho añicos, el druida no morirá pero perderá temporalmente todos sus poderes, y no molestará al grupo durante un tiempo.

El aullido es tan fuerte que incluso los guerreros caleds al otro lado del río lo oirán y, asustados, emprenderán la retirada corriendo entre la densa vegetación.

Los héroes deberían enterrar a los muertos, tomar el control del fuerte y enviar un mensaje a los fuertes más cercanos pidiendo refuerzos (que llegarán en una semana). Los relatos de sus hazañas se extenderán a lo largo y ancho de la región en las siguientes semanas (+2 a su Carisma mientras estén en las Tierras Fronterizas), y probablemente serán ascendidos (también puedes optar por darles una recompensa de 400 lunas).

También han salvado a Kara, aunque a la chica ya no le queda familia (su padre está entre los muertos). Buscar un lugar seguro para ella podría ser el objetivo de una nueva aventura. Además, si no han matado a Gulta Morn, tarde o temprano volverá para vengarse...

## CRIATURAS Y PNJS

### Lancero desnudo

Estos hombres primitivos son los más temidos guerreros entre los caleds. Luchan de manera salvaje, protegidos únicamente por su propia ferocidad y por algunos tatuajes mágicos. Los tatuajes identifican a los diferentes clanes y se cree que otorgan grandes poderes. Estos guerreros en concreto pertenecen al Clan de la Comadreja Roja.

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

**Habilidades:** Escalar d6, Intimidar d8, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d8, Rastrear d6, Sigilo d8, Supervivencia d8.

**Paso: 6; Parada: 7; Dureza: 5**

**Equipo:** Lanza de punta de piedra (Fue+d6, +1 Parada, Alcance 1, dos manos, Distancia: 3/6/12), daga de piedra (Fue+d4).



### Habilidades especiales:

- **Tatuaje del Clan de la Comadreja Roja:** Los guerreros del Clan de la Comadreja Roja son conocidos por entrar en frenesí en cuanto huelen la sangre. Si hay algún personaje herido (o alguno aturdido por algún efecto violento) a menos de 6 pasos de un guerrero de la Comadreja Roja, el guerrero gana +1 a sus tiradas de daño.

- **Guerrero desnudo:** Mientras no lleve ninguna armadura, el lancero desnudo obtiene la ventaja Héroe en Taparrabos y puede absorber heridas aunque no sea un comodín (en este caso solo tira el dado de Vigor, sin dado salvaje). Esta habilidad no funciona si el lancero está bajo algún efecto de miedo o ha perdido una Prueba de Voluntades de Intimidar, ya que su dios no ve con buenos ojos a los cobardes.

### Mercenario Lobo Fronterizo

Los Lobos Fronterizos fueron fundados hace veinte años por Skragos Caracalva, quien en tiempos fuera un bandido tumulario, y que fue absuelto de sus delitos por el Conde de Felantium. Hoy en día se los conoce por ser una de las compañías más despiadadas del norte, e incluso los bárbaros los temen. A los Lobos se pueden unir hombres de cualquier raza o clase, mientras luchen con valentía y obedezcan las órdenes. Son reconocibles por la piel de lobo, cabeza incluida, que llevan echada sobre su armadura, así como por su escalofriante grito de batalla (ver más abajo).

Los camaradas de los héroes en esta aventura son: Rufus y Pontios (hermanos nacidos en las Fronteras), N'Goba (miembro de las Tribus de Marfil) y Leus (syranthiano).

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6

**Habilidades:** Disparar d6, Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6, Supervivencia d6.

**Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 6 (1)**

**Equipo:** Armadura ligera (+1), hacha de batalla de bronce (Fue+d8), escudo pequeño (+1 Parada), yelmo ligero (+1), arco (Daño 2d6, Distancia: 12/24/48) o 2 jabalinas (Fue+d4, Distancia: 4/8/16).



### Habilidades especiales:

- **Aullido de lobo:** Una vez por batalla, los Lobos pueden soltar su terrible grito de batalla, que es muy similar al aullido de un lobo de verdad. Eso les permite hacer un intento gratuito de Intimidar, con una bonificación +2, que no cuenta como acción.



### Oso del Bosque Negro

Estas enormes criaturas han habitado el Bosque Negro desde los albores del tiempo, cuando terrores como ellos gobernaban los bosques del norte.

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+4, Vigor d8

**Habilidades:** Nadar d6, Notar d8, Pelear d8.

**Paso: 8; Parada: 6; Dureza: 12 (9)**

### Habilidades especiales:

- **Armadura +3:** Capas de grasa y un pelaje muy grueso.

- **Abrazo de oso:** En realidad los osos no "abrazan" a sus víctimas, sino que emplean todo su peso para intentar inmovilizarlas y así poder despedazarlas con sus garras y sus dientes. Un oso que impacta con un aumento ha inmovilizado a su enemigo. El oponente solo puede intentar escapar del "abrazo" durante su acción, lo cual requiere un aumento en una tirada de Fuerza enfrentada.

- **Garras:** Fue+d6.

- **Tamaño +3:** El oso del Bosque Negro mide 3 metros de altura y pesa casi 700 kg.

- **Espíritu poseído:** El oso está poseído por el espíritu del druida caled Gulta Morn, lo que le da la ventaja Resistencia Arcana. Sin embargo, si el oso resulta muerto, el druida también morirá.

- **Debilidad (Collar de los Muertos):** Gulta Morn controla al oso mediante su collar. Si los héroes logran romperlo (ataque apuntado a -4, Dureza 5), el hechizo quedará cancelado. En ese momento, cuando el oso reciba una carta de acción de tréboles, decidirá huir de vuelta al Bosque Negro. Debido al tamaño del oso, el ataque apuntado solo puede intentarse con un arma de cuerpo a cuerpo si los héroes se encaraman al cuerpo de la bestia (lo cual se puede realizar imponiéndose en un Truco de Agilidad) o saltan desde arriba. De lo contrario, solo podrán usar armas de proyectiles o con Alcance 1 o más para conseguirlo.