



EL PODER DE ANTAÑO

Una aventura para Goblins & Grutas ambientada en Ismere
por David F. Fernández (Skarfester)

INTRODUCCIÓN

Ya es mediodía. Marcháis a paso ligero por un sendero cubierto de hojarasca entre grandes árboles que tapan parte de la luz solar. Un cazador os dijo que si os dabais prisa podríais llegar a una pequeña aldea antes del anochecer.

Tras tomar una curva observáis manchas de sangre aún frescas sobre las hojas. Al mirar más detenidamente encontráis una moneda de plata cubierta de sangre y tierra. El reguero os lleva fuera del camino. Unos metros más allá veis a una persona recostada contra un árbol. Podéis oír su respiración entrecortada. Cuando el extraño os ve desenvaina una pequeña espada y apunta en vuestra dirección.

-¡Alejaos! ¡Marchaos de aquí!

Tiene la mano izquierda sobre un costado, todo cubierto de sangre.

Su cara pálida refleja claramente el dolor que está soportando.

resistirá con las pocas fuerzas que le quedan. También pueden esperar a que se desmaye.

Lo lógico es que intenten curarlo y llevarlo hasta la aldea. La herida es un corte bastante feo.

Si revisan sus pertenencias encontrarán la espada, un saquillo con 4 monedas de plata y un fardo con comida para varios días, una cantimplora, una manta, un cofre cerrado con llave y un pergamino sellado con el mismo diseño que su broche.

La aldea

Es muy pequeña y viven pocas familias de cazadores y leñadores. Serán hospitalarios y se harán cargo del extraño, que deberá quedarse para su recuperación. No lo conocen y creerán que es uno más de la partida. Preguntarán qué ocurrió, a dónde van y ese tipo de cosas. Dejarán dormir a los Pjs en un establo y les darán de comer a cambio de unas pocas monedas.

Pueden informar acerca de las rutas y poco más.

LA AVENTURA



IMPORTANTE: A partir de aquí sólo el goblinmaster puede seguir leyendo.

I - EL ENCUENTRO

El sujeto viste ropas bastas de viaje, entre las que destaca una capa azul oscuro con un broche en forma de águila. Su espada tiene sangre seca en el filo.

El sujeto tratará de echar a los Pjs y no aceptará ayuda alguna. Los amenazará con la espada que apenas puede sujetar. Su estado es grave. Reducirlo no será difícil, aunque se

Al día siguiente el extraño estará despierto y su actitud habrá cambiado. Ahora se muestra más abierto con los Pjs. Se llama Eluf. Les da las gracias pero no hablará mucho más. Dirá que la herida se la hizo un bandido. Lo único que le importa es su fardo y comprobará que esté intacto. Eluf tratará de averiguar cuanto pueda acerca de los Pjs. Si han abierto sus cosas (el pergamino o la caja) los reprenderá y la cosa será más difícil. Aquí importa mucho el tacto y las sociales de los Pjs para convencerle de que puede confiar en ellos.

Eluf no tiene muchas salidas así que aunque reticente, si los Pjs consiguen ganarse su confianza al final les pedirá ayuda.

La misión

Eluf tiene la misión de hacer llegar el cofre a un maestro llamado Vermund que vive en Rosstad a unos 5 días de viaje. Pedirá a los PJs que la lleven a cabo por él, y a cambio promete que Vermund les recompensará.

La misión le fue encomendada por Jaarg Jaargsen, su señor, cuyo símbolo es el águila. Él escribió el pergamino que deberán presentar al maestro.

No querrá dar más detalles, pero insistirá en que es de vital importancia que el cofre llegue a su destino y que bajo ningún concepto deben abrirlo.

No conoce qué hay dentro, sólo sabe que hay un objeto maléfico que no puede caer en malas manos.

No hablará de ningún peligro en particular, pero les aconseja rapidez y máxima discreción. No deben hablar con nadie acerca del asunto.

Aquí los PJs deciden, aunque la recompensa o la necesidad (si alguno de ellos ha utilizado el brazalete) les debería empujar a aceptar la misión.

Eluf les dibujará un pequeño mapa de la ruta que deben seguir.

II - PRIMER DÍA DE VIAJE

Dejan el pueblo y siguen por el sendero. No se cruzarán con nadie ni ocurrirá nada anormal. Al atardecer divisarán una pequeña granja a una media hora a pie desde el camino. Sus habitantes son hostiles y los recibirán armas en mano. Pedirán a los PJs que se marchen y negarán cualquier ayuda o colaboración. Si se acercan darán muestras de atacar. Si los PJs consiguen buenas tiradas de sociales se calmará algo la tensión, pero seguirán exigiendo que se vayan. A cambio les dirán que hay un granero viejo al otro lado del camino y que pueden pasar allí la noche. Nada más.

El granero está efectivamente al otro lado del sendero, medio derruido y oculto entre matorrales. Nada destacable durante la noche.

III - SEGUNDO DÍA DE VIAJE

Pocas horas después de partir llegarán al Camino de Los Valles, grande y plano, por donde pueden circular carros. Se cruzarán con uno que va hacia el norte y que lleva cebada y trigo. Lo conducen dos hombres que van a vender a las ciudades costeras del norte. Les aconsejarán que hagan parada en la posada

que hay pasado el puente, ya que este tramo del camino es peligroso por la noche (bandidos).

Medio kilómetro después de cruzar el puente llegarán a la posada. Si no se han entretenido será bastante pronto y se podrán plantear continuar avanzando hasta que anochezca (2-3 horas más de luz).

Si deciden pasar de largo, un hombre desde la posada los llamará y les recomendará que se queden porque acampar al raso resulta peligroso en esa zona.

Si aún así deciden seguir adelante no se cruzarán con nadie más. Durante la noche ponles alguna criatura que busque comida para que se distraigan un poco: oso, serpiente, lo que quieras, pero que sea testimonial, no te pases.

La Posada

Destaca por la empalizada de estacas de madera que tiene alrededor. El patio es muy grande, así como los establos. Hay varios carros y una docena de mulas y potros de carga. El edificio tiene dos plantas, con un anexo donde están las cocinas.

Los recibe el posadero jefe en persona, que estaba charlando con un cliente. Les ofrecerá alojamiento (habitación o sala compartida), comida y bebida. A los varones les ofrecerá también mujeres.

Les contará que no hay ningún otro asentamiento a menos de un día de viaje en cualquier dirección y por ello es una parada estratégica en el Camino de Los Valles. Ese aislamiento hace que la zona sea propensa a ataques de bandidos, por eso todo el mundo para aquí y viaja de día.

Efectivamente todos los viajeros portan algún tipo de arma, con lo que los PJs no llamarán demasiado la atención.

El posadero les hará todo tipo de preguntas pero aceptará cualquier cosa que le cuenten, ya que tampoco le importa demasiado.

Los PJs mujeres llamarán la atención y recibirán silbidos y proposiciones indecentes. Algún borracho tratará de propasarse, a poder ser con el Pj "convertido", si se da el caso.

En total habrá una veintena de huéspedes. La mayoría comerciantes deod que van o vienen. Otros viajan por motivos familiares. Hay un grupo de gastfyr que vuelven a la costa donde tienen atracado su barco. Hay un enano solo en un rincón. No le gusta hablar (a menos que haya un enano en el grupo). Viaja más allá de Los Valles, a su casa en las montañas.

Los PJs pueden ofrecer hacer el camino con otros que vayan al sur. Algún deod podría aceptar llevar a 2 o 3 en carreta y podrían convencer a otros para comprar alguna mula.

Podrán obtener información de la zona, pero nadie conoce a Eluf o a Vermund.
La mujer del posadero supervisa las cocinas y a las prostitutas, que son media docena aunque varias ya están ocupadas.

La camarera

Dos de los hijos de los posaderos sirven las mesas. Sólo hay una mujer sirviendo, flaca y musculosa, con una larguísima coleta negra. Es twegen, pero sólo alguien que conozca bien esta raza sabrá distinguirlo.

Uno de los huéspedes trata de abusar de ella cuando ésta pasa junto a su mesa, a lo que responde con un tremendo codazo que envía al sujeto directo al suelo. Se oyen risas en la sala, pero el hombre se levanta enfurecido y agarra violentamente a la muchacha, a la vez que saca un cuchillo del cinto para amenazarla:

-Como vuelvas a pegarme te corto el cuello-le suelta.

-Yo no estoy en venta -responde impasible la chica. Eso enfurece aún más al hombre.

-Eso ya lo veremos... Esta noche te vienes conmigo -Se dirige al posadero en voz alta:

-Pagaré por ella el doble que por las otras - Hace el gesto para llevarse a la chica, pero ésta no se mueve.

-Vamos Grod, déjala, ya tienes a las otras -Le dice un camarero, sin alarmarse.

-¡Muévete! ¡Muévete o te rajo! -grita fuera de sí, mientras acerca el cuchillo al cuello de la muchacha. Y en ese justo momento, con un movimiento fugaz y contundente la chica asesta varios golpes al hombre mientras lo desarma, lo estampa contra una mesa y clava el cuchillo en la madera a dos dedos de la nariz del pobre desgraciado.

-La próxima vez pincharé carne -le susurra al oído. Luego se va y prosigue con sus tareas, mientras el hombre trata de recuperarse como puede, sangrando por la boca.

Esta vez no hay risas.

La chica es algo arisca, pero si los Pjs trataron de intervenir en el incidente y muestran buena educación no le importará charlar con ellos un rato. Será ella quien les sirva.

Dice que se llama Mia y que viene de Los Valles. Si conocen su condición de twegen les revelará entonces su verdadero nombre: Kina. Si la conversación fluye ella les preguntará el motivo de su estancia, hacia dónde van... etc. Ella dejó atrás el clan en el que vivía y trabaja aquí para conseguir el dinero necesario para ir a los puertos del norte y viajar hasta la tierra de donde era originaria su madre.

No se unirá a los Pjs, aunque le ofrezcan algún tipo de recompensa. Con lo que ganará aquí tendrá lo suficiente para el viaje, así que

no le interesa nada más. Les ofrecerá viajar con ellos hasta la costa, cuando vuelvan a pasar por aquí.

Esto servirá como enlace para una siguiente aventura.

IV - TERCER DÍA DE VIAJE

Si hacen el viaje acompañados por gente de la zona (comerciantes, granjeros...) no ocurrirá nada relevante durante el día y llegarán a la Puerta de Los Valles al atardecer. Se trata de dos monolitos de piedra colocados a ambos lado del camino. Los valles en sí están varios kilómetros más adelante, pero a partir de aquí el terreno empieza a aplanarse y ensancharse ostensiblemente y se divisan algunas granjas a lo lejos. Un rato después encontrarán el camino que se desvía hacia el este, en dirección al monte.

Pueden optar por hacer noche en alguna granja. Sus habitantes están acostumbrados a ello y es lo que harán el resto de viajeros que acompañana los Pjs. De todas formas esta zona no es peligrosa para acampar.

El comerciante en apuros

Si emprendieron el viaje solos (o acompañados del enano) tendrán un encuentro a mitad de trayecto.

Un hombre les espera en el camino, inmóvil. Viste sencillas ropas de cuero, ni capa ni bolsa ni armas. No tiene aspecto de granjero ni se parece a los comerciantes que vieron en la posada. Cuando están cerca de él, éste sale a su paso y les saluda con una reverencia.

- Saludos nobles viajeros, soy un comerciante en apuros que necesita la ayuda de gente fuerte y generosa -.

Se mostrará muy afable y les contará su problema: viaja hacia el norte en una carreta. La noche lo cogió en medio del camino y se desvió para acampar, pero una rueda cayó en un socavón y no es capaz de mover la carreta.

Les replicará ayuda, e incluso les prometerá una recompensa. El hombre intentará que le sigan fuera del camino, a través de un pequeño claro entre los matorrales.

Si se fijan no verán marca alguna de carro en el terreno. Él responderá que entró por otro lugar. Puede que los Pjs sospechen de él (deberían) pero siempre tendrá respuestas para todo. Los llevará un trecho campo a través, cada vez más dentro del bosque. No parará de hablar, dando las gracias y diciendo que ya casi están.

Es un cebo. Sus compañeros bandidos esperan ocultos sobre los árboles,

sosteniendo una red que harán caer sobre los Pjs cuando pasen por debajo. Ponles una dificultad alta para poder descubrirlo, dependiendo de lo cautelosos que vayan.

El sujeto tratará de reunirlos y a la señal de "¡Allí!" (para que miren a otro lado) se apartará de un salto mientras la red cae sobre los Pjs. Si éstos han descubierto la trampa, rápidamente dará la señal, pero será más difícil que la red los atrape. Utiliza el sentido común y/o alguna tirada de dados para determinar cuántos Pjs quedan atrapados. Tal vez no iban todos juntos, o algunos se dieron cuenta a tiempo.

Una vez atrapados, los bandidos se lanzarán sobre ellos con palos para reducirlos y robarles. Serán dos más que los Pjs. Cualquier acción que quieran llevar a cabo bajo la red tendrá una dificultad adicional (moverse, desenvainar un arma, etc.). Aplícales un -3 al combate. Necesitarán varias tiradas exitosas para salir y puede ser más rápido si intentan cortar la red. Resuélvelo como prefieras.

Los bandidos no tienen intención de matarlos, sólo robarles. En cuanto se vean en desventaja, huirán.

Si los Pjs pierden, se quedarán con lo puesto. Obviamente perderán el objeto mágico, a no ser que alguno lo lleve puesto. En ese caso deberían seguir rastros hasta llegar a la guarida de los bandidos. Improvisa a partir de aquí, pero si consiguen llegar a la guarida (ya sea por recuperar pertenencias, porque han apresado a uno y le han obligado a llevarlos hasta ahí o porque han seguido a alguno otro que huía...) dales una buena recompensa. Se la han ganado pese al retraso en su misión.

Habrán perdido más o menos tiempo con este encuentro, así que necesitarán un día más para llegar hasta la Puerta de Los Valles (En realidad sería menos, pero así es más fácil enlazar con el resto de la aventura). Incluso puede que necesiten volver a la posada para curarse.

V - EL CAMINO A ROSSTAD

El desvío poco a poco va ganando altura y se va adentrando en la espesura. Al cabo de un par de horas desde que dejaran atrás el desvío tendrán un encuentro muy especial.

Por detrás suyo un hombre los reclama. Porta una capa azul oscuro con un broche en forma de águila. Se presenta como Guntar.

La historia

Guntar y Eluf fueron escogidos por Jaargen para custodiar el objeto hasta entregarlo al

maestre. Los dos eran hombres de confianza, pero el maléfico poder que Jaarg decía que poseía el objeto obsesionó a Guntar. Su ambición hizo el resto y quiso poseerlo para su propio beneficio.

Trató de robarlo pero Eluf lo descubrió y hubo enfrentamiento. Guntar hirió gravemente a su oponente, pero en la refriega acabó cayendo por un barranco. Eluf dudaba de si seguiría con vida o no, pero no podía arriesgarse y emprendió inmediatamente la marcha. Al día siguiente fue descubierto por los Pjs.

No mencionó nada de su compañero porque necesitaba urgentemente que alguien lo ayudara con la misión y lo sucedido podría generar dudas o temores. Confiaba en que Guntar no estuviera mucho mejor que él y se quedara atrás.

Éste había quedado inconsciente, pero no tenía heridas graves. Cuando pudo recuperarse empezó la búsqueda de su compañero.

Llegó hasta la aldea, sin una idea clara de dónde estaría Eluf y los aldeanos reconocieron su atuendo. Asumieron que sería de su misma gente y Guntar pudo enterarse de lo ocurrido antes de que Eluf fuera avisado de su presencia. Tuvo que huir rápidamente; Eluf lo delataría en cuanto se enterase.

Pese a llevar retraso y no estar en condiciones óptimas, conocía muchos atajos en el bosque y sabía por dónde pasarían los Pjs. En la posada se enteró de su paso (aunque no se hospedaran, alguien los vio pasar) y así es como logró alcanzarlos al fin.

Viste ropas de viaje semejantes a las de Eluf, con algunos cortes y desgarros. Es bastante más corpulento y lleva también mochila y espada.

Les hablará de la misión, de Eluf y del resto, para dejar patente que conoce el caso y no es un impostor. Conoce por los aldeanos la versión que dio Eluf, así que les dirá que fueron atacados y que si Eluf no dijo nada es porque lo daba por muerto.

Dirá que encontró a Eluf en la aldea y que se lo contó todo. Les dará mil gracias en su nombre y tratará amablemente de que le sea entregado el cofre para continuar con su misión. No se acordará de pedir el pergamino. Pequeño detalle que tal vez se les pase por alto a los Pjs...

Si no abrieron el cofre

Los Pjs quizá le pregunten por la recompensa, o pedirán ir con él. Guntar les dirá que la recompensa la tendrán cuando lleguen, pero que la misión es muy importante y debe partir cuanto antes. Les recordará que la misión le

fue encomendada a él.

Si los Pjs no pican, tampoco insistirá demasiado; no quiere causar sospechas. Pedirá por lo menos llevar el cofre él mismo.

Durante el resto del día se comportará con normalidad, amable, y esperará su oportunidad de huir con el cofre durante la noche. Si hacen turnos de guardia pedirá hacer uno. Si no le entregan el objeto intentará con sigilo apoderarse de él y atacar por sorpresa a algún Pj si fuera necesario.

Huye en dirección sur, bosque a través. Si lo alcanzan presentará batalla.

Si le pierden la pista su misión habrá acabado en fracaso. Puedes ayudarles haciendo que se topen con un grunfolk que les indique por dónde ha visto pasar a Guntar, para que tengan otra oportunidad.

Si algún personaje usó el brazalete

Si le cuentan lo ocurrido (el caso es que no tiene ni idea de qué objeto es ni de qué hace) se quedará estupefacto. Averiguará lo que pueda del objeto y de sus efectos y quedará visiblemente afectado. No se esperaba esto.

Pensará en ello durante la marcha y tomará la decisión de hacerse con el objeto de alguna manera, aunque no sabe cómo. Por el momento querrá secuestrar al portador y llevarlo lejos.

Para conseguirlo, se inventará que él puede intentar sacar el brazalete. Exigirá quedarse con el portador a solas para concentrarse en el hechizo. Para distraerlos les pedirá que mientras tanto busquen hierbas calmantes para después y esperen a que vuelvan. Se lo llevará todo lo lejos que pueda, hablándole de que intentará un hechizo para anular magia y tal, para que se calme. Le entregará unas hojas extrañas y le pedirá que las mastique, que servirán para evitarle posibles daños por el hechizo.

Insistirá hasta que lo haga y, si no hay manera, lo amenazará con un puñal. Si el PJ trata de resistirse o de gritar, Guntar lo apuñalará. Trata el ataque con ventaja clara para él.

Las hojas son sedantes y alucinógenas y el que se las tome quedará aturrido y desorientado a los pocos minutos. El efecto dura una hora aproximadamente. Son raras y poco conocidas (lo que no quita que un PJ con conocimientos de hierbas pueda identificarlas).

Si puede reducir al PJ ya sea con la droga o con la espada lo atará, amordazará y huirán todo lo rápido que pueda. Conoce bien la zona, pero al llevar consigo al PJ (si no es muy grande cargará con él) no avanzarán muy deprisa. La dificultad de la persecución

radicará en lo rápido que se enteren los Pjs de lo que ocurre realmente.

Si lo alcanzan, amenazará con matar al cautivo.

Presentará batalla en cualquier caso, si no le quedan más salidas.

Si le pierden la pista puedes terminar la aventura como fracaso, o utilizar la ayuda del grunfolk. Aquí el fracaso implicaría, además, la muerte del PJ cautivo, que aparecería con el brazo cercenado y sin el brazalete.

VI - ROSSTAD

Si han tenido éxito y han continuado con su camino, al día siguiente llegarán al pueblo de Rosstad, situado en la falda de una montaña desde donde se pueden ver Los Valles en toda su amplitud. El camino ha ganado en pendiente y dureza conforme se acercaban al poblado. Es un núcleo relativamente grande, con casas de piedra, corrales y varias fraguas. Hay una mina en las cercanías, fuente principal de sus recursos.

La casa de Vermund es un torreón situado junto a dos pequeños templos dedicados a Grund y Ligfyr.

En la entrada hay un par de guardias que les darán el alto. Tengan o no el pergamino, una nutrida guardia les pedirá que dejen las armas y los escoltarán adentro.

Tras una larga espera los conducirán a una sala donde conocerán a Vermund.

Se trata de un deod de cierta edad que viste una larga túnica marrón y una capa de pieles. Porta varios collares y adornos que denotan su estatus.

Interrogará al grupo acerca de todo lo ocurrido. Es algo severo pero tratará bien a los Pjs, ofreciéndoles comida, curas y alojamiento. Si le preguntan acerca del objeto no dudará en contarles qué es y cuál es su curioso poder.

Si traen a Guntar éste lo confesará todo.

El final dependerá de lo bien que hayan llevado a cabo la misión y de lo convincentes que resulten ante Vermund. Conoce lo ocurrido por un mensaje de Eluf, vía paloma, aunque esperará a oír su versión.

Si lo hacen bien y entregan el objeto sano y salvo, Vermund estará muy agradecido y les dará una buena recompensa. Les ofrecerá además trabajar para él.

Si usaron el brazalete, o tratan de mentirle, Vermund los recriminará a gritos y se enfurecerá.

Quitará el brazalete con un sortilegio, les dará una recompensa menor y les pedirá que se

larguen.

Y si se llegaran a presentar sin el objeto no recibirán ninguna recompensa, obviamente, aunque no les negará comida y reposo.

Eluf está recuperándose. Los aldeanos corrieron la voz y la gente de Jaargen se enteró de todo varios días después de la marcha de los Pjs.



ANEXOS

Sobre la aventura

Esta aventura no tiene requisitos específicos para los Pjs. Podrían estar regresando tras completar otra aventura, o podrían dirigirse a otro lugar siguiendo una campaña, etc. La región está habitada mayoritariamente por deod.

La gracia, a parte de conseguir completar la misión con éxito, es ver si los Pjs resistirán la tentación de examinar y usar el brazalete encantado. Deja claro en boca de Eluf o de Guntar que no tienen ni idea de lo que es, pero que les han advertido sobradamente de su terrible poder. Que les pique la curiosidad.

El Brazalete

El cofre que lo contiene es de pequeñas dimensiones, completamente metálico. Está cerrado y la llave no está disponible. Abrirlo con maña no debería ser muy complicado para un PJ con buenas habilidades. También pueden probar la fuerza bruta. Esto se podría resolver con una tirada de fuerza + arma contra dificultad de 10 u 11, por ejemplo. Si necesitan varios golpes para abrirlo, haz que se les rompa un arma. Baja la dificultad si se les ocurre algún método más ingenioso.

Dentro, envuelto en tela, está el objeto mágico: un brazalete de plata.

Es de factura sencilla y el tiempo le ha quitado algo de brillo. Tiene grabados cuatro símbolos y un pequeño texto escrito en la

lengua de Los Antiguos (deod).

Los símbolos representan las cuatro esencias y el texto dice: "Las mismas esencias, diferente naturaleza".

Quien se lo ponga no notará nada raro en principio, pero si intenta quitárselo descubrirá que no puede. Por mucho que lo intente, el brazalete no cederá. Sólo hay dos maneras de quitarlo: con magia o cortando el brazo.

Al día siguiente, cuando despierte, el portador habrá cambiado de sexo. Será la misma persona pero en su versión del género opuesto. Este es el terrible poder del brazalete. El efecto es permanente mientras porte el objeto.

Se puede producir una escena muy interesante y divertida cuando el resto de Pjs despierte y se encuentren con el "nuevo" compañero.

La lengua de Los Antiguos está muerta y olvidada así que no podrán descifrar la inscripción a no ser que algún PJ tenga conocimientos relacionados.

El brazalete se creó utilizando las 4 esencias, y para desactivarlo se necesitan igualmente. Eso significa que sólo un deod puede desactivarlo por sí mismo, aunque también es posible que varios individuos se unan para desactivar las esencias.

Los Pjs pueden llegar a estas conclusiones si examinan la naturaleza mágica del objeto, aunque desactivar esencias requiere un gran poder (dificultad elevada).

Si quieres representar el cambio de sexo en los atributos del PJ simplemente suma 1 punto a la fuerza y réstalo a la agilidad en caso de pasar de mujer a hombre y al revés en el caso contrario. No es lo más realista pero es fácil de aplicar en el G&G.

Otro método consistiría en aplicar un +1 a la fuerza cuando se trata de fuerza bruta y un -1 a la fuerza cuando se trata de resistencia/constitución (como en los puntos de vida) al convertirse en hombre y al revés al convertirse en mujer. Los hombres son más fuertes pero las mujeres tienen mejor constitución.

PNJ

Los granjeros

Los Pjs no deberían llegar al enfrentamiento pues sólo defienden su granja y a su familia. Ante la puerta esperan el padre, dos hijos mayores y uno de menor de edad. Portan hazadas, guadañas y jabalinas. No atacarán abiertamente; sólo tratan de ahuyentar al grupo.

El enano

Es posible que los Pjs consigan convencerlo para acompañarlos parte del camino. Porta un hacha y un justillo de cuero.

FUERZA	6	COMBATE	4
AGILIDAD	2	CONOCIMIENTOS	6
INTELIGENCIA	3	SOCIALES	3
PORTE	4	LATROCINIO	2
		MAGIA	1

Los bandidos

Son delincuentes de poca monta, más ladrones que luchadores. Portan bastones y dagas, sin armadura.

FUERZA	3	COMBATE	3
AGILIDAD	5	CONOCIMIENTOS	4
INTELIGENCIA	2	SOCIALES	2
PORTE	2	LATROCINIO	7
		MAGIA	1

El cabecilla de los bandidos

Sobresale del resto en labia y poco más. Un compañero le pasará una espada. Huirá igual que el resto.

FUERZA	3	COMBATE	2
AGILIDAD	4	CONOCIMIENTOS	5
INTELIGENCIA	3	SOCIALES	7
PORTE	6	LATROCINIO	5
		MAGIA	1

Guntar

Es alto y fornido, un portento físico y hábil con la espada. Lleva armadura de cuero.

FUERZA	6	COMBATE	7
AGILIDAD	5	CONOCIMIENTOS	3
INTELIGENCIA	3	SOCIALES	3
PORTE	4	LATROCINIO	4
		MAGIA	1

Mapa

En el mapa que Eluf dibujará a los Pjs no aparecen las granjas ni la posada.

Notas del autor

Si tienes comentarios, dudas o rectificaciones acerca de esta aventura o simplemente me quieres contar qué tal fue la partida, puedes escribir en el libro de visitas de mi web: <http://www.skarfester.ya.st/>
Te estaré muy agradecido.

Créditos

Goblins & Grutas es un juego de rol gratuito creado por Esteban Juan García de la Cruz (Agis Silverfish).

Ismere es una ambientación medieval-fantástica para el G&G ideada por el propio Agis.

Ambos textos y otros se pueden encontrar en mi página web.

La foto de portada es una modificación de una original de treehouse1977 publicada bajo una licencia Creative Commons *Reconocimiento-Compartir bajo la misma licencia 2.0 Genérica*.

Enlace a la imagen original:

<http://www.flickr.com/photos/treehouse1977/3150020073/>

La foto original del cofre es obra de Daniel Bertúa publicada bajo una licencia Creative Commons *Reconocimiento 2.0 Genérica*.

Enlace a la imagen original:

<http://www.flickr.com/photos/21685589@N00/995879169/sizes/m/>

El mapa lo creé con el editor del juego Battle For Wesnoth, publicado bajo licencia GPL.
Página oficial:
<http://www.wesnoth.org/>

Esto significa que eres libre de copiar y distribuir esta obra, así como de modificarla y hacer obras derivadas, con la condición de que dejes bien claro que yo soy el autor original (David F. Fernández).

Licencia

Esta obra está bajo una licencia
Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite
<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es>

