

El bosque hambriento

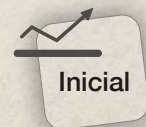
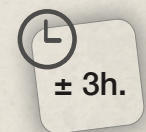
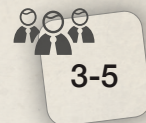
«EL BOSQUE HAMBRIENTO» ES UNA AVENTURA BREVE diseñada para jugadores que se aproximan por primera vez a **Symbaroum**, o que apenas han dado sus primeros pasos con el juego. Puede ser una interesante alternativa a *La tierra prometida*, la aventura de iniciación que incluye el libro básico, si al grupo le apetece centrarse en elementos de la cultura bárbara y dar un primer paseo por el bosque.

PARA FACILITARTE EL trabajo te proponemos hasta cinco personajes pregenerados que puedes repartir entre tus jugadores, según sus preferencias. No es obligatorio usarlos todos, pero las pruebas de juego se han realizado con un grupo de cuatro personas, así que la aventura supondrá un reto mayor para grupos de tres jugadores y resultará más sencilla para grupos de cinco. Aun así, recuerda a tus jugadores que la vida en Ambria y el interior de Davokar nunca es sencilla; el sistema de juego está diseñado para reflejar la crudeza de esta tierra y los peligros implacables que acechan en la oscuridad.

En esta historia vamos a asomarnos a las entrañas de Davokar. La acción arranca en el asentamiento bárbaro de Karvosti y moviliza a los personajes para que se internen en el bosque. Primero deambularán por parajes de Davokar la

Luminosa y visitarán la aldea de Viejo Cruce, que ha sido atacada por una posible abominación. En busca de la criatura, los personajes tendrán que adentrarse en lo profundo del bosque y visitar un rincón oscuro y olvidado, un lugar donde yacen unas ruinas situadas en Davokar la Oscura. Los jugadores (y sus personajes) van a aprender sobre las particulares costumbres de los bárbaros y los peligros salvajes de Davokar, aunque la lección más importante tendrá que ver con el descubrimiento de la antigua corrupción que medra en la espesura y su capacidad para abrirse camino entre las debilidades y mancillar toda forma de vida.

El bosque hambriento está dividida en cinco escenas, más una escena adicional de cierre, y ha sido diseñado para jugarse en una única sesión cuya duración puede variar en función del estilo de juego del grupo.



Personajes Pregenerados

ESTOS SON LOS posibles protagonistas de la historia. Repártelos como creas conveniente entre tus jugadores. Ídemer el cazatesoros es un personaje clave para la trama y siempre debería estar presente.

Una vez repartidos los personajes, y en caso de que sobre alguno de ellos, te recomendamos que los conviertas en personajes no jugadores aliados y que los controles tú mismo durante la aventura, sin entrar en más detalles, y de ese modo podrás

facilitar ese personaje a cualquier jugador que tenga la mala suerte de ver perecer a su personaje inicial. Tienes más detalles sobre cómo controlar a los personajes no jugadores aliados en la página 175 de **Symbaroum**.

Todos los personajes tienen un breve trasfondo que ayudará a los jugadores a situarse en la aventura y descubrir sus objetivos personales. El objetivo grupal quedará claro durante la primera escena: dar con la criatura para eliminarla y/o estudiarla.

Hora, bruja de Karvosti

«Existe un pacto entre el bosque y nosotros. Cuando se rompe, comienzan los problemas».

Eres una de las brujas más jóvenes de Karvosti y debes ganarte el respeto de tus mayores. Crees que has aprendido lo suficiente como para merecerte una mejor posición en el cabildo, pero te han dicho que eso solo son palabras y que debes demostrar tus aspiraciones con hechos concretos.

Sucesos terribles han ocurrido en las últimas semanas. Por un lado, el ataque de una criatura a la pequeña aldea de Viejo Cruce, y por otro, algo masacró a un grupo de Exploradores de la Reina en las cercanías de Karvosti. Las brujas creen que el responsable, en ambos casos, es un troll, pero si es así, el ataque a la aldea está transgrediendo el pacto ancestral entre las gentes de Karvosti y los trolls. Si quieres ganarte un mayor crédito entre las tuyas deberás investigar estos hechos... y castigar al culpable, si procede.

HORA	
Raza	Humana (bárbara)
Rasgos	Contactos (brujas de Karvosti)
Ágil 13, Atenta 10, Diestra 10, Discreta 5, Fuerte 11, Inteligente 7, Persuasiva 9, Tenaz 15	
Habilidades	Alquimista (principiante), Erupción de larvas (principiante), Brujería (principiante), Combate sin armas (principiante), Ojo místico (principiante)
Armas	Cayado 1D6 (Romo), combate sin armas 1D6 (Corto)
Armadura	Pieles de bruja 1D4 (Flexible)
Defensa	13
Resistencia	11 Umbral de dolor 6
Equipo	Máscara de bruja, mantas y capucha de piel animal, utensilios de cocina, pigmentos y 5 táleros.
Sombra	Cobre degradado hacia verde, con destellos rojizos (Corrupción: 0)

Ídemer, el cazatesoros

«Llevo años confeccionando estos mapas. Es el momento de usarlos».

Cuando solo eras un mocoso escuchaste hablar a un elfo sobre unas antiguas ruinas, no demasiado alejadas de Karvosti, donde mora una maldad espantosa. Ese mismo día, tu primo Oflat te explicó que los elfos cuentan esas historias terribles para

mantener alejados a los hombres de allí y así proteger los tesoros que contienen. Desde entonces, solo has tenido un objetivo en la vida: explorar esas ruinas (y cualquier otra) para conseguir los tesoros que ocultan.

Has intentado adentrarte en el bosque un par de veces, pero sus peligros siempre te hacen capitular. Necesitas crear un grupo competente para ir a las ruinas de los Antiguos, pero todavía no ha surgido la ocasión; además, siempre que llega alguien capacitado suele sumarse a la cuadrilla de Edrafin, el cazatesoros más reputado de Karvosti.

Ahora, tras varias intentonas e inversiones fallidas, comienzas a tener problemas económicos. Ya no es solo tu corazón quien pide explorar las ruinas... También lo hace tu estómago y la necesidad de devolver ciertos préstamos.

ÍDEMER	
Raza	Humano (bárbaro)
Rasgos	Montés
Ágil 13, Atento 7, Diestro 10, Discreto 9, Fuerte 10, Inteligente 15, Persuasivo 11, Tenaz 5	
Habilidades	Acróbata (adepto) Alquimista (principiante) Viento de acero (principiante)
Armas	Piedras afiladas y remachadas con hierro 1D8+1 (Impacto agravado)
Armadura	Piel de lobo 1D4 (Aparatosa)
Defensa	10
Resistencia	10 Umbral de dolor 5
Equipo	Mochila grande, varios pergaminos con mapas a medio completar, hojas balsámicas para mascar, hierbas curativas (1 preparado), saco de dormir, utensilios de cocina, dos antorchas, yesca y pedernal y 5 táleros.
Sombra	Plata con motas rojizas (Corrupción: 0)

Suria, Exploradora de la Reina

«Te digo que algo maligno nos ronda».

Formabas parte del puesto avanzado que los Exploradores de la Reina tienen en el Lodazal de Karo, al sureste de Davokar. Los méritos de tu equipo os valieron las atenciones de la reina, que os dio orden de establecer una nueva ruta, más segura, entre el Lodazal y la ciudad de Karvosti. Pese a las dificultades, todo iba bien hasta que una enorme

bestia hecha de sombras masacró a todo vuestro equipo mientras dormía. Solo tú y el joven novicio de la Ordo Mágica que os acompañaba (Legaleno) lograsteis sobrevivir y llegar a Karvosti. Tras enviar a un emisario al Lodazal, tú y Legaleno os mantenéis a la espera de nuevas instrucciones. Arde en tu interior la indignación por lo ocurrido y el pesar por haber tenido que abandonar en el bosque los cuerpos de tus camaradas. Pero hasta nueva orden, tu cometido es proteger al mago Legaleno.

SURIA			
Raza	Humana (ambria)		
Rasgos	Contactos (Exploradores de la Reina)		
Ágil 11, Atenta 15, Diestra 10, Discreta 13, Fuerte 10, Inteligente 9, Persuasiva 5, Tenaz 7			
Habilidades	Finta (principiante), Combate con armadura (principiante), Tiradora (principiante), Sexto sentido (principiante), Guardaespaldas (principiante)		
Armas	Arco largo 1D10 (Preciso), daga 1D6, espada 1D8		
Armadura	Armadura media de los Exploradores de la Reina 1D8 (Flexible, Incómoda -1)		
Defensa	10		
Resistencia	10	Umbral de dolor	5
Equipo	12 flechas, capa impermeable, saco de dormir, utensilios de cocina, permiso de exploración especial firmado por la Reina, colgantes y pulseras de mis compañeros caídos, linterna, una botella de aceite y 5 táleros.		
Sombra	Dorada con ribetes verdosos (Corrupción: 0)		

Legaleno, novicio de la Ordo Mágica

«Me parece tan peligroso como fascinante».

Pasaste tu infancia en Fuerte Espina, pero pronto viajaste a Agrella como aprendiz de un mago de la Ordo que vio en ti un gran potencial para las artes místicas. Motivado por tu propio origen como trocalengo, siempre has sentido un especial interés por las criaturas no-humanas y tu mentor se ha esforzado en avivar esa curiosidad.

Contando con más confianza que experiencia, has sido asignado como acompañante estable de un grupo de Exploradores de la Reina asentados en el Lodazal de Karo.

Hace unas semanas, el grupo de exploradores recibió órdenes de despejar una nueva ruta hacia Karvosti, a través de la región boscosa de la tribu de Karohar, y tú viajaste con ellos. La tarea estaba resultando un éxito... hasta que os topasteis con una terrible criatura a pocos días de vuestro destino. El ataque sucedió durante la noche y apenas pudisteis atisbar un enorme torbellino de sombras que os atacó durante el descanso y que a punto estuvo de masacraros a todos. Solo la exploradora Suria y tú sobrevivisteis para llegar hasta Karvosti, donde esperáis nuevas instrucciones. Mientras tanto, pasas los días en compañía de Suria, sintiendo una mezcla de pánico y fascinación hacia la criatura que os atacó. Estás convencido de que podrías ascender al grado de adepto si fueras capaz de saber algo más y documentar todo lo que pudieras averiguar sobre esa misteriosa criatura.

LEGALENO			
Raza	Trocangelo (ambrio)		
Rasgos	Longevo		
Ágil 10, Atento 10, Diestro 5, Discreto 9, Fuerte 7, Inteligente 13, Persuasivo 11, Tenaz 15			
Habilidades	Magia (principiante), Cascada de azufre (principiante), Medicus (principiante), Modificación ilusoria (principiante), Versado en criaturas (principiante)		
Armas	Bastón del camino 1D6 (Roma)		
Armadura	Capa de la Ordo 1D4 (Flexible)		
Defensa	10		
Resistencia	10	Umbral de dolor	4
Equipo	Un espejo de mano, un saquito de sales de azufre puro, saco de dormir, utensilios de cocina, libro de estudios mágicos, permiso de exploración en regla, el cinto de cuero de mi padre, hierbas curativas (2 preparados), linterna, una botella de aceite, yesca y pedernal y 5 táleros.		
Sombra	Plata jaspeada de blanco (Corrupción: 0)		

Lothar, el cazamonstruos

«Uno por uno. Uno por uno. Hasta que sufran por todo el dolor que causaron».

Tenías una granja y una hermosa familia en Brezoscuro, a las afueras de Fuerte Espina. Habías oído rumores sobre la fiebre pálida que azotaba la región, pero te alegrabas que todo aquello

ocurriera más al sur. Creías que tu familia estaba a salvo. Y es cierto que la peste nunca llegó, pero con las primeras nieves de aquel invierno, también lo hicieron los hielos fatuos. Las leyendas de los bárbaros del norte decían que eran las almas desconsoladas de los niños muertos antes de nacer que buscaban desesperadamente el calor de los vivos. Para tu desgracia, cuando llegaste a casa aquella oscura tarde tras disfrutar de unas cervezas en la taberna cercana, te encontraste con que tu familia estaba siendo asediada por varios de estos espectros helados. Tu mujer aún estaba con vida, pero tus pequeños habían perecido y yacían en el suelo, fríos y sin un hálito de vida. Tu mujer murió llorando en tus brazos, incapaz de recuperar el calor, mientras el último de los hielos fatuos abandonaba la casa y se perdía en el bosque.

Después de aquello vendiste la granja y todas tus posesiones, salvo las pocas armas que tenías. Compraste una ballesta y te encaminaste al bosque para dedicar tu vida a destruir a cualquier monstruo o abominación que se cruzase en tu camino. Con el tiempo averiguaste que existía una relación entre los monstruos más temibles y las sombras más oscuras de Davokar, así que sueles vagar por los asentamientos bárbaros del sureste del bosque buscando noticias sobre monstruos. Las más recientes apuntan a los alrededores de Karvosti, así que hacia allí te has dirigido con la esperanza de seguir purgando tus culpas.

LOTHAR		
Raza	Humano (ambrio)	
Rasgos	Contactos (viajeros, exploradores y taberneros)	
Ágil 15, Atento 9, Diestro 11, Discreto 10, Fuerte 13, Inteligente 5, Persuasivo 7, Tenaz 10		
Habilidades	Inquebrantable (adepto) Mano veloz (principiante) Berserker (principiante)	
Armas	Vara 1D6 (Roma), espada 1D8, ballesta 1D10	
Armadura	Sobrecapa y ropajes reforzados 1D6 (Incómoda –3)	
Defensa	12	
Resistencia	13	Umbral de dolor 7
Equipo	Tabaco y pipa, saco de dormir, utensilios de cocina, trenzas de cabello de mis familiares fallecidos, una antorcha, yesca y pedernal y 15 táleros.	
Sombra	Dorada con finas vetas negras (Corrupción: 0)	

Escena 0: El cazador

HACE APENAS UNOS días que el invierno llegó de verdad a Davokar. Desde el privilegiado risco de Karvosti puede contemplarse el primer manto blanco que cubre las ramas de los árboles del infinito bosque de Davokar y que se extiende en todas direcciones, fundiéndose con la bruma hasta donde alcanza la vista.

Los personajes jugadores se encuentran en el campamento de peregrinos, a la sombra del Gran Templo que se alza en lo alto de la falla y al calor de una lumbre que va siendo alimentada según declina la tarde. Tienen una cita con un tal Vikeron, un tipo un tanto sombrío que llegó hace unos días desde la cercana aldea de Viejo Cruce. Vikeron ha contactado con los personajes jugadores durante la mañana y les ha pedido que acudan a una reunión frente a su tienda de campaña, poco después de la hora de comer. Tras agradecerles la asistencia, les explica su historia: hace apenas una semana, su aldea, Viejo Cruce, fue atacada por una criatura de los bosques. Ocurrió poco antes del alba y él se encontraba fuera, cazando. Todo sucedió muy rápido y hubo pocos testimonios, pero al parecer se trataba de una bestia bípeda, del tamaño de un troll adulto, pero cuyo comportamiento fue inusualmente rápido y violento. La bestia acabó con la vida de varias personas y causó importantes destrozos. Además, la bruja del pueblo desapareció durante el ataque sin que se haya sabido más sobre ella. Vikeron usó todos sus conocimientos de cazador para seguir el rastro de la criatura, pero cuando descubrió que esta se adentraba en una zona «demasiado oscura», entendió que iba a necesitar ayuda si realmente quería dar caza al monstruo. Por eso decidió venir a buscar ayuda a Karvosti. Ayer pidió consejo a la huldra Yeleta, líder del cabildo de las brujas, pero solo obtuvo palabras esquivas sobre la anunciada Resurrección de Davokar y cierta arrogancia. Viendo que de nada le servían esos consejos, Vikeron se ha dedicado a buscar a personas dispuestas a acompañarle en su empresa. Quiere proponer tratos fáciles para todos. Su único objetivo es matar a la criatura y pagará 10 táleros a cada persona que le acompañe y sume su espada y sus habilidades en esta empresa. Y un chelín adicional por día de viaje hasta eliminar a la criatura.

Vikeron no se responsabiliza de las consecuencias de cualquier peligro adicional que tengan que afrontar, como tampoco reclamará para sí cualquier recompensa extra que pueda reportar la misión. El cazador parece tan honesto como reservado. Solo los personajes especialmente persuasivos pueden

sacarle el verdadero motivo de su afán por destruir al monstruo, y para ello deberán superar una tirada de [Persuasivo←Atento]: su mujer Galdia y su hijo Verzhel fueron dos de las víctimas del ataque a Viejo Cruce. No pudo estar allí para protegerles y ahora solo le queda vengarles y exterminar a la criatura (y a cualquiera de su calaña) para que eso no vuelva a suceder jamás. El resto ha dejado de importarle.

Los trasfondos de los personajes jugadores ofrecen suficientes motivaciones para que vean la oferta de Vikeron con buenos ojos. En cuanto acepten, el cazador les emplaza a reunirse al día siguiente en este mismo lugar. Iniciarán el viaje al despuntar el sol.

VIKERON, EL CAZADOR	
Raza	Humano (bárbaro)
Rasgos	Montés
Ágil 9 (+1), Atento 13 (−3), Diestro 10 (0), Discreto 5 (+5), Fuerte 11 (−1), Inteligente 10 (0), Persuasivo 7 (+3), Tenaz 15 (−5)	
Habilidades	Ninguna
Armas	Arco 4, daga 3
Armadura	Ropajes de piel de animal 2 (Aparatosa)
Defensa	+4
Resistencia	11 Umbral de dolor 6
Equipo	60 táleros (los ahorros de toda una vida), su tienda de campaña y utensilios para el viaje.
Sombra	Verde oscuro (Corrupción: 0)

Escena 1: Hollando Davokar

EL TUPIDO BOSQUE de los alrededores de Karvosti recibe a los personajes cuando descienden de la meseta truncada. Vikeron propone viajar primero hasta la aldea de Viejo Cruce, donde podrán observar con sus propios ojos el desastre causado por el monstruo e indagar un poco más sobre lo ocurrido. Desde allí planea recuperar el rastro de la criatura hasta donde sea posible y usar los mapas de Ídemer para valorar los lugares cercanos donde podría estar ubicado su cubil. En cualquier caso, Viejo Cruce ofrecerá un lugar de descanso antes de internarse en las partes más lóbregas del bosque.

Hay un día y medio de camino a pie entre Karvosti y Viejo Cruce. Durante las primeras horas el trayecto sigue en dirección este por el gran camino que discurre paralelo al río Malgomor. Ese tramo del viaje podría resultar apacible de no ser por las bajas temperaturas y el color plomizo

Los mapas de Ídemer

Uno de los personajes jugadores pregenerados, el cazatesoros Ídemer, dispone de unos planos que pueden ser de gran ayuda cuando se aproximen a la zona donde se supone que se pierde el rastro de la criatura. Los planos definen algunos puntos de interés, entre los que se hayan las ruinas donde se esconde la criatura. A nivel de mecánicas, estos planos ofrecen un modificador de +2 a cualquier intento de orientarse cuando lleguen a aquella zona (te lo recordaremos más adelante).

Si los jugadores no han elegido a Ídemer y has decidido que no participe en la aventura, si quieres puedes poner estos planos en manos de Vikeron el cazador.

del cielo. El camino serpentea entre arboledas de troncos desnudos, donde un tapiz de hojas produce una sensación blanda al caminar.

Al atardecer deben abandonar el camino principal y, guiados por Vikeron, tomar un desvío hacia el norte a través de un estrecho sendero que deambula entre grandes troncos, cada vez más altos y próximos entre sí. Deben caminar en fila de a uno, mientras el terreno asciende y los árboles recuperan sus hojas. La humedad se convierte en nieve y la lividez del entorno en sombras cada vez más densas. Vikeron advierte que esta zona es peligrosa y conviene pasar desapercibidos. Antes de que la luz sea más escasa deben encontrar un buen lugar para descansar. Una tirada exitosa de [Atento −2] (o de Atento, sin modificar, para personajes con el rasgo de Montés) permite encontrar un rincón resguardado entre un cúmulo de grandes rocas que se hayan cerca del camino. Si lo consiguen, no solo será más llevadero el frío de la noche, sino que la zona, gracias al desnivel que supone la roca, les ofrecerá más opciones para ganar ventaja si tuvieran la desgracia de enfrentarse a algún peligro o llamaran la atención de alguna criatura. En caso de fallo apenas encontrarán un lugar lo suficientemente llano y amplio para ubicarse con comodidad.

Tratándose de un viaje tan corto, lo más probable es que los personajes lleven encima algunas raciones de alimento. Si no es así, los personajes con el rasgo de Montés podrían buscar frutos silvestres o incluso cazar alguna pequeña presa para la cena. Tras una escueta sobremesa, llega el momento de descansar. Si nadie lo propone antes, el propio Vikeron organiza las rondas de guardia. Te interesa saber qué personaje se encargará de la última ronda antes de pasar a la siguiente escena.

Escena 2: Pelos, uñas y sombras

EN EL MOMENTO más calmo y vulnerable de la madrugada, cuando las ascuas están a punto de apagarse y los personajes disfrutan del más profundo de los sueños (menos aquel que esté de guardia), dos cachorros de baiagorno (página 218 del libro básico) se aproximan a los personajes atraídos por el olor del campamento. Tratan de ser sigilosos, así que el personaje de guardia debe superar una tirada de [Atento←Discreto] para detectarlos. Pero lo peor no es eso, ya que la madre de los cachorros anda cerca y acudirá unos turnos después para defenderles de cualquier actitud hostil por parte de los personajes. Y un grito de alarma cuenta como gesto hostil, en efecto.

La intención inicial de los cachorros no es atacar a los personajes, prefieren los restos de la cena, pero no dudarán en hacer un ataque sorpresa a cualquier personaje tumbado en caso de sentirse amenazados. Así que lo mejor que puede hacer el guardia es despertar con sutileza a sus compañeros sin alterar a los baiagornos, cosa que requiere de una tirada de [Discreto←Atento]. Los cachorros reaccionan con cierto temor y curiosidad ante los movimientos lentos, pero con fiereza ante gestos o sonidos amenazantes. Esta situación debe durar tanto tiempo como resulte interesante. Puedes permitir incluso algunos turnos de combate, pero solo hasta que creas conveniente hacer aparecer a la madre que, ella sí, es una baiagorna adulta y dispuesta a cualquier cosa por proteger a sus cachorros.

En el momento álgido del combate (a ser posible, cuando los personajes comiencen a pasarlo mal), todos escuchan un berrido helador que proviene del flanco más abierto hacia el bosque. Casi parecen dos gritos en uno, donde un chillido agudo, poderoso y crispante se eleva sobre otro muy grave, que casi parece un lamento. Es tal el efecto que produce que hasta los baiagornos detienen sus acciones y miran inquietos hacia la espesura. La madre baiagorna, si sigue en pie, lanza un rugido e insta a sus pequeños a abandonar el lugar, exponiéndose a un ataque gratuito si hace falta. Por cierto, el grito suena terriblemente familiar para los personajes de Suria y Legaleno. En efecto, suena como aquella bestia que masacró a los suyos. Los personajes disponen de dos turnos para decidir qué hacer, tras los cuales aparece un ser, poco más bajo que los árboles que rodean el claro, más oscuro que los resquicios de la noche, encorvado y ancho de hombros. Camina de forma bípeda, pero cuesta distinguir cuántas extremidades superiores tiene y cuál es la forma de su cabeza, pues una nube amorfa de sombras, de aspecto líquido y brillante, danza sobre su torso. Los movimientos de la criatura son espasmódicos y parece debatirse entre golpearse a sí misma y atacar a quien encuentre por delante. A nadie debería escapársele que la bestia es tremendamente poderosa y que enfrentarse a ella de cara es un peligro mortal. De hecho, los personajes no tendrían ninguna posibilidad si no fuera por un pequeño detalle: esta extraña abominación (porque eso es lo que parece ante cualquiera que tenga la habilidad de *Versado en criaturas* y supere la tirada correspondiente) no detiene su paso al atravesar el campamento, aunque intenta causar el máximo daño a cualquiera que le quede al alcance. Eso equivale a dos turnos de combate en los que los personajes deben decidir si se apartan de esta pesadilla andante o tratan de hacerle frente. Es un

desafío mortal con la peculiaridad de que dura solo dos turnos. Por cierto, si alguien intenta perseguir a la criatura, unas alas negras como la pez brotan de las miasmas que recubren su piel y sale volando, perdiéndose entre las enormes copas de los árboles.

La intención de esta escena es provocar un primer encuentro con la criatura que se supone que están persiguiendo. Debe servir para generar expectativas e incentivar a encontrar soluciones que vayan más allá de un ataque directo. Sea lo que sea aquello a lo que se están enfrentando, requiere usar la cabeza tanto como sus armas, si quieren prevalecer.

Cachorros de baiagorno (dos)

Conducta	Olisquean y gruñen.		
Raza	Bestia		
Desafío	Sencillo		
Rasgos	<i>Arma natural (I)</i>		
Ágil 7 (+3), Atento 9 (+1), Diestro 9 (+1), Discreto 9 (+1), Fuerte 11 (-1), Inteligente 8 (+2), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 10 (+0)			
Habilidades	Ninguna		
Armas	Garras 3		
Armadura	Piel de baiagorno joven 3		
Defensa	+3		
Resistencia	11	Umbral de dolor	6
Equipo	Ninguno		
Sombra	Verde oscuro como las agujas de pino del último verano (Corrupción: 0)		

Tácticas: Tienen hambre y están dispuestos a llevarse algo a la boca, sean los restos de la cena o uno de los personajes menos precavidos.

Madre baiagorno

Conducta	Un torbellino rugiente de zarpas y espumarajos.
Raza	Bestia
Desafío	Normal
Rasgos	Arma natural (I), Robusta (I)
Ágil 7 (+3), Atenta 11 (-1), Diestra 10 (0), Discreta 9 (+1), Fuerte 15 (-5), Inteligente 10 (0), Persuasiva 5 (+5), Tenaz 13 (-3)	
Habilidades	Berserker (adepta)
Armas	Garras 8 (Cortas)
Armadura	Piel de baiagorno 4
Defensa	+7

Resistencia	15	Umbral de dolor	8
Equipo	Ninguno		
Sombra	Verde oscuro como las agujas de pino del último verano (Corrupción: 0)		

Tácticas: Ataca a cualquiera que ande cerca de sus cachorros.

¿La Abominación?

Conducta	A menos que alguien se le ponga por delante se dedica a golpear a sí misma y trastabillar.
Raza	¿Troll?
Desafío	Mortal
Rasgos	<i>Alada (I), Arma natural (II), Ataque de corrupción (II), Dura (II), Longeva, Regeneración (III), Robusta (II), Sangre ácida (I)</i>

Ágil 10 (0), **Atenta** 9 (+1), **Diestra** 13 (-3), **Discreta** 7 (+3), **Fuerte** 18 (-8), **Inteligente** 10 (0), **Persuasiva** 5 (+5), **Tenaz** 11 (-1)

Habilidades	<i>Atributo excepcional (Fuerte, maestro), Berserker (maestro), Golpe de hierro (principiante)</i>
--------------------	--

Armas	(Usa <i>Fuerte</i> en vez de <i>Diestra</i> para el ataque). Latigazo de sombras 14 (Largo). El ácido sigue causando 3 puntos durante 3 turnos, a menos que la víctima supere una tirada de <i>Inteligente</i> . 3 de Corrupción temporal cada vez que causa daño.
--------------	--

Armadura	Piel de limo 6 (regenera 4 puntos de <i>Resistencia</i> por turno, excepto si es dañada con fuego o ácido)
-----------------	--

Defensa	+7
----------------	----

Resistencia	18	Umbral de dolor	9
--------------------	----	------------------------	---

Equipo	Harapos mugrientos y cuentas de huesos entre la grasienta melena.
---------------	---

Sombra	Una masa palpitante de negro y morado oscuro que eclipsa casi por completo algún destello de rojo (Corrupción: 9)
---------------	---

Tácticas: Atraviesa la zona a grandes zancadas para volver al bosque. Si alguien se interpone, lo quita de en medio a golpes.

Escena 3:

Ira aldea de Viejo Cruce

TRAS MEDIO DÍA de marcha, el grupo llega a Viejo Cruce. El nombre de esta aldea proviene de su ubicación en la encrucijada de varios caminos hollados por los exploradores durante los últimos años. Desde el suroeste llega la senda que vienen recorriendo los personajes desde Karvosti. Dos senderos más conducen a la Pirámide de Serand y al Templo del Sol, respectivamente, aunque ambas localizaciones quedan lejos del área de influencia de la bestia que están buscando.

A su llegada, los personajes se encontrarán con un grupo de personas restaurando parte de la empalizada que cayó debido al ataque del monstruo. La muesa entre los maderos deja claro que no fue un ataque sutil (cosa que coincide con lo que han vivido en la escena anterior). La criatura fue capaz de derribar una decena de troncos que estaban firmemente clavados en el suelo y atados entre sí. Los aldeanos más capaces hacen turnos, combinando la reconstrucción de la empalizada con la vigilancia nocturna.

Dentro, las cosas no están mucho mejor. De la decena de casas de madera que se apiñan intramuros, tres de ellas han sufrido el embate de la misma fuerza monstruosa; en especial una, la casa de Vikerón, que ha quedado reducida a poco más que astillas. En la parte más elevada del pueblo todavía hay restos de la estructura donde incineraron a los caídos hace unos días, entre ellos a Galdia y al pequeño Verzhel. Si los personajes jugadores todavía no han descubierto la terrible historia sobre la muerte de la familia de Vikerón pueden conocerla aquí, superando una tirada de [*Persuasivo* +3] con algún aldeano dispuesto a explicársela. Cerca de la pira de incineración yace un montículo de piedras, los escombros de la casa de la bruja Grónida. Las gentes del pueblo no han encontrado el cuerpo de la bruja, así que temen que la criatura se la llevara o que Grónida huyera por algún motivo. Cualquiera que supere una tirada de [*Atento* +1] podría escuchar también algún rumor malicioso sobre la bruja (cuando haces tratos con criaturas del bosque pueden pasar estas cosas...).

Los personajes jugadores pueden indagar un poco más sobre los detalles que rodearon al ataque. Las gentes de Viejo Cruce aportan poco más a lo que comentó Vikerón, pero si algún personaje jugador supera una tirada de [*Atento* -1] descubre que un niño les vigila desde las esquinas, aunque parece demasiado asustado para hablar. Se requiere una segunda tirada de [*Persuasivo* -1] para soltarle la



lengua. El pequeño Birnas afirma que lo que vio aquella noche le recordó mucho a la forma de un troll... con algo muy extraño recubriendo su piel. Era de noche y costaba distinguirlo, pero cuando cruzó por delante de la luna le pareció que de aquel cuerpo intentaban brotar otros cuerpos más pequeños, pero horribles y crispados, como sombras que reptaban sobre su piel. Escuchó al «troll» proferir algunos quejidos y le vio palmearse su propio cuerpo, como lo hacen las gentes cuando vienen los mosquitos con el calor. Luego, la criatura buscó algo entre las casas. Destrozó varias de ellas hasta que escuchó la voz de Grónida saliendo de su choza de piedras. La criatura caminó hacia allí, pero desde donde estaba no pudo ver qué ocurrió exactamente, aunque está seguro de que el monstruo y la bruja se enfrentaron. Poco después, la criatura se fue por donde vino, apenas una sombra más oscura que el propio bosque. Birnas juraría que se llevó a la bruja a cuestras, adherida a su propio costado.

Por lo demás, los personajes pueden reponerse unas horas y pasar la noche en la relativa seguridad

de Viejo Cruce. Un buen momento para planificar sus siguientes acciones. Cuando despierten al día siguiente (o en la mañana en la que hayan decidido partir, si se quedan más días), descubren que ha nevado con profusión. La espesura muestra un denso manto blanco y esporádicos montículos de nieve allí donde los árboles se abren lo suficiente. Aunque es posible que el paso de los días y las inclemencias hayan borrado gran parte del rastro de la criatura, Vikeron puede mostrarles hacia dónde se dirigía el monstruo después del ataque de aquella fatídica noche. Cualquier personaje jugador que trate de cruzar la dirección del rastro con los datos que muestran los mapas de Ídemer puede realizar una tirada de [*Inteligente* -1] (ya se ha aplicado el modificador de +2 que confieren los planos de Ídemer) para señalar el único lugar relevante que coincide con el posible destino de la bestia: las viejas ruinas inexploradas que el cazatesoros siempre quiso visitar. Según los mapas, deberían estar a menos de un día de camino, aunque los datos son imprecisos. Solo adentrándose en el bosque podrán comprobarlo.

Escena 4:

El túmulo de Odaiova

SI BIEN ES cierto que los secretos prohibidos de Davokar se acumulan en el inexplorado corazón de la espesura, en lo más oscuro y negro del bosque, hay rincones donde esos misterios primitivos emergen entre La Luminosa, como una mancha en mitad de una hoja. No se ha investigado lo suficiente para entender por qué ocurre esto, pero se percibe un patrón que tiene que ver con antiguas ruinas o lugares que pudieron ser sagrados para los Antiguos. Los viejos tabús y las palabras de las brujas advierten sobre la necesidad de evitar estos lugares, pero el rastro de la criatura que persiguen conduce precisamente hacia uno de estos rincones.

El primer signo de estar hollando un lugar sagrado cobra la forma de una serie de árboles deformes y dispuestos con gran regularidad que flanquean una senda donde todavía se aprecian algunos adoquines entre el humus y la escarcha. Una mirada más atenta revela que los árboles han crecido abrazándose a unas columnas de piedra de color hueso que aún asoman entre la corteza de los árboles caducos. La senda acaba en un claro donde se aprecia una plazoleta circular y ligeramente cóncava, donde los adoquines apenas siguen en sus espacios originales por culpa de las enormes raíces. Alguien dispuesto a explorar con más detalle el entorno puede realizar una tirada de [Atento +3] para encontrar excrementos de troll y restos de cadáveres (animales, humanos y elfos) a medio devorar.

Tocando este gran espacio circular, de unos veinte metros de diámetro, hay una elevación del terreno. Las fauces de una caverna se abren entre las raíces del montículo, justo bajo el más enorme de los árboles del lugar. Varios cuerpos muertos han sido dispuestos entre sus ramas (los camaradas exploradores de Suria y Legaleno, entre otros). Las raíces del inmenso árbol han invadido parte del arco superior de la entrada de la caverna y se introducen en la oscuridad. Es fácil percibir, por los bloques de sillería caída, que una vez hubo una estructura arquitectónica cubriendo las paredes de la cueva. Pese a su estado ruinoso, el pasillo sigue siendo transitable y mantiene un altura constante de unos tres metros. El corredor desciende y luego realiza un cambio de sentido. A los personajes no les costará calcular que se dirigen hacia un espacio que debe quedar justo bajo la plazoleta circular que han dejado atrás. Cuanto más descienden, mejor conservada está la estructura. Incluso pueden observarse algunas inscripciones cuneiformes de

los Antiguos. Una canaleta discurre por el suelo, desde el inicio hasta el final del pasillo, por donde repta lentamente una humedad limosa. Según descienden, la oscuridad se hace más densa y es necesario el uso de antorchas o linternas. De vez en cuando se escucha un quejido lastimoso y animal, hacia el fondo.

El recorrido acaba en un salón circular, con el mismo diámetro aproximado que la plazoleta del exterior. La sillería tapiza por completo la estancia, generando un espacio tubular de unos cinco metros de alto. El techo y las paredes han cedido en algunos puntos debido a la imparable fuerza de la naturaleza. Cúmulos de raíces brotan y caen como gusanos húmedos y famélicos sobre el suelo y los escombros. Aun así, todo sigue suficientemente despejado como para percibir ciertos elementos curiosos. Cuatro grandes objetos, con forma de cuerno invertido, se disponen cerca del perímetro de la sala, a una distancia equidistante. Dichos cuernos parecen tallados en roca y lucen el mismo tipo de símbolos cuneiformes en su superficie. Están colocados de manera que la parte más ancha del objeto queda arriba y la más estrecha, la punta del cuerno, queda cerca del suelo. Parecen ser algún tipo de recipiente; la parte superior de cada cuerno tiene una tapa de roca sellada y unos deteriorados tapones de vieja resina cuelgan de unas cadenas que los mantienen unidos al extremo inferior de cada cuerno. Todos ellos han sido destapados y se mecen en el silencio de la estancia. Bajo cada cuerno surge un surco horadado en el propio suelo de roca y los cuatro confluyen en un pequeño estanque con forma antropomórfica. Casi parece una bañera preparada para dar cabida a un hombre de gran tamaño. La canaleta que baja por el corredor también confluye con el resto de surcos y desemboca en el extraño estanque antropomórfico. En todas estas muescas del suelo se percibe la misma pátina de limo oscuro y de olor nauseabundo. A poca distancia del estanque central se acumulan unos escombros causados por un desprendimiento del techo. Cualquiera que supere una tirada de [Atento -1] atisba que hay algo brillante entre las rocas. Se trata de un pequeño artefacto (ver su descripción en el Apéndice) que podría ser útil para los planes de los personajes.

Y hay algo más: junto al más alejado de los cuernos de piedra, y atada con una tosca pero resistente liana al tobillo, yace el cuerpo de la bruja que fue raptada de Viejo Cruce. A su lado hay dos lobos (dos machos). Grónida aparenta estar muerta, pero en realidad está malherida e inconsciente, y los lobos no le van a la zaga: están maltrechos, pero flanquean a su ama y tratan de defenderla, mostrando sus dientes a cualquiera que se aproxime demasiado.

Alrededor de la bruja hay pequeños montones de hierbas, huesos y piedras rituales desperdigadas, junto a una hoguera apagada. La bruja está demasiado herida como para colaborar con los personajes en nada, a menos que reciba atenciones médicas o el alivio de unas hierbas curativas. Para calmar a los lobos y poder atender a Grónida, al menos un personaje debe superar una tirada de [Persuasivo«Tenaz». Matarlos es otra opción, pero eso supone ganar 1 punto de Corrupción al instante, pues están destruyendo parte de la escasa luz de la vida que hay en este recinto sacrílego.

En cuanto recupere algo de salud, Grónida les advierte sobre «la extraña abominación», aunque deja que sean los personajes jugadores quienes traten de contextualizar la situación o hacer sus hipótesis al respecto. De todas formas, Grónida opina que lo que fuera que contenían los cuernos ha infectado a la troll (sí, es una hembra). Ha visto al «limo abominable» desprenderse del cuerpo de la bestia en algunos momentos, especialmente cuando la troll duerme. Grónida cree que la troll está a punto de sucumbir a la corrupción más absoluta. En sus días de cautiverio, la bruja ha tenido una idea, pero de poco le servía llevarla a cabo sin ayuda. Pero ahora que están aquí los personajes, podría funcionar: Grónida propone hacer un ritual llamado la «nana del bosque», con el que atraer y dormir a la fuerza oscura del limo. Eso debería separar al limo del cuerpo de la troll, mientras dure el efecto del ritual. Si eso ocurre, los personajes podrán ahuyentar o enfrentarse a la troll. Pero deben combatir con ella en el exterior, mientras Grónida trata de mantener el efecto de la nana activo en el interior del túmulo para retener al limo abominable. Cualquier ruido o gesto demasiado agresivo puede romper el efecto del ritual y eso sería terrible, pues el limo volverá a buscar a su anfitriona troll, convirtiéndola en esa cosa mucho más peligrosa que ya conocen (ver escena 2). La nana no acabará con el limo y, de hecho, Grónida opina que se pondrá furioso cuando el efecto del ritual concluya, pero les permite tener más posibilidades de derrotar a ambas criaturas por separado.

Cuando los personajes dispongan de toda esta información, y preferiblemente después de que hayan encontrado el artefacto bajo los escombros, deben tomar sus decisiones. La acción puede desarrollarse de muchas maneras. La opción ideal es que la bruja Grónida haga el ritual de nana del bosque para atraer a la abominación de limo, lo que provocará el efecto de separar a la abominación de su enorme huésped, al menos mientras Grónida siga cantando, momento que los personajes jugadores pueden aprovechar para enfrentarse a la troll en

Sobre grandes peligros

Como ves, esta escena está pensada para que los personajes jugadores usen una combinación de astucia y fuerza bruta. Lanzarse a combatir a lo loco, sin usar el artefacto mágico o valerse de la protección del ritual de la nana supone enfrentarse a la abominación mortal que describíamos en la escena 3, con la salvedad de que ahora no pasará de largo y se dedicará a masacrar a los intrusos.

Intenta por todos los medios que los jugadores entiendan que actuar sin pensar les expone a un peligro que, salvo un milagro, no podrán superar.

Si usan la cabeza es probable que solo tengan que enfrentarse a la troll, un reto más asumible pero que puede causar estragos si las tiradas no están del lado de los personajes jugadores. Recuerda que los personajes con la habilidad de *Versado en criaturas* pueden llegar a saber que los trolls suelen ser débiles ante el fuego y el ácido (no aplican su valor de armadura).

el exterior del túmulo. Al mismo tiempo, o después de superar la amenaza de la troll, pueden usar la linterna del túmulo de Odaiova (el artefacto que hay bajo los escombros) para dejar atada a la abominación en la oscuridad de las ruinas. Deberán hacerlo todo de manera muy pausada, y mientras la bruja sigue con su nana, si quieren alejarse del lugar sin ser atacados por el limo abominable; en caso contrario, el efecto del ritual se romperá al salir de la estancia y los personajes quedarán expuestos a la ira de la abominación durante tres turnos, lo que se tarda en subir corriendo los pasillos hasta el exterior. La luz de la linterna-artefacto apenas alcanza hasta la entrada de la cueva, así que la abominación no podrá salir de allí si la dejaron encendida dentro.

Por supuesto, pueden pasar otras muchas cosas diferentes en función de cómo combinen los personajes sus recursos e ideas, pero cualquier cosa que no suponga separar a la troll de la abominación para dejarla atada a las profundidades del túmulo, supondrá enfrentarse a un adversario demasiado temible. Si la abominación es separada de la troll, pero no logra ser contenida, arremeterá contra los personajes. La bruja Grónida y sus lobos tratarán de echar una mano, pero aun así es muy probable que no sobrevivan a un enemigo tan peligroso.

Saqueadora troll casi corrompida

Conducta	Debe comer sangre cruda de criaturas civilizadas para no pasar hambre. Se ve atraída por lugares mancillados.		
Raza	Troll		
Desafío	Complicado		
Rasgos	<i>Arma natural (I), Longeva, Regeneración (III), Robusta (I)</i>		
Ágil 10 (0), Atenta 9 (+1), Diestra 13 (–3), Discreta 7 (+3), Fuerte 15 (–5), Inteligente 10 (0), Persuasiva 5 (+5), Tenaz 11 (–1)			
Habilidades	<i>Berserker (adepto), Combate sin armas (principiante)</i>		
Armas	Protuberancias óseas en el antebrazo 9 (Corta)		
Armadura	Piel de troll 4 (regenera 4 puntos de <i>Resistencia</i> por turno, excepto si es dañada con fuego o ácido)		
Defensa	+7		
Resistencia	15	Umbral de dolor	8
Equipo	Harapos mugrientos y cuentas de huesos entre la grasienta melena.		

Sombra	Una espiral donde predominan las bandas negras sobre otras más delgadas, de un morado intenso (Corrupción: 8)
---------------	---

Tácticas: Ataca primero, y con saña, a cualquiera que use fuego o ácido contra ella. Aunque todavía no es una abominación, su Corrupción está tan avanzada que no queda redención para ella.

Limo abominable

Conducta	Desea consumir cualquier atisbo de vida que haya por los alrededores.
Raza	Abominación
Desafío	Difícil
Rasgos	<i>Alado (I), Ataque de corrupción (II), Duro (II), Regeneración (III), Robusto (II), Sangre Ácida (I).</i>

Ágil 11 (-1), **Atento** 10 (0), **Diestro** 13 (-3), **Discreto** 5 (+5), **Fuerte** 18 (-8), **Inteligente** 9 (-1), **Persuasivo** 7 (+3), **Tenaz** 10 (0)

Habilidades	<i>Atributo excepcional (Fuerte, maestro), Berserker (maestro), Combate sin armas (adepto), Golpe de hierro (principiante).</i>
Armas	Filos de oscuridad 6 (Ataca usando <i>Fuerte</i> en lugar de <i>Diestro</i>). Ataca dos veces al mismo objetivo. Aplica 3 de Corrupción temporal por ataque.
Armadura	Piel endurecida + Robusto + Berserker 8 (regenera 4 puntos de <i>Resistencia</i> por turno)
Defensa	-1
Resistencia	18 Umbral de dolor 9
Equipo	Ninguno
Sombra	El negro más oscuro, una mancha que absorbe la luz en el cielo de la medianoche (la Corrupción en sí misma).

Tácticas: Ataca primero a personajes más fáciles de corromper (místicos) y sigue con cualquiera que le haga frente. Trata de tomar como anfitrión al último de los personajes que quede en pie para iniciar un nuevo proceso de corrupción.

Grónida, bruja de Viejo Cruce

Conducta	Pese a sus heridas se mantiene firme y resuelta.
Raza	Humana (bárbara)
Desafío	Sencillo
Rasgos	<i>Montesa</i>

Ágil 13 (-3), **Atenta** 10 (0), **Diestra** 10 (0), **Discreta** 7 (+3), **Fuerte** 11 (-1), **Inteligente** 9 (+1), **Persuasiva** 5 (+5), **Tenaz** 15 (-5)

Habilidades	<i>Brujería (principiante), Combate sin armas (principiante), Ojo místico (principiante), Nana del bosque (principiante), Cambiaformas (adepta)</i>
Armas	Ataque sin armas 3
Armadura	Pieles de bruja 2 (Flexible)
Defensa	-3
Resistencia	11 Umbral de dolor 6
Equipo	Máscara de bruja, mantas y capucha de piel animal.
Sombra	Roja con algunas motas de óxido (Corrupción: 1)

Tácticas: Inicia la escena Moribunda. En cuanto recibe unas mínimas atenciones propone realizar el ritual. Si las cosas empeoran, lucha codo con codo con los personajes jugadores.

Lobo

Conducta	No están del todo domesticados, pero no atacan a los humanos a menos que supongan un peligro para Grónida.		
Raza	Bestia		
Desafío	Sencillo		
Rasgos	<i>Arma natural (I), Duro (I)</i>		
Ágil 15 (-5), Atento 10 (0), Diestro 13 (-3), Discreto 11 (-1), Fuerte 10 (0), Inteligente 7 (+3), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 9 (+1)			
Habilidades	Ninguna		
Armas	Mordisco 3		
Armadura	Pieles de lobo 2 (Flexible)		
Defensa	-5		
Resistencia	10	Umbral de dolor	5
Equipo	Ninguno		
Sombra	Verde como la hierba en primavera (Corrupción: 0)		

Tácticas: Comienzan heridos, con 5 puntos menos de *Resistencia*. A la voz de su ama, se lanzan a atacar.

Escena final: Cruce de caminos

Tras la dura escena anterior, lo más probable es que los personajes jugadores (acompañados de Grónida y sus lobos, con suerte) lleguen hasta la aldea de Viejo Cruce dejando un rastro de sangre sobre la nieve

y comprendiendo que nadie vuelve incólume tras visitar los parajes de Davokar La Oscura.

Los aldeanos les atienden tan pronto como les ven llegar y les piden explicaciones sobre lo ocurrido. Tanto Grónida como los personajes ofrecen sus hipótesis al respecto, que seguro que apuntan al hecho de que la troll tuvo la desgracia de despertar algo impío en las entrañas de las ruinas. La abominación del limo la contaminaba lentamente, corrompiéndola. Muy probablemente, la troll atacó Viejo Cruce para capturar a la bruja y que la ayudara a librarse de la abominación. Y la verdad no se aleja demasiado de estos hechos, aunque eso no explica el origen de ese limo abominable. Hay misterios que nunca serán desvelados, o cuya comprensión yace en los antiguos salones de las ruinas de Symbaroum, en el profundo corazón del bosque.

Si los personajes lograron atrapar a la abominación en el túmulo con la linterna de Odaiova, todos tendrán un año de tregua..., pero deben ir planificando una nueva y peligrosa incursión para sustituir el aceite antes del próximo invierno. Sea como sea, incluso si llegaron a eliminar a la abominación (cosa poco probable), el túmulo de Odaiova se convertirá en un lugar anatema, señalado en los mapas. En función de los resultados, puedes atender los diferentes objetivos

de los personajes jugadores. ¿Recopila Legaleno suficientes datos sobre las criaturas para que le asciendan a adepto? ¿Recibe Suria noticias y méritos por parte de los Exploradores de la Reina? Ídemer no obtiene su ansiado tesoro (a menos que se llevaran la Linterna de Odaiova), pero sí que gana un gran reconocimiento, cosa que le permite ganarse la vida con más facilidad en Karvosti; puede que incluso reciba una recompensa por parte del gran jefe Tharaban o de los Exploradores de la Reina (¿que tal 10 táleros más?). Hora asciende de rango en el cabildo de las brujas de Karvosti y se la nombra responsable de la vigilancia en el túmulo de Odaiova. Lothar debería sentirse mejor por haber contribuido con tanta firmeza a su objetivo vital de cazar monstruos. Y, por supuesto, Vikeron cumple con su trato y paga lo prometido. Además de eso, la aventura reporta los siguientes puntos de experiencia:

- Uno por sobrevivir al ataque nocturno en su viaje entre Karvosti y Viejo Cruce.
- Uno para quien consiguiera más datos sobre lo ocurrido en Viejo Cruce.
- Uno por encontrar las ruinas del túmulo de Odaiova.
- Uno por rescatar a la bruja Grónida.
- Uno por superar el desafío de la troll.
- Dos si apresaron a la abominación en la cueva.

Apéndice: El artefacto de las ruinas

LA LINTERNA DEL TÚMULO DE ODAIOVA

Para descubrir las propiedades del artefacto, debe usarse con éxito *Ojo místico*.

La linterna yacía entre los escombros de un extraño túmulo colmado de inscripciones, donde moraba una extraña criatura abominable de los tiempos antiguos. El artefacto tiene forma de un farol de mano, estrecho y cilíndrico, fabricado mediante una intrincada red de filamentos metálicos. Cuando se enciende proyecta sombras que recuerdan a caóticas telarañas. Funciona con aceite común y una mecha, pero los efectos mágicos del objeto prolongan mucho su duración, provocando que pueda permanecer encendida durante todo un año. Solo una persona vinculada al artefacto puede abrir y sustituir sus componentes.

La frontera oscura: Una vez encendida, cualquier abominación que esté en los alrededores se verá obligada a permanecer próxima a la luz, casi como si quedara atrapada en su telaraña de luz y de sombras. La entidad puede ir tan lejos o cerca del objeto como quiera siempre que siga percibiendo el fulgor de la linterna. Una vez que se apaga, la cárcel deja de ser tal y la entidad puede escapar.

Acción: Gratuita

Corrupción: 1D4

Luz del rechazo: Cualquier entidad oscura que ataque a la persona vinculada a la linterna, y siempre que esta permanezca encendida, recibe 1D10 puntos de daño.

Acción: Reacción

Corrupción: 1D6

JUGADOR	UMBRALES DE DOLOR		SOMBRA
NOMBRE	6	RESISTENCIA MÁXIMO	COBRE DEGRADADO HACIA VERDE, CON DESTELLOS ROJIZOS
RAZA	11	8	EXPERIENCIA
OCUPACIÓN	UMBRALES DE CORRUPCIÓN	CORRUPCIÓN PERMANENTE	POR GASTAR
			<<EXISTE UN PACTO ENTRE EL BOSQUE Y NOSOTROS. CITA CUANDO SE ROMPE, COMIENZAN LOS PROBLEMAS>>.

13	10	10	5	11	7	9	15
ÁGIL	ATENTO	DIESTRO	DISCRETO	FUERTE	INTELIGENTE	PERSUASIVO	TENAZ

HABILIDADES, RASGOS, PODERES Y RITUALES

NOMBRE CONTACTOS (BRUJAS DE KARVOSTI) EFECTO CON TIRADA DE PERSUASIVO RECUERDAS A ALGUIEN QUE PUEDE AYUDARTE CON ALGÚN ASUNTO CONCRETO. TIPO RASGO	NOMBRE ALQUIMISTA EFECTO PUEDES IDENTIFICAR DROGAS Y VENENOS. UNA VEZ POR AVENTURA PUEDES RECOLECTAR HIERBAS O MINERALES PARA CREAR UN ELIXIR DE PRINCIPIANTE. TIPO HABILIDAD	NOMBRE BRUTERÍA EFECTO DETAS DE SUFRIR CORRUPCIÓN PERMANENTE CON PODERES/RITUALES DE BRUTERÍA DE NIVEL PRINCIPIANTE. SIGUES EXPUESTA A LA CORRUPCIÓN TEMPORAL. TIPO HABILIDAD
NOMBRE COMBATE SIN ARMAS EFECTO TUS ATARVES DESARMADOS PASAN A PROVOCAR 1D6 DE DAÑO. TIPO HABILIDAD	NOMBRE ERUPCIÓN DE LARVAS EFECTO PLANTAS LARVAS EN EL CUERPO DEL ENEMIGO QUE REALIZAN 1D4 PUNTOS DE DAÑO POR TURNO, HASTA QUE FALLES UNA TIRADA DE TENAZ ← FUERTE. TIPO PODER MÍSTICO	NOMBRE OJO MÍSTICO EFECTO ACCIÓN GRATUITA PARA HACER TIRADA DE ATENTO ← DISCRETO Y VER SOMBRA DOMINANTE DE UNA CRIATURA, LUGAR U OBJETO. SUFRES 1D4 DE CORRUPCIÓN TEMPORAL POR INTENTO. TIPO HABILIDAD
NOMBRE EFECTO TIPO	NOMBRE EFECTO TIPO	NOMBRE EFECTO TIPO
NOMBRE EFECTO TIPO	NOMBRE EFECTO TIPO	NOMBRE EFECTO TIPO

ARMAS Y ARMADURA

ARMA	DAÑO	CUALIDAD	ATRIBUTO	ARMADURA	ARMADURA
CAYADO	1D6	ROMO	DIESTRA	PIELES DE BRUJA	
ARMA	DAÑO	CUALIDAD	ATRIBUTO	PROTECCIÓN	PROTECCIÓN
DESARMADA	1D6	CORTA	DIESTRA	1D4	
ARMA	DAÑO	CUALIDAD	ATRIBUTO	CUALIDAD	CUALIDAD
				FLEXIBLE	
ARMA	DAÑO	CUALIDAD	ATRIBUTO		

Symbaoum

13
DEFENSA

DEFENSA

EDAD	ALTURA	PESO
APARIENCIA		

TRASFONDO

SUCESOS TERRIBLES HAN OCURRIDO EN LAS ÚLTIMAS SEMANAS. POR UN LADO, EL ATARVE DE UNA CRIATURA A LA PEQUEÑA ALDEA DE VÍETO CRUCE, Y POR OTRO, ALGO MASACRÓ A UN GRUPO DE EXPLORADORES DE LA REINA EN LAS CERCANÍAS DE KARVOSTI. LAS BRUJAS CREEN QUE EL RESPONSABLE, EN AMBOS CASOS, ES UN TROLL. SI ES ASÍ, EL ATARVE A LA ALDEA ESTÁ TRANSGREDIENDO EL PACTO ANCESTRAL ENTRE LAS GENTES DE KARVOSTI Y LOS TROLLS.

OBJETIVO PERSONAL ERES UNA DE LAS BRUJAS MÁS JÓVENES DE KARVOSTI Y CREEES QUE HAS APRENDIDO LO SUFICIENTE COMO PARA MERECESTE UNA MEJOR POSICIÓN EN EL CABILDO, PERO TE HAN DICHO QUE ESO SOLO SON PALABRAS Y QUE DEBES DEMOSTRAR TUS ASPIRACIONES CON HECHOS CONCRETOS. SI QUIERES GANARTE UN MAYOR CRÉDITO ENTRE LAS TUYAS DEBERÁS INVESTIGAR ESTOS HECHOS... Y CASTIGAR AL CULPABLE, SI PROCEDE.



EQUIPO

MÁSCARA DE BRUJA

MANTAS

CAPUCHA DE PIEL ANIMAL

UTENSILIOS DE COCINA

PIGMENTOS

5 TÁLEROS

AMIGOS Y COMPAÑEROS

NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE DEL GRUPO			
OBJETIVO DEL GRUPO			

ARTEFACTOS Y TESOROS MÍSTICOS

NOMBRE	PODERES	CORRUPCIÓN
NOMBRE	PODERES	CORRUPCIÓN
NOMBRE	PODERES	CORRUPCIÓN
NOMBRE	PODERES	CORRUPCIÓN

DINERO

OTROS RECURSOS

JUGADOR	UMBRALES DE DOLOR		SOMBRA
NOMBRE	4		PLATA JASPEADA DE BLANCO
RAZA	RESISTENCIA MÁXIMO	CORRUPCIÓN PERMANENTE	EXPERIENCIA
OCUPACIÓN	10	8	POR GASTAR
NOVICIO DE LA ORDO MÁGICA		UMBRALES DE CORRUPCIÓN	CITA
		<<ME PARECE TAN PELIGROSO COMO FASCINANTE>>.	

10	10	5	9	7	13	11	15
ÁGIL	ATENTO	DIESTRO	DISCRETO	FUERTE	INTELIGENTE	PERSUASIVO	TENAZ

HABILIDADES, RASGOS, PODERES Y RITUALES

<p>NOMBRE CASCADA DE AZUFRE</p> <p>EFFECTO SUPERANDO TIRADA EXITOSA DE TENAZ ← ÁGIL ATACA CON UNA CASCADA DE FUEGO QUE CAUSA 1D12 DE DAÑO (1D6 SI FALLAS LA TIRADA).</p> <p>TIPO PODER MÍSTICO</p>	<p>NOMBRE LONGEVO</p> <p>EFFECTO TU PROCESO DE ENVEJECIMIENTO SE RALENTIZA AL LLEGAR A LA EDAD ADULTA. PUEDES LLEGAR A VIVIR ENTRE DOSCIENTOS Y TRESIENTOS AÑOS.</p> <p>TIPO RASGO</p>	<p>NOMBRE MAGIA</p> <p>EFFECTO DETAS DE SUFRIR CORRUPCIÓN PERMANENTE CON PODERES/RITUALES DE MAGIA DE NIVEL PRINCIPIANTE. SIGUES EXPUESTO A LA CORRUPCIÓN TEMPORAL.</p> <p>TIPO HABILIDAD</p>
<p>NOMBRE MEDICUS</p> <p>EFFECTO SI SUPERAS TIRADA DE INTELIGENTE PUEDES CURAR 1D4 PUNTOS DE RESISTENCIA DE TU OBJETIVO (1D6 SI USAS HIERBAS CURATIVAS). PUEDES USARLO UNA VEZ POR DÍA Y PACIENTE.</p> <p>TIPO HABILIDAD</p>	<p>NOMBRE MODIFICACIÓN ILUSORIA</p> <p>EFFECTO UNA VEZ POR TURNO, Y SI SUPERAS TIRADA DE TENAZ, PUEDES REPETIR UNA TIRADA FALLIDA DE DEFENSA.</p> <p>TIPO PODER MÍSTICO</p>	<p>NOMBRE VERSADO EN CRIATURAS</p> <p>EFFECTO SI SUPERAS TIRADA DE INTELIGENTE PUEDES RECONOCER O RECORDAR PUNTOS DÉBILES/FUERTES DE MONSTRUOS. EL DJ TE LOS DESCRIBE, JUNTO A SUS CARACTERÍSTICAS.</p> <p>TIPO HABILIDAD</p>
<p>NOMBRE</p> <p>EFFECTO</p> <p>TIPO</p>	<p>NOMBRE</p> <p>EFFECTO</p> <p>TIPO</p>	<p>NOMBRE</p> <p>EFFECTO</p> <p>TIPO</p>
<p>NOMBRE</p> <p>EFFECTO</p> <p>TIPO</p>	<p>NOMBRE</p> <p>EFFECTO</p> <p>TIPO</p>	<p>NOMBRE</p> <p>EFFECTO</p> <p>TIPO</p>

ARMAS Y ARMADURA

ARMA	DAÑO	CUALIDAD	ATRIBUTO	ARMADURA	ARMADURA
BASTÓN DEL CAMINO	1D6	ROMO	DIESTRO	CAPA DE LA ORDO	
ARMA	DAÑO	CUALIDAD	ATRIBUTO	PROTECCIÓN	PROTECCIÓN
				1D4	
ARMA	DAÑO	CUALIDAD	ATRIBUTO	CUALIDAD	CUALIDAD
				FLEXIBLE	
ARMA	DAÑO	CUALIDAD	ATRIBUTO		

Symbaroum

10
DEFENSA

DEFENSA

EDAD	ALTURA	PESO
APARIENCIA		

TRASFONDO
PASASTE TU INFANCIA EN FUERTE ESPINA, PERO PRONTO VIATASTE A AGRELLA COMO APRENDIZ DE UN MAGO DE LA ORDO. SIEMPRE HAS SENTIDO UN ESPECIAL INTERÉS POR LAS CRIATURAS NO-HUMANAS. HAS SIDO ASIGNADO COMO ACOMPAÑANTE ESTABLE DE UN GRUPO DE EXPLORADORES DE LA REINA, ASENTADOS EN EL LODAZAL DE KARO. CON ELLOS INICIASTE UN VIATE PARA DESPERTAR UNA NUEVA RUTA HACIA KARVOSTI, A TRAVÉS DE LA REGIÓN BOSCOSEA DE LA TRIBU DE KAROHAR. CASI AL FINAL DEL RECORRIDO OS TOPASTEIS CON UNA TERRIBLE CRIATURA, (A LA QUE APENAS PUDISTE VER) QUE ATACÓ A VUESTRO GRUPO. SOLO TÚ Y TU COMPAÑERA EXPLORADORA SURIA LLEGASTEIS CON VIDA A KARVOSTI.

OBJETIVO PERSONAL
LLEVAS MUCHOS DÍAS EN COMPAÑÍA DE SURIA, SINTIENDO UNA MEZCLA DE PÁNICO Y FASCINACIÓN HACIA LA CRIATURA QUE OS ATACÓ. ESTÁS CONVENCIDO DE QUE PODRÍAS ASCENDER AL GRADO DE ADEPTO SI FUERAS CAPAZ DE SABER ALGO MÁS Y DOCUMENTAR TODO ARUELLO QUE PUEDES AVERIGUAR SOBRE LA MISTERIOSA CRIATURA.



EQUIPO

ESPEJO DE MANO
SARQUITO CON SALES DE AZUFRE PURO
SACO DE DORMIR
UTENSILIOS DE COCINA
LIBRO DE ESTUDIOS MÁGICOS
PERMISO DE EXPLORACIÓN EN REGLA
EL CINTO DE CUERO DE MI PADRE
HIERBAS CURATIVAS (2 PREPARADOS)

AMIGOS Y COMPAÑEROS

NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
SURIA	HUMANA (AMBRIA)	EXPLORADORA	
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE DEL GRUPO			
OBJETIVO DEL GRUPO			

LINTERNA
BOTELLA DE ACEITE
YESCA Y PEDERNAL
5 TÁLEROS

ARTEFACTOS Y TESOROS MÍSTICOS

NOMBRE	PODERES	CORRUPCIÓN
NOMBRE	PODERES	CORRUPCIÓN
NOMBRE	PODERES	CORRUPCIÓN
NOMBRE	PODERES	CORRUPCIÓN

DINERO
OTROS RECURSOS

JUGADOR			SOMBRA		
NOMBRE			DORADA CON RIBETES VERDOSOS		
RAZA			EXPERIENCIA	POR GASTAR	
OCUPACIÓN			CITA		
SURIA					
EXPLORADORA (AMBRIA)					
EXPLORADORA DE LA REINA				<<TE DIGO QUE ALGO MALIGNO NOS RONDA>>.	

11	15	10	13	10	9	5	7
ÁGIL	ATENTO	DIESTRO	DISCRETO	FUERTE	INTELIGENTE	PERSUASIVO	TENAZ

HABILIDADES, RASGOS, PODERES Y RITUALES

NOMBRE COMBATE CON ARMADURA EFECTO EL NIVEL DE PROTECCIÓN DE TUS ARMADURAS AUMENTA UN GRADO. TIPO HABILIDAD	NOMBRE CONTACTOS (EXPLORAD. DE LA REINA) EFECTO CON TIRADA DE PERSUASIVA RECUERDAS A ALGUIEN QUE PUEDE AYUDARTE CON ALGÚN ASUNTO CONCRETO. TIPO RASGO	NOMBRE FINTA EFECTO PUEDES USAR DISCRETA EN VEZ DE DIESTRA CUANDO USES ARMAS CORTAS O PRECISAS. TIPO HABILIDAD
NOMBRE GUARDAESPALDAS EFECTO SI SUPERAS TIRADA DE TENAZ PUEDES RECIBIR UN GOLPE DIRIGIDO CONTRA UN ALIADO. PERO NO PUEDES DEFENDERTE Y RECIBES TODAS SUS CONSECUENCIAS. TIPO HABILIDAD	NOMBRE SEXTO SENTIDO EFECTO TU AGUDA INTUICIÓN TE PERMITE USAR ATENTO EN LUGAR DE DIESTRO AL ATACAR A DISTANCIA. TIPO HABILIDAD	NOMBRE TIRADORA EFECTO TU DAÑO CON ARCOS Y BALLESTAS AUMENTA UN GRADO RESPECTO A LO HABITUAL (PASA A 1D10 Y 1D12 RESPECTIVAMENTE) TIPO HABILIDAD
NOMBRE EFECTO TIPO	NOMBRE EFECTO TIPO	NOMBRE EFECTO TIPO
NOMBRE EFECTO TIPO	NOMBRE EFECTO TIPO	NOMBRE EFECTO TIPO

ARMAS Y ARMADURA

ARMA	DAÑO	CUALIDAD	ATRIBUTO	ARMADURA	ARMADURA
ARCO LARGO	1D10+1	PRECISO	DIESTRA + 1	ARMADURA MEDIA DE LOS EXPL. DE LA REINA	
ARMA	DAÑO	CUALIDAD	ATRIBUTO	PROTECCIÓN	PROTECCIÓN
DAGA	1D6		DIESTRA	1D8	
ARMA	DAÑO	CUALIDAD	ATRIBUTO	CUALIDAD	CUALIDAD
ESPADA	1D8		DIESTRA	FLEXIBLE. INCÓMODA. (-1)	
ARMA	DAÑO	CUALIDAD	ATRIBUTO		

Symbaroum

10

DEFENSA

DEFENSA

JUGADOR	UMBRALES DE DOLOR		SOMBRA
NOMBRE	5		PLATA CON MOTAS ROTIZAS
RAZA	RESISTENCIA MÁXIMO	CORRUPCIÓN PERMANENTE	EXPERIENCIA
OCUPACIÓN	10	3	POR GASTAR
CAZATESOROS	<<LLEVO AÑOS CONFECCIONANDO ESTOS MAPAS. CITA ES EL MOMENTO DE USARLOS>>.		
		UMBRALES DE CORRUPCIÓN	

13	7	10	9	10	15	11	5
ÁGIL	ATENTO	DIESTRO	DISCRETO	FUERTE	INTELIGENTE	PERSUASIVO	TENAZ

HABILIDADES, RASGOS, PODERES Y RITUALES

NOMBRE ACROBATA EFECTO SI SUPERAS TIRADA DE ÁGIL EVITAS LOS ATARQUES GRATUITOS DEBIDOS A RETIRADA O PASAR JUNTO A ENEMIGO. PUEDES LEVANTARTE DEL SUELO SUPERANDO ÁGIL, SIN GASTAR UN MOVIMIENTO. TIPO HABILIDAD	NOMBRE ALQUIMISTA EFECTO PUEDES IDENTIFICAR DROGAS Y VENENOS. UNA VEZ POR AVENTURA PUEDES RECOLECTAR HIERBAS O MINERALES PARA CREAR UN ELIXIR DE PRINCIPIANTE. TIPO HABILIDAD	NOMBRE MONTÉS EFECTO SUPERA TIRADA DE ATENTO PARA ENCONTRAR SUFICIENTE COMIDA Y AGUA PARA UN GRUPO PERVEÑO, A TU PASO POR TIERRAS SALVAJES. TIPO RASGO
NOMBRE VIENTO DE ACERO EFECTO TUS ATARQUES CON ARMAS ARROJADIZAS PASAN A PROVOCAR 1DB DE DAÑO. TIPO HABILIDAD	NOMBRE EFECTO TIPO	NOMBRE EFECTO TIPO
NOMBRE EFECTO TIPO	NOMBRE EFECTO TIPO	NOMBRE EFECTO TIPO
NOMBRE EFECTO TIPO	NOMBRE EFECTO TIPO	NOMBRE EFECTO TIPO

ARMAS Y ARMADURA

ARMA	DAÑO	CUALIDAD	ATRIBUTO	ARMADURA	ARMADURA
PIEDRAS AFILADAS Y REMACHADAS CON HIERRO	1DB+1	IMPACTO AGRAVADO	DIESTRO	PIEL DE LOBO	
ARMA	DAÑO	CUALIDAD	ATRIBUTO	PROTECCIÓN	PROTECCIÓN
				1D4	
ARMA	DAÑO	CUALIDAD	ATRIBUTO	CUALIDAD	CUALIDAD
				APARATOSA	
ARMA	DAÑO	CUALIDAD	ATRIBUTO		

10

DEFENSA

DEFENSA

Symbaroum

EDAD	ALTURA	PESO
APARIENCIA		

TRASFONDO

CUANDO SOLO ERAS UN MOCOSO ESCUCHASTE HABLAR A UN ELFO SOBRE UNAS ANTIGUAS RUINAS, NO DEMASIADO ALEJADAS DE KARVOSTI, DONDE MORA UNA MALDAD ESPANTOSA. ESE MISMO DÍA, TU PRIMO OFLAT TE EXPLICÓ QUE LOS ELFOS CUENTAN ESAS HISTORIAS TERRIBLES PARA MANTENER ALEJADOS A LOS HOMBRES DE ALLÍ Y ASÍ PROTEGER LOS TESOROS QUE CONTIENEN. HAS INTENTADO ADENTRARTE EN EL BOSQUE UN PAR DE VECES, PERO SUS PELIGROS SIEMPRE TE HACEN CAPITULAR. NECESITAS CREAR UN GRUPO COMPETENTE PARA IR A LAS RUINAS DE LOS ANTIGUOS, PERO TODAVÍA NO HA SURGIDO LA OCASIÓN.

OBJETIVO PERSONAL

DESDE PEQUEÑO SOLO HAS TENIDO UN OBJETIVO EN LA VIDA: EXPLORAR ESAS RUINAS (Y CUALQUIER OTRA) PARA CONSEGUIR LOS TESOROS QUE OCULTAN. AHORA, TRAS VARIAS INTENTONAS E INVERSIONES FALLIDAS, COMENZAS A TENER PROBLEMAS ECONÓMICOS. YA NO ES SOLO TU CORAZÓN QUIEN ADE EXPLORAR LAS RUINAS... TAMBIÉN LO HACE TU ESTÓMAGO Y LA NECESIDAD DE DEVOLVER CIERTOS PRÉSTAMOS.



EQUIPO

MOCHILA GRANDE
VARIOS PERGAMINOS CON MAPAS
A MEDIO COMPLETAR
HOJAS BALSÁMICAS PARA MASCAR
HIERBAS CURATIVAS (1 PREPARADO)
SACO DE DORMIR
UTENSILIOS DE COCINA
DOS ANTORCHAS
YESCA Y PEDERNAL
5 TÁLEROS

AMIGOS Y COMPAÑEROS

NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE DEL GRUPO			
OBJETIVO DEL GRUPO			

ARTEFACTOS Y TESOROS MÍSTICOS

NOMBRE	PODERES	CORRUPCIÓN
NOMBRE	PODERES	CORRUPCIÓN
NOMBRE	PODERES	CORRUPCIÓN
NOMBRE	PODERES	CORRUPCIÓN

DINERO
OTROS RECURSOS

JUGADOR	UMBRALES DE DOLOR		SOMBRA
NOMBRE	7		Dorada con finas vetas negras
RAZA	RESISTENCIA MÁXIMO	CORRUPCIÓN PERMANENTE	EXPERIENCIA
OCUPACIÓN	13	5	POR GASTAR
CAZAMONSTRUOS	<<UNO POR UNO. UNO POR UNO. HASTA QUE SUFRAN CITA POR TODO EL DOLOR QUE CAUSARON>>.		

15	9	11	10	13	5	7	10
ÁGIL	ATENTO	DIESTRO	DISCRETO	FUERTE	INTELIGENTE	PERSUASIVO	TENAZ

HABILIDADES, RASGOS, PODERES Y RITUALES

NOMBRE BERSERKER EFECTO PUEDES ENTRAR EN FRENESÍ COMO ACCIÓN GRATUITA Y CAUSAR +1D6 PUNTOS DE DAÑO EN COMBATE CUERPO A CUERPO, PERO TU DEFENSA SE CALCULA COMO SI TUVIERAS 5 EN ÁGIL. TIPO HABILIDAD	NOMBRE CONTACTOS (VIADEROS, EXPLORADORES Y TABERNEROS) EFECTO CON TIRADA DE PERSUASIVO RECUERDAS A ALGUIEN QUE PUEDE AYUDARTE CON ALGÚN ASUNTO CONCRETO. TIPO RASGO	NOMBRE INQUEBRANTABLE PUEDES HACER UN SEGUNDO INTENTO AL TIRAR FUERTE/TENAZ PARA LIBRARTE DE EFECTOS FÍSICOS ACTIVOS. Y TAMBIÉN PARA IGNORAR EFECTOS CONTRA TU VOLUNTAD Y TUS SENTIDOS. TIPO HABILIDAD
NOMBRE MANO VELOZ EFECTO PUEDES DESENVAINAR + EMPUÑAR COMO ACCIÓN GRATUITA SUPERANDO ÁGIL. TAMBIÉN RECARGAS BALLESTA COMO ACCIÓN GRATUITA SUPERANDO ÁGIL. TIPO HABILIDAD	NOMBRE EFECTO TIPO	NOMBRE EFECTO TIPO
NOMBRE EFECTO TIPO	NOMBRE EFECTO TIPO	NOMBRE EFECTO TIPO
NOMBRE EFECTO TIPO	NOMBRE EFECTO TIPO	NOMBRE EFECTO TIPO

ARMAS Y ARMADURA

ARMA	DAÑO	CUALIDAD	ATRIBUTO	ARMADURA	ARMADURA
VARA	1D6	ROMA	DIESTRO	SOBRECAPA Y ROPAJES REFORZADOS	PROTECCIÓN
ESPADAS	1D8		DIESTRO	1D6	
BALLESTA	1D10		DIESTRO	INCÓMODA -3	

Symbaorum

12
DEFENSA

DEFENSA

EDAD	ALTURA	PESO
APARIENCIA		

TRASFONDO
CON LAS PRIMERAS NIEVES DE ARVEL INVIERNO, TAMBIÉN LLEGARON LOS HIELOS FATUOS. CUANDO LLEGASTE A CASA ARVELLA OSCURA TARDE, TRAS TU VISITA A LA TABERNA, TE ENCONTRASTE CON QUE TU FAMILIA ESTABA SIENDO ASESINADA. TUS HIJOS ESTABAN MUERTOS Y TU MUJER LO HIZO POCO DESPUÉS EN TUS BRAZOS, INCAPAZ DE RECUPERAR EL CALOR, MIENTRAS EL ÚLTIMO DE LOS HIELOS FATUOS ABANDONABA LA CASA Y SE PERDÍA EN EL BOSQUE. DESPUÉS DE ARVELLO VENDISTE LA GRANJA Y TODAS TUS POSESIONES, SALVO LAS POCAS ARMAS QUE TENÍAS. COMPRASTE UNA BALLESTA Y TE ENCAMINASTE AL BOSQUE PARA DEDICAR TU VIDA A DESTRUIR A CUALQUIER MONSTRUO QUE SE CRUZASE EN TU CAMINO.

OBJETIVO PERSONAL
CON EL TIEMPO AVERIGUASTE QUE EXISTÍA UNA RELACIÓN ENTRE LOS MONSTRUOS MÁS TEMIBLES Y LAS SOMBRAS MÁS OSCURAS DE DAVOKAR, ASÍ QUE SUELES VAGAR POR LOS ASENTAMIENTOS BÁRBAROS DEL SURESTE DEL BOSQUE BUSCANDO NOTICIAS SOBRE MONSTRUOS. LAS MÁS RECIENTES APUNTAN A LOS ALREDEDORES DE KARVOSTI, ASÍ QUE HACIA ALLÍ TE HAS DIRIGIDO CON LA ESPERANZA DE SEGUIR PURGANDO TUS CULPAS.



EQUIPO
TABACO Y PIPA
SACO DE DORMIR
UTENSILIOS DE COCINA
TRENZAS DE CABELLO DE
MIS FAMILIARES FALLECIDOS
UNA ANTORCHA
YESCA Y PEDERNAL
15 TÁLEROS

AMIGOS Y COMPAÑEROS			
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE DEL GRUPO			
OBJETIVO DEL GRUPO			

ARTEFACTOS Y TESOROS MÍSTICOS		
NOMBRE	PODERES	CORRUPCIÓN
NOMBRE	PODERES	CORRUPCIÓN
NOMBRE	PODERES	CORRUPCIÓN
NOMBRE	PODERES	CORRUPCIÓN

DINERO
OTROS RECURSOS