



VENGANZA, REDENCIÓN Y MUERTOS VIVIENTES

DIARIO DE PARTIDA DE ELVIRA, LA NIGROMANTE

UN SUPLEMENTO PARA
DRAGONBANE

MATERIAL UTILIZADO

- ◆ He jugado utilizando las reglas de “Dragonbane”
- ◆ Para los oráculos, combiné las tablas de “A solas en el gran abismo” (Dragonbane) y “Mythic GME 2nd Edition” de **Tana Pigeon**
- ◆ Para la creación de mi personaje, la semilla de misión y tablas de criaturas no-muertas usé las reglas del suplemento “Necromancy” creado por **Śraddhāpa Shan Welsh**
- ◆ Para el manejo de compañeros y la tabla de coherencia usé las reglas del suplemento “Called to the Green: A DragonBane Adventure” creado por **Man Alone**
- ◆ Las imágenes de los personajes fueron generadas con la inteligencia artificial de Leonardo.ai
- ◆ Las imágenes de los escenarios han sido creados por con los assets y battlemaps de “2 minutes tabletop” y jugados en “Foundry VTT”
- ◆ He utilizado la plantilla “DragonBrew” creada por **Sibling Dex** para maquetar este diario.

ACLARACIONES DE LA PARTIDA

(O UN TOSTÓN ABURRIDO QUE NO LEERÁS PORQUE QUIERES EMPEZAR LA PARTIDA)

- ◆ Primero quiero pedir disculpas por las posibles equivocaciones que haya podido cometer a la hora de aplicar las reglas, tirar en tablas de oráculos o incongruencias en la lógica de la trama. Esto no debería importar cuando se juega en solitario, pero ya que este diario va a ser leído, solo quería advertiros.
- ◆ Las partidas en solitario a Dragonbane que había visto hasta ahora se desarrollaban en la cripta de Ingolfr Ojo-de-Piedra del suplemento “A Solas en el Gran Abismo” o adaptando a solitario la campaña base “El Secreto del Emperador Dragón”. Yo quería jugar algo distinto, una pequeña partida sandbox que se desarrolle en el mundo de Dragonbane pero sin tanta epicidad. El único requisito era que quería jugar con un nigromante. Utilicé la tabla de aventuras que viene en el suplemento gratuito “Necromancy” para crear una semilla que me ayudara a empezar la historia y hacerla crecer utilizando las tablas de Mythic.
- ◆ No me gusta la regla para las amenazas que viene en “A solas en el gran abismo” porque es fácil preveer cuando aparecerá el peligro. Para hacerlo mas aleatorio he utilizado la regla del dado de recurso que se utiliza en juegos de rol como “Forbidden Lands”
- ◆ He decidido jugar toda la partida con el Factor del Caos en 5 para simplificar el uso Mythic. De esa forma siempre haya las mismas probabilidades en la tabla de destino y de que las escenas salgan alteradas o interrumpidas.
- ◆ Si en serio aun estás leyendo esto, no sé a que esperas para pasar de página y disfrutar de esta pequeña historia que sucede al margen de la búsqueda de la esquirra reforjada o los pedazos de la estatua del Emperador Dragón.

SEMILLA DE AVENTURA

Un día (D4), en el funeral de un inocente, el personaje se cruza con (D6) una historia susurrada acerca de (D8) Hazel, una halfling incontinentemente alegre que fué (D10) maldecida por (D6) su mentor que se cree que está en posesión de (D4) un grimorio lleno de hechizos malignos

ELVIRA



Raza: Halfling **Profesion:** Nigromante

Mov.: 10 **PG:** 13 **PV:** 15 **B. AGI:**+D4

Trucos Mágicos: Mano no-muerta, mirada mortal, susurros de los muertos

Hechizos: Ceguera, escalofrio oseo, hablar con los muertos

Equipo: cuchillo (nivel de habilidad 12, daño D8), grimorio, calavera, antorcha, yesca y pedernal, 7 monedas de plata, 3 raciones

Debilidad: Ansia de conocimiento

Apariencia: Una fea cicatriz en la mejilla

Desde joven, Elvira fue una estudiante brillante, con una curiosidad insaciable que la llevó a desafiar las normas de su comunidad. Fue aceptada como aprendiz por un nigromante conocido como Maevor el Sombrío. Durante años, Maevor enseñó a Elvira no solo a manipular la energía de la muerte, sino también a cuestionar los límites de la moralidad en la búsqueda de conocimiento.

Elvira encontró un ritual prohibido en el grimorio del mago. Este libro oscuro contenía pistas sobre cómo revivir a aquellos que habían muerto injustamente. Fascinada, intentó estudiar el grimorio en secreto, pero Maevor la descubrió. En un ataque de ira, le causó una herida mágica que marcó su rostro como recordatorio de su traición.

Elvira escapó dejando atrás a otra aprendiz del hechicero, Hazel, una halfling con una personalidad radiante y alegre (todo lo contrario a Elvira). Hazel había sido su única amiga y la única persona que parecía importarle más que su ansia de conocimiento. A pesar de eso, Elvira no tuvo el valor suficiente para volver a buscarla.

MISIÓN

Años después, Elvira vaga por el mundo, evitando vínculos profundos y ocultando su rostro marcado con un parche. La obsesión por vengarse de Maevor y reclamar el poder que le fue negado la consume, pero hasta ahora no ha tenido la oportunidad de enfrentarse a él.

Durante el funeral de un joven en un pueblo remoto, mientras observa el duelo de los aldeanos, una anciana desconocida se le acerca. Susurrando, le habla de una figura errante que ha aterrorizado a los aldeanos: una criatura mitad humana, mitad bestia, a la que los lugareños llaman la “Hija de las Sombras”. La anciana asegura que esta criatura es Hazel, transformada por una maldición que la ha dejado al borde de la locura.

Elvira se queda helada al escuchar estas palabras. La anciana le revela además que Maevor sigue vivo, oculto en una cripta a las afueras del pueblo, y que se dice que aún posee el grimorio que contiene secretos capaces de deshacer cualquier maldición... o de otorgar un poder sin igual.

Impulsada por una mezcla de culpa y sed de venganza, Elvira decide buscar la cripta de Maevor. Su objetivo es claro: hacerle pagar por lo que le hizo a Hazel y conseguir el grimorio que podría cambiar su destino. Sin embargo, ahora una pregunta empieza a rondar en su mente: ¿usará el poder del grimorio para salvar a Hazel y redimirse, o sucumbirá a su ambición y se convertirá en la nigromante más poderosa que el mundo haya conocido?

ESCENA 01: ROBANDO AL DIFUNTO

LISTA DE PERSONAJES

Maevor

Hazel

LISTA DE HILOS

Matar a Maevor

Encontrar a Hazel

DÍA 1 (3 JULIO) 18:00

- ◆ ¿La vieja sabe donde está la cripta de Maevor? (50/50) **Si!**
- ◆ ¿Está cerca? **No!**

Elvira quiere emprender el viaje hacia la cripta de Maevor pero apenas dispone de dinero para equipamiento y provisiones.

Está anocheciendo, así que espera a que el cementerio quede vacío para buscar algún mausoleo donde poder robar algo de valor.

- ◆ ¿Hay algún mausoleo en el cementerio de alguien importante? (50/50) **Excepcionalmente Sí!**
- ◆ Tirada de **ENCONTRAR** (10) **éxito**
- ◆ tirada en tabla de **ENTORNO: Ruido de pasos**
- ◆ Tirada de **SIGILO** (7) **éxito**

La nigromante encuentra un hueco por donde entrar a un enorme mausoleo. Cuando posa sus pies sobre las frías baldosas del panteón, oye unos pasos de alguien que también está entrando. Rápidamente se esconde tras una estatua y observa al intruso.

- ◆ ¿Es alguien que ha entrado a robar? (50/50) **Sí!**



BOLLA

Raza: Enano **Profesión:** Caballero

Mov.: 8 **PG:** 14 **PV:** 12 **B. FUE: +D4**

Equipo: Mayal (nivel de habilidad 14, daño 2D8), escudo pequeño (D8), cota de malla (+4), casco (+1)

Motivación: Dulce y reluciente oro

Rasgo: Adorador de demonios

- ◆ ¿Cuál es la historia del enano? Tiradas en tabla de **ACCIÓN, ATRIBUTO y COSA: (capturar, Peligroso, defensa)**

“Bolla era un caballero errante expulsado de su orden por su dudosa moral. Guiado por sus ansias de dinero es contratado como mercenario para proteger a un grupo de sectarios. Conviviendo con ellos, Bolla empieza a sentir afinidad por ese culto que adora a los demonios. Un día son atacados por una milicia de aldeanos cabreados que quieren ahorcarlos. Bolla es el único que consigue escapar con vida.”

- ◆ ¿Qué hace Bolla en la tumba? Tirada de **ACCIONES GENERALES: (Débilmente, arruinado):**

“Tras días vagando, ya no le quedaban dinero y provisiones. Al igual que Elvira, pensó que quizás podría encontrar algo valioso en aquel majestuoso mausoleo.”

- ◆ ¿Hay algo de valor dentro del mausoleo? (50/50) **Sí!**
- ◆ Tirada en tabla de **TESORO: Carta de tesoro: Capa**

El enano rebusca algo de valor por el mausoleo, pero solo encuentra una vieja capa. Enfadado, empieza a soltar insultos en voz alta.

Elvira ve en el enano un posible aliado. Sale de las sombras intentando no asustarlo y le ofrece un trato, lanzar un hechizo de “hablar con los muertos” sobre el difunto y sonsacarle si tiene algo de valor escondido en otro lugar.

- ◆ ¿El trato de Elvira convence a Bolla? (50/50) **Sí!**

Desilusionado por no haber encontrado dinero, Bolla está abierto a probar técnicas menos convencionales. Además, haber estado conviviendo con sectarios le ha vuelto más tolerante en cuanto a magia negra se refiere. Bolla ayuda a Elvira moviendo la pesada tapa del sepulcro para ver qué encuentran dentro.

- ◆ ¿El fallecido lleva poco tiempo muerto? (50/50) **Excepcionalmente Sí!**

¡La tumba pertenece al cadáver que han enterrado hoy! Eso facilita las cosas...

- ◆ Hechizo **HABLAR CON LOS MUERTOS** a Nivel de Poder 1 (13) **éxito**

Elvira dice unas palabras al oído del difunto, el cual empieza a cobrar vida. Aprovechándose de su confusión, Elvira intenta convencerlo de que debe decirle si tiene alguna posesión valiosa escondida para ser ofrecida como diezmo a algún dios local. Así, su espíritu podrá reposar en paz. Elvira piensa rápidamente cuál puede ser el dios al que adoraba en vida.

- ◆ Tirada de **MITOS Y LEYENDAS** (11) **éxito**
- ◆ ¿El difunto era religioso en vida? (50/50) **Sí!**
- ◆ Tirada de **ENGAÑAR**:(20) **Demonio!**
- ◆ Tirada en tabla de **EFEECTO DEMONIO: Rompes o pierdes un objeto importante**

El cadáver no se cree la mentira y parece enfadado. Además, algo sale mal con el hechizo. Toda la magia empieza a canalizarse en el grimorio de la mediana, el cual empieza a iluminarse hasta que estalla en pedazos dejando solo cenizas esparcidas por toda la estancia.

- ◆ ¿El hechizo se mantiene activo a pesar de la explosión? (50/50) **Sí!**

Elvira está a punto de llorar por lo que acaba de pasar, ese grimorio era su bien máspreciado. A pesar de eso, disimula y hace un último intento por conseguir sacarle información al muerto que parece molesto por haber sido engañado.

Viendo que el tema religioso no ha funcionado, le menciona a su mujer. Cuenta que está preocupada porque no encuentra parte de la fortuna y quiere saber si escondió una parte.

- ◆ ¿El muerto escondió algún tesoro en vida? (50/50) **Sí! Dobles!**
- ◆ Evento Aleatorio: **PERSONAJE POSITIVO (Castigar, Tácticas)**

Oír que su mujer no encuentra el dinero hace que se le dibuje una sonrisa al muerto. Se ofrece a decirles dónde tiene guardada una parte, pero a cambio de que no se lo digan a su mujer, la cual solo estaba interesada en sus riquezas.

- ◆ ¿Fue la esposa quien le mató? (50/50) **Sí!**

El muerto les cuenta que fue su esposa quien lo asesinó para quedarse con su fortuna.

Por suerte, antes de morir, escondió parte de sus bienes para que ella no se los quedara. También dejó una nota lacrada donde relata sus intenciones de matarlo.

- ◆ ¿Dónde está escondido el tesoro? Tiradas en tabla de **ACCIÓN, ATRIBUTO y COSA: Resolver, dañado, barrera**

Les cuenta que el tesoro está escondido tras unas piedras de la vieja muralla derruida en la zona norte de la aldea.

Elvira dispersa el hechizo recitando unas últimas palabras para que el muerto descanse en paz y vuelven a cerrar la tumba. Abandonan el cementerio y se disponen a buscar la muralla.

- ◆ Tirada de (con ventaja) **ENCONTRAR**:(1) **Dragón!**
- ◆ Tirada en tabla de **EFEECTO DRAGON: Descubres un objeto o recurso útil**
- ◆ Carta de **TESORO: 9 monedas de oro**
- ◆ Carta de **TESORO: Catalejo**

Tras un rato revisando el muro, encuentran una piedra que se mueve. Al apartarla, descubren un pequeño saco con nueve monedas de oro en su interior, un catalejo y la nota inculpatoria.

La noche ha tenido un sabor agrisado para Elvira. Haber perdido su libro de hechizos ha sido un duro golpe. Ahora tiene una razón aún mayor para acabar con Maevor: apoderarse de su grimorio. Por lo menos, el dinero y el catalejo le serán de ayuda para llegar a la cripta del hechicero oscuro. Además, seguro que no le costará convencer a Bolla para que la acompañe a cambio de los tesoros que encontrará allí si le ayuda a vencerlo.

Pero lo único en lo que puede pensar a estas altas horas de la noche es en alquilar una habitación en la posada de la aldea. Mañana visitarán al alguacil para entregarle la nota encontrada, esperando recibir a cambio una buena suma de monedas de oro.

← ESCENA 02: UN CHANTAJE COMPLICADO →

LISTA DE PERSONAJES

Maevor

Hazel

LISTA DE HILOS

Matar a Maevor

Encontrar a Hazel

Robar el grimorio

- ◆ Comprobación de **alteración de escena** (7): **Escena procede normalmente!**

DÍA 2 (4 JULIO) 6:00

- ◆ Alojamiento en posada, sala común - **2 m. plata**
- ◆ Tirada de descanso (2) - **Elvira y Bolla pueden descansar**

Elvira y Bolla pasaron una buena noche sin ronquidos a pesar de alquilar una habitación comun en la posada. Elvira estuvo dando vueltas a la idea de llevarle la nota al alguacil pero pensó que quizás podría ser mas lucrativo intentar chantajear a la viuda. Por la mañana consultó con Bolla el cambio de planes (sabiendo de su debilidad hacia el dinero fácil)

- ◆ ¿Bolla prefiere extorsionar a la viuda? Tirada en la tabla de **Coherencia PNJ**: **Se siente emocionado por este plan**

Bolla está de acuerdo con el plan de Elvira. Tras un desayuno rápido preguntan a la posadera cual era la casa del difunto que enterraron anoche.

- ◆ ¿La posadera les cuenta donde esta la casa? (Muy probable) **Excepcionalmente No!**
- ◆ ¿Por qué no se les dice nada? Tirada de **Significado**: **Descuidadamente, Espeluznante**

La posadera se queda blanca por la pregunta y empieza a temblar, tanto que tira una de las jarras de cerveza que llevaba en la mano. Dice que no sabe nada, mientras niega con la cabeza, visiblemente asustada.

Elvira intenta sacarle algo de información, porque está segura que oculta algo.

- ◆ Tirada de **Persuasion** (18) **fallo**

Elvira no consigue sonsacarle ni una palabra a la posadera, la cual aparta la mirada y se marcha a atender a las otras mesas. Si quieren encontrar la casa de la viuda van a tener que buscarla ellos mismos.

Empezarán por la casa más grande de la aldea.

- ◆ ¿Cómo es la casa? Tirada significado **elemento casa noble**: **Peligroso Sede**

Encuentran la casa, visiblemente más grande y ostentosa que el resto de edificios de la aldea. Al acercarse descubren que en la puerta hay dos guardias bien armados y con cara de pocos amigos. Quizás no vaya a ser tan fácil extorsionar a la dueña. Elvira pide a uno de los porteros hablar con la viuda.

- ◆ ¿El guardia nos deja pasar? (50/50) **No!**

No les deja pasar. Elvira intenta convencerlo aludiendo a que tienen que hablar por el tema de la herencia

- ◆ Tirada de **Persuadir** (8) **éxito**

El portero les deja entrar a regañadientes. Recorren pasillos y habitaciones decorados con grandes tapices y esculturas a los lados. Sin duda el muerto era alguien muy importante en la aldea.

Al fin llegan a un pequeño despacho patas arriba, con papeles y libros esparcidos por toda la habitación. Seguramente buscaban el tesoro escondido que Elvira y Bolla econtraron en la noche anterior. Tras la mesa les espera una mujer que les observa atentamente.



LISBETH

Raza: Humana **Profesión:** Heredera

Apariencia: Una mirada fría y penetrante

Motivacion: Lazos de sangre imposibles de cortar

Debilidad: Codiciosa

Rasgo: Obstinada

- ◆ Tirada de **Encontrar** (11) **éxito** **ENGANZA, REDENCIÓN Y MUERTOS VIVIENTES**

- ◆ ¿Está sorprendida por la visita? (50/50)

Excepcionalmente No!

Parece que estaba esperando que llegaran, quizás la tabernera avisó a alguno de sus sirvientes de que habían preguntado por ella. Elvira saca la nota de su difunto marido y le amenaza con decírselo a la guardia.

- ◆ ¿Se siente intimidada? (50/50) **No!**
- ◆ ¿Quiere solucionar el problema pagándoles? (Muy improbable) **No!**
- ◆ ¿Cómo actúa? Tirada de **acción del personaje:**
Intenso, Luchar

Lisbeth no parece dispuesta a ser extorsionada tan fácilmente. Hace sonar una campanilla que tiene en el escritorio e inmediatamente entran por la puerta los dos matones que estaban en la entrada.



HARRY Y MARV

Raza: Humano **Profesión:** Matones

Mov.: 10 **PG:** 12 **PV:** 10 **B. FUE:**+D4

Habilidades: Alerta (10), espadas (12)

Equipo: Espada ancha (nivel de habilidad 12, daño 2D6), armadura de cuero tachonado (+2)



SECUENCIA DE COMBATE

PRIMERA RONDA

Armas improvisadas: madero en llamas y botella de vino

Harry: Postura defensiva con ventaja

Marv: Ataque Salvaje (ventaja +D6 daño) contra Bolla (13) **Fallo**

Bolla: Ataca a Marv (2) **Exito** (2D8+1D4-4) **9 daño**

Elvira: Hehizo "Escalofrio Oseo" con Poder 3 a Harry (9) **Exito** / evadir (9) **Fallo** (4D6) **8 daño**

SEGUNDA RONDA

Marv: Ataca a Bolla (17) **Fallo**

Bolla: Ataca a Marv (4) **Exito** (2D8+1D4-4) **12 daño**

MARV MUERE

¿Harry huye? (50/50) **Sí!**

Elvira: Accion rapida - Sacar cuchillo / Se lo arroja a Harry (11) **Exito** (1D8+1D4-2) **5 daño**

HARRY MUERE

Comienza el combate. Bolla aprovecha el ataque fallido de uno de los guardaespaldas de Lisbeth para golpearle. Elvira invoca una mano espectral que hiere gravemente al otro guardia a pesar de intentar esquivarlo.

De un segundo golpe, el mayal de Bolla revienta el cráneo de su oponente. Al verse solo y asustado por la magia oscura de la nigromante, el otro matón intenta huir.

Elvira aprovecha para sacar rápidamente su cuchillo del cinto y lanzarlo, haciendo que caiga contra el suelo con el arma clavada en su espalda.

- ♦ ¿Alguien más ha escuchado la pelea? (50/50) **No!**
- ♦ ¿Lisbeth reconsidera la oferta de Elvira? (Probable) **Sí!**

Con sus guardaespaldas fuera de juego y en inferioridad de condiciones Lisbeth considera que es mejor opción pagarles por su silencio.

- ♦ ¿Cuanto dinero esta dispuesta a darles? Tirada **Escala:** Grande (1d100) **34 monedas de oro**

A regañadientes saca una bolsa con 34 monedas de oro de su escritorio y se la lanza a Elvira mientras les grita - ¡Ahora largaos de aqui antes de que me arrepienta!

Elvira guarda la bolsa de dinero, recoge el cuchillo clavado en la espalda del mercenario y salen de allí con rapidez.

AMENAZA

- ♦ **Lizbeth mandará a sus secuaces a por Elvira y Bolla.**

Se usará el dado de recurso de Forbidden Lands para determinar cuando aparece la amenaza. Empiezas con D8, en cada tramo largo se hace una tirada, si sale 1-2 el dado baja a D6, despues a D4 y si sacas un 1-2 en D4 aparece la amenaza

Quizás Elvira y Bolla estaban siendo demasiado optimistas cuando pensaron que la heredera iba a darles el dinero sin oponer resistencia. Por suerte no tienen que lamentar ninguna baja. Pero está claro que acaban de ganarse una enemiga y seguramente no va a aceptar su derrota tan facilmente.

La prioridad de los aventureros ahora es hacer una visita a la tienda para aprovisionarse y emprender el viaje hacia la cripta de Maevor antes de que anochezca.



ESCENA 03: EL VIAJE COMIENZA

LISTA DE PERSONAJES

Maevor

Hazel

Lisbeth

LISTA DE HILOS

Matar a Maevor

Encontrar a Hazel

Robar el grimorio

- Comprobación de **alteración de escena** (9): **Escena procede normalmente!**

DÍA 2 (4 JULIO) 12:00

COMPRAS

- Armadura de cuero** - 2 monedas de oro
- Tienda de campaña pequeña** - 2 monedas de oro
- Vendas (10)** - 5 monedas de plata
- Mochila** - 3 monedas de oro
- 5 Raciones de viaje** - 5 monedas de plata
- Baraja de cartas** - 5 monedas de plata
- Cuerda de cañamo** - 1 moneda de oro

Elvira decide comprarse una armadura de cuero. También una tienda de campaña ya que van a pasar varias noches al raso, mochila, provisiones y cuerda.

- Comprobación **amenaza D8**: (3): **No aumenta**
- Tirada de **Supervivencia** (ventaja) (8) **éxito**
- Tirada de **Eventos de viaje** **No ocurre nada**

Los dos aventureros abandonan la aldea y comienzan el viaje hacia la cripta de Maevor. El catalejos les está siendo de mucha ayuda para no perderse.

DÍA 2 (4 JULIO) 18.00

- Comprobación **amenaza D8**: (4): **No aumenta**
- Tirada de **Supervivencia** (ventaja) (17) **Fallo**
- Tirada en tabla de **Percances** (11) **Animal salvaje**
- Tirada tabla **animal salvaje Jabalí**



JABALÍ SALVAJE

Mov.: 12 **PG:** 14

Habilidades: Alerta (10), esquivar (8)

Ataque: Embestir (nivel de habilidad 12, daño 2D6)

Prosiguen el viaje, pero cuando ya está a punto de anochecer oyen un ruido en unos matorrales y antes de poder reaccionar sale un jabalí dispuesto a embestirles.

SECUENCIA DE COMBATE

PRIMERA RONDA

Jabalí: ¡Rabia aterrador! (tirar VOL para evitar miedo) contra Bolla (5) **Éxito** y Elvira (11) **Éxito**

Elvira: Ataca a Jabalí (9) **Éxito** (1D8+1D4) **9** daño

Bolla: Ataca a Jabalí (2) **Éxito** (2D8+1D4) **16** daño

JABALÍ MUERE

- Raciones (2d6) **4 raciones de carne cruda**

El jabalí lanza un rugido atronador pero los aventureros no se amedrentan y se lanzan al ataque. Elvira saca su cuchillo y se lo clava en el lomo. El jabalí lanza un grito de dolor pero sigue revolviéndose. Bolla aprovecha ese momento para descargar su mayal sobre la pobre criatura que cae muerta al instante.

Bolla le pide el cuchillo a Elvira para empezar a despiezar al animal. Esa carne les vendrá muy bien cuando se les acabe las raciones de viaje.

DÍA 3 (5 JULIO) 0.00

- Comprobación **amenaza D8**: (2): **Aumenta**
- Consumir **2 raciones de viaje**
- ¿Hace frío por la noche? (Improbable) **No!**
- Tirada de **Supervivencia** para acampar: (7) **éxito.**
- Tirada de **Eventos nocturnos** **No ocurre nada**

Encuentran un buen lugar donde montar la tienda de campaña y al ser verano no tienen que preocuparse por el frío. La noche transcurre sin ningún incidente que interrumpa su descanso.

DÍA 3 (5 JULIO) 6.00

- Comprobación **amenaza D6**: (3): **No aumenta**
- Tirada de **Supervivencia** (ventaja) (6) **éxito**

- ◆ Tirada de **Eventos de viaje** **No ocurre nada**

Despiertan descansados y prosiguen su camino esperando llegar pronto a la cripta.

DIA 3 (5 JULIO) 12.00

- ◆ Comprobación **amenaza D6**: (3): **No aumenta**
- ◆ Tirada de **Supervivencia** (ventaja) (9) **éxito**
- ◆ Tirada de **Eventos de viaje** **Aparece un grupo desconocido**
- ◆ Tirada en tabla de **lugar** **Restos de un combate**
- ◆ ¿Qué ha ocurrido? Tirada en tabla de **Significado Activar, Camino**
- ◆ ¿Contra que criaturas se enfrentaban el grupo desconocido? Tirada en tabla de **Criaturas Goblins**

- ◆ ¿Los goblins han sido derrotados por el grupo? (50/50) **Sí!**
- ◆ ¿Es un grupo grande?(50/50) **Excepcionalmente Sí!**

Durante la segunda jornada de viaje Elvira y Bolla llegan a un camino en el que encuentran los restos de un combate. Cuerpos de goblins yacen en el suelo y un destacamento de soldados limpian sus armas y curan sus heridas tras el enfrentamiento.

Parece que son un grupo de soldados y mercenarios contratados por el gremio de comerciantes para limpiar los caminos de bandidos y criaturas que están atacando a las caravanas.



ESCENA 04: ECHANDO UNA MANO

DÍA 3 (4 JULIO) 18:00

LISTA DE PERSONAJES

Maevor x2

Hazel

Lisbeth

LISTA DE HILOS

Matar a Maevor x2

Encontrar a Hazel

Robar el grimorio x2

IncurSIONES militares

- ◆ Comprobación **amenaza D6**: (5): **No aumenta**
- ◆ Comprobación de **alteración de escena** (9): **Escena procede normalmente!**

- ◆ ¿Qué actitud tienen los soldados hacia los aventureros? Tirada en tabla de **acción del personaje: Amenazante, Energético**

Elvira esperaba poder contratar a alguno de esos guerreros, pero cuando pasan entre ellos notan miradas hostiles y comentarios que les "invitan" a largarse de allí lo antes posible.

- ◆ ¿Hay algún soldado dispuesto a acompañes para luchar contra Maevor? (improbable) **No!**

Visto que no van a conseguir ninguna ayuda de los soldados, abandonan el campo de batalla.

◆ Tirada de **Sigilo** (11): **éxito**

Elvira busca algún goblins muerto alejado del camino. Observa que no haya ningún soldado cerca, saca su cuchillo y con sigilo le corta la mano.

◆ Elvira lanza truco mágico **Mano No-Muerta** (1 PV)

Elvira dibuja una serie de pentagramas en un montículo de tierra, coloca el miembro amputado en el centro y entona una serie de palabras ininteligibles mientras mueve las manos de forma rítmica. Poco a poco la mano cortada empieza a moverse lentamente mientras Bolla observa atónito.



DEDITOS

Mov.: 4 PG: 2

Habilidades: esquivar (18)

Ataque: Estrangular (nivel de habilidad 10, daño D2, ignora armadura)

La mano no muerta se incorpora apoyada sobre sus cinco dedos como si de una araña se tratara e intenta huir a unos arbustos cercanos. Con un movimiento rápido, Elvira consigue atraparla con ambas manos. Tras acariciarla como si de una mascota se tratara, la guarda en uno de los bolsillos de su túnica.

◆ ¿Cómo se toma Bolla que Elvira cree una mano zombie? Tirada en la tabla de **Coherencia PNJ**: **Está de acuerdo con esta decisión, pero con reservas**

◆ Tirada en tabla de **TESORO: Suministros: Vendas (10)**

A pesar del susto inicial, Bolla considera que una mano extra no les vendrá mal cuando se enfrenten al hechicero. Deciden seguir el viaje no sin antes registrar el cadáver del goblin manco en busca de algo de valor. El enano esperaba encontrar algunas monedas de oro pero solo obtiene 10 vendas que el pielverde ya no va a necesitar.

DÍA 4 (5 JULIO) 0:00 - F. DEL CAOS: 4

- ◆ Comprobación **amenaza D6**: (1): **Aumenta**
- ◆ Consumir **2 raciones de viaje**
- ◆ ¿Hace frío por la noche? (Improbable) **No!**
- ◆ Tirada de **Supervivencia** para acampar: (18) **Fallo**
- ◆ Forzar tirada de **Supervivencia**: (8) **éxito**.
- ◆ **Elvira** queda **Agotada**
- ◆ Tirada de **Eventos nocturnos** **No ocurre nada**

Empieza a anochecer y Elvira tiene problemas buscando un buen sitio donde acampar. Tras un largo esfuerzo que la deja agotada consiguen poner la tienda de campaña. El resto de la noche se desarrolla sin percances para los aventureros.

ESCENA 05: LOS PROBLEMAS CRECEN

LISTA DE PERSONAJES

Maevor x3

Hazel

Lisbeth

LISTA DE HILOS

Matar a Maevor x3

Encontrar a Hazel

Robar el grimorio x3

IncurSIONES militares

DÍA 4 (5 JULIO) 6:00

◆ Comprobación **amenaza D4**: (1): **Aumenta**

Elvira y Bolla estaban desmontando la tienda de campaña cuando observan a lo lejos una banda de malechores. El grupo está formado por dos bandidos humanos armados con espadas cortas liderados por una anátida con cota de malla y martillo de guerra pesado.

Mientras se van acercando, la líder les grita que Lisbeth les manda recuerdos y que empiecen a rezar por sus vidas.



JUANA DE QUACK

Raza: Anatida **Profesion:** Líder Bandido

PG: 30 **PV:** 16 **B. FUE:**+D6

Habilidades: Alerta (12) Pelea (15) Martillos (15)

Capacidades heroicas: Bersérker (ventaja en ataque) Veterano (conserva iniciativa del turno anterior), Robusto x6 (6 PG extra)

Equipo: Martillo de guerra pesado (2D10), cota de malla (+4), casco(+1)



BURKE Y HARE

Raza: Humano **Profesion:** Bandidos

PG: 12 **PV:** 10

Habilidades: Arcos (12) Esquivar (10) Espadas (12)

Equipo: Espada corta (D10), arco corto (D10)

- ◆ Comprobación de **alteración de escena** (3): **Escena fue alterada!**
- ◆ ¿Qué altera la escena? Tirada de **Significado: Sin piedad, Pálido**
- ◆ Tirada en tabla de **Encuentros(Nigromancia): Golem de carne**

Cuando parecía que no podían empeorar las cosas, una criatura aparece entre los árboles. Por su apariencia y altura, podría parecer un orco, pero al observarlo más detenidamente se puede ver que está formado por partes de diferentes cuerpos cosidos entre sí.

Una gota de sudor frío cae por la frente de Elvira cuando lo reconoce: esa bestia solo puede ser un golem de carne.



GOLEM DE CARNE

Ferocidad: 2 **Tamaño:** Normal

Mov.: 8 **PG:** 32

Persuadible: Se puede razonar con ellos. Tirada con desventaja en PERSUADIR (sin desventaja si se les ofrece comida o siendo amable con ellos)

- ◆ ¿Los bandidos se asustan del golem? (50/50) **Excepcionalmente No!**

Los bandidos no se asustan por la presencia del golem. Instintivamente sacan sus arcos cortos y se disponen a derribarlo.

SECUENCIA DE COMBATE

PRIMERA RONDA

Armas improvisadas: rama, raíces y rocas

Hare: ¡Disparo mortal! (desventaja, +2D6 daño) a golem (2) **Éxito**(1D10+2D6) **5 daño**

Burke: dispara a golem (3) **Éxito**(1D10) **1 daño**

Juana de Quack: golpea a Elvira (16) **Fallo**

Deditos: Ataca a Juana de Quack (18) **Fallo**

Elvira: Hehizo "Escalofrio Oseo" con Poder 3 a Juana de Quack (8) **Éxito** (4D6) **13 daño**

Golem: ¡Lanzar! a Hare a 8 metros **8 daño**

Golem: ¡Burla cruel! a Burke **Asustado**

Bolla: golpea a Juana de Quack (12) **Éxito** (2D8+1D4-5) **10 daño**

SEGUNDA RONDA

Juana de Quack: usa habilidad Veterano y Berserker. Ataca a Bolla (7) **Éxito**

Bolla: Se protege con el escudo (7) **Éxito** - (2D10+1D6) **21 daño Se rompe el escudo**

Hare dispara a golem (12) **Éxito**(1D10) **2 daño**

Burke golpea a golem (8) **Éxito**(1D10) **3 daño**

Elvira: Usa arma improvisada (Raíces) para empujar a Juana de Quack. (2) contra (11) **Éxito**. Juana queda derribada

¿**Deditos** consigue quitarle el arma a Juana de Quack mientras está en el suelo? (50/50) **Sí!**

Golem: ¡Andanada de puñetazos! a Burke (2D8) **15 daño**

BURKE MUERE

Golem: ¡Golpe salvaje! a Hare (2D10) **11 daño**

HARE MUERE

Los flechazos de ambos bandidos solo consiguen enfurecer aún más al golem. La criatura corre hasta ellos lanzando por los aires a Hare mientras grita a Burke que le arrancará las tripas con sus propias manos.

Mientras tanto, la líder de los bandidos falla intentando golpear a la nigromante, quien contrataca con un proyectil de magia negra. El enano aprovecha ese momento de debilidad para golpearla directamente en el pecho. La anátida logra incorporarse tras los duros golpes y una furia berserker se apodera de ella. Su martillo de guerra traza un arco mortal hacia Bolla, quien logra detener el golpe con su escudo, aunque este se rompe por el impacto.

La mediana observa el poderoso ataque que casi acaba con su compañero y piensa cómo neutralizar a la líder de los bandidos. Se fija en unas raíces que sobresalen detrás de ella. Sin pensarlo dos veces, carga contra su adversaria y le hace perder el equilibrio, derribándola. En ese momento, la mano no muerta corre para apartarle el martillo de guerra, dejándola completamente desarmada.

A pocos metros de allí, los bandidos intentan desesperadamente acabar con el golem de carne, pero ni sus flechas ni sus espadas lo gran doblegarlo. La criatura se abalanza sobre ellos y los aplasta como si fueran insectos.

- ◆ Tirada de **Mitos y Leyendas** (12): **éxito**
- ◆ Gasta recuso **Raciones de carne cruda**
- ◆ Tirada de **Persuasión** (5): **éxito**



Tras acabar con los dos bandidos, el golem se gira hacia Elvira dispuesto a cargar. La nigromante recuerda que su antiguo mentor le habló sobre lo sugestionables que son estas criaturas y se le ocurre un plan. Rapidamente saca de su mochila las piezas de carne cruda y se las ofrece mientras le intenta explicar con frases sencillas que ellos no quieren hacerle daño.

El engendro se detiene a escasos metros intentando procesar las palabras que acaba de oír, mientras observa con deseo la carne de jabalí.

- ◆ ¿Juana se rinde al verse en inferioridad? (50/50) **No!**
- ◆ ¿Intenta huir? (50/50) **Sí!**
- ◆ (Juana de Quack) Tirada de **esquivar** (17) **Fallo**
- ◆ (Bolla) Tirada de **ataque de oportunidad** (20) **Demonio!**
- ◆ Tirada en tabla de **Efecto demonio: Golpeas tu arma contra algo duro y la dañás.**

La líder, a pesar de estar desarmada y sin sus esbirros, no se rinde y aprovecha la distracción entre Elvira y el golem para escapar. Bolla intenta evitarlo pero falla en el ataque y su mayal golpea una roca haciendo que se rompa.

- ◆ ¿Qué hace el golem allí? Tirada en tabla de **Significado: (Salir, Fortaleza):**
- ◆ ¿Maevor a mandado al golem a por Elvira?(50/50) **No!**
- ◆ ¿Está buscando a Hazel? (50/50) **Sí! Dobles!**
- ◆ Evento Aleatorio: **AVANZAR EN UN HILO**
- ◆ Tirada en tabla de **Lista de Hilos: Encontrar a Hazel**
- ◆ Tirada en tabla de **Significado: (Coincidir, Plan)**

Elvira le dá las gracias al golem por ayudarles con los bandidos.

La criatura, que se hace llamar Karloff, tiene la inteligencia de un niño de 5 años y se comunica con un lenguaje muy rudimentario.

Cuenta que fué creado por Maevor cuando intentaba reanimar un monstruo perfecto a partir de varios cadáveres.

También menciona a Hazel, que siempre le trató con cariño y respeto, pero que escapó de la cripta hace una semana. El fue en su busca hace dos noches cuando el nigromante dormía, pero lleva perdido vagando por las cercanías desde entonces.

Parece que la historia que le contó la anciana durante el entierro era cierta, y que Hazel (o "la hija de las sombras" como le llaman los lugareños) está viva y realmente fue vista rondando la aldea. Elvira le cuenta a Karloff que ella también la está buscando, pero que antes quiere acabar con Maevor.

Aunque guarda rencor hacia el brujo por haber maldecido a su amiga, el golem no ayudará a Elvira en su venganza, pero promete traer a Hazel si la encuentra. .

- ◆ ¿Que piensa Bolla del golem? Tirada en la tabla de **Coherencia PNJ : Se siente preocupado por este plan**

A Bolla no le atrae la idea de que Elvira esté aliada con una criatura tan inestable como esa, pero centra sus pensamientos en los tesoros que encontrará en la mazmorra.

Abandona su escudo y mayal rotos y coloca en su espalda el martillo de guerra pesado que se dejó la anátida en su huida.

ESCENA 06: ENTRANDO EN LA CRIPTA

LISTA DE PERSONAJES

LISTA DE PERSONAJES	LISTA DE HILOS
Maevor x3	Matar a Maevor x3
Hazel x3	Encontrar a Hazel x2
Lisbeth x2	Robar el grimorio x3
Juana de Quack	Incursiones militares
Karloff, el golem	

DÍA 4 (5 JULIO) 12:00

- ◆ Comprobación de **alteración de escena** (9): **Escena procede normalmente!**

- ◆ ¿Como es la entrada a la cripta? Tirada en tabla de **Significado (Mazmorras): Arte, Interesante**

Tras separarse de Karloff, llegan a la entrada de la cripta. Las paredes están marcadas con extraños símbolos pintados con sangre seca.

Empiezan a bajar los peldaños desgastados que descienden hasta la primera sala sin saber que peligros les aguardan en las profundidades de ese siniestro lugar.

- ◆ ¿Qué amenaza hay en la cripta? Tiradas en tabla de **ACCIÓN, ATRIBUTO y COSA: (Crear, arcano, poder)**

AMENAZA

- ◆ **Si tardan en llegar hasta Maevor, éste habrá terminado el ritual para revivir a una momia.**

Al estar dentro de una mazmorra, el dado de recurso se lanzará cada vez que cambien de sala, registren un area, sufran un percance o hagan un descanso.

- ◆ Tirada en tabla de **AREA: Escalera en mal estado**
- ◆ Tirada en tabla de **CONTENIDO: Suministros abandonados**
- ◆ Tirada en tabla de **CONTENIDO: Nido infecto**
- ◆ Tirada en tabla de **PELIGRO: Sala inundada**
- ◆ ¿La sala esta a oscuras? (50/50) **No!**

Mientras bajan las escaleras, ven que una parte se ha derrumbado, dejando un agujero entre los peldaños. Unos tablones inestables sirven de puente entre ambos lados. Elvira saca una soga de su mochila y le dá un extremo a Deditos, que cruza sin dificultad y la anuda a un saliente en la roca.

- ◆ Tirada de **ATLETISMO (Ventaja) (12) Fallo**

- ◆ Tirada en tabla de **DAÑO: Leve (D6) -1 de daño**
- ◆ (Bolla) Tirada de **ATLETISMO (Ventaja) (3) éxito**
- ◆ Comprobación **AMENAZA D8: (6): No aumenta**

Cuando Elvira está cruzando, tropieza y cae. La soga se tensa y se golpea contra el muro, pero consigue trepar hasta el otro lado. Bolla cruza los tablones sin problemas.

Al final de la escalera encuentran una sala inundada. Se puede cruzar a pie, pero el agua tiene un tono verdoso por el líquido que sale de unos huevos aplastados en una esquina, probablemente de algún insecto venenoso que habitaba aquí antes de la llegada de Maevor. En la otra esquina, hay cajas y barriles apilados.

- ◆ Tirada contra **ENFERMEDAD: Elvira (11) - Virulencia 10 (16) éxito**
- ◆ Tirada contra **ENFERMEDAD: Bolla (3) - Virulencia 10 (10) éxito**

Los aventureros cruzan las aguas ponzoñosas sin contagiarse. Elvira registra los barriles por insistencia de Bolla.

- ◆ Tirada de **DESCUBRIR: (12) éxito**
- ◆ Tirada en tabla de **TESORO: Carta de tesoro: Colgante de oro (9 m. oro)**
- ◆ Comprobación **AMENAZA D8: (6): No aumenta**

Parece que ha sido buena idea pararse a buscar entre los suministros abandonados. Elvira encuentra un colgante de oro de gran valor.



← ESCENA 07: SILENCIO EN LA BIBLIOTECA →

LISTA DE PERSONAJES

Maevor x3
Hazel x3
Lisbeth x2
Juana de Quack
Karloff, el golem

LISTA DE HILOS

Matar a Maevor x3
Encontrar a Hazel x2
Robar el grimorio x3
Incursiones militares

DÍA 4 (5 JULIO) 12:30

- ◆ Tirada en tabla de **AREA: Biblioteca olvidada**
- ◆ Tirada en tabla de **PELIGRO: Alrededores ardientes**
- ◆ Tirada en tabla de **RAREZA: Luz mágica**
- ◆ Tirada en tabla de **PELIGRO: Ilusión mágica**
- ◆ Comprobación **AMENAZA D8: (1): Aumenta**
- ◆ Comprobación de **alteración de escena (8): Escena procede normalmente!**

En la siguiente sala encuentran una biblioteca polvorienta. En las esquinas, unas bolas de fuego mágicas flotan sobre unos pedestales iluminando la estancia. Al fondo, la silueta de un fantasma se mueve entre las estanterías.

- ◆ ¿Cual es la actitud del fantasma? Tirada de **Significado: Negociar, Miedo**



FANTASMA

Ferocidad: 2 **Tamaño:** Normal

Mov.: 12 **Armadura:** - **PG:** 27

Inmunidad: los fantasmas son inmunes a todo el daño excepto la magia y el fuego.

Elvira y Bolla se preparan para atacar, pero el fantasma les ofrece un trato. Esta cripta era su hogar hasta que llego Maevor y le encerró en esta biblioteca para protegerla de cualquier intruso. El fantasma promete dejarles pasar si apagan las fuentes de luz que colocó el mago oscuro para tenerlo atrapado.



- ◆ ¿Bolla cree que Elvira debería confiar en el fantasma? Tirada en la tabla de **Coherencia PNJ : Está de acuerdo con esta decisión**
- ◆ Tirada en tabla de **Daño: 5 puntos de daño**
- ◆ (Bolla) Tirada en tabla de **Daño: 6 puntos de daño**
- ◆ Comprobación **AMENAZA D6: (5): No aumenta**
- ◆ ¿La capa queda inutilizable tras usarla para apagar el fuego? (50/50) **Sí!!**

Elvira y Bolla apagan las esferas mágicas utilizando la capa, dejándola inservible. A pesar de las quemaduras, consiguen extinguirlas.

- ◆ ¿El fantasma les ha mentido? (50/50) **Excepcionalmente Sí!!**

El fantasma empieza a reirse mientras su piel empieza a iluminarse con una brillante luz azulada. Esas bolas llameantes absorbian parte de su energía. Ahora que ha recuperado toda su fuerza se dispone a atacarles.

- ◆ Tirada de **MITOS Y LEYENDAS) (14) éxito**

Gracias a sus conocimientos en nigromancia, Elvira sabe que al fantasma solo le afecta el fuego y los ataques mágicos. Se pone en posición defensiva y sugiere a Bolla que utilice la antorcha como arma improvisada

SECUENCIA DE COMBATE

PRIMERA RONDA

Fantasma: ¡Aullido fantasma! (Ataque de miedo) Elvira (13) **Éxito** Bolla (14) **Fallo**

Tabla de miedo (3) **Sin Respiración** - Bolla queda **Agotado**

Elvira: Hechizo "Escalofrío Oseo" con Poder 3 a Fantasma (4) **Éxito** (4D6) **17 daño**

Bolla: Saca la antorcha de su mochila y la enciende

Fantasma: ¡Mirada de ultratumba! (Asustado y tirada de miedo) a Elvira (desventaja) (10) **Éxito**

SEGUNDA RONDA

Bolla: golpea con antorcha a Fantasma (Desventaja)(10) **Éxito** (1D8+1D4) **11 daño**

FANTASMA MUERE

El fantasma lanza un grito aterrador que afecta a Bolla dejándolo sin respiración por el miedo. A Elvira no le afecta el ataque mental del espíritu y lanza un hechizo a la criatura que le hace retroceder unos pasos por el dolor. Mientras, Bolla hace caso a las palabras de Elvira y saca de la mochila una antorcha y empieza a encenderla con la yesca y el pedernal.

El espíritu, enfurecido, se eleva sobre Elvira mirando directamente a su alma con sus ojos muertos. La halfling ve pasar su vida ante sus ojos con grotescas visiones, dejandola temblando en el suelo.

Bolla ha conseguido encender la antorcha y aprovecha la distracción del espectro para descargar su arma improvisada contra él. El fuerte golpe hace que la criatura grite de dolor mientras se desvanece lentamente, dejando en silencio la vieja biblioteca solo interrumpido por las entrecortadas respiraciones de los aventureros.

- ◆ Tirada de antorcha(4) **No se apaga**
- ◆ ¿Está el griporio de Maevor en la sala?(50/50) **No!**
- ◆ ¿Hay alguna otra cosa de valor entre las estanterías de la biblioteca?(50/50) **No!**
- ◆ Comprobación **AMENAZA D6: (5): No aumenta**

Elvira está cabreada, como ha podido ser tan estúpida de confiar en el espíritu. Busca el griporio de Maevor entre las estanterías de la biblioteca. No encuentra nada, el brujo debe tenerlo custodiado en otro lugar más seguro.

Aun así, su ansia de conocimiento le hace perder tiempo buscando algún otro manuscrito interesante, pero no encuentra nada de valor.

- ◆ **Descanso de Ronda** Elvira **4 PV**
- ◆ **Descanso corto** Elvira **3PV y 4PG** Bolla **3PG**
- ◆ Elvira **se quita el estado ASUSTADA**
- ◆ Bolla **se quita el estado AGOTADO**
- ◆ Comprobación **AMENAZA D6: (2): Aumenta**

Agotados y malheridos tras el combate, deciden hacer un descanso para curarse las heridas y reponerse mentalmente.

Con las fuerzas recuperadas se disponen a investigar la siguiente sala.

← ESCENA 08: MARINERAS DE AGUA DULCE →

LISTA DE PERSONAJES

Maevor x3

Hazel x3

Lisbeth x2

Juana de Quack

Karloff, el golem

LISTA DE HILOS

Matar a Maevor x3

Encontrar a Hazel x2

Robar el grimorio x3

Incursiones militares

DÍA 4 (5 JULIO) 13:15

- ◆ Tirada en tabla de **AREA: Cueva natural**
- ◆ Tirada en tabla de **CONTENIDO: Aventurero errante**
- ◆ Comprobación **AMENAZA D4: (4): No aumenta**
- ◆ Comprobación de **alteración de escena (9): Escena procede normalmente!**

Según avanzan a la siguiente sala, las baldosas se van transformando en tierra húmeda dando paso a una pequeña cueva. Elvira y Bolla se dan cuenta que no están solos...



YRSA

Raza: Lupina **Profesión:** Marinera

Mov.: 12 **PG:** 10 **PV:** 10 **B. FUE:** -

Equipo: Cimitarra (nivel de habilidad 12, daño 2D6), armadura de cuero (1)

Motivación: Dulce y reluciente oro

Rasgo: Bromista

- ◆ ¿Que está haciendo Yrsa? Tirada de **Significado: Cautelosamente Bruto**

Los aventureros observan a una marinera lupina intentando ocultarse de ellos, pero tras percatarse de lo poco sigilosa que está siendo prefiere presentarse.

- ◆ ¿Yrsa esta saqueando la cripta? (50/50) **No!**
- ◆ ¿Ha sido contratada para matar a Maevor? (50/50) **Sí! Dobles!**

- ◆ Evento Aleatorio: **NUEVO PNJ**
- ◆ Tirada en tabla de **SIGNIFICADO: (Expectativa, Lucha)**



TOLIR

Raza: Humana **Profesión:** Marinera

Mov.: 10 **PG:** 10 **PV:** 10 **B. FUE:** -

Equipo: Cimitarra (nivel de habilidad 12, daño 2D6), armadura de cuero (1)

Motivación: Lazos de sangre imposibles de cortar

Rasgo: Ojos salvajes

Elvira le pregunta a Yrsa si está en la cripta para saquearla, y en ese momento, de detrás de una roca aparece otra marinera humana - ¿Acaso te parecemos unos simples rateros? Venimos a matar al Nigromante, hay una recompensa por su cabeza.

- ◆ ¿Quién les ha contratado? Tirada en tabla de **Personaje (identidad): Mundano, Mundano**

Las marineras han sido contratadas por campesinos de una aldea cercana, hartos de los ataques sufridos por las creaciones del hechicero oscuro. A simple vista se ve que no son unas guerreras experimentadas y que seguramente la recompensa consistirá en unas pocas monedas y algo de comida.

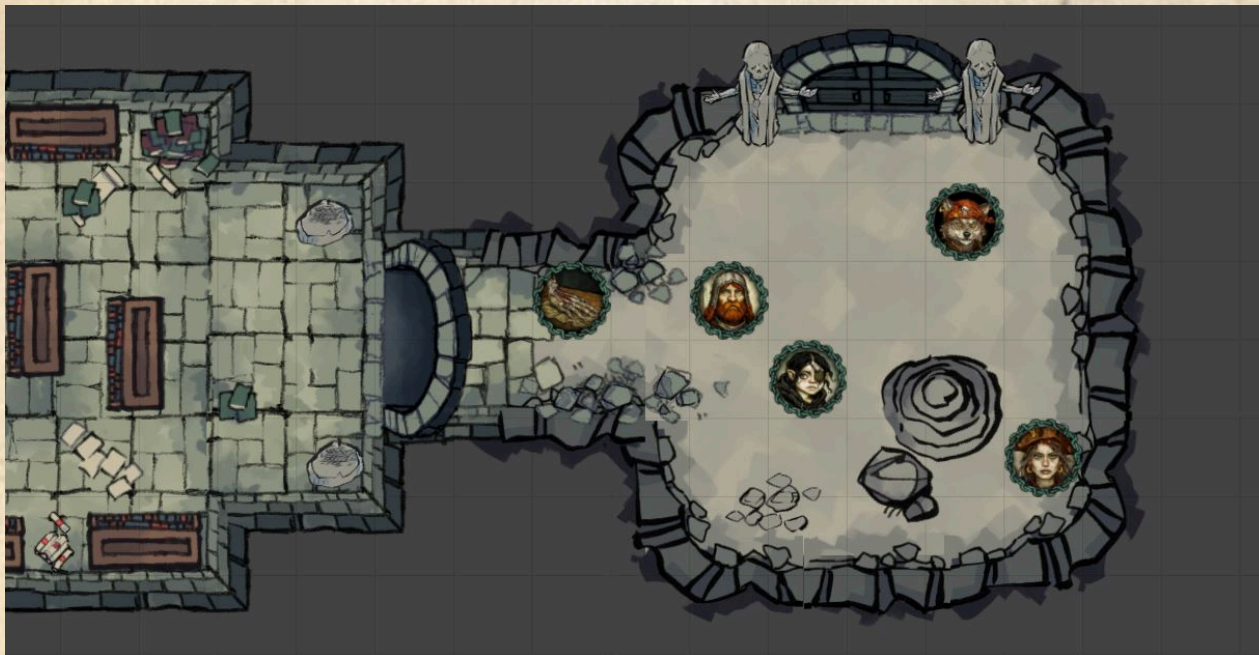
- ◆ Tirada de **MENTIR: (4) éxito**

Elvira les miente contándoles que también han sido contratados por los campesinos pero que les ceden la recompensa por haber llegado más tarde. Pero que les ayudará a combatir al nigromante si les dejan quedarse con las pocas cosas de valor que encuentren en la cripta.

- ◆ ¿Las piratas quieren también parte del botín que haya en la cripta? (50/50) **No!**

Las piratas aceptan. Elvira y Bolla pueden saquear la guarida de Maevor y ellas se

quedarán con la cabeza de Maevor para cobrar la recompensa.



ESCENA 09: LA GUARIDA DE MAEVOR

LISTA DE PERSONAJES

Maevor x3
Hazel x3
Lisbeth x2
Juana de Quack
Karloff, el golem

LISTA DE HILOS

Matar a Maevor x3
Encontrar a Hazel x2
Robar el grimorio x3
Incursiones militares

DÍA 4 (5 JULIO) 13:30

- ◆ Tirada en tabla de **AREA: Mina excavada**
- ◆ Tirada en tabla de **PELIGRO: Altar espantoso**
- ◆ Tirada en tabla de **CONTENIDO: Cientos de huesos**
- ◆ Comprobación **AMENAZA D4: (3): No aumenta**
- ◆ Comprobación de **alteración de escena (9): Escena procede normalmente!**

Entran en una sala llena de huesos y se encuentran a Maevor intentando reanimar el cuerpo de una momia que yace sobre un altar. Junto a él, varios muertos vivientes y esqueletos observan a los intrusos.

- ◆ Tirada en tabla de **ACTITUD: Amistoso**
- ◆ ¿Cómo actúa? Tirada en tabla de **SIGNIFICADO (ACCIÓN) : Ofrecer amistad, Individual**
- ◆ ¿Intenta manipular a Elvira?(50/50) **No!**
- ◆ ¿Intenta manipular a Bolla?(50/50) **No!**



MAEVOR

Raza: Humano **Profesion:** Adepto nigromante

Mov.: 12 **PG:** 15 **PV:** 19 **B. AGI:** +D4

Habilidades: Alerta (14) Evadir (13) Nigromancia (15)

Capacidades heroicas: Disfraz (adopta la apariencia de otra persona) Concentración (2 Pv extra), Robusto (2 PG extra)

Equipo: Vara (nivel de habilidad 14, daño D8), armadura de cuero (1)

Sirvientes no muertos: (D3) 2 Esqueletos , (D3) 2 muertos vivientes y 1 momia

Maevor no parece asustado por la intromisión de los aventureros. Observa a las cazarrecompensas e intenta sobornarlas para ponerlas en contra de su antigua alumna.

- ◆ Tirada de **PERSUADIR:** (4) **éxito** contra (Marineras) **VOLUNTAD:** (11) **Fallo**

Elvira logra convencer a Yrsa y Tolir de que no se dejen manipular. Las marineras aunque tentadas, siguen con su plan inicial.

La joven nigromante exige a Maevor que libere a Hazel de su maldición o se arrepentirá.

- ◆ ¿Maevor se siente intimidado por Elvira? (50/50) **No!**
El hechicero suelta una carcajada, seguro de su superioridad. -“¡Nunca! Ella es más valiosa para mí de lo que jamás podrías imaginar.”

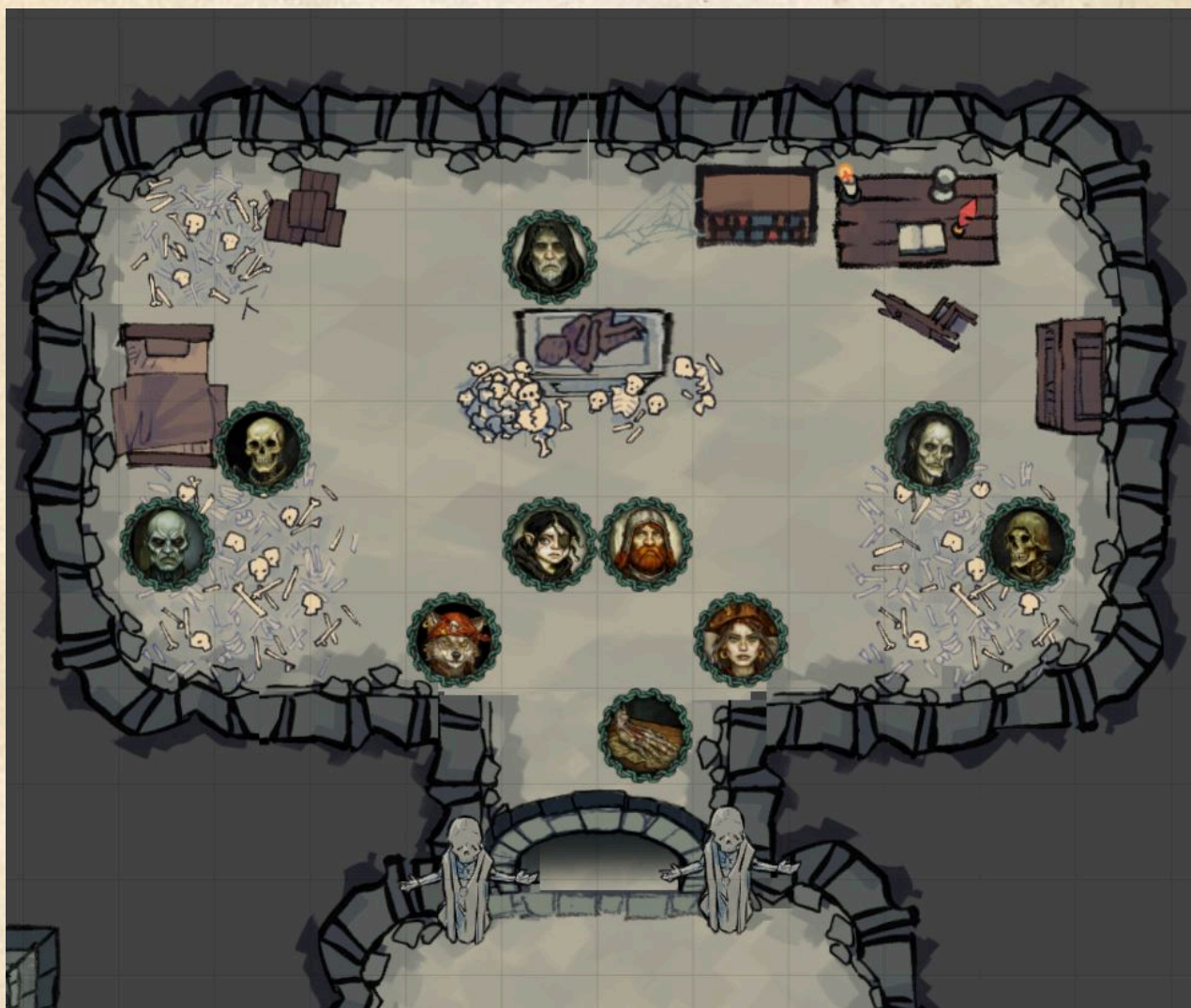
- ◆ ¿Maevor revela parte de su plan? (Improbable) **Sí!**
- ◆ ¿Por qué maldijo a Hazel? Tirada en tabla de **SIGNIFICADO (ACCIÓN) : llevar, salud**

*Maevor utiliza su habilidad heroica **DISFRAZ** (2 PV) para adoptar la apariencia de Hazel. Su tez suave y rosada poco a poco se va deformando convirtiéndose en una criatura de piel grisacea y rostro desfigurado, imitando los efectos que la maldición ha causado a la halfling.*

-La desgracia de tu amiga es la fuente de mi poder. Cuando vuelva a atraparla seré invencible.

Tras esas palabras, el hechicero oscuro dispersa la ilusión volviendo a su apariencia original.

- ◆ ¿Las piratas se impacientan y deciden atacar? (Probable) **Sí!**





ESQUELETOS

Mov.: 8 **PG:** 8

Habilidades: Alerta (8) Esquivar (6)

Equipo: espada corta (nivel de habilidad 12, daño D10) armadura de cuero tachonado (+2)

Inmunidad: a miedo y PERSUADIR

Resistencia: ataques perforantes (mitad daño)



MUERTOS VIVIENTES

Ferocidad: 1 **Tamaño:** Normal

Mov.: 6 **Armadura:** - **PG:** 9

Cuello frágil: Sacar un dragon al atacar a un muerto viviente le corta la cabeza y muere.

Resistencia: ataques perforantes (mitad daño)

Enfermedad no-muerta: Enfermedad (virulencia 12) que te convierte en muerto viviente si mueres a causa de ella.

AMENAZA

♦ Maevor intentará revivir a la momia durante el combate

Al no haberse gastado todos los dados de amenaza, Maevor puede gastar su turno en intentar terminar el ritual para dar vida a la momia.

Tirar D4 y si sale 1 o 2 la criatura se levantara y atacará a los aventureros. Si falla tendrá que intentarlo en el siguiente turno.

SECUENCIA DE COMBATE

PRIMERA RONDA

Armas improvisadas: Estalagmita

M. Viviente 2: ¡cabezazo! a Elvira (D6-3) **2** daño

Tolir: ¡Golpe! a esqueleto 1 (4) **Exito** (2d6-2) **5** daño

Elvira: Empuja a M. viviente 2 contra estalagmitas (D6+D4) **7** daño y **derribado**

Yrsa: ¡Golpe! a M. viviente 1 (6) **Exito** (2d6) **7** daño

Maevor: Intenta revivir a la momia (2) **Exito**

Bolla: ¡Golpe! a esqueleto 2 (12) **Exito** (2D10+D4-4) **11** daño

Esqueleto 2 intenta parar ataque de Bolla (16) **Fallo**

ESQUELETO 2 MUERE

M. Viviente 1: ¡Mordisco infectado! a Yrsa (D8-1) **0** daño (No se infecta)

Deditos: Asfixiar m. viviente 2 (3) **Exito** (D2+D6) **4** daño

MUERTO VIVIENTE 2 MUERE

Esqueleto 1: ¡Golpe! a Tolir (9) **Exito** (D10-1) **6** daño

Tras las últimas palabras de Maevor, el aire se llena de tensión. Apenas pasan unos instantes antes de que Yrsa y Tolir, hartas de tanto parloteo, desenvainen su cimitarras y se lancen al ataque. Cualquier posibilidad de una resolución pacífica queda descartada.

Uno de los muertos vivos, con un bramido gutural, carga contra Elvira dándole un fuerte cabezazo. Sin embargo, la mediana se incorpora y de un empujon, lanza a la criatura contra las afiladas estalagmitas que emergen del suelo. El impacto lo deja en el suelo malherido.

Tolir arremete contra uno de los esqueletos, golpeándolo con su arma. Mientras tanto, Yrsa ataca con fiereza a otro zombi que responde intentando morderle.

Bolla ataca al segundo esqueleto, cuyo intento de bloquear su ataque resulta inútil ante su furia desatada. En cuestión de segundos, la criatura no es más que una montaña de huesos esparcidos por el suelo.

Deditos, la mano no muerta de Elvira, corre hasta el muerto viviente caído y se aferra a su garganta con fuerza. Un crujido seco pone fin a su existencia.

En medio del caos, Maevor pronuncia unas palabras oscuras mientras gesticula con las manos. En respuesta a su hechizo, la antigua momia comienza a moverse lentamente, haciendo crujir cada una de sus articulaciones.



MOMIA

Ferocidad: 2 **Tamaño:** Normal

Mov.: 6 **Armadura:** - **PG:** 42

Resistencia: ataques perforantes (mitad daño)

Inflamable: Los ataques de fuego hacen el doble de daño.

SECUENCIA DE COMBATE

SEGUNDA RONDA

Tolir: ¡Golpe! a esqueleto 1 (6) **Exito** (2d6-2) **8** daño

Esqueleto 1 intenta parar ataque de Tolir (17) **Fallo**

ESQUELETO 1 MUERE

Momia: ¡Doble golpe! (2D6-3) **3** daño y **derribada** (Tolir)

Yrsa: intenta esquivar ¡Doble golpe! de momia (2) **Exito**

SECUENCIA DE COMBATE

Bolla: ¡Golpe! a momia (dragon) **Exito** ((2D10x2+D4) **24** daño

Maevor: Lanza hechizo DOLOR poder 2 (fallo VOL:desventaja en todas las acciones) a Elvira (Dragon)**Exito** (hechizo extra con desventaja)

Elvira: tirada de voluntad contra DOLOR (4) **Exito**

Maevor: Lanza hechizo DRENAR VOLUNTAD poder 1 (fallo VOL: robas 2D6 PV) a Elvira (Desventaja) (18) **Fallo**

Momia: ¡Enjambre de insectos! (D8 a enemigos a 4 metros **3** daño(Bolla) **3** daño(Elvira) **3** daño(Yrsa) **1** daño(Tolir)

TOLIR MUERE

Deditos: Asfixiar a momia (19) **Fallo**

Elvira: Lanza hechizo ESCALOFRÍO OSEO poder 2 contra momia (5) **Exito** (3D6) **17** daño

M. Viviente 1: ¡Vomito vill! (enemigos a 10 metros ganan estado ENFERMO) a Yrsa, Bolla y Elisa

A pesar de la herida causada por el esqueleto, Tolir descarga su cimitarra acabando con él.

La momia avanza tambaleante por la espalda de Tolir y le asesta un golpe que logra derribarla. Yrsa, con reflejos de lobo, esquiva hábilmente la segunda embestida de la criatura.

Bolla, aprovechando la oportunidad, desata toda su furia sobre la momia, asestándole un golpe demoledor que le arranca carne putrefacta y vendas del costado.

Desde la distancia, Maevor intenta doblegar la voluntad de Elvira con un hechizo debilitante, pero la nigromante resiste con tenacidad. Frustrado, recurre a otro conjuro para drenar su poder mágico, pero falla al intentar conjurar el hechizo.

La momia, tambaleándose por el golpe recibido, abre la boca desatando una plaga de insectos que se dispersan entre los heroes. Tolir, acribillada por los pequeños mordiscos, cae al suelo sin vida.

Decidida a cambiar el rumbo de la batalla, Elvira conjura un hechizo que impacta de lleno en la momia, haciéndole sentir un dolor gélido que le recorre todos los huesos.

El zombi que aun queda en pie vomita una bilis pútrida y apesetosa, provocando náuseas y arcadas entre los aventureros.

SECUENCIA DE COMBATE

TERCERA RONDA

Momia: ¡Doble golpe! a Yrsa e Bolla (2D6-3) **4 daño** y **derribada** (Yrsa) (2D6-5) **3 daño** y **derribado** (Bolla)

Bolla: ¡Golpe! a momia (13) **Éxito** ((2D10+D4) **19 daño**

Momia queda fuera d combate

Deditos: Asfixiar a M. Viviente 1 (6) **Éxito** (D2) **1 daño**

Maevor: Lanza hechizo ESCALOFRÍO OSEO poder 1 contra Yrsa (4) **Éxito** (3D6) **6 daño**

YRSA MUERE

Elvira: Hechizo ESCALOFRÍO OSEO poder 2 contra Maevor (8) **Éxito** (3D6) **14 daño**

M. Viviente 1: ¡Abrazo no-muerto! a Deditos (D8) *2 **daño**

Deditos queda fuera d combate

La momia, con renovada ferocidad, arremete contra Bolla e Yrsa, asestando un doble golpe que derriba a ambos.

Bolla, enfurecido, se levanta y responde con un golpe certero contra la momia, acabando con ella.

Deditos se abalanza sobre el muerto viviente, intentando asfixiarlo, pero éste la agarra entre sus manos y la estruja hasta que deja de moverse.

Maevor lanza una mano espectral que penetra la armadura Yrsa, infligiéndole un daño gélido que acaba con su vida.

Elvira observa los cuerpos sin vida de ambas marineras y sin dudarle, usa el mismo hechizo contra el nigromante.

El anciano se retuerce de dolor por la descarga del hechizo, pero no es suficiente para dejarlo fuera de combate.

SECUENCIA DE COMBATE

CUARTA RONDA

M. Viviente 1: ¡Mordisco infectado! (si atraviesa armadura queda infectado) a Bolla (D8-5) **0 daño** y **asustado**

Bolla: ¡Golpe! a M. Viviente 1 (9) **Éxito** ((2D10+D4) **13 daño**

M. viviente 1 queda fuera d combate

Maevor: Lanza hechizo MIEDO (fallo VOL: tirada en tabla de miedo) poder 2 contra Elvira (15) **Éxito**

Elvira: tirada de voluntad contra MIEDO (12) **Éxito**

Elvira: ataque con cuchillo a Maevor (18) **Fallo**

Elvira: fuerza la tirada (gana estado **desanimada**) (10) **Éxito** (D8+D4-1) **4 daño**

MAEVOR MUERE

El combate está en su punto culminante. Solo quedan en pie Elvira y Bolla frente a Maevor y su último esbirro no muerto.

El zombi intenta morder a Bolla, pero su ataque resulta ineficaz. Aun así, la ferocidad de la criatura lo deja momentáneamente paralizado. Sin embargo, reúne el coraje suficiente para reaccionar y, con un golpe demoledor, le aplasta el cráneo, haciendo que la sangre y los sesos salpiquen por todas partes.

Maevor lanza un hechizo de miedo contra Elvira pero la nigromante lo resiste gracias a su férrea voluntad.

Sintiendo como su magia se ha agotado, Elvira desenvaina su cuchillo y se lanza al ataque. Su primer intento falla, pero con un último esfuerzo, en un movimiento desesperado que la deja al borde del colapso, redirige su arma y la hunde en el corazón de Maevor, poniendo fin a su reinado de terror.

← ESCENA 10: A NIGROMANTE MUERTO, → NIGROMANTE PUESTO

LISTA DE PERSONAJES

Maevor x3

Hazel x3

Lisbeth x2

Juana de Quack

Karloff, el golem

LISTA DE HILOS

Encontrar a Hazel x2

Robar el grimorio x3

Incursiones militares

DÍA 4 (5 JULIO) 13:45

- ◆ Comprobación de **alteración de escena** (6):
Escena procede normalmente!

Elvira observa a su alrededor, el suelo esta cubierto de cuerpos sin vida. Se arrodilla junto a los restos de Deditos, fue una compañera fiel y luchó con valentía hasta el final.

Con Maevor eliminado, Elvira siente que se ha quitado un gran peso de encima. El deseo de venganza le carcomia por dentro desde hace años.

Ahora sus ojos se posan en el viejo grimorio que descansa sobre una mesa en el fondo de la sala.

Seguro que entre sus páginas encuentra un encantamiento que pueda revertir la maldición de Hazel.

Pero en ese momento otro pensamiento inunda su mente ¿las últimas palabras que dijo su antiguo maestro serian ciertas? Acaso ese libro contiene los secretos de aquello que anhelan todos los nigromantes...convertirse en un Lich...

CONTINUARÁ...