

Señor del Campo Blanco

por Daniel Marthaler

Ilustraciones por Lucia Graciano y Wayne England.

Cartografía por Jared Blando.

Traducción por Bowesley (aka Humuusa)

Maquetación por Tel'Arin.

Y vi un paisaje accidentado de rocas marchitas y árida tierra agrietada. Lápidas destrozadas, tumbas antiguas y mausoleos en ruinas surgían de la tierra sin vida hasta donde alcanzaba la vista como parodias macabras de plantas corrientes. Las únicas estructuras visibles no estaban construidas de piedra, ladrillo o madera, sino de incontables huesos entretnejidos y fusionados, soportados por otros, huesos del todo más monstruosos que tenían el propósito de arcos y vigas en la construcción mortal. En este lugar terrible sólo los muertos intranquilos se movían, malditos a una eternidad de hambre indecible por la carne de sus compañeros que nunca podía ser saciada. Encima de todo, como una cubierta extendida sobre el horror de debajo, se alzaba una nube ondulante de hueso pulverizado que borraba el sol ardiente y caía sobre aquellos por debajo como una nieve cadavérica. Este, entonces, es el reino conocido como el Reino Blanco, el feudo de Doesain, el Rey Gul, quien es exarca para Orcus.



“Señor del Campo Blanco” es una aventura para personajes de nivel 6-8. Para el final de la aventura, cinco personajes deberían haber obtenido suficiente experiencia para obtener un nivel. Los personajes de 8º nivel podrían quedarse un poco cortos; puedes complementar los encuentros con unos pocos más monstruos o incluir uno o dos encuentros adicionales para suplir la diferencia.

En “Señor del Campo Blanco”, los personajes recorren las ruinas assoladas por guls de Hampstead mientras buscan respuestas para su repentina destrucción y métodos para impedir que el terror se extienda. El escalofriante viaje pone a prueba tanto su resistencia espiritual y mental como su valor físico mientras atraviesan un paisaje repleto de muertos hambrientos.

TRASFONDO

Hace tres semanas, un granjero joven llamado Darien descubrió un fragmento de hueso mellado mientras labraba sus campos justo a las afueras de la ciudad de Hampstead. Se lo guardó como una simple curiosidad, ya que el fragmento parecía brillar como si estuviera pulido, a pesar de la cantidad de cortes y muescas que mostraba.

Trágicamente, no era una simple curiosidad. El fragmento era un trozo de basura planar, desprendido a través del tejido de la realidad para llegar a descansar en los campos cerca de Hampstead. Se originó en las profundidades estigias del Abismo, en el dominio conocido como el Reino Blanco, el cual está situado dentro del reino infernal de Thanatos. Este fragmento una vez fue parte de una víctima desafortunada o de un cruzado insensato que encontró un fin terrible a manos de Doresain, el Rey Gul, Señor del Reino Blanco, y exarca del señor demoniaco Orcus. Tras un banquete superficial, roerlo y romperlo, Doresain en corto tiempo se deshizo de los destrozados, sobrantes restos, pero incluso este contacto breve fue suficiente para imbuirlo

con una chispa del poder deformante del Abismo y un eco, aunque pálido, del hambre inmortal del Rey Gul.

Poco después de encontrar el fragmento, Darien fue atormentado por vívidas y terribles pesadillas de dientes brillantes, carne sangrante y un hambre inexplicable tan voraz como eterna. Las visiones implacables le impulsaron a buscar ayuda mientras le asediaban incluso despierto con imágenes terribles e impulsos terribles, pero no encontró alivio. Tras semanas de pérdidas de cordura mental y deformación espiritual, la influencia malvada demostró ser más fuerte, eliminando todo lo que Darien era en una única, terrible noche de matanza brutal y disfrute depravado mientras la bestia que había sido Darien caía sobre Hampstead. Retorcido por el poder del fragmento, aquellos que mató fueron transformados a una no vida maldita y se lanzaron sobre aquellos que una vez habían sido amigos y familiares en un intento desenfrenado para saciar su hambre eterna. En aquella única noche, casi toda la población fue convertida o desgarrada en sangrantes, jirones estridentes, dejando sólo a un puñado de supervivientes desesperado a ser arrancados, destrozados, desde sus escondites en los días siguientes. Pronto, solo los aullidos lastimeros de los guls alzados sonaban por todo Hampstead.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Una unión de mercaderes prósperos y funcionarios de la ciudad, y unos pocos ciudadanos preocupados, de Brunswick, la ciudad hermana de Hampstead, piden a los personajes que descubran la razón por la que han perdido contacto con Hampstead, investiguen la veracidad de las afirmaciones temerosas que llegan a cuenta gotas, y, si es posible, tratar con cualquiera que sea el problema que podría ser antes de que empeore. Mientras viajan, los personajes se tropiezan con un campamento asolado y luego son emboscados por guls mientras investigan, anunciado lo que se avecina.

Con los guls eliminados, los personajes son libres de continuar hacia su fin. Mientras cruzan los grandes y agrupados campos abiertos que rodean Hampstead, se cruzan con un gran caserío que parece tener sus ventanas tapiadas y que está cerrada desde dentro. Los supervivientes acurrucados en su interior hacen pasar al grupo, pero su paso ya ha sido detectado por los muertos hambrientos que plagan los cultivos hasta el pecho de los campos. A continuación el grupo debe rechazar al enjambre mientras choca precipitadamente contra el edificio fortificado, desesperados por llegar a los que están dentro. Rechazar la primera oleada les consigue tiempo a los personajes para que averigüen lo que puedan de los supervivientes, pero los guls regresan en mayor número, obligando a los personajes a elegir entre escoltar a los desdichados civiles a la seguridad a través de los pastos infestados de guls, actuando como cebo para atraer a los muertos vivientes al acecho o dejar a la familia a su destino como aperitivos. Sin importar la decisión, deben abrirse paso a través de los campos tratando con guls ocultos para alcanzar Hampstead.

El verdadero horror se desvele cuando alcanzan Hampstead: cientos de guls voraces, una vez los habitantes pacíficos, recorren las calles, obligando a los personajes a moverse con cautela o correr el riesgo de alertar a una horda insuperable de enemigos hambrientos. Deben tratar con la tensión mental y espiritual de la amenaza del descubrimiento y los incesantes aullidos de los guls que destrozan los nervios mientras recorren la ciudad en busca de respuestas.

Finalmente sus investigaciones les conducen hacia el caserío de Darien y, si pueden aguantar y desentrañar la reacción emocional de un lugar que ha presenciado la desesperación y el mal que destroza las almas, las revelaciones malsanas contenidas dentro de ella. Los personajes huyen del lugar maldito, pero la bestia que una vez fue Darien ha sido alertado de su intromisión

y los caza por todas las ruinas asoladas y plagadas por sus sirvientes. Corriendo por la tierra, los personajes deben mirar al corazón de la oscuridad, y enfrentarse contra el hambre eterna y el poder impío para detener la extensión de la corrupción.

MISIONES

En “Señor del Campo Blanco”, los personajes investigan las ruinas plagadas de guls de Hampstead. A medida que la aventura avanza, los personajes tienen las siguientes oportunidades de obtener PX por misión.

Misión secundaria - Rescatar a los Supervivientes

Estos pobres inocentes han aguantado mucho. Al menos tres de los supervivientes del caserío deben ponerse a salvo para que los personajes obtengan su recompensa.

Recompensa: 300 PX.

Misión secundaria - Reconsagrar San Lucian

Después de que la capilla fuera mancillada por los acontecimientos terribles en su interior, los personajes deben descubrir que deben reconsagrar la capilla por ellos mismos si desean que sea una vez más suelo santificado.

Recompensa: 300 PX.

Misión secundaria - Recuperar el Anillo

El anciano Señor Harwick estaba en Brunswick cuando se perdió el contacto y está desesperado por cualquier noticia o señal de su mujer. Regresar su anillo de boda o traerle noticias al menos le ofrece consuelo.

Recompensa: 300 PX.

Misión principal - Detener la Corrupción

Los personajes deben descubrir que pasa en Hampstead y destruir la bestia en que se ha convertido Darien o arriesgarse a que la campaña caiga presa de los muertos vivos hambrientos.

Recompensa 1500 PX.

TESORO

Los personajes deberían recibir los siguientes diez lotes de tesoro para el final de la aventura. Los encuentros más probables para incluir tesoro son indicados a continuación, pero puedes distribuir los lotes como desees.

Lote A: _____, R1: Batidores

Lote B: _____, H2: Resistencia de Tiren

Lote C: _____, H3: Resistencia de Tiren

Lote D: _____, H3: Limpiando los Terrenos

Lote E: _____, H3: Limpiando los Terrenos

Lote F: _____, H5: Amor Perdido

Lote G: _____, H6: Visiones del Infierno

Lote H: _____, H7: El Señor del Campo Blanco

Lote J: _____, H7: El Señor del Campo Blanco

Basado en las directrices en la Guía del Dungeon Master, los siguientes lotes puede ir en los espacios anteriores. Los objetos mágicos deberían ser seleccionados de la lista de deseos de tus jugadores.

Lote 1: Objeto mágico, nivel 11

Lote 2: Objeto mágico, nivel 10

Lote 3: Objeto mágico, nivel 9

Lote 4: Objeto mágico, nivel 8

Lote 5: Anillo de oro y platino con una piedra alejandrina (1500 po)

Lote 6: Piadosa estatuilla de San Lucian (250 po), elaborado torque de oro (250 po) y 800 po.

Lote 7: Juego de tres elegantes espadas largas con filigranas de oro (250 po cada una), dos pociones de curación.

Lote 8: Bolsa con ocho granates rojos (100 po cada uno) y 50 po

Lote 9: Delicado collar de plata con piedras lunares azules (250 po), 150 po.

Lote 10: Ajedrez de mármol blanco y negro con adornos de oro (250 po), una poción de curación.

PREPARANDO LA AVENTURA

“Señor del Campo Blanco” tiene que ver con que los personajes exploren la ciudad invadida de guls de Hampstead. Debe confiar en su resistencia mental tanto como en su habilidad física mientras se mueven sin ser detectados entre una horda de muertos vivos más que capaz de superarlos en número. Los personajes no deben permitir que la amenaza constante de una muerte terrible o los incesantes gritos aullantes de los muertos vivos acabe con sus nervios si quieren impedir que el destino de Hampstead se repita en otros lugares.

La aventura puede comenzar tan pronto como los personajes están listos, pero habrá pocos descansos valiosos y ninguna oportunidad para comerciar, pero tales consideraciones es mejor que tengan lugar antes de que se marchen. Dirígete a “Restableciendo la Comunicación” cuando estés listo para empezar.

Restableciendo la comunicación

Una vez que los personajes se han recuperado de su última aventura, son abordados por un hombre bien vestido que se presenta como Nathaniel Fuller, Consejero de Brunswick:

“Vuestras hazañas en la zona os han granjeado cierta fama y una reputación que espero que este a la altura. Estoy aquí representando a una cantidad de respetables ciudadanos de Brunswick quienes comparten una gran preocupación por nuestra ciudad hermana de Hampstead. Desde hace varios días no hemos tenido viajero, ni siquiera el más puntual de los mercaderes, entrando a nuestra bella ciudad desde el este. Desde ayer noche, el mensajero que el consejo envió lleva casi un día completo de retraso -algo inaudito para esa persona. Nos tememos lo peor, pero llevará tiempo organizar una respuesta oficial -tiempo que tememos que sólo empeorará la situación. Así que os pido, a quienes se han demostrado tan capaces

en el pasado, que investigues lo que quiera que ha ocurrido en Hampstead con toda rapidez”.

Si los personajes tienen preguntas, Nathaniel hará todo lo posible para responderles, pero rápidamente repite que posee poca información sobre que ha cerrado los caminos. Harapientos pueblerinos y algunos buenos para nada tienen algunos relatos, sin duda exagerados por la bebida, de demonios aullando en la noche y gente siendo arrastrada a los bosques por fantasmas. Sin embargo, se han marchado antes de que nadie de crédito a sus historias pocas probables. Si los personajes piden una descripción del mensajero, Nathaniel revela que no conocía muy de cerca a Bernwald, pero asegura a los personajes que ningún tipo de juego sucio detendría al hombre, quien puede ser reconocido por su complexión morena y una bolsa para llevar mensajes que porta el sello de Brunswick, para realizar su cometido.

Si los personajes presionan para obtener una recompensa monetaria, Nathaniel obviamente pierde un poco de respeto por los “héroes”, pero acepta obtener del consejo un pago de 400 piezas de oro disponible cuando el grupo regrese con éxito. Si se da este caso, asegúrate de no recompensar el lote 9 durante la aventura.

Pocos después de que Nathaniel se haya marchado, un hombre anciano se aproxima al grupo. Obviamente disgustado, el hombre se presenta Harwick, ofrece una mano temblorosa, y tartamudea lo siguiente, retorciéndose las manos todo el rato.

“El Señor Fuller os estaba pidiendo que investigaseis Hampstead, ¿no?. Han cerrado el camino y no dejan que nadie lo recorra, ¡incluso para aquellos de nosotros que vivimos allí!. Estaba en Bruswick cuando escuche que algo había pasado, pero para entonces era demasiado tarde y no me permitieron regresar. Mi esposa -aún está en Hampstead y ¡no puedo llegar hasta ella o incluso obtener noticias sobre lo que ha pasado!.

Beth es todo lo que me queda... significa todo para mí. Os suplico que veáis como se encuentra. Ni siquiera tendrías que desviaros de vuestra misión. Vivimos muy cerca de los puentes y Beth siempre mantiene una maceta de flores silvestres frescas en la ventana... esas flores estúpidas...”.

En este momento el Señor Harwick pierde la compostura, pero se recupera tras unos pocos silenciosos llantos. Es obvio que su angustia va a complicar sonsacarle alguna información más, pero los personajes que acepten comprobar el estado de la mujer del anciano pueden conseguir información suficiente para hallar su casa sin dificultad y pueden averiguar cualquier cosa del siguiente párrafo que no sepan ya. Sólo es un comerciante de éxito moderado, pero en su desesperación, consiente en entregar todo lo que posee (elimina un lote del Encuentro H5; Harwick se lo entrega ahora) a personajes especialmente insensibles. Depende del DM decidir si tales acciones despiadadas son dignas de obtener los PX de la misión.

Los personajes que han pasado cantidades significativas de tiempo en la zona, o preguntan por los alrededores, descubren que Hampstead es una ciudad de tamaño corriente de unas 6000 almas. La ciudad está dividida en dos secciones por el río Lebe, y dos puentes resistentes son el mejor punto para cruzar en millas a la redonda. Como la mayoría de las ciudades, una sección de tierras de cultivo arrebatada a las tierras salvajes circundantes le rodea. Su edificio prominente es sin duda la Capilla de San Lucian. Lucian fue un héroe regional que vivió y murió conteniendo a la oscuridad de que arrasará la zona. Las leyendas sostienen que sus restos están guardados dentro de la capilla, haciendo de esta un lugar de peregrinaje popular para los lugareños. Aparte de Brellac Monsen, el sacerdote de más alto rango de San Lucian, los ciudadanos más importantes de la ciudad son el Señor Alcalde Roland Arcat y Christoph Tiren, un mago e investigador arcano local.

Parte uno: El Camino Oriental

Cuando los personajes marchen hacia Hampstead, encuentran el camino abandonado. Lo que quiera que haya tenido lugar en Hampstead, o al menos los horribles rumores, han hecho que la gente no viaje frecuentemente. Sin embargo, si los personajes no han alcanzado el 7º nivel, el camino podría estar plagado con bandidos oportunistas, leñadores enloquecidos o cualquier otro peligro que crear que encaje para que consigan llegar a dicho nivel.

El camino, sin importar ninguno de los añadidos, sigue siendo la única senda clara a través del denso bosque de la zona circundante. El paso de muchos viajeros ha hecho que su sucia superficie se endurezca mientras que los surcos creados por carromatos pesados dan testimonio del comercio que normalmente tiene lugar.

ESTABLECIENDO EL TONO

La atmósfera es tan importante en esta aventura como los diversos encuentros tácticos. Cuando describas que tiene lugar en esta aventura, ya sean las calles por las que los personajes se mueven o las enormes bestias a las que se enfrentan en el momento culminante, intenta imbuir la escena con cantidades sutiles de nerviosismo, horror y suspense. Las películas de terror, especialmente películas de apocalipsis zombis, son el modelo perfecto para recurrir cuando expones las cosas a tus jugadores. Describe calles estrechas donde el viento sopla a través de trozos de cristal roto y haz que una puerta desvencijada de un portazo mientras se cierra. Añade a esto un interminable aullido de guls hambrientos cuando sea apropiado. Estos elementos pueden hacer que una sesión sea memorable -incluso más si añades pequeños toques de humanidad entre la desolación y la destrucción.

Moverse a través de la ciudad asolada por los muertos vivientes es una parte importante de la aventura y merece alguna atención para este tipo de detalles. En lugar de comentar que alguien falló una desafío de habilidad, describe que un trozo de cristal suelto cruje bajo los pies y hace que un gul que esta escarbando en un edificio derrumbado a una manzana levante su cabeza y olfatea ávidamente. Los esfuerzos curativos no son sencillamente gastados. En su lugar un gul babeante se abre paso a través de una ventana y lanza mordiscos rabiosos hacia la cara de un personaje antes de ser abatido, pero no antes de que la sangre que surge de sus cortes en su piel atraiga a cada gul que pueda oler la sangre a manzanas de distancia.

Los guls con los que se encuentran los personajes pueden ser completamente más terribles si su humanidad perdida es exagerada en contraste de su nueva retorcida, bestial existencia. Para ayudar a aumentar este impacto desconcertante, describe a los guls vistiendo ropas rotas pero reconocibles, como un único zapato desatado o un delantal azul celeste manchado con sangre oscura y seca, u otros atributos corrientes que señale que fueron civiles inocentes, como cualquiera con los que los personajes pudieran interactuar, no hace mucho tiempo. Un gul del tamaño de un niño vestido con los restos roídos de un traje rosa y agarrando un muñeca con sus piernas arrancadas en una mano con garras es mucho más terrible que sencillamente otro “esbirro gul”.

Para ayudar a mantener este sentido de temor constante y la amenaza de ser devorados sin sentido en los encuentros tácticos, descubrirás que los guls comparten unas pocas conductas comunes a través de la aventura. La primera es que no están impulsados por un gran plan, lealtad o incluso pensamiento racional; están impulsados por una hambre insaciable por la carne de los seres vivos. Con este fin centran deliberadamente y obviamente sus ataques (los personajes debería advertir o hacer que se den cuenta de esto bastante pronto) sobre los personajes heridos o de otro modo debilitados. Una vez que has determinado quien es el personaje más débil, los guls se lanzan sobre ese personaje, arrancado trozos de carne mientras intentan derribar a una comida fácil.

Los personajes apresados, atontados, inconscientes, indefensos de cualquier forma o incluso muertos no son ignorados como suele ser el caso, sino que son objetivos de un vigor renovado y/o arrastrados hasta un buen lugar tranquilo para convertirse en un aperitivo. Los personajes que son arrastrados fuera del mapa y no son rescatados en breve tiempo encuentran un fin horripilante en el estomago de un gul hambriento. Sin un cuerpo, el cual será consumido rápidamente, revivir a tal personaje es del todo imposible. Considera permitir a los personajes restantes participar en un desafío de habilidad para rescatar el cuerpo de un camarada caído o haz que los personajes muertos aparezcan en un encuentro posterior como un gul si sientes la necesidad de mitigar esto un poco, pero la amenaza de una muerte permanente debe ser considerado posible si los jugadores necesitan experimente este miedo necesario.

El segundo aspecto que la mayoría de encuentros tácticos comparten es que la conmoción generada por el conflicto, sin mencionar los gritos excitados de los guls involucrados, rápidamente atraen la atención de más muertos vivientes deseosos de unirse al banquete. En qué consisten estos refuerzos y cómo aparecen se trata en cada encuentro, pero los personajes necesitan estar al tanto de que seguramente serán ahogados por un mar de muertos vivientes devoradores de carne si permanecen en un lugar abierto durante mucho tiempo. No todos los enemigos pueden ser derrotados con un fuerte brazo y la magia de un mago, al menos no todos al mismo tiempo.

EL CAMPAMENTO ARRASADO

Por delante, un pequeño claro se abre adyacente al camino, y es un improvisado lugar para acampar. Una solitaria, inmóvil figura esta tirada sobre un siniestro charco oscuro.

Cuando los personajes se acercan, que claro que un enfrentamiento ha tenido lugar en el pequeño claro, derribando la tienda y ha revuelto la tierra. El hombre caído viste ropas de viaje manchadas con las típicas muestras de un comerciante pobre u otro persona itinerante y muestra una serie de marcas de garras profundas junto a trozo desgarrado en su espalda. Una prueba de Sanar CD 16 determina que el mordisco que le arranco la parte de la espalda posiblemente fue la causa de la muerte y que ha muerto hace menos de una hora. Una prueba de Percepción CD 11 con éxito determina que el campamento fue preparado muy posiblemente para más de una sola persona, y una prueba de Naturaleza CD 16 con éxito desvela que los atacantes humanoides, quienes parece que no llevan zapatos, atacaron sin aviso y aparece que han arrastrado al menos a dos personas a lo profundo del bosque. Los personajes que investigan las posesiones del mercader descubren unos pocas chucherías y suministros baratos, pero nada de valor. Una vez que los personajes han tenido una oportunidad para realizar un par de pruebas o investigar el campo, los guls regresan.

Ver Encuentro Táctico R1: Batidores

LOS CAMPOS DE HAMPSTEAD

Después de los acontecimientos en el lugar de acampada, el viaje continúa sin interrupción a lo largo del vacío y tranquilo camino. Finalmente el bosque circundante da paso dramáticamente a los exuberantes campos que rodean a Hampstead. Cultivos y hierba hasta la cintura se extiende por delante, limitando los caminos y sendas que se entrecruzan su extensión tan eficazmente como cualquier valla, y un tenue bruma cubre la zona sin importar la hora.

Una ligera capa de polvo blanco como la nieve más ligera cae

sobre el camino y los tallos de las plantas cercanas, y también se acumula sobre los personajes a medida que avanzan o se rozan contra objetos cubiertos. Los personajes interesados en identificar el polvo extraño pueden intentar una prueba de Sanar o Naturaleza CD 23 para determinar que es hueso finamente pulverizado y que la niebla, la cual se ha espesado de fragmentos errantes a una omnipresente envoltura que se aferra a cada superficie expuesta, parece ser el mismo hueso pulverizado. Si esa prueba tiene éxito, los personajes pueden intentar una prueba de Religión CD 23 para recordar que el dominio abisal de Doresain, Exarca de Orcus y Rey de los Guls, es conocido como el Reino Blanco debido a los huesos que conforman cada edificio y la niebla de polvo de hueso que lo cubre todo.

GRANJA FORTIFICADA

Mientras los personajes se abren paso por los campos, se encuentran con una grande y robusta granja que parece haber tapiado sus ventanas recientemente y precipitadamente. Una exploración desvela que la puerta, y todos los demás métodos obvios de salida, han sido reforzados de igual manera desde el interior. Una puerta o una ventana pueden ser forzadas con una prueba de Fuerza CD 20, haciendo que el personaje atraviese los tablones. Alternativamente, los intentos para comunicarse, ya sea hablando hacia la casa o llamando a la puerta de una forma más civilizada, o una discusión entre los personajes en tono mayor al del susurro atrae la atención de los ocupantes.

Con un chirrido de madera y acero protestando, la puerta se abre parcialmente y una voz tensa surge del interior del edificio: “¿Qué estáis haciendo?. ¡Dejar de hacer ruido y entrar dentro antes de que les atraigas a todos!”. Dentro, los personajes descubren a una pequeña familia de supervivientes atrincherados en su hogar. Dos chicas jóvenes y una mujer que parece ser su madre están acurrucadas bajo una sábana contra una pared mientras un hombre anciano agarrando una

espada oxidada observa con atención los campos a través de los agujeros en las ventanas tapiadas. La voz que les ordenó entrar pertenece a un hombre de mediana edad que sostiene la puerta parcialmente abierta con una mano e indica a los personajes que entren con otra que sujeta un hacha de leñador.

Una vez que el último personaje entra, rápidamente cierra la puerta antes de girarse hacia el grupo y exigiendo saber que hacían allí fuera y como han llegado hasta aquí. Si los personajes le explican su misión, el hombre se relaja un poco y presente a su mujer Allisa, sus hijas Gwen y Salla, su padre Ollan, antes de presentarse como Byron Westfeld. Antes de que la conversación pueda ir mucho más allá de las presentaciones, un repentino, aullido lastimero rompe la calma. “Dioses” maldice Byron, “¡os han seguido”.

Ver Encuentro Táctico R2: Casa Desahuciada.

SUPERVIVIENTES

Con los guls rechazados, los personajes son libres de presentarse y hablar unos con otros sin el peligro inmediato de ser devorados. Byron lleva la mayor parte de la conversación, mientras su mujer y su padre intentan mantener a los niños lo más tranquilos que sea posible.

Está algo molesto con los personajes por desvelar su localización a los guls, pero se da cuenta de que les hubieran encontrado tarde o temprano y está agradecido por que los personajes estuvieran presentes cuando ocurrió. Responde a cualquier pregunta lo mejor que pueda, pero su información sobre lo que ha pasado es muy vaga. Lo siguiente son unas pocas preguntas probables y sus respuestas.

¿Qué ha ocurrido en Hampstead?

No puedo decirlos por qué o cómo, pero puedo decirlos que esas malditas cosas afuera provinieron de la ciudad hace casi una semana. Sabíamos que algo malo tuvo lugar cuando pudimos oír los gritos surgir de allí. También vimos comenzar unos pocos fuegos, por lo tanto tapié las ventanas. Pensé que eran bandidos o puede que una incursión momentánea. Hubiera deseado tener razón.

¿Qué son estas cosas?

No lo sé, pero estoy bastante seguro de que solían ser personas. Vi a uno que se parecía a Will Tracem. Por supuesto, la última vez que vi a Will, no intentó comerme.

¿Cuántas de estas cosas hay ahí fuera?

De los aullidos que tienen lugar allí de vez en cuando, diría que muchísimos. ¿Cientos? ¿Miles? Puede que más. No voy a ir a descubrirlo.

¿Hay algunos otros supervivientes?

Hubo. Podías escuchar a las cosas ponerse realmente nerviosas cuando encontraban a alguien, entonces escuchabas los gritos. Si queda alguien allí, se mantienen bien ocultos.

¿Estamos buscando respuestas; por donde deberíamos empezar?

Podéis probar con los ciudadanos notables, asumiendo que no han sido devorados. El edificio de Tiren está repleto de libros, y es un mago de armas tomar. San Lucian es un lugar resistente, también sagrado, si los sacerdotes tienen razón. Todavía podrían resistir allí. El alcalde estará con la guardia, asumiendo que quede alguno y no tratasen de huir.

¿Qué vais a hacer ahora?

No podemos permanecer aquí, eso es seguro. Saben que estamos aquí, y regresarán con amigos. Están ahí fuera, en los campos, esperando, pero ahora no tenemos otra opción.

Byron puede proporcionarles como llegar a la casa del mago, y a la Capilla de San Lucian si los personajes preguntan. Si los personajes no comentan el asunto sobre que va hacer ahora la familia, Byron lo hace. Explica que ya no pueden permanecer aquí ahora que las cosas conocen su escondite. No se hace ilusiones sobre sus posibilidades de sobrevivir a través de los campos infestados de monstruos, pero intenta dar un aspecto valiente cara a su familia. Si los personajes parecen poco dispuestos a escucharlos hasta un lugar seguro o desvían la atención, plantea el asunto si a nadie se le ocurre, señalando que estaban bien hasta que los personajes llegaron. Si sus recriminaciones, y los desgarradores, terribles gritos de las pequeñas niñas, no agitan los corazones gélidos de los personajes y permiten que la familia se convierta en comida, pierden cualquier posibilidad de ganar los PX de la Misión.

Ver Encuentro Táctico R3: Cruzando los Campos Blancos.

Parte dos: Hampstead

Una vez que se abren paso a través de los campos, los personajes llegan a una parodia retorcida e inquietante de una ciudad bulliciosa. Caseríos pintorescos al estilo local situados junto a talleres, grandes almacenes, viviendas agolpadas y una serie de otros edificios hallados en cualquier asentamiento. Aunque las ventanas permanecen vacías, ocupadas por colmillos desiguales de cristal roto. Las puertas, con sus superficies astilladas y destrozadas, cuelgan desvencijadas de bisagras rotas o yacen en pedazos en los marcos que una vez ocuparon. La sangre seca tiñe las paredes y, en algunos lugares, pequeños charcos de sangre contienen trozos de vísceras de

diversas criaturas. Huesos dispersos, un fémur destrozado aquí o una calavera aplastada allí, os observa desde los escombros y la gruesa capa de polvo blanco que se ha acumulado sobre todo.

Por encima de esto, el aullido de incontables guls resuena sin cesar mientras los únicos habitantes de la ciudad excavan y escarban entre la basura, buscando desesperadamente cualquier signo de vida, o trozos de carne muerta. Guls solitarios se escabullen entre las sombras, evitando las atenciones de las manadas salvajes que recorren las ruinas, alimentándose de su compañero aislado o debilitado como si fueran carne fresca.

MANEJANDO HAMPSTEAD

Las hordas de guls que acechan por toda la ciudad hacen que cualquier intento de moverse por la ciudad sea peligroso. Cada roca movida, tintineo de la armadura, y salir a campo abierto se arriesga a atraer una marea de muertos vivientes hambrientos, obligando a de hecho que cualquiera que desee avanzar lo haga con cuidado.

Ver Desafío de Habilidad H1: País Gul.

VISITANDO AL MAGO

El hogar y oficina de Christoph Tiren, el mago e investigador arcano local, es el lugar más cercano donde los personajes pueden encontrar respuestas y para combatir lo que ha ocurrido en Hampstead. El edificio de dos pisos no es difícil de encontrar con las indicaciones que los personajes han obtenido, aparte de los desafíos obvios inherentes a moverse por una ciudad invadida por muertos vivientes devoradores de carne. Como con la mayoría de edificios en la ciudad, sufrió bajo las atenciones de los guls, los cuales destrozaron las ventanas y derrumbado las puertas. Dentro, la oficina y los aposentos han sido destruidos completamente, con casi nada digno de ser salvado. El segundo piso es una gran zona de trabajo y lugar abierto para rituales, bordeada con una pequeña biblioteca repleta de textos arcanos e históricos. Al menos, así lo fue. Gran parte de los muebles de

la habitación han sido destrozados, o al menos volcados, y trozos de pergaminos revolotean por todos lados. Parece que ciertas secciones destrozadas de la habitación han sido quemadas por un fuego intenso, salpicadas por ácido o destruidas por impactos explosivos. Esto, junto los dispersos charcos de sangre necrótica y un extraño trozo de gul incrustado en la pared, deja claro que lo que quiera que tuvo lugar, Tiren no se dejó vencer fácilmente.

Los personajes que investiguen la habitación pueden obtener la siguiente información teniendo éxito en la prueba indicada:

Arcanos (CD 16): Las diversas zonas destrozadas son producto de una cantidad de ataques de conjuros arcanos.

Sanar (CD 16): Gran parte de la sangre derramada proviene de muertos vivientes, pero una criatura viva dejó una mancha. El tamaño del charco indica que la sangre que vertió fue seguramente fatal.

Dungeons (CD 16): Por el patrón de las quemaduras, parece que los guls vinieron en gran cantidad tanto por las escaleras como a través de las ventanas. El momento en el que tuvo lugar todo probablemente encaje con el proporcionado por Byron Westfled; parece que Tiren cayó durante el ataque inicial.

Durante la investigación, los personajes encuentran poco que no fuera dañado o destruido en el combate. Sin embargo, descubren una esfera dorada intrincadamente detallada en el suelo cerca de lo que queda del despacho. Tras inspeccionarla, parece ser un mecanismo mágico para registrar notas pronunciadas en alto, repitiéndolas de nuevo en un momento posterior, sin duda muy útil para un investigador.

La esfera aún funciona, pero sus controles fueron temporalmente perturbados cuando fue golpeada durante el combate. Una vez que un personaje ha determinado su propósito, o guardado si planea examinarla más tarde, activa una voz, confusa pero estruendosamente alta, pero calmada y medida, que surge de la esfera, indicando los resultados de su última investigación sobre un ritual de augurio especialmente esquivo

con todo detalle. Una prueba de Arcanos o Perspicacia CD 16 consigue el control del dispositivo y detiene la reproducción, como hará un rápido golpe seco en caso de personajes más directos, pero el daño ya está hecho.

Ver Encuentro Táctico H2: Resistencia de Tiren.

Esfera de Tiren

Infrecuente nivel 10

Esta esfera dorada puede ligar más que palabras sencillas.

Objeto maravilloso 5000 po

Propiedad: La esfera de Tiren puede registrar 20 horas de habla corriente en su interior y repetirlas perfectamente de nuevo. Una serie de controles arcanos permite al dueño decidir que es reproducido.

EL CAMINO A SAN LUCIAN

Una vez que los personajes se abren paso combatiendo para salir del edificio del mago, son libres de interactuar con las notas almacenadas en la esfera a un volumen más seguro y controlado. La mayoría de los registros tienen que ver con investigación mundana sobre la historia de la región o los intentos de Tiren de ejecutar ciertos rituales especialmente complicados. Las últimas entradas fueron afectadas por el daño que sufrió la esfera, pero los siguientes pocos retazos son lo suficientemente claros:

...Padre Monsen hoy me trajo un caso. Parece que un hombre joven llamado Dorien, Darien o algo así, ha estado sufriendo pesadillas terribles que Monsen cree que podrían ser proféticas. No sé cómo ha llegado a esta conclusión, pero el chico se pasará mañana, así que supongo que tendré una opor...

...claramente estas pesadillas están aumentando tanto en su intensidad como en su horror... carne chillando... y de sangre... no culpo al chico por desmoronarse...

Mis augurios detectan alguna forma de emanación extraplanar. Por los colores, diría que proviene del Caos, más probablemente el Abismo por ese tono aceitoso. Dioses, espero que Monsen este equivocado sobre esas pesadi...

Pasado este punto, las notas están más allá de comprensión o de poder ser recuperadas debido al daño. La Capilla de San Lucia probablemente será la siguiente parada de los personajes. Localizarla es relativamente fácil con las indicaciones que poseen. Escalar un edificio permite a los personajes olvidadizos ver claramente su aguja distintiva, pero cruzar el yermo de ruinas invadidas por los guls no será fácil.

Ver Desafío de Habilidad H1: País Gul.

Capilla de San Lucian

Los personajes descubren los terrenos de la capilla ocupados por un puñado de guls acechadores escarbando sobre el patio. Ocasionalmente uno deja escapar un aullido lastimero que se une al coro de los muertos sin descanso o se vuelve amenazados hacia uno de sus compañeros. Las puertas hacia la capilla aguantan a pesar de la acometida de los guls hambrientos que incluso ahora las olfatean con hambre.

Ver Encuentro Táctico H3: Limpiando los Terrenos.

El Horror Interior

Dentro de la capilla, los personajes son recibidos con una escena de pesadilla. Cualquier ciudadano que buscó refugio aquí tuvo un final espantoso. Cuerpos destripados yacen abiertos sobre el suelo y bancos, sus entrañas cubriendo sus formas sin extremidades. Piel desollada burdamente y trozos de carne cuelgan en las paredes y desde el techo. Los restos salvajemente destrozados de lo que parece haber sido una vez un monaguillo han sido extendidos sobre el altar de la capilla. Todos muestran signos de haber sido parcialmente devorados.

Los personajes que investiguen la capilla profanada puede intentar las siguientes pruebas para averiguar lo que puedan de este espantoso sitio:

Sanar (CD 16): Las marcas del mordisco parece ser de origen humanoide. Parece que, basándose en los formas de las heridas, que las víctimas no se defendieron o no pudieron hacerlo y,

más inquietante, estaban vivas cuando comenzó el festín. Los cuerpos no tienen más que un par de días, situando sus muertes bastante después del ataque inicial de los guls.

Percepción (CD 23): Ninguna señal indica entradas forzadas, a pesar de la masacre. Lo que quiera que tuviera lugar, ahora el lugar es seguro.

Religión (CD 23): Las atrocidades cometidas fueron lo suficientemente terribles para haber profanado la capilla, convirtiendo el terreno una vez sagrado en un osario contaminado.

Hurto (CD 16): Todas las puertas siguen cerradas y bloqueadas, junto con los demás puntos de acceso. No hay pistas de como consiguieron entrar los guls.

Esta carnicería fue causada por Brellac Monson, el sacerdote jefe, cuando se derrumbó bajo el peso del asedio de los guls y fue dominado por la influencia de Doresain.

Además de todo lo averiguado anteriormente, los personajes recuperan una cantidad de hojas de pergaminos manchadas con sangre. Entre los diezmos, indicaciones funerales y pedidos de velas hay unas pocas retazos de lo que parecen provenir de las notas personales de Brellac Monsen, el sacerdote de más alto rango. Se centran en un granjero llamado Darien que padece pesadillas terribles de hueso y sangre, dientes brillantes y carne desgarrada, así como la sensación de impotencia de Monsen de no poder ayudarlo. A medida que empeoran, Monsen comenzó a temer que una causa externa creaba las visiones apocalípticas y cada vez más proféticas y envió a un novicio llamado Allworth a vigilar al pobre hombre y para ayudar a la hermana menor de Darien, Elisa, en cuidar de él. Las notas también contienen la dirección de la casa de Darien, la cual se encuentra pasado el río en la parte oriental de Hampstead.

Una única y apresurada entrada alberga el único registro de que lo pasó durante el ataque gul y sus consecuencias.

Solo un puñado de nosotros permaneció en la capilla. Los malditos muertos vivientes nos estaban esperando cuando intentamos regresar con cualesquiera supervivientes que pudimos hallar. El Hermano Mallard permaneció detrás para mantenerlos a raya mientras sellábamos las puertas de la capilla. Gritaba... gritaba mientras lo devoraban. Llegaron cruzando el río. Puedo escuchar sus gritos a través de las paredes. Llegan tan rápido. Me temo que ninguno de nosotros podrá sobrevivir a esto. ¿Qué tipos de dioses pueden permitir esto?

Los personajes que así lo deseen puede enterrar lo que queda de las víctimas dentro de la capilla en las pequeñas catacumbas que se encuentran bajo ella con una hora de agotador trabajo por parte del grupo. Si se hace esto, la capilla profanada puede ser consagrada por los personajes, lo que asegura el descanso de los fallecidos pero no inhibe activamente a los muertos vivientes. El alboroto producido impone un penalizador -2 a la primera prueba de habilidad que cada personaje realice en el siguiente desafío de habilidad en País Gul. A pesar de todo, la capilla sigue siendo uno de los pocos edificios seguros en la ciudad y ofrece a los personajes una oportunidad para realizar un descanso prolongado.

HACIA EL RÍO

Con el único acceso que se dirige hacia las secciones orientales de Hampstead, los personajes necesitan cruzar el río para continuar su investigación. Aunque primero hay que cruzar la extensión de ruinas invadidas por muerto vivientes entre aquí y allí.

Ver Desafío de Habilidad H1: País Gul.

Cruzando el Lebe

Dos puentes cruzan el río Lebe, el cual atraviesa el centro de Hampstead. Los puentes están compuestos de piedra tallada con estructuras de madera protegiendo los dos apoyos de piedra.

Los edificios se agrupan cerca de las orillas, pero los puentes, y por supuesto el río, están peligrosamente expuestos. Hay escombros dispersos a lo largo de la superficie de los puentes, prueba de una defensa apresuradamente montada. Fracásó.

Ver Encuentro Táctico H4: El Río Lebe.

LOS HARWICK

El hogar de Mr. Harwick se encuentra a unas pocas manzanas desde los puentes. Los personajes pueden encontrar la casa sin muchos problemas, ayudados por las indicaciones del anciano y un característico macetero roto de flores silvestres desaparecidas. Una pequeña manada de guls escarban sobre unas ruinas cercanas, pero el camino hacia la casa misma está despejado. La puerta contra la que una vez estuvieron las flores ha sido tirada abajo, y el pintoresco interior hogareño de la casa ha sido arrasado. Los personajes que exploren la casa descubren una trampilla a un sótano oculta bajo los escombros. Esta atrancada desde dentro, pero una prueba de Fuerza CD 16 o Hurto CD 23 la abren para revelar una escalera que desciende hacia la oscuridad. Una vez que el primer personaje descienda hacia el sótano o meta la cabeza para echar un vistazo, comienza el encuentro.

Ver Encuentro Táctico H5: Amor Perdido.

HACIA EL GRANJERO

Si los personajes se dirigen hacia la casa de Darien después de detenerse en la casa de los Haewick o se dirigen hacia allí directamente desde el puente, la zona está ocupada por muchísimos guls errantes como para enfrentarse a ellos directamente. El sigilo y la astucia les vendrán mejor a los personajes mientras se mueven a través del paisaje urbano en ruinas.

Ver Desafío de Habilidad H1: País Gul.

Granja de Darien

Esta grande pero de alguna forma vieja casa ya habría mostrado su edad antes de que la ciudad fuera arrasada por los guls. Ahora la puerta cuelga abierta sobre bisagras rotas para desvelar un interior que ha sido casi demolido, con muebles aplastados o diseminados. Hay pergaminos por todos lados, trozos hechos trizas y hojas arrancadas cubiertos con escritura a mano que va desde escritura normal a garabatos violentos. La escritura se extiende por cada superficie disponible, tallada en madera y garabateado con sangre seca.

Los escritos hablan sobre visiones terribles que atormentaban a Darien, visiones de carne chillando, sangre latiendo, dientes desgarradores y una eterna, inexplicable hambre. Una sensación persistente de terror y malestar llenan el lugar. Mientras los personajes comienzan a explorar la casa o examinan cuidadosamente en serio la enloquecida escritura, comienza el encuentro táctico.

Ver Encuentro Táctico H6: Visiones del Infierno.

El Rey Gul Cometh

Además de la información que han descubierto, los personajes están al tanto de que la cosa en que se ha convertido Darien está al tanto de su intervención y pronto llegará. Los personajes pueden permanecer o luchar, pero la inquietante aura de trauma emocional permanece fuerte cerca de la antigua casa de Darien y solo servirá para reforzar a la bestia, algo que saben. Los personajes que deciden huir, ya sea para escapar de la casa o para encontrarse con el señor gul en un campo de batalla a su elección, deben participar en un desafío de habilidad País Gul otra vez mientras huyen a través de la ciudad. Su prisa les impone un penalizador -2 a todas las pruebas realizadas durante el desafío y la influencia maligna del Señor Gul dobla los penalizadores a las pruebas acumulados durante el desafío ya que su voluntad somete a los guls normalmente erráticos, a sus deseos. Cuando se enfrenten a la bestia, ya mantengan su posición en la granja, se vuelvan para enfrentarse a sus perseguidores o fracasen el desafío de habilidad (ten en cuenta que el encuentro normal no tiene lugar), comienza el encuentro.

Ver Encuentro Táctico H7: El Señor del Campo Blanco.



Concluyendo la aventura

La destrucción de la bestia en que se ha convertido Darien hace que los guls, despojados de la voluntad que les esclavizaba, vuelvan a su naturaleza básica. Incontables guls se lanzan unos sobre otros en una orgía de autodestrucción, mientras muchos otros se escabullen hacia las tierras salvajes en solitario o en pequeñas manadas. Aunque no todos los restantes guls son destruidos y pequeños núcleos pueden sobrevivir durante algún tiempo en zonas aisladas u ocultos lejos dentro de dungeons, su amenaza para la seguridad general de la región ha finalizado.

Cuando los personajes regresan a Brunswick, Nathaniel Fuller se reunirá una vez más con ellos en nombre de la ciudad. Queda horrorizado por la carnicería y la destrucción que describen y claramente impresionado de que los personajes hayan sobrevivido a la experiencia. Hace honor a su palabra y entrega a los personajes cualquier recompensa que prometiese, alabándolos públicamente como héroes si acometieron la misión sin pedir un pago.

Harwick también les busca una vez que descubre que los personajes han regresado. Cuando se le comunica el destino de su esposa, sea como se lo presente los personajes, se hunde visiblemente, como una marioneta con la mitad de sus hilos cortados. Si los personajes regresan con el anillo de su mujer, lo aprieta contra su pecho como si de alguna manera pudiera protegerse de la aplastante verdad. Sinceramente, pero con la voz quebrada, les agradece su bondad, antes de lentamente derrumbarse mientras las lágrimas empañan sus ojos. Los personajes poco pueden hacer para aliviar su dolor -solo el tiempo podrá hacerlo.

El destino de Hampstead se deja abierto. ¿Se preparará algún esfuerzo para reclamar la ciudad de los guls invasores u otros monstruos podrían establecerse o será abandonada como maldito y dejado que se desmorone lentamente y se convierta en la guarida de bestias malignas?. Cualquier intento de limpiar el lugar tendrá una mayor posibilidad de éxito si los personajes se unen como campeones, líderes e incluso patrones, pero su destino depende de ti.

Esta aventura asume que el fragmento del hueso contaminado, el trozo de basura planar que comenzó este asunto totalmente lamentable, es destruido junto a Darien, pero no tiene porque ser así. Fácilmente puede ser la fuente de aventuras futuras mientras los personajes buscan una forma para destruirlo de forma segura o al menos contener su mal. ¿Quién sabe que tendrían que llevar a cabo que malvadas criaturas podría el fragmento convocar en su defensa?

Sobre el Autor

Daniel Marthaler es un jugador ávido con grandes delirios de grandeza y sueños de irrumpir en la industria. A pesar de medir 6' 3", siente un cariño especial por las razas pequeñas que pueblan el juego, especialmente gnomos y kóbold.

ENCUENTRO R1: BATIDORES

Nivel de encuentro 7 (1500 PX)

PREPARACIÓN

5 guls emboscadores (G)

Uno de los guls no es colocado al comienzo del combate, porque el comerciante caído no se anima hasta que la lucha ya ha comenzado. Los personajes comienzan el combate dispersos en medio de los escombros del lugar de acampada, cada uno cerca de lo que este investigando.

Cuando los guls ataquen, lee:

Un aullido espeluznante proviene del bosque mientras cuatro humanoides demacrados surgen de la maleza y se lanzan hacia vosotros saltando grandes distancias.

Si un personaje tiene éxito con una prueba de Percepción CD 23, lee:

Un leve crujido de hojas y un repentino silencio del ruido del bosque capta tu atención. No estáis tan solos como parece.

TÁCTICAS

Los personajes que tengan éxito en la prueba de Percepción puede actuar en el asalto sorpresa: los otros son pillados desprevenidos.

Los guls saltan sobre el personaje más débil o más aislado, empleando salto doble para superar terreno difícil y derribar a los personajes en su carga. Un gul abandona su objetivo actual solo si demuestra ser resistente a sus ataques y se le presenta una comida más sencilla.

En el asalto tercero, el comerciante caído se anima como otro gul. Los personajes con una puntuación de Percepción pasiva de 16 o menos concede ventaja en combate al gul recién alzado durante su primer asalto. Los guls luchan hasta que tres hayan muerto, momento en el cual un gul que no este apresando a alguien intenta huir, agrando a un combatiente caído de cualquier lado como un tentempié para el viaje.

5 guls emboscadores (G)	Hostigador nivel 7
Humanoide natural Mediano (muerto viviente)	300 PX c/u
PG 81; Maltrecho 40	Iniciativa +10
CA 21, Fortaleza 19, Reflejos 20, Voluntad 17 Percepción +9	Velocidad 8, trepar 4
Velocidad 8, trepar 4	Visión en la oscuridad
Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico;	
Vulnerable 5 radiante	
Acciones estándar	
⚔ Garras ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA	
<i>Impacto:</i> 2d6 + 5 de daño, y el gul apresa al objetivo (escapar CD 16).	
⚔ Arrancar carne ♦ A voluntad	
<i>Requisito:</i> El objetivo debe estar inmovilizado, aturdido o inconsciente.	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA	
<i>Impacto:</i> 3d8 + 5 de daño, y el objetivo queda atontado (salvación termina).	
Acciones de movimiento	
⚡ Salto doble ♦ Recarga ☑ ☑ ☑	
<i>Efecto:</i> El gul salta 8 casillas. Un gul puede gastar este poder como acción gratuita durante una carga para saltar 8 casillas en lugar de mover normalmente. Si lo hace e impacta, el objetivo queda derribado además de los resultados del ataque.	
Acciones desencadenadas	
⚔ Molestia ♦ A voluntad	
<i>Desencadenante:</i> Una criatura apresada intenta escapar.	
<i>Ataque (interrupción inmediata):</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA	
<i>Impacto:</i> 1d8 + 5 de daño.	
Habilidades Atletismo +10, Sigilo +13	
Fue 15 (+5) Des 20 (+8) Sab 12 (+4)	
Con 17 (+6) Int 11 (+3) Car 11 (+3)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: Luz brillante.

Árboles: Los grandes árboles son terreno bloqueado y se puede trepar a ellos con una prueba de Atletismo CD 15, con fuertes ramas comenzando a 2d4 + 1 casillas hacia arriba.

Maleza: Las casillas de densa maleza son terreno difícil y están indicadas en el mapa como tal. Estas casillas también ofrecen cobertura.

Tienda derribada: La tienda derribada es terreno difícil y una criatura que se mueva por la tienda debe tener éxito en una prueba de Acrobacias CD 16 o ser derribado.



PREPARACIÓN

4 guls hambrientos (S)
12 guls de la turba (M)

Los personajes son colocados en la habitación común, lo más probable agrupados alrededor de Byron. Coloca los guls indicados al principio del encuentro; los demás llegan más adelante.

Cuando el encuentro comience, lee:

Terribles aullidos resuenan por todo el alrededor de la granja mientras lo que sea que acecha en los campos afuera se mueva para atacar. “¡Reforzar la puerta” grita frenéticamente Byron.

TÁCTICAS

Los guls se lanzan contra la casa, intentando arrancar violentamente las tablas de la ventana y derribando la puerta. El gul hambriento más cerca a la puerta se lanza inmediatamente contra ella. Otro lidera a la mayoría de los guls de la turba en un ataque sobre las ventanas de la planta inferior. El gul hambriento y los guls de la turba restantes escalan por el exterior de la casa e un intento de entrar a través de las ventanas en el primer piso. Un personaje escucha a los guls trepar por el edificio con una prueba de Percepción CD 23, pero sus aullidos alertan a todos una vez que han conseguido entrar. Los guls no colocados inicialmente de forma aparecen al comienzo del asalto tercero.

4 guls hambrientos (S)	Bruto nivel 7
Humanoide natural Mediano (muerto viviente)	300 PX c/u
PG 96; Maltrecho 48	Iniciativa +5
CA 20, Fortaleza 21, Reflejos 20, Voluntad 18	Percepción+3
Velocidad 8, trepar 4	Visión en la oscuridad
Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico;	
Vulnerable 5 radiante	
Acciones estandar	
⬇ Garras ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA <i>Impacto:</i> 3d8 + 6 de daño.	
⬇ Frenesí alimenticio ♦ Recarga ☼ ☼ ☼	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA <i>Impacto:</i> 3d8 + 10 de daño, y daño continuado 5 (salvación termina).	
Acciones desencadenadas	
⬇ Sed de sangre ♦ A voluntad	
<i>Desencadenante:</i> Un enemigo adyacente al gul queda maltrecho.	
<i>Efecto</i> (acción gratuita): Frenesí alimenticio se recarga y el gul lo utiliza inmediatamente contra el enemigo que activa el poder.	
Habilidades Sigilo +12	
Fue 19 (+7) Des 15 (+5) Sab 09 (+3)	
Con 17 (+6) Int 09 (+3) Car 13 (+4)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común

Los guls aprovechan cualquier oportunidad para atacar a los personajes que se muevan cerca de las ventanas, con el fin de sacar a uno al exterior a través de la ventana para ser devorado. Un personaje en el exterior es rodeado por cualquier gul que le pueda ver y pueda moverse a su lado; los demás continúan su asalto o se lanzan a través de cualquier apertura que los personajes pueden haber descuidado. Una vez que se crea una

brecha, cualquier gul que pueda saltar a través de ella lo hará, lanzándose sobre la presa más débil o más cercana de forma normal. Los guls prefieren embestir o arrastrar a los personajes al exterior, donde lo pueden devorar tranquilamente, a otros ataques si surge la oportunidad. Los guls hambrientos se abren paso hacia adelante ante cualquier ataque, sin importarles su propia supervivencia.

Si un gul intenta atacar a un miembro de la familia, asume que el primer asalto de ataques del gul es esquivado, pero si al gul se le permite un segundo asalto de ataques sin ser molestado, el miembro de la familia cae inconsciente y el gul intenta huir con él. Los guls hambrientos luchan hasta la muerte, pero los guls de la turba se rinden y huyen si tres de los guls hambrientos mueren y la mayoría de sus compañeros han caído.

12 guls de la turba (M)	Soldado esbirro nivel 7
Humanoide natural Mediano (muerto viviente)	75 PX c/u
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro	Iniciativa+10
CA 23, Fortaleza 19, Reflejos 20, Voluntad 17	Percepción+2
Velocidad 8, trepar 4	Visión en la oscuridad
Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico;	
Vulnerable 5 radiante	
Rasgos	
Abrumar	
<i>Efecto:</i> Un gul de la turba gana un bonificador +1 a las tiradas de ataque por cada aliado adyacente al objetivo.	
Acciones estándar	
⬇ Garras ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA <i>Impacto:</i> 8 de daño (10 si el objetivo esta apresado o inconsciente), y el gul apresa al objetivo (escapar CD 16).	
Habilidades Sigilo +13	
Fue 15 (+5) Des 20 (+8) Sab 08 (+2)	
Con 17 (+6) Int 11 (+3) Car 11 (+3)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común

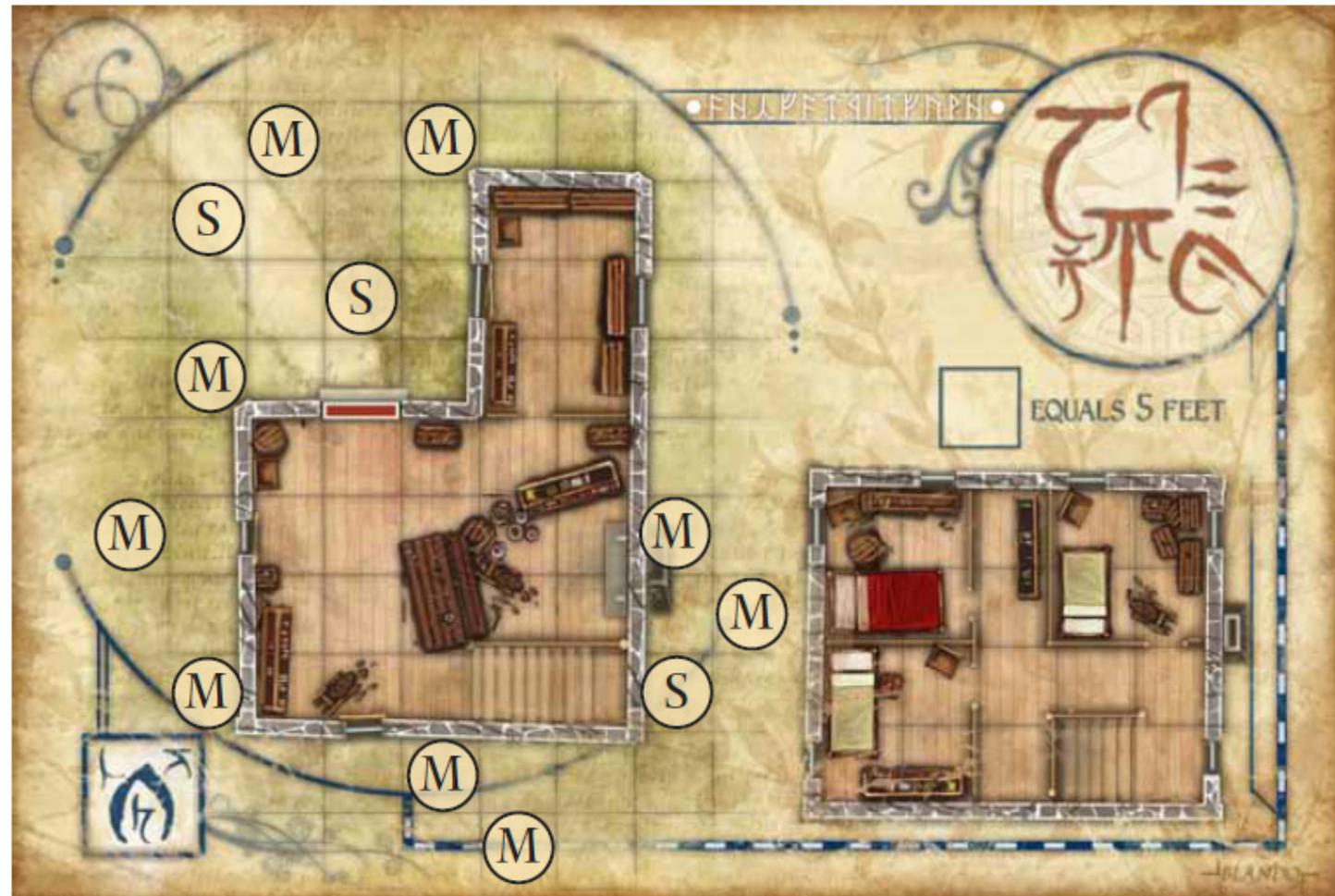
CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: La luz que se filtra a través de las ventanas tapiadas cuenta como luz tenue. Una vez que una ventana o la puerta es

Muebles: EL montón de muebles es terreno difícil y ofrece cobertura a aquellos que se refugian detrás suyo.

Ventanas tapiadas: Cubiertas sin orden concreto con tablones resistentes, las ventanas al principio actúan como paredes. Una prueba de Fuerza CD 13, que puede tener ayuda, arranca suficientes tablones para permitir que los ataques se produzcan a través de ellas, pero la ventana ofrece cobertura superior. Una segunda prueba con éxito hace que el hueco en la ventana sea lo suficientemente grande para que las criaturas lo puedan cruzar, aunque cuenta como terreno difícil y ofrece cobertura. Estas pruebas sufren un penalizador -2 por cada enemigo adyacente a la ventana.

Puerta: La puerta consta de un cerrojo sencillo y no mantendrá a raya a los guls durante mucho tiempo. Si un personaje apuntala la puerta, un gul puede entrar realizando una embestida con un penalizador -2 contra el personaje.



ENCUENTRO R3: CRUZANDO LOS CAMPOS BLANCOS

Nivel de encuentro 8 (1850 PX)

PREPARACIÓN

4 guls de campo (F)

6 mob de la turba (M)

Los personajes, y los Westfeld, comienzan cerca del borde oriental del mapa si están escoltando a la familia, o a lo largo del borde oriental en caso contrario. Los guls no son colocados al comienzo del encuentro.

Los campos continúan en todas direcciones. El mapa sólo representa el lugar donde los ataques más pesados tienen lugar y si los personajes necesitan más espacio, siéntete libre de expandir el mapa con otro, terreno similar o gira el mapa para crear nuevas secciones de los campos.

Cuando el encuentro comience, lee:

Los ondulados campos se extienden ante vosotros, una inmenso océano de trigo y hierba hasta la cintura.

TÁCTICAS

Los guls ocultos acechan hasta que son detectados o hasta que los personajes están dentro de su alcance para golpear antes de saltar. Un gul de campo de los no colocados inicialmente entra por un borde del mapa al azar cada asalto después del primero. Los tres guls de la turba llegan juntos por un borde al azar durante el tercer turno.

Los guls prefieren atacar a personajes al menos a 4 casillas de algún tipo de ayuda, con personajes heridos o de otro modo debilitados como siguiente presa. Su un gul se enfrenta a múltiples oponentes, se retira hacia el trigo, arrastrando su

comida con él o moviéndose para rodear y encontrar una presa más fácil. Los guls de campo acosan a presas más duras, lanzando ataques antes de retroceder a la seguridad del trigo.

Los Westfeld no son aventureros endurecidos y huyen insensatamente ante cualquier gul que se les acerque. Durante su huida aterrorizada podrían correr de vuelta al este o incluso separarse del grupo, pero los adultos se interponen entre los guls y los niños siempre que es posible. Los personajes pueden intentar congregarse a un grupo de Westfeld que huye y recobrar la formación y moverlos en la dirección adecuada con una prueba de Diplomacia o Intimidar CD 23 como acción menor. Los Westfeld tienen su turno los últimos en el asalto y mueve un máximo de 4 casillas a través del trigo o 5 cuando están huyendo al azar en su turno. Cuando un gul ataca a un miembro de la familia, la agitación y esquivas sin control del objetivo superan el primer asalto de ataques del gul, pero si el gul tiene un segundo asalto sin ser molestado, el Westfeld cae el suelo inconsciente y el gul intenta huir con él. Cualquier Westfeld que huya por el borde oriental del mapa (ten en cuenta que ser arrastrado fuera del borde por un gul cuenta como si hubiera muerto, no rescatado) está a salvo. El encuentro termina cuando todos los Westfeld y personajes supervivientes han huido por el borde oriental.

Si los personajes deciden actuar como cebo en lugar de escoltar a los Westfeld, deben acaparar la atención de los guls para que así la familia pueda alcanzar de forma segura el lado más alejado del campo. Por cada una de las siguientes acciones, un personaje gana 1 punto de atención:

- ◆ Comenzar al menos a 5 casillas del personaje más cercano.
- ◆ Tener éxito en una prueba de Engañar CD 16 para fingir vulnerabilidad (acción menor).
- ◆ Comenzar o quedar derribado.
- ◆ Realizar una acción de correr.
- ◆ Infringirse 10 de daño como acción menor para extender el olor de la sangre (una prueba de CD 16 como parte de la acción reduce el daño a 5).
- ◆ Sufrir daño en combate.

El grupo debe acumular al menos 8 puntos de acción durante cada asalto. Los personajes pueden fallar sólo una vez. Después de esto, cada asalto en que fracasen en acumular 8 puntos, uno de los Westfeld es atacado y devorado por un gul al que no pudieron atraer. Los personajes deben acumular un total de 60 puntos de atención y escapar por el borde oriental del mapa para completar el encuentro.

Si importar si los personajes actúan como escolta o como diversión, el alboroto atrae guls. Si el encuentro continúa en el sexto asalto, 1d4-1 guls de la turba llegan desde un borde del mapa al azar. Continúan haciéndolo mientras el encuentro continúe.

6 guls de la turba (M)	Soldado esbirro nivel 7
Humanoide natural Mediano (muerto viviente)	75 PX c/u
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro Iniciativa +10 CA 23, Fortaleza 19, Reflejos 20, Voluntad 17 Percepción +2 Velocidad 8, trepar 4 Visión en la oscuridad	
Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico; Vulnerable 5 radiante	
Rasgos	
Abrumar	
<i>Efecto:</i> Un gul de la turba gana un bonificador +1 a las tiradas de ataque por cada aliado adyacente al objetivo.	
Acciones estándar	
⚡ Garras ◆ A voluntad	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA <i>Impacto:</i> 8 de daño (10 si el objetivo está apresado o inconsciente), y el gul apresa al objetivo (escapar CD 16).	
Habilidades Sigilo +13	
Fue 15 (+5) Des 20 (+8) Sab 08 (+2)	
Con 17 (+6) Int 11 (+3) Car 11 (+3)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común

4 guls de campo (F) **Acechador nivel 8**

Humanoide natural Mediano (muerto viviente) **350 PX c/u**

PG 72; Maltrecho 36 **Iniciativa +14**

CA 22, Fortaleza 20, Reflejos 22, Voluntad Percepción +11

Velocidad 8, trepar 4 **Visión en la oscuridad**

Inmune enfermedad, veneno; **Resiste 10** necrótico

Vulnerable 5 radiante

Rasgos

Matar de uno en uno

El gul gana un bonificador +2 a las tiradas de ataque cuando esta adyacente a un único enemigo que no esta adyacente a ninguno de sus aliados.

Acciones estándar

⚔ Garras ♦ A voluntad

Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +13 contra CA
Impacto: 2d8 + 5 de daño, y el gul apresaa al objetivo (escapar CD 16).

⚔ Arrancar carne ♦ A voluntad

Requisitos: El objetivo debe estar inmovilizado, aturdido o inconsciente.

Ataque: Cuerpo a cuerpo (una criatura); +11 contra CA
Impacto: 3d8 + 5 de daño, y el objetivo queda atontado (salvación termina).

El gul gana 10 puntos de golpe temporales.

Acciones desencadenadas

⚔ Agarrón ♦ A voluntad

Desencadenante: Una criatura apresada intenta escapar.

Ataque (interrupción inmediata): Cuerpo a cuerpo (una criatura); +13 contra CA

Impacto: 2d6 + 5 de daño.

Habilidades Atletismo +13, Sigilo +15

Fue 17 (+7) Des 22 (+10) Sab 15 (+6)

Con 18 (+8) Int 11 (+04) Car 11 (+4)

Alineamiento caótico maligno Idiomas común

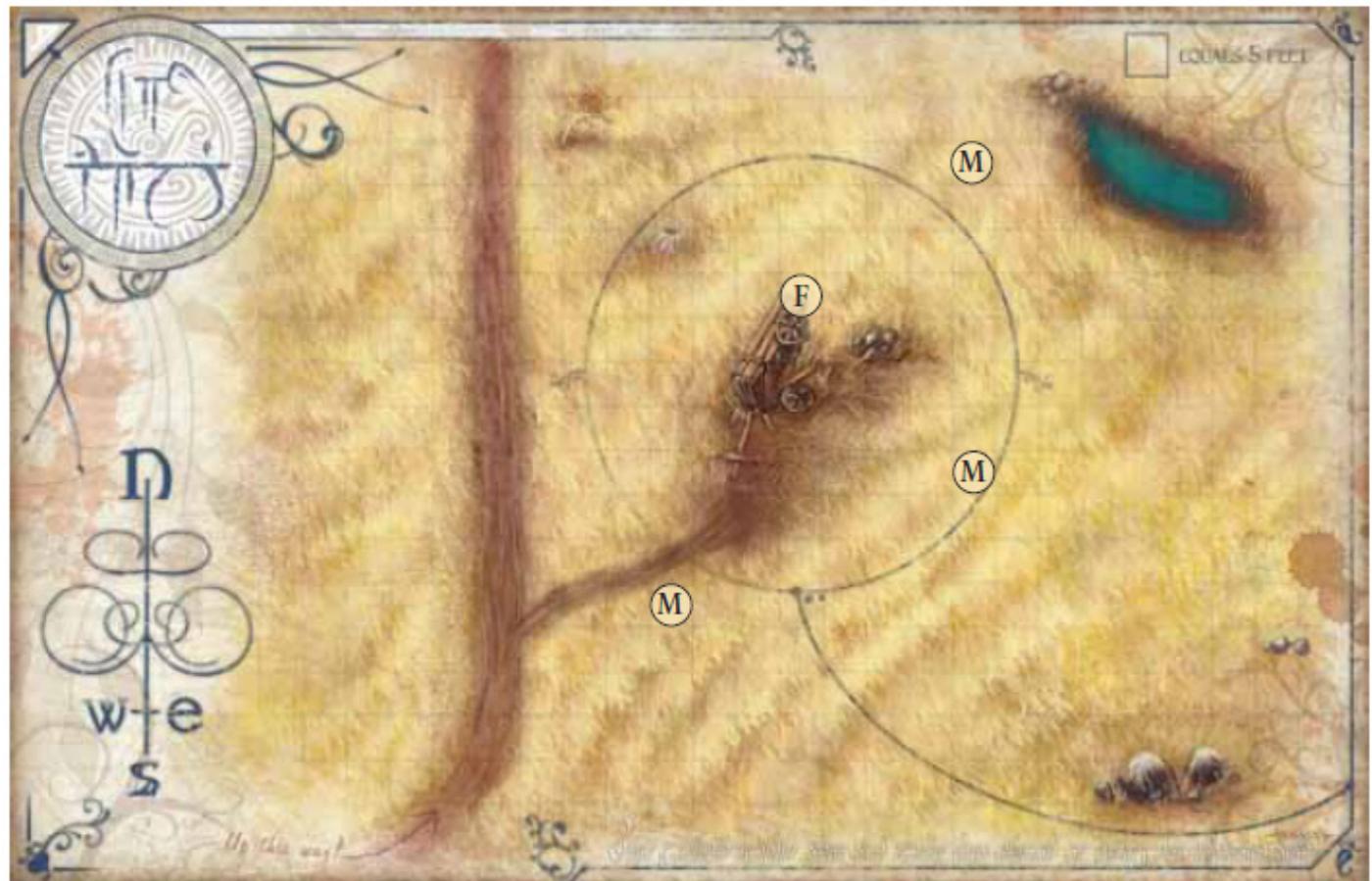
CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: Luz brillante.

Trigo y pastos: La mayoría del mapa esta recubierto con una densa vegetación. Una criatura que se mueva a través del trigo debe realizar una prueba de Atletismo CD 16 o contar las casillas de trigo como terreno difícil para ese asalto. Los guls

nunca cuentan el trigo como terreno difícil. Las criaturas en el pasto ganan cobertura contra los ataques cuerpo a cuerpo y los ataques cuerpo a cuerpo que no se originen en una casilla adyacente ella.

Suelo abierto y sendas: Estas casillas no son terreno difícil.



ENCUENTRO HI: PAIS GUL

Nivel de encuentro 5 (1050 PX)

PREPARACIÓN

Las ruinas de Hampstead están invadidas por miles de guls hambrientos buscando desesperadamente su siguiente comida de carne que grita. Moverse sin alertarlos es tan crucial como es desafiarlos, porque incluso el ruido más leve o que les vean es arriesgarse a atraer una marea interminable de muertos hambrientos que se lleva por delante a los personajes.

Los aullidos lastimeros de los guls, aunque terribles antes, aquí surgen de centenares gargantas malvadas, resonando constantemente por toda la ciudad y entremezclándose en una cacofonía infernal que pone los límites de la cordura a prueba. El constante ataque pone los nervios de punta, haciendo que las tareas más sencillas se vuelvan difíciles. Al comienzo de cada desafío de habilidad, cada personaje queda sujeto al siguiente ataque:

Ataque: +18 contra la menor Fortaleza o Voluntad
Impacto: El objetivo sufre un penalizador -2 a las pruebas de habilidad hasta el final de este desafío de habilidad.

País Gul

Las ruinas de Hampstead están invadidas por hordas de guls devoradores de carne. El grupo debe moverse cuidadosamente o arriesgarse a una muerte desagradable.

Nivel: 8 (1050 PX).

Complejidad: 3 (requiere 8 éxitos antes de obtener 4 fallos).

Habilidades principales: Aguante, Percepción, Sigilo, Recursos

Aguante (CD 16; máximo de 3 éxitos): La tensión constante podría con gente menos preparada, pero los personajes se encarga de la carga de sus aliados, y avanzan lentamente.

Percepción (CD 16; máximo de 3 éxitos): Manteniendo

una oreja en el suelo y un ojo pendiente de guls al acecho, el personaje conduce al grupo alrededor de escollos y encuentros potenciales.

Sigilo (CD 16; máximo de 3 éxitos): La clave es evitar ser detectados, pero no todo el mundo comparte la capacidad del personaje de deslizarse de sombra en sombra. Los intentos de emplear esta habilidad sufren un penalizador -2 por cada miembro del grupo que no está entrenado en Sigilo.

Recursos (CD 23; máximo de 3 éxitos): El personaje está cómoda en la jungla urbana, capaz de moverse rápidamente a través del laberinto de calles y callejones.

Habilidades secundarias: Diplomacia, Perspicacia, Intimidar, Religión

Diplomacia, Perspicacia, Intimidar, Religión (CD 16; sin máximo): Mediante ánimos, palabras tranquilizadoras o intimidación, ayudas a tus aliados a mantener su juicio en este lugar terrible. Un personaje que tenga éxito en una de estas pruebas no gana éxitos en el desafío de habilidad pero en su lugar elimina el penalizador -2 a las pruebas de habilidad de un personaje cualquier para el resto del desafío de habilidad.

Habilidades secundarias: Acrobacias, Atletismo, Hurto.

Acrobacias (CD 23; sin máximo): El personaje se mueve a través de terrenos escabrosos, esquiva de nuevo a guls o hace equilibrio a lo largo de repisas para encontrar nuevas sendas. Un personaje que tenga éxito en esta prueba no consigue un éxito en el desafío de habilidad, pero el éxito proporciona un bonificador +2 a la siguiente prueba de Percepción o Sigilo. Fallar impone un penalizador -2 a la siguiente prueba de Percepción o Sigilo.

Atletismo (CD 23; sin máximo): Escalar edificios para obtener una mejor vista o saltar huecos para seguir adelante, el personaje presta su fuerza física a la causa. Un personaje que tenga éxito en esta prueba no consigue un éxito en el desafío de habilidad, pero el éxito proporciona un bonificador +2 a la siguiente prueba de Percepción o Recursos. De igual modo, fallar no cuenta para el desafío de habilidad, sino que en su lugar

impone un penalizador -2 a la siguiente prueba de Percepción o Recursos.

Hurto (CD 16; máximo de 2 éxitos): Abriendo las cerraduras de las puertas o ventanas rápidamente y en silencio, el personaje facilita el paso a través de los interiores protegidos de los edificios intactos. Un personaje que tenga éxito en esta prueba no consigue un éxito en el desafío de habilidad, pero el éxito proporciona un bonificador +2 a la siguiente prueba de Sigilo o Recursos. De igual modo, fallar no cuenta para el desafío de habilidad sino que en su lugar impone un penalizador -2 a la siguiente prueba de Sigilo o Recursos.

Éxito: Los personajes solo se encuentran con unos pocos esbirros guls fáciles de despachar mientras cruzan las ruinas y alcanzan su destino sin desvíos peligrosos.

Fracaso: Cada personaje pierde inmediatamente un esfuerzo curativo. Los personajes captan la atención de un gul hambriento y 1d6 + 5 guls de la turba. Prepara un mapa con calles obstruidas, edificios quemados y otras características adecuadas. Cada asalto después del primero, 1d6 - 1 guls de la turba llega desde una dirección al azar. Si sale un 6, un gul hambriento llega en lugar de 5 guls de la turba.

La marea de guls no puede ser superada combatiendo. Si parece que los jugadores no se dan cuenta de esto, acentúa que los chillidos de los guls se están extendiendo lejos de la escena, y es el sonido el que está atrayendo más muertos vivientes. Los personajes deben huir del mapa para escapar. Si abandonan por el lado del mapa que el primer grupo de guls estaba bloqueando, llegan a su destino y el desafío de habilidad termina. Si abandonan por otra dirección, eliminan dos fallos pero deben continuar el desafío de habilidad, con un fallo y cualquiera cantidad de éxitos que consiguieron hasta este momento. Puedes sustituir por otros guls y cambiar este combate como desees. Dificulta a los personajes huir en una forma que finaliza el desafío de habilidad pero haz que les sea más fácil escapar en las otras direcciones que mantienen el desafío de habilidad existente.

ENCUENTRO H2: RESISTENCIA DE TIREN

Nivel de encuentro 8 (1950 PX)

PREPARACIÓN

3 guls aulladores (H)

12 guls de la turba (M)

Los personajes son colocados alrededor del segundo piso de acuerdo con lo que estaban haciendo cuando los guls ataquen. No coloques a los guls que están trepando por el lado sur hasta que los personajes los detecten.

Cuando el encuentro comience, lee:

Un aullido helador surge de las ruinas. Con un estruendo, los guls arremeten a través de la puerta, sin duda dirigiéndose hacia las escaleras. Aun más siniestro son los arañazos y aullidos que proviene del exterior del edificio.

Si un personaje realiza una prueba de Percepción CD 23, lee: Un ligero sonido de esquirlas proveniente del sur capta tu atención. ¿Hay algo trepando sigilosamente por la pared?

TÁCTICAS

Los guls cerca de la escalera corren por ella para atacar mientras el resto se dirige a trepar por el exterior y entrar a través de las ventanas. Los guls en el lado sur se mueven tan lentamente que no llaman la atención; saltan a través de las ventanas y se unen a la refriega en el tercer asalto.

Los guls aulladores intentan emplear su terror estridente para empujar a los personajes hacia afuera a través de las ventanas e intentar mantener a varios enemigos dentro de su aura. Los guls de la turba rodean a sus enemigos, escogiendo como blanco primero a los débiles, como siempre. Los guls que

trepán por el edificio intentan agarrar a los personajes y sacarlos a través de las ventanas y dejarlos caer sobre la tierra, y aquellos dentro embisten contra los personajes para sacarlos si surge la oportunidad. Un personaje que cae a través de la ventana es rodeado por cualquier gul que aún no haya entrado en la casa.

Al comienzo del quinto asalto, y cada asalto posterior, 1 d6 - 1 guls de la turba entran por un borde del mapa al azar. Si tuvieron que llegar cinco guls de la turba, en su lugar un gul aullador (o alguno otro, gul similar, a tu elección) aparece.

La horda continua aumentando hasta que los personajes han matado al menos a docenas de guls esbirros y tres guls no esbirros, momento en el cual los supervivientes son vencidos y se retiran temporalmente, finalizando el encuentro.

12 guls de la turba (M)	Soldado esbirro nivel 7
Humanoide natural Mediano (muerto viviente)	75 PX c/u
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro	Iniciativa +10
CA 23, Fortaleza 19, Reflejos 20, Voluntad 17	Percepción +2
Velocidad 8, trepar 4	Visión en la oscuridad
Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico;	
Vulnerable 5 radiante	
Rasgos	
Abrumar	
<i>Efecto:</i> Un gul de la turba gana un bonificador +1 a las tiradas de ataque por cada aliado adyacente al objetivo.	
Acciones estándar	
⬇ Garras ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA	
<i>Impacto:</i> 8 de daño (10 si el objetivo está apresado o inconsciente), y el gul apresa al objetivo (escapar CD 16).	
Habilidades Sigilo +13	
Fue 15 (+5) Des 20 (+8) Sab 08 (+2)	
Con 17 (+6) Int 11 (+3) Car 11 (+3)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común

3 guls aulladores (H)	Controlador nivel 8
Humanoide natural Mediano (muerto viviente)	350 PX c/u
PG 92; Maltrecho 46	Iniciativa +8
CA 22, Fort 21, Refl 20, Vol 18	Percepción +10
Velocidad 8, trepar 4	Visión en la oscuridad
Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico;	
Vulnerable 5 radiante	
Rasgos	
Aullido desconcertante (miedo)	
Las criaturas vivas a 5 casillas sufren un penalizador -2 a las tiradas de ataque.	
Acciones estándar	
⬇ Garras ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +13 contra CA	
<i>Impacto:</i> 2d6+5 de daño, y el gul apresa al objetivo (escapar CD 16)	
⬇ Arrancar carne ♦ A voluntad	
<i>Requisito:</i> El objetivo debe estar inmovilizado, aturdido o inconsciente.	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +13 contra CA	
<i>Impacto:</i> 3d8 + 5 de daño, y el objetivo queda atontado (salvación termina).	
⬅ Terror estridente (miedo, trueno) ♦ Recarga ☹ ☹	
<i>Ataque:</i> Cercano estallido 5 (enemigos en el estallido); +10 contra Voluntad	
<i>Impacto:</i> 4d6 + 4 de daño tronante. El gul empuja al objetivo 3 casillas, y el objetivo sufre un penalizador -2 a todas las defensas (salvación termina).	
Acciones desencadenadas	
⬇ Agarrón ♦ A voluntad	
<i>Desencadenante:</i> Una criatura apresada intenta escapar.	
<i>Ataque</i> (interrupción inmediata): Cuerpo a cuerpo (una criatura); +13 contra CA	
<i>Impacto:</i> 2d6 + 5 de daño.	
Habilidades Atletismo +13, Sigilo +15	
Fue 17 (+7) Des 22 (+10) Sab 15 (+6)	
Con 18 (+8) Int 11 (+04) Car 11 (+4)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común

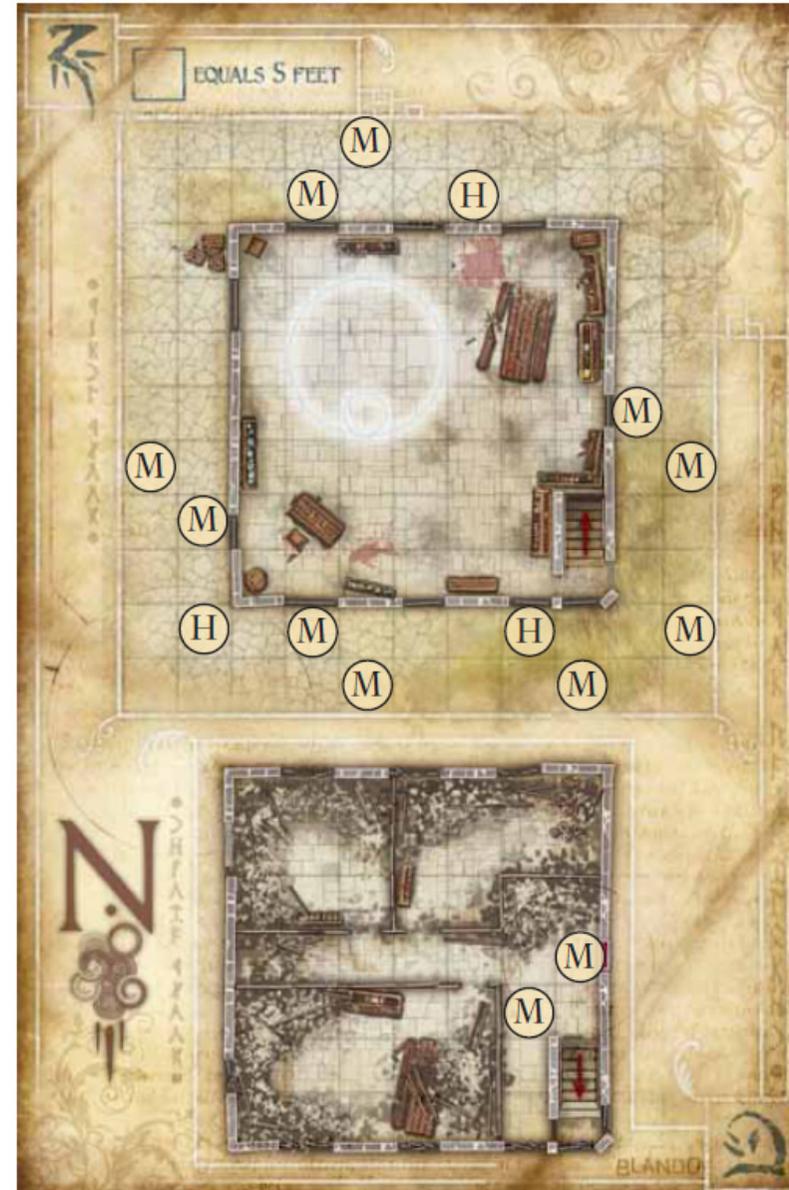
CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: Luz brillante.

Muebles: Los muebles volcados son terreno difícil y ofrecen cobertura a aquellos que se refugien tras ellos.

Ventanas: Estas ventanas grandes una vez estuvieron provistas de cristal, pero ahora permanecen vacías. Son lo suficientemente grandes como para que las criaturas pasen libremente a través de ellas. Se encuentran a una altura de 20 pies desde la calle. Una criatura que caiga desde una sufre 2d10 de daño y queda derribada, como de costumbre. Las criaturas que ataquen a través de la ventana poseen cobertura entre ellos. Una criatura que desee tener como objetivo algo que este trepando la pared y no esté adyacente a la ventana o está en el suelo, y este dentro del edificio debe estar adyacente a la ventana.

Estanterías: Las estanterías están construidas con madera resistente y son pesadas. Una criatura puede tumbar una estantería adyacente con una prueba de Fuerza CD 16 como acción estándar. La estantería caída realiza el siguiente ataque contra cualquier cosa en las casillas que ocupan su longitud y a 2 casillas de la pared: +11 contra Reflejos; 1d10 + 7 de daño, y el objetivo queda derribado y neutralizado (salvación termina ambos).



ENCUENTRO H3: LIMPIANDO LOS TERRENOS

Nivel de encuentro 8 (1850 PX)

PREPARACIÓN

1 gul aullador (H)

3 guls de cicatrices (S)

8 guls de la turba (M)

Los personajes entran por el borde occidental del mapa. No coloques los guls que estén fuera de la visión de los personajes a no ser que los personajes tengan éxito en la prueba de Percepción. Si los personajes tienen éxito en una prueba de Sigilo CD 20, los guls fallan en detectar su aproximación.

Cuando el encuentro comience, lee:

Un puñado de guls olfatean el aire y gatean sin rumbo cerca de la Capilla de San Lucian. Las puertas de hierro del patio permanecen abiertas, pero las puertas de la capilla están intactas.

Si los personajes tienen éxito con una prueba de Percepción CD 20, lee:

Arañazos y algún gemido ocasional resuenan como si provinieran del lado más alejado de la capilla.

TÁCTICAS

Cualquier personaje que tenga éxito en la prueba de Sigilo consigue pillar desprevenidos a los guls y puede actuar durante el asalto sorpresa. Los guls que puedan ver a los personajes corren hacia ellos despreocupadamente, saltando a la primera oportunidad de alimentarse, mientras que los que no pueden ver a los personajes corren rodeando la capilla en el segundo turno. Si cualquiera de los personajes está peleando dentro del patio, unos pocos guls que comenzaron sin ser vistos trepan por las secciones más bajas de la capilla y se lanzan en medio del combate.

Si los personajes atrapan a algunos de los guls dentro del patio cerrando la puerta, aquellos atrapados intentan atrapar a cualquier a su alcance a través de las rejas, arañando las verjas y la puerta trabada si no hay nadie a su alcance. En el segundo asalto consecutivo que no tengan un objetivo viable, los guls se dirigen a trepar las secciones más bajas de la capilla. De igual forma, si los personajes se encierran dentro del patio, los guls dejados fuera trepan si no tienen a quien atacar durante 2 asaltos. Al comienzo del quinto asalto, y cada asalto posterior, 1d6 - 1 guls de la turba entran por un borde del mapa al azar. Si tuvieron que llegar cinco guls de la turba, en su lugar un gul aullador (o alguno otro, gul similar, a tu elección) aparece.

La horda continua aumentando hasta que los personajes se retiran hacia la capilla, lo que hace que la mayoría de los guls reunidos pierdan el interés y se pongan a vagar de nuevo.

8 guls de la turba (M)	Soldado esbirro nivel 7
Humanoide natural Mediano (muerto viviente)	75 PX c/u
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro Iniciativa +10 CA 23, Fortaleza 19, Reflejos 20, Voluntad 17 Percepción +2 Velocidad 8, trepar 4 Visión en la oscuridad Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico; Vulnerable 5 radiante	
Rasgos	
Abrumar	
Efecto: Un gul de la turba gana un bonificador +1 a las tiradas de ataque por cada aliado adyacente al objetivo.	
Acciones estándar	
⬇ Garras ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA Impacto: 8 de daño (10 si el objetivo esta apresado o inconsciente), y el gul apresa al objetivo (escapar CD 16).	
Habilidades Sigilo +13 Fue 15 (+5) Des 20 (+8) Sab 08 (+2) Con 17 (+6) Int 11 (+3) Car 11 (+3)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común

1 gul aullador (H)	Controlador nivel 8
Humanoide natural Mediano (muerto viviente)	350 PX c/u
PG 92; Maltrecho 46	Iniciativa +8
CA 22, Fort 21, Refl 20, Vol 18	Percepción +10
Velocidad 8, trepar 4	Visión en la oscuridad
Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico; Vulnerable 5 radiante	
Rasgos	
Aullido desconcertante (miedo)	
Las criaturas vivas a 5 casillas sufren un penalizador -2 a las tiradas de ataque.	
Acciones estándar	
⬇ Garras ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +13 contra CA Impacto: 2d6+5 de daño, y el gul apresa al objetivo (escapar CD 16)	
⬇ Arrancar carne ♦ A voluntad	
Requisito: El objetivo debe estar inmovilizado, aturdido o inconsciente.	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +13 contra CA Impacto: 3d8 + 5 de daño, y el objetivo queda atontado (salvación termina).	
↔ Terror estridente (miedo, trueno) ♦ Recarga ☒ ☒	
Ataque: Cercano estallido 5 (enemigos en el estallido); +10 contra Voluntad	
Impacto: 4d6 + 4 de daño tronante. El gul empuja al objetivo 3 casillas, y el objetivo sufre un penalizador -2 a todas las defensas (salvación termina).	
Acciones desencadenadas	
⬇ Agarrón ♦ A voluntad	
Desencadenante: Una criatura apresada intenta escapar.	
Ataque (interrupción inmediata): Cuerpo a cuerpo (una criatura); +13 contra CA	
Impacto: 2d6 + 5 de daño.	
Habilidades Atletismo +13, Sigilo +15 Fue 17 (+7) Des 22 (+10) Sab 15 (+6) Con 18 (+8) Int 11 (+04) Car 11 (+4)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común

3 guls de cicatrices (S) **Soldado nivel 7**

Humanoide natural Mediano (muerto viviente) 300 PX c/u

PG 82; Maltrecho 41 **Iniciativa +9**

CA 23, Fortaleza 19, Reflejos 20, Voluntad 17 Percepción+9

Velocidad 8, trepar 4 **Visión en la oscuridad**

Inmune enfermedad, veneno; **Resiste 10** necrótico;

Vulnerable 5 radiante

Acciones estándar

⚔ **Garras** ♦ **A voluntad**

Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA
Impacto: 2d8 + 3 de daño, y el gul apresa al objetivo (escapar CD 16).

⚔ **Arrancar carne** ♦ **A voluntad**

Requisitos: El objetivo debe estar inmovilizado, aturdido o inconsciente.

Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA
Impacto: 3d6 + 3 de daño, y el objetivo queda atontado (salvación termina).

⚡ **Terror estridente** (miedo, trueno) ♦ **Encuentro**

Ataque: Cercano estallido 5 (enemigos en el estallido); +10 contra Voluntad

Impacto: 4d6 + 4 de daño tronante. El gul empuja al objetivo 3 casillas, y el objetivo sufre un penalizador -2 a todas las defensas (salvación termina).

Acciones desencadenadas

Garras buscadoras ♦ **A voluntad**

Desencadenante: Una criatura adyacente al gul se desplaza.
Efecto (acción gratuita): El gul realiza un ataque de garras contra el enemigo que activa el poder.

Habilidades Atletismo +12, Sigilo +12

Fue 19 (+7) Des 19 (+7) Sab 13 (+4)

Con 18 (+7) Int 11 (+3) Car 11 (+3)

Alineamiento caótico maligno

Idiomas común

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: Luz brillante

Árboles y arbustos: Las casillas que contienen árboles o arbustos son terreno difícil y ofrecen cobertura.

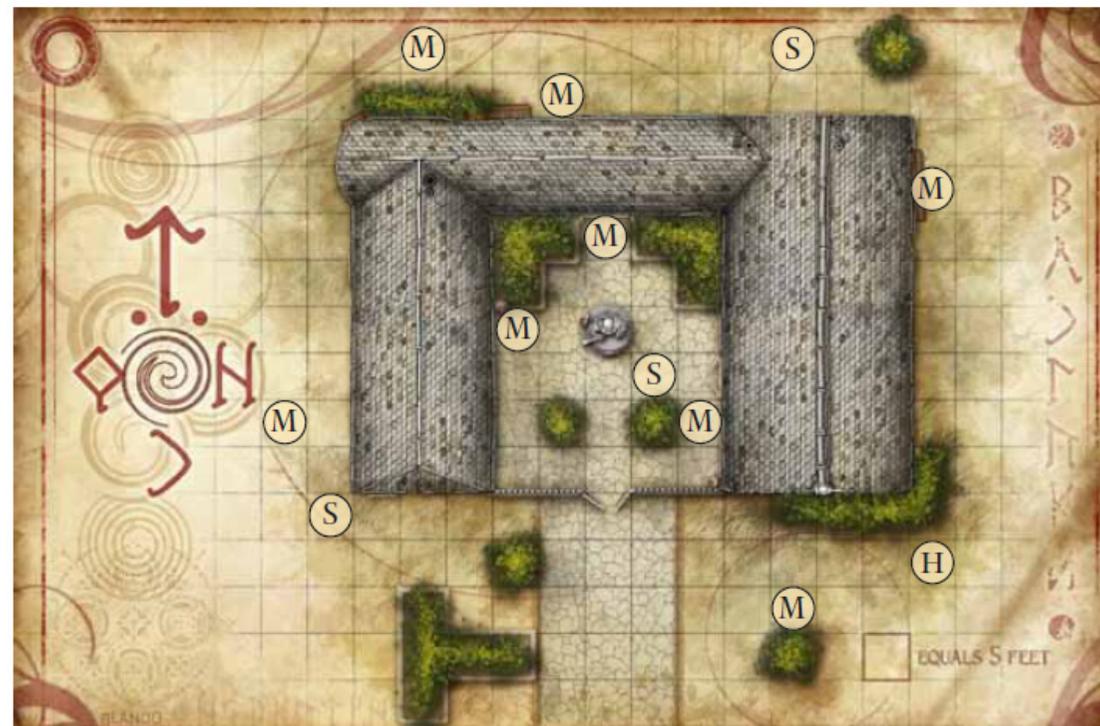
Estatua: La gran estatua muestra a un humano o semielfo, presumiblemente San Lucian, vistiendo una túnica sobre la armadura y portando un bastón. Funciona como obstáculo.

Verjas de hierro y puerta: El lado occidental del patio está limitado por una verja de hierro forjada con diseños decorativos y ubicados dentro de una serie de arcos de piedra. Se puede realizar ataques a través de las verjas, pero ofrecen cobertura. En el centro de la verja hay un par de puertas que actualmente permanecen abiertas. Un personaje puede cerrar las puertas con una acción estándar, o como parte de una carga o embestida

lo que hace que queden aseguradas. Los guls no son lo suficientemente listos como para imaginar cómo abrir las puertas.

Puertas de la capilla: Estas sólidas puertas están compuestas de pesadas planchas reforzadas con placas de metal y han resistido los intentos de los guls de entrar. Están cerradas y pueden ser abiertas con una prueba de Hurto CD 16 (sólo se permite un intento, aunque pueden buscar la llave de hierro entre los restos).

Restos desechados: Estos tres montones dispersos de huesos roídos y rotos y andrajosa, ropa salpicada de sangre son todo lo que queda de un desafortunado sacerdote devorado por los guls. Un personaje puede rebuscar en un montón como acción estándar. Una prueba de Percepción CD 11 desvela una llave de hierro que abre las puertas de la capilla.



ENCUENTRO H4: EL RIO LEBE

Nivel de encuentro 7 (1725 PX)

PREPARACIÓN

- 1 gul hambriento (S)
- 3 guls de la turba (M)
- 4 lacedones (L)

Los personajes entran a lo largo del borde occidental del mapa. No coloques a los lacedones en el mapa que salgan para atacar. Si los personajes tienen éxito en una prueba de Sigilo CD 20, los guls no se dan cuenta de su presencia.

Asegúrate revisar las reglas para el combate acuático en la página 45 de la Guía del Dungeon Master y la página 183 del Manual del Jugador.

Cuando el encuentro comience, lee:

El amplio espacio de piedra que se extiende sobre el río está ocupado por los restos de una defensa fallida. El agua que discurre bajo él posee un inquietante tinte rosado, y lo que parece ser huesos humanos apelmazados contra los soportes y en la orilla. Un puñado de guls escarban entre la basura en el puente o a las sombras de los edificios al otro lado del río.

Si un personaje realiza una prueba de Percepción CD 27 o prueba de Naturaleza CD 23, lee:

Unos movimientos parpadeantes entre los remolinos captan tu atención. Algo acecha en estas aguas.

TÁCTICAS

Cualquier personaje que tenga éxito en una prueba de Sigilo puede aproximarse sin ser detectado y actuar durante el asalto sorpresa.

Una vez que los guls terrestres detectan a los personajes, dejan escapar sus aullidos característicos y cargan. Los guls acuáticos esperan hasta que se produzca la batalla antes de trepar por los lados del puente tras las primeras líneas, donde se acercan silenciosamente a los personajes en las filas traseras e intentan derribarlos cuerpo a cuerpo o tirar de ellos mientras los tienen apresados. Una vez en el agua con un personaje, los guls hacen todo lo posible para impedir que huyan hacia la tierra seca. Un personaje que es arrastrado hacia el río por los guls sufre el mismo destino espeluznante que aquellos que desaparecen en la oscuridad. Los guls terrestres no tienen interés en empujar a los personajes hacia el río; prefieren arrastrar a sus comidas a algún lugar más seguro y seco para disfrutar de ella.

3 guls de la turba (M)	Soldado esbirro nivel 7
Humanoide natural Mediano (muerto viviente)	75 PX c/u
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro Iniciativa +10 CA 23, Fortaleza 19, Reflejos 20, Voluntad 17 Percepción +2 Velocidad 8, trepar 4 Visión en la oscuridad Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico; Vulnerable 5 radiante	
Rasgos	
Abrumar	
Efecto: Un gul de la turba gana un bonificador +1 a las tiradas de ataque por cada aliado adyacente al objetivo.	
Acciones estándar	
⚔ Garras ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA Impacto: 8 de daño (10 si el objetivo está apresado o inconsciente), y el gul apresa al objetivo (escapar CD 16).	
Habilidades Sigilo +13	
Fue 15 (+5) Des 20 (+8) Sab 08 (+2)	
Con 17 (+6) Int 11 (+3) Car 11 (+3)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común

1 gul hambrientos (S)	Bruto nivel 7
Humanoide natural Mediano (muerto viviente)	300 PX c/u
PG 96; Maltrecho 48 Iniciativa +5 CA 20, Fortaleza 21, Reflejos 20, Voluntad 18 Percepción +3 Velocidad 8, trepar 4 Visión en la oscuridad Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico; Vulnerable 5 radiante	
Acciones estándar	
⚔ Garras ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA Impacto: 3d8 + 6 de daño.	
⚔ Frenesí alimenticio ♦ Recarga ☼ ☼ ☼	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA Impacto: 3d8 + 10 de daño, y daño continuado 5 (salvación termina).	
Acciones desencadenadas	
⚔ Sed de sangre ♦ A voluntad	
Desencadenante: Un enemigo adyacente al gul queda maltrecho.	
Efecto (acción gratuita): Frenesí alimenticio se recarga y el gul lo utiliza inmediatamente contra el enemigo que activa el poder.	
Habilidades Sigilo +12	
Fue 19 (+7) Des 15 (+5) Sab 09 (+3)	
Con 17 (+6) Int 09 (+3) Car 13 (+4)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común

4 lacedones (L)	Soldado nivel 7
Humanoide natural Mediano (acuático, muerto viviente)	
300 PX c/u	
PG 82; Maltrecho 41	Iniciativa +9
CA 23, Fortaleza 19, Reflejos 20, Voluntad 17 Percepción+9	
Velocidad 8, trepar 4, nadar 8	Visión en la oscuridad
Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico;	
Vulnerable 5 radiante	
Rasgos	
Abrazo ahogador	
Una criatura que finalice su turno apresado por un lacedón pierde un esfuerzo curativo. Una criatura a la que no le queden más esfuerzos curativos en su lugar sufre 10 de daño.	
Acciones estándar	
⚔ Garras ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA	
<i>Impacto:</i> 2d8 + 3 de daño, y el gul apresa al objetivo (escapar CD 16).	
⚔ Arrancar carne ♦ A voluntad	
<i>Requisitos:</i> El objetivo debe estar inmovilizado, aturdido o inconsciente.	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA	
<i>Impacto:</i> 4d6 + 5 de daño, y el objetivo queda atontado (salvación termina).	
Acciones desencadenadas	
⚔ Anegar ♦ A voluntad	
<i>Desencadenante:</i> Una criatura adyacente al lacedón le impacta.	
<i>Ataque (acción gratuita):</i> Cuerpo a cuerpo 1 (criatura que activa el poder); +12 contra Reflejos	
<i>Impacto:</i> El objetivo queda derribado.	
Habilidades Atletismo +12, Sigilo +12	
Fue 19 (+7) Des 19 (+7) Sab 13 (+4)	
Con 18 (+7) Int 11 (+3) Car 11 (+3)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común

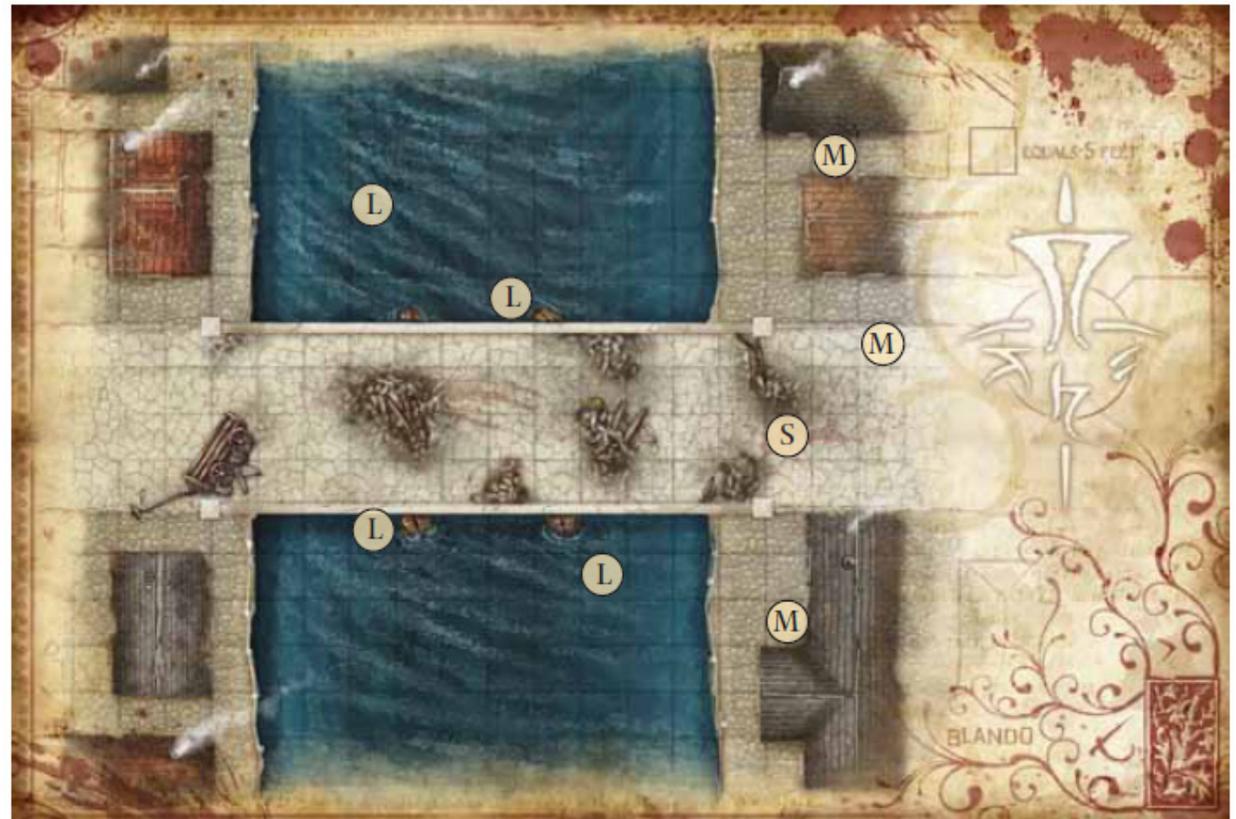
CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: Luz brillante.

Escombros: Las casillas que contienen escombros son terreno difícil y ofrecen cobertura.

Puente: El puente es una construcción sólida y realmente inmune al daño. Su superficie esta a 10 pies sobre la superficie del río. Trepar por las secciones de piedra del río requiere una prueba de Atletismo CD 25, pero trepar hacia un soporte de madera, la cual se extiende 1 casilla sobre el agua, requiere solo una prueba de Atletismo CD 10. Las casillas bajo el puente que se encuentran directamente entre las partes visibles del apoyo son de piedra sólida, y todas las demás son río navegable.

Río Lebe: El río que fluye bajo el puente es frío y energético, con una corriente yendo hacia el sur a 2 casillas por asalto que remueve suficiente barro para que cuente con ligeramento obscurecido. El agua esta calmada (CD 10) en el río, pero las casillas bajo y adyacentes al puente cuentan como revueltas (CD 15). El río tiene una profundidad de 2 casillas en cualquier lugar no adyacente a la orilla, donde solo tiene 1 casilla de profundidad.



ENCUENTRO H5: AMOR PERDIDO

Nivel de encuentro 7 (1700 PX)

PREPARACIÓN

Beth Harwick (B)

2 guls de cicatrices (S)

8 guls de la turba (M)

Coloca a los personajes alrededor de la casa, de acuerdo con lo que estuvieran investigando. Coloca a un personaje que descienda la escalera en el sótano. Si un personaje en su lugar asoma su cabeza para mirar, coloca a ese personaje adyacente a la trampilla. No coloques a los guls hasta que actúen o entren en el campo visual.

Cuando el encuentro comience, lee:

La tranquilidad es rota por un desgarrador y estridente aullido mientras una figura retorcida se abalanza para reclamar a quien estúpidamente a entrado en su dominio. Un coro de quejidos hambrientos responde desde el exterior de la casa.

Si un personaje adyacente a la trampilla o uno que entre en el sótano tiene éxito con una prueba de Percepción CD 23, lee:

Un leve ruido proveniente de la oscuridad te alerta al momento de sentir la mirada de alguien reptando sobre tu piel.

TÁCTICAS

Los personajes que tengan éxito en la prueba de Percepción no conceden ventaja en combate a Beth Harwick. Berth se lanza desde su escondite para arañar al personaje que fue lo suficientemente valiente o estúpido para entrar en el sótano. Comienza con un ataque de empujón aplastante en un intento

de aislar a su objetivo alejándolo de cualquier aliado. Beth no es sutil y no se molesta en reservar sus recursos, quemando sus usos de poderes limitados tan pronto como se recargan. Centra sus ataques sobre cualquiera que se mueva hacia el sótano, esperando matarlos o arrastrarlos hacia un esquina tranquila, pero persigue a los personajes que se retiran hacia al nivel del suelo. Si un personaje vulnerable se mueve adyacente a la trampilla, Berth intenta arrastrar al personaje hacia el sótano para una comida fácil.

Los otros guls se mueve hacia el mapa (colócalos donde se indica) en el primer turno, pero no pueden llegar más lejos. Se lanzan al ataque, saltando a través de las ventanas y cargando a través de la puerta si las puertas no están obstruidas contra ellos. Los guls intentan desesperadamente abrirse paso a la fuerza a través de los personajes que bloquean las entradas, pero aprovechan cualquier oportunidad para agarrar a un personaje y tirar de él al exterior de la casa para ser atacado aquí por los guls.

Al comienzo del quinto asalto, y cada asalto posterior, 1d6 - 1 guls de la turba entran por un borde del mapa al azar. Si tuvieron que llegar cinco guls de la turba, en su lugar un gul aullador (o alguno otro gul similar, a tu elección) aparece.

La horda continua aumentando hasta que los personajes destruyan a Beth Haewick, siete guls esbirros, y dos guls no esbirros, momento en el cual los carroñeros se retiran temporalmente, finalizando el encuentro. Los personajes también pueden abrirse camino luchando hasta salir del mapa, pero necesitan haber acabado con Beth para completar la misión secundaria. Aunque no tan heroico, si los personajes se refugian en el sótano y puede mantener la trampilla asegurada contra los guls durante varios minutos (ver “Características de la Zona”, más abajo), todos menos unos pocos se marchan vagando cuando finalmente salen de allí.

Beth Harwick (B)	Bruto nivel 10
Humanoide natural Mediano (muerto viviente)	300 PX
PG 129; Maltrecho 64	Iniciativa +10
CA 22, Fortaleza 22, Reflejos 22, Voluntad 20	Percepción+11
Velocidad 8, trepar 4	Visión en la oscuridad
Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico;	
Vulnerable 5 radiante	
Acciones estándar	
⚔ Garras ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +13 contra CA <i>Impacto:</i> 3d6 + 5 de daño, y el gul apresa al objetivo (escapar CD 18).	
⚔ Arrancar carne ♦ A voluntad	
<i>Requisitos:</i> El objetivo debe estar inmovilizado, aturdido o inconsciente. <i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +13 contra CA <i>Impacto:</i> 5d6 + 5 de daño, y el objetivo queda atontado (salvación termina). Beth gana 10 puntos temporales.	
⚔ Frenesí alimenticio ♦ Encuentro	
<i>Efecto:</i> Beth realiza un ataque de arrancar carne contra un enemigo adyacente a ella, incluso si el enemigo no está inmovilizado, aturdido o inconsciente.	
⚔ Empujón aplastante ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +11 contra Fort. <i>Impacto:</i> 3d8 + 5 de daño. Beth desliza al objetivo 4 casillas y el objetivo queda derribado y atontado (salvación termina ambos). Beth puede emplear este ataque en lugar de un ataque básico como parte de una carga.	
Habilidades Atletismo +15, Sigilo +15	
Fue 21 (+10) Des 20 (+10) Sab 13 (+6)	
Con 19 (+09) Int 11 (+05) Car 11 (+5)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común

2 gul de cicatrices (S) **Soldado nivel 7**
Humanoide natural Mediano (muerto viviente) 300 PX c/u

PG 82; Maltrecho 41 **Iniciativa +9**
CA 23, Fortaleza 19, Reflejos 20, Voluntad 17 Percepción+9
Velocidad 8, trepar 4 **Visión en la oscuridad**
Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico;
Vulnerable 5 radiante

Acciones estándar

⚔ **Garras** ♦ **A voluntad**

Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA
Impacto: 2d8 + 3 de daño, y el gul apresa al objetivo (escapar CD 16).

⚔ **Arrancar carne** ♦ **A voluntad**

Requisitos: El objetivo debe estar inmovilizado, aturdido o inconsciente.

Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA
Impacto: 3d6 + 3 de daño, y el objetivo queda atontado (salvación termina).

⚡ **Terror estridente** (miedo, trueno) ♦ **Encuentro**

Ataque: Cercano estallido 5 (enemigos en el estallido); +10 contra Voluntad

Impacto: 4d6 + 4 de daño tronante. El gul empuja al objetivo 3 casillas, y el objetivo sufre un penalizador -2 a todas las defensas (salvación termina).

Acciones desencadenadas

⚔ **Garras buscadoras** ♦ **A voluntad**

Desencadenante: Una criatura adyacente al gul se desplaza.
Efecto (acción gratuita): El gul realiza un ataque de garras contra el enemigo que activa el poder.

Habilidades Atletismo +12, Sigilo +12

Fue 19 (+7) Des 19 (+7) Sab 13 (+4)

Con 18 (+7) Int 11 (+3) Car 11 (+3)

Alineamiento caótico maligno

Idiomas común

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: Luz brillante. Las casillas del sótano que están adyacentes a la escalera en su lugar están iluminadas tenuemente. El resto del sótano no tiene luz.

Escombros: Las casillas que contienen escombros son terreno difícil y ofrecen cobertura.

Escalera: La escalera (CA 5, Reflejos 5, Fortaleza 10, 20 pg) tiene un aspecto destartado pero está firmemente sujeta en la pared.

Ventanas y puerta: Las ventanas y la puerta han sido derribadas y no mantienen a los guls a raya. Moverse a través de una ventana o una puerta cuesta un casilla adicional. Los personajes pueden intentar bloquear las entradas con mesas, armarios o incluso una puerta derribada. Un gul que este cerca de una puerta o ventana obstruida abrirse paso a través de la apresurada barrera con una prueba de Fuerza CD 16 como acción estándar. Si el personaje se encuentra en el lado opuesto de la puerta o ventana obstruida, entonces la prueba de Fuerza de un gul que intenta abrirse paso es realizada contra una prueba de Atletismo del personaje (como acción gratuita). Si el gul tiene éxito en esta prueba, la barricada es abatida y un personaje que estuviera aguantándola (en su caso) es afectado por un impacto de una embestida con éxito. Ten en cuenta que los guls y los personajes pueden emplear Ayudar a Otro para un mejor efecto en esta situación.

Trampilla: La sencilla puerta de madera puede ser sujeta de igual forma que las ventanas o la puerta si los personajes escogen huir hacia el sótano o atrapar a Beth en su interior.

Anillo de Beth: Una vez que los personajes han destruido a Beth, descubren que aun porta su anillo de bodas. Este sencillo aro de oro posee un grabado de una flor que casi se ha desgastado por el uso.

8 guls de la turba (M) **Soldado esbirro nivel 7**

Humanoide natural Mediano (muerto viviente) 75 PX c/u

PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro Iniciativa+10
CA 23, Fortaleza 19, Reflejos 20, Voluntad 17 Percepción+2
Velocidad 8, trepar 4 **Visión en la oscuridad**
Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico;
Vulnerable 5 radiante

Rasgos

Abrumar

Efecto: Un gul de la turba gana un bonificador +1 a las tiradas de ataque por cada aliado adyacente al objetivo.

Acciones estándar

⚔ **Garras** ♦ **A voluntad**

Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA
Impacto: 8 de daño (10 si el objetivo esta apresado o inconsciente), y el gul apresa al objetivo (escapar CD 16).

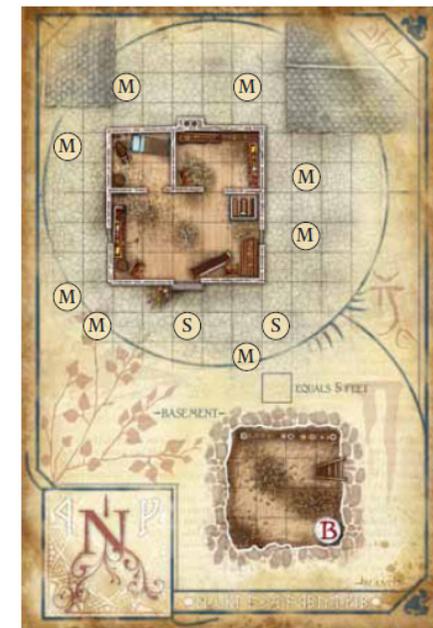
Habilidades Sigilo +13

Fue 15 (+5) Des 20 (+8) Sab 08 (+2)

Con 17 (+6) Int 11 (+3) Car 11 (+3)

Alineamiento caótico maligno

Idiomas común



ENCUENTRO H6: VISIONES DEL INFIERNO

Nivel de encuentro 8 (1750 PX)

PREPARACIÓN

Elisa

Contragolpe emocional

Los personajes están dispersos por la casa de acuerdo con sus investigaciones. Ningún monstruo es colocado inicialmente.

Cuando el encuentro comience, lee:

Una escarcha comienza a extenderse sobre los objetos abandonados y vuestro aliento se vuelve visible a medida que la temperatura repentinamente se desploma. Un miedo que atenaza el alma y una locura escalofriante rezuman de las mismas paredes, rasgando los límites de vuestra mente. La risa de una chica joven resuena por toda la casa, de alguna forma más siniestra que cualquier rugido bestial.

El encuentro en esta casa consisten en un desafío de habilidad, pero los personajes también debe enfrentarse a criaturas mientras intentan superar el desafío.

Las cosas terribles que han tenido lugar aquí han dejado una marca indeleble sobre la casa, y esa impresión emocional de terror y locura es lo suficientemente fuerte para manifestarse de una forma tangible. Sólo adentrándose en el corazón de la locura puede uno esperar desentrañar el misterio y traer paz a este lugar, pero exponerse voluntariamente a tal oscuridad no carece de riesgos.

Contragolpe Emocional

Nivel: 8 (1050 PX)

Complejidad: 3 (requiere 8 éxitos antes de obtener 4 fallos).

Especial: Visiones terribles de sufrimiento y un impulso inexplicable de alimentarse de carne temblorosa cae sobre los personajes mientras la casa comienza a animarse. La influencia que la casa desprende va aumentada constantemente como si se despertase. Comenzando en el segundo asalto, al comienzo del turno de cada personaje, experimente el siguiente ataque:

Ataque: +8 contra Voluntad

Impacto: La Voluntad del objetivo es reducido en 2 hasta el final de su siguiente turno. El objetivo también sufre un penalizador -2 a todas las pruebas de habilidad (salvación termina). Si este ataque impacta mientras que la Voluntad del objetivo está reducida por cualquier razón, el objetivo queda dominado hasta el final de su turno. Un personaje dominado realiza un ataque básico contra su aliado más cercano (cargando si es necesario).

Habilidades Principales: Arcanos, Perspicacia, Religión.

Arcanos (CD 16; acción estándar; sin máximo): Debilitas al mal que se alimenta aquí liberando una parte del poder que deambula por este lugar.

Perspicacia (CD 16; acción estándar; sin máximo): Abrazar el horror es la forma más rápida para alcanzar la verdad, pero intentar comprender tal locura desgasta la cordura del personaje. Un personaje que tenga éxito en esta prueba obtiene un éxito para el desafío. Un personaje que falle esta prueba sufre un penalizador -2 a la Voluntad que dura hasta el final del encuentro. No es acumulativo con el penalizador del ataque de la casa.

Religión (CD 16; acción estándar; sin máximo): Realizando los ritos que nunca recibieron los que aquí sufrieron, el personaje permite a los espíritus sin descanso obtener una apariencia de

paz y deshace el odio y el miedo que se producen en este lugar.

Habilidades Secundarias: Diplomacia, Aguante, Intimidar

Diplomacia, Intimidar (CD 16; acción menor): El personaje discute con sus aliados sobre los locos cursos de acción que la casa desearía ver llevados a cabo o hace que sus mentes sigan luchando gritando ordenes y mandatos. Un personaje que tenga éxito en esta prueba no consigue un éxito en el desafío de habilidad, pero el éxito le proporciona un bonificador +2 a la siguiente prueba de habilidad principal en el desafío.

Aguante (CD 16; acción menor): La locura se cuela por todos lados, pero el personaje aguanta. Un personaje que tenga éxito en esta prueba automáticamente resiste el ataque de la casa a la Voluntad al comienzo del siguiente turno del personaje.

Éxito: Los personajes descubren la verdad y ponen fin al mal de la casa. Los penalizadores inmediatamente desaparecen, los ataques se detienen, y averiguan la información descrita dentro de la sección de “Trasfondo” de esta aventura.

Fracaso: El contragolpe emocional alcanza un punto crítico antes de que los personajes puedan dispersarlo. Las emociones contenidas dentro de la casa se liberan en una explosión final de visiones atormentadoras. Los personajes quedan derribados, pierde un esfuerzo curativo, y quedan atontados mientras los acontecimientos terribles descritos dentro de la sección de “Trasfondo” tienen lugar en su ojo de la mente (salvación termina). Los penalizadores a Voluntad desaparecen y los ataques paran, pero si Elisa fue derrotada durante el desafío, emplea transformación horrible. Un gul aullador y cuatro guls de la turba (u otra combinación a tu elección) aparecen en casillas sin ocupar en la casa.

Eco de la desesperación	Acechador esbirro nivel 7
Humanoide natural Mediano (muerto viviente)	75 PX
PG 1: un ataque fallido nunca daña a un esbirro. Iniciativa +10 CA 21, Fortaleza 20, Reflejos 19, Voluntad 18 Percepción +4 Velocidad 8, trepar 4, fase Visión en la oscuridad Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico	
Rasgos	
Desesperación (miedo) ♦ Aura 2	
Una criatura viva en el aura sufre un penalizador -2 a las tiradas de salvación.	
Acciones estándar	
⬇ Toque drenante (necrótico) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +11 contra Fortaleza	
Impacto: Daño continuo 5 necrótico (salvación termina), y el objetivo queda ralentizado hasta el final de su siguiente turno.	
Fue 16 (+6) Des 17 (+6) Sab 12 (+4)	
Con 19 (+7) Int 11 (+3) Car 14 (+5)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común

Eco de la locura	Controlador esbirro nivel 7
Humanoide natural Mediano (muerto viviente)	75 PX
PG 1: un ataque fallido nunca daña a un esbirro. Iniciativa +8 CA 21, Fortaleza 19, Reflejos 20, Voluntad 18 Percepción +4 Velocidad 8, trepar 4, fase Visión en la oscuridad Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico	
Rasgos	
Psicosis (miedo) ♦ Aura 2	
Las criaturas en el aura ganan un bonificador +2 a las tiradas de ataque cuando tienen como objetivo a un aliado.	
Acciones estándar	
⬇ Toque de locura (hechizo, psíquico) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +11 contra Fortaleza	
Impacto: 8 de daño psíquico. El objetivo puede escoger no sufrir daño y en su lugar realizar un ataque básico o a voluntad a elección del eco contra su aliado más cercano como acción gratuita.	
Fue 15 (+5) Des 20 (+8) Sab 12 (+4)	
Con 17 (+6) Int 11 (+3) Car 14 (+5)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común

Elisa	Acechador de élite nivel 8
Humanoide natural Mediano (muerto viviente)	700 PX
PG 146; Maltrecho 73 Iniciativa +12 CA 24, Fortaleza 21, Reflejos 21, Voluntad 23 Percepción +10 Velocidad 8, trepar 4, teleportar 6, fase Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico; Vulnerable 5 radiante Tiradas de salvación +2; Puntos de acción 1	
Rasgos	
Regeneración	
Elisa recupera 5 puntos de golpe siempre que comience su turno y tenga al menos 1 punto de golpe.	
Acciones estándar	
⬇ Golpetazo ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +11 contra CA	
Impacto: 1d6 + 5 de daño, y daño continuado 5 (salvación termina). Si transformación horrible esta activa, Elisa apresaa al objetivo (escapar CD 16).	
⬇ Trauma mental (psíquico) ♦ Recarga [1][1]	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +11 contra Vol.	
Impacto: 4d6+5 de daño psíquico, y daño continuado 10 psíquico.	
El objetivo sufre un penalizador -2 a todas sus defensas (salvación termina ambos).	
Ecos del tormento pasado ♦ Recarga cuando todos los ecos son destruidos	
Efecto: Elisa convoca 1d4 ecos de desesperación y ecos de locura en cualquier combinación. Aparecen en una casilla no ocupada en cualquier dentro de la casa.	
⬇ Engullir carne (curación) ♦ Recarga [2][2]	
Requisitos: Elisa debe haber empleado transformación horrible.	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +11 contra CA	
Impacto: 3d8 + 5 de daño. El objetivo queda atontado (salvación termina), y Elisa recupera una cantidad de puntos de golpe igual al daño infringido.	

TÁCTICAS

Elisa utiliza sus aptitudes de teleportación y fase para moverse sin molestias, atacando a personajes débiles antes de retirarse a la seguridad para permitir que sus aptitudes se recarguen y su regeneración la cure. Los refuerzos que convoca con ecos del tormento pasado normalmente son divididos en forma de pareja, pero comienza a preferir ecos de locura una vez que los personajes sufre el penalizador a Voluntad impuesto por el desafío de habilidad. Los ecos no son combatientes brillantes y se lanzan hacia cualquier objetivo que se les presente, pero intentan mantener a tantos personajes como sea posible dentro de sus auras.

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: Luz brillante.

Escombros: Las casillas que contienen escombros son terreno difícil y ofrece cobertura.

Acciones desencadenadas

Alma vinculada

Desencadenante: Elisa es reducida a 0 puntos de golpe.

Efecto (reacción inmediata): Elisa no es destruida. En su lugar, al comienzo de su siguiente turno, reaparece con 35 puntos de golpe en una casilla no ocupada dentro de la casa.

Transformación horrible

Desencadenante: Cuando el desafío de habilidad Contragolpe emocional finaliza.

Efecto (reacción inmediata): La forma de Elisa se vuelve retorcida, destrozada y medio devorada. Pierde los rasgos de regeneración y insustancial y no puede emplear alma vinculada ni ecos del tormento pasado. Sufre un penalizador -2 a todas las defensas pero gana un bonificador +2 a las tiradas de ataque. Gana acceso a engullir carne.

Habilidades Atletismo +11, Sigilo +13

Fue 15 (+6) **Des** 19 (+8) **Sab** 13 (+5)

Con 19 (+8) **Int** 11 (+4) **Car** 21 (+9)

Alineamiento caótico maligno

Idiomas común



ENCUENTRO H7: EL SEÑOR DEL CAMPO BLANCO

Nivel de encuentro 10 (2550 PX)

PREPARACIÓN

Darien, Señor Gul de Hampstead (D)

Brellac Monsen (B)

6 guls de la turba (M)

El mapa ofrecido asume que los personajes huyen desde la granja (H6) y estaban agotados cuando fallaron el desafío de habilidad. Si los personajes se están enfrentando al señor gul en otro lugar, emplea en su lugar ese mapa. Monsen prepara la trampa aquí.

Cuando el encuentro comience, lee:

Un humano cubierto de sangre y vestido con trozos de piel bloquea el camino por delante, flanqueado por un grupo de guls sarnosos. Levanta sus brazos y grita, "El tiempo para huir ha terminado. ¡El Rey Gul, Señor del Campo Blanco, Amo de los Devora Carne, y Fauces Escogidas de Doresain ha llegado!. ¡Toda la carne a devorar!". A su declaración, los aullidos estremecedores que han sido vuestros compañeros constantes en este lugar maldito aumentan hacia un crescendo. Entonces un rugido espeluznante acompañado de un gran odio tiene lugar mientras un monstruo deformado de músculos, tendones y huesos al aire aparece ante vosotros.

Si un personaje realiza una prueba de Percepción CD 20, lee:

El heraldo enloquecido parece vestir las ropas andrajosas de los sacerdotes de la Capilla de San Lucian bajo su envoltura de carne.

TÁCTICAS

Darien se lanza al combate cuerpo a cuerpo y espera atrapar a múltiples oponentes en su aura y ataca a esos enemigos adyacentes. Lucha ferozmente, pero emplea sus poderes con toda eficacia. Guarda fauces de Doresain para cuando necesitan una gran curación o, como se espera y, para destrozarse a varios personajes. Emplea festín de carne cada asalto si es posible, normalmente teniendo como objetivo a Brellac.

Brellac se mueve a través del combate, maldiciendo a los personajes o deslizándoles a posiciones ventajosas para sus aliados. Emplea fauces espectrales para inmovilizar a tantos personajes como sea posible, esperando que Darien se coloque para un verdadero ataque destructivo de fauces de Doresain. Brellac se mueve a través de casillas amenazadas y continúa empleando sus poderes a distancia mientras este cuerpo a cuerpo, mordiendo a los personajes que realizan ataques de oportunidad con fervor caníbal.

Los guls se congregan sobre personajes que se retiran del combate o se posicionan para flanquear a Darien. En este encuentro están impulsados por la voluntad de su señor y por ello no arrastran a los personajes fuera del campo de batalla, en su lugar quedándose para continuar luchando.

Al comienzo del asalto sexto, y en cada asalto posterior, 1d6-1 guls de la turba entran desde un borde del mapa al azar. Si se saca un 6, un único gul hambriento, de cicatrices o aullador (u otro, gul similar a tu elección) llega en lugar de los guls de la turba.

Los guls continúan llegando hasta que Darien muere, momento en el cual su control sobre ellos es roto. Cualquier enemigo que quede es derrotado, huyendo desesperadamente tan pronto como Darien caiga.

Darien, Señor Gul de Hampstead (D) Soldado solitario nivel 8	
Humanoide natural Mediano (muerto viviente)	1750 PX
PG 372; Maltrecho 186	Iniciativa +11
CA 24, Fortaleza 21, Reflejos 20, Voluntad 18	Percepción+10
Velocidad 9, preparar 5	Visión en la oscuridad
Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico	
Vulnerable 5 radiante	
Tiradas de salvación +5; Puntos de acción 2	
Rasgos	
Toda la carne es sagrada ♦ Aura 10	
Las criaturas en el aura ganan vulnerable 5 a todo.	
Acciones estándar	
⬇ Garras ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +15 contra CA	
Impacto: 2d6 + 5 de daño, y Darien apresa al objetivo (escapar CD 16).	
⬇ Arrancar carne (curación) ♦ A voluntad	
Requisito: El objetivo debe estar inmovilizado, aturdido o inconsciente.	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +13 contra CA	
Impacto: 3d8 + 5 de daño, y el objetivo queda atontado (salvación termina). Darien recupera 10 puntos de golpe.	
⬇ Asalto furioso ♦ A voluntad	
Darien realiza un ataque de garras contra cada enemigo adyacente.	
⬅ Fauces de Doresain ♦ Encuentro	
Efecto: Cercano explosión 2 (criaturas en la explosión). Darien tira del objetivo 1 casilla y a continuación realiza un ataque de arrancar carne incluso si el objetivo no está inmovilizado, aturdido o inconsciente.	

Acciones menores

↩ Festín de carne (hechizo, curación) ♦ A voluntad

Ataque: Cercano estallido 2 (una criatura en el estallido); +13 contra Voluntad

Efecto: El objetivo realiza un único ataque básico o a voluntad a elección de Darien contra una criatura a elección de Darien. El objetivo gana 10 puntos de golpe temporales si este ataque impacta. El objetivo del ataque festín de carne puede escoger ser impactada automáticamente.

Acciones desencadenadas

↓ Molestia ♦ A voluntad

Desencadenante: Una criatura apresada intenta escapar.

Ataque (interrupción inmediata): Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +15 contra CA

Impacto: 1d8 + 5 de daño.

Habilidades Atletismo +13, Sigilo +14

Fue 19 (+8) **Des** 20 (+9) **Sab** 13 (+5)

Con 21 (+9) **Int** 11 (+4) **Car** 15 (+6)

Alineamiento caótico maligno

Idiomas común

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: Luz brillante.

Escombros: Las casillas que contienen escombros son terreno difícil y ofrecen cobertura.

Edificios: Los edificios cercanos han sido casi demolidos por los guls en sus búsquedas de carne. Las puertas y ventanas destrozadas ofrecen una forma de entrar, pero los interiores son una ruina asolada y cuenta como terreno difícil.

Fuente: Las casillas de la fuente son terreno difícil y ofrecen cobertura.

Brellac Monsen (B)

Controlador nivel 8

Humanoide natural Mediano

1750 PX

PG 90; Maltrecho 45

Iniciativa +5

CA 24, Fortaleza 21, Reflejos 20, Voluntad 18 Percepción+9

Velocidad 5

Visión en la oscuridad

Acciones estándar

Ⓣ Mordida enloquecida ♦ A voluntad

Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +13 contra CA

Impacto: 3d4 + 3 de daño.

↘ Visiones terribles (miedo, psíquico) ♦ A voluntad

Ataque: A distancia 10 (una criatura); +12 contra Voluntad

Impacto: 2d8 + 3 de daño psíquico, y Brellac desliza al objetivo 3 casillas.

✖ Fauces espectrales ♦ Recarga ☞ ☞

Ataque: Área explosión 2 en 10 (criaturas en la explosión); +10 contra Reflejos

Impacto: 5d6 + 3 de daño, y el objetivo queda inmovilizado hasta el final de su siguiente turno.

Acciones menores

↩ Festín de carne (hechizo, curación) ♦ A voluntad

Ataque: Cercano estallido 2 (una criatura en el estallido); +13 contra Voluntad

Efecto: El objetivo realiza un único ataque básico o a voluntad a elección de Brellac contra una criatura a elección de Brellac. El objetivo gana 10 puntos de golpe temporales si este ataque impacta. El objetivo del ataque festín de carne puede escoger ser impactada automáticamente.

Acciones desencadenadas

↓ Fervor caníbal ♦ A voluntad

Desencadenante: Una criatura adyacente a Brellac realiza un ataque de oportunidad contra Brellac

Efecto (interrupción inmediata): Brellac realiza un ataque de mordida enloquecida contra la criatura que activa el poder.

Fue 15 (+6) **Des** 13 (+5) **Sab** 20 (+9)

Con 18 (+8) **Int** 16 (+4) **Car** 14 (+6)

Alineamiento caótico maligno **Idiomas** común, abisal

6 guls de la turba (M)

Soldado esbirro nivel 7

Humanoide natural Mediano (muerto viviente) 75 PX c/u

PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro **Iniciativa**+10

CA 23, Fortaleza 19, Reflejos 20, Voluntad 17 Percepción+2

Velocidad 8, preparar 4

Visión en la oscuridad

Inmune enfermedad, veneno; **Resiste** 10 necrótico;

Vulnerable 5 radiante

Rasgos

Abrumar

Efecto: Un gul de la turba gana un bonificador +1 a las tiradas de ataque por cada aliado adyacente al objetivo.

Acciones estándar

Ⓣ Garras ♦ A voluntad

Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA

Impacto: 8 de daño (10 si el objetivo esta apresado o inconsciente), y el gul apresa al objetivo (escapar CD 16).

Habilidades Sigilo +13

Fue 15 (+5) **Des** 20 (+8) **Sab** 08 (+2)

Con 17 (+6) **Int** 11 (+3) **Car** 11 (+3)

Alineamiento caótico maligno

Idiomas común

