

En las afueras de la bulliciosa ciudad de Gormalad se extiende el imponente Bosque de Narwud, un lugar misterioso y oscuro que guarda secretos ancestrales. Recientes rumores han despertado la curiosidad y el temor de los habitantes del lugar: el Carnicero Blanco Nokhor, una bestia legendaria de tamaño descomunal y furia indomable, ha sido avistado merodeando en lo más profundo del bosque.

Los líderes de la ciudad han convocado a las Cofradías para emprender una peligrosa misión: adentrarse en el Bosque de Narwud, buscar rastros y pistas que los conduzcan hasta el paradero del temible Nokhor y descubrir qué lo ha llevado a abandonar su guarida ancestral.

Armados con valor, astucia y sus habilidades únicas, los Aventureros parten hacia lo desconocido, dispuestos a desentrañar el misterio que envuelve a la aparición de Nokhor y enfrentar los peligros que aguardan en las sombras del bosque. ¿Lograrán encontrar las huellas de Nokhor antes de que sea demasiado tarde? La aventura apenas comienza en el Bosque de Narwud...

El Capitán puede realizar una tirada de Inteligencia antes de iniciar la misión, si la pasa con éxito tendrá la opción de comprar equipo sabiendo a qué se puede enfrentar. Tira 1D10, puedes adquirir artículos de un valor Raro igual o inferior al número que hayas obtenido, debes pagar el coste indicado en centellas normalmente.

Jugadores 1/2

Renombre 100 por cada pista descubierta

Turnos 12

Condicionamiento Ninguno

Los Aventureros pueden comenzar en cualquiera de las entradas al Bosque.



Escenario

4 amplios claros rodeados de árboles, maleza... y conectados entre sí por caminos transitables de como mínimo 4 eslabones de ancho. Las zonas fuera de esos caminos se consideran terreno impassable. Cada claro está conectado con el exterior del bosque por un camino y la Cofradía puede elegir cualquiera de esas entradas al bosque como zona de despliegue inicial

1 Marcador de Entrada en cada claro, activan la regla de **Exploración**. Coloca ese marcador según el punto por el que entre el primer Aventurero al claro.

4 Marcadores de Pista boca abajo (3 de Pista y otro vacío). Coloca uno en cada claro siguiendo las reglas de colocación según el resultado de la Exploración.

Escenografía para los claros: Ruinas, Menhires, Cabaña, Río, Nidos de Araña, Cubil de Lobos

Enemigos: Lobos (**Rompefilas**), **Arañas de Narwud**, Espíritus (**Espectros**), Cazador (**Jinete Oscuro de Naradam**)

Marcadores de Trampas.

Miniatura para Ermitaño, Espíritu del bosque.

Alianzas

Cofradías

Lobos, Arañas de Narwud

Espíritus

Cazador

Objetivos

Cofradías: localizar las 3 pistas

Lobos, Arañas atacar a los Aventureros

Espíritus atacar a todos los seres vivos

Cazador atacar al Capitán de la Cofradía. Si está cuerpo a cuerpo atacar al que tenga menos vida.

REGLAS

La Cofradía debe localizar las pistas para saber dónde está Nokhor, los marcadores representan sus huellas. Cada Pista localizada dará Renombre a la Cofradía que la descubra, la misión termina en el Turno 9 si juegan 2 Cofradías y en el Turno 12 con 1 Cofradía.

Rastrear: Cualquier Aventurero en contacto con un Marcador de Pista puede gastar 2PA para girar el marcador, si es una Pista ganará 200Px. Al conseguir la tercera terminará la aventura.

Exploración: La primera vez que se llegue a un Marcador de Entrada se tirará un dado para ver Localización y Criatura.

Quemar telarañas: Un aventurero equipado con una antorcha puede ignorar la penalización al movimiento en las zonas afectadas por telarañas.

Eventos: En los turnos 3, 6, 9, 12 tira un dado para ver qué Evento sucede en el claro en el que esté el mayor número de Aventureros. En caso de igualdad afecta al claro del Capitán, si hay dos cofradías afecta a la Cofradía con más Renombre.

EVENTOS:

1 Trampas ocultas: El bosque está plagado de trampas ocultas, como hoyos profundos, redes o lanzas afiladas. (Añade a cada camino y a cada claro inexplorado una trampa, usa 1D6 para la dirección y distancia desde el punto central, en los caminos debe quedar siempre en la zona central del camino). Cuando una trampa sea detectada o activada tira 1D6 para saber qué tipo de trampa es.

Cada Aventurero o Criatura que se active o se mueva a menos de 3 eslabones de una trampa que no haya detectado debe superar una tirada de Destreza penalizada con el valor de Armadura o activará la trampa. Si la ha detectado puede realizar la tirada sin penalización.

Un Aventurero adyacente a una trampa no activada puede realizar una Acción de Tecnología para desactivarla, si la ha detectado no tiene penalizador (si no la ha detectado aplica el mismo penalizador (5) según las reglas). Fallar no activa la trampa.

1-2 ARMA PREPARADA

Al activarse, esta Trampa causa un daño de 2d8 PV. Si el ataque consigue Herir, la víctima obtiene el Estado Alterado Sangrando.

3-4 CEPO

Al activarse, esta Trampa provoca sobre su víctima un daño de 2d6+1 PV. Si el ataque consigue Herir, la víctima obtiene el Estado Alterado Ralentizado.

5 GASTÓXICO

Cuando esta Trampa es accionada, coloca la Plantilla Grande sobre el Marcador de Trampa. Todas las miniaturas afectadas por la Plantilla pierden 1d4+2 PV que ignora ARM. Además, todas las víctimas Heridas por el ataque obtienen el Estado Alterado de Visión Reducida.

6 TRAMPADEFUEGO

Cuando esta Trampa es accionada, coloca la Plantilla Redonda sobre el Marcador de Trampa. Todas las miniaturas afectadas por la Plantilla pierden 2d6+2 PV. Si el ataque consigue Herir, la víctima obtiene el Estado Alterado Amedrentado.

2 Niebla espesa: Una niebla espesa desciende sobre el bosque, limitando la visibilidad y desorientando a los Aventureros y Criaturas. En el claro el condicionamiento es la baja visibilidad y en los caminos cada Criatura y Aventurero debe superar una tirada de **Percepción** o realizar el movimiento en dirección contraria.

Si algún Aventurero lleva Lámpara o Antorcha equipadas aplica un bonus de +2 Percepción

Duración hasta activar el siguiente marcador de claro.

3 Susurros en la oscuridad: Los jugadores escuchan susurros misteriosos en la oscuridad, que parecen provenir de los árboles o del viento. Lanzar conjuros cuesta 1PA adicional y las tiradas de valor tienen un penalizador adicional de 2. Duración hasta el siguiente Evento.

4 Maldición ancestral: Una maldición ancestral pesa sobre el bosque, debilitando a los jugadores y haciendo que se vuelvan paranoicos. Todas las tiradas tienen un penalizador

de 1, las tiradas de Valor tienen un penalizador de 3. Duración hasta el final de la Aventura.

5 Ilusiones: Los jugadores son víctimas de ilusiones que les hacen ver cosas que no son reales. Añade tantos marcadores de ilusión como criaturas en el claro, cuando se interactúe con una de ellas lanza 1D2, par es una ilusión e impar es real. Duración hasta el siguiente Evento.

6 Sin efecto. No hay ningún Evento.

ENCUENTROS

LOCALIZACION

1 Cabaña abandonada: Los jugadores encuentran una cabaña abandonada en el bosque. Si el Encuentro de Criaturas ha sido Arañas añade una araña adicional a uno de los dos grupos.

Sitúa una Cabaña en el centro del claro y un Marcador de Pista en su interior. El interior de la cabaña aplica condicionamiento Noche. (-2 Percepción).

2 Río caudaloso: Un río caudaloso atraviesa el bosque. Los jugadores deben encontrar un modo de cruzarlo, ya sea nadando, construyendo un puente o buscando un vado.

Sitúa un río cruzando el claro de forma transversal respecto al Marcador de Entrada.

Sitúa el Marcador de Pista al otro lado del río.

Sitúa el resultado de la tirada de Criaturas al otro lado del río. Las criaturas pueden atravesar el río a través del vado, coloca un vado en la zona por la que vaya a cruzar la primera criatura y considera terreno normal.

Atravesar el río a nado requiere una tirada de Atletismo, fallar implica recibir daño de 1D6PV y quedarse en la misma orilla con Estado Derribado. La tirada de Atletismo tiene una penalización igual al valor de Armadura del Aventurero.

3 Ruinas antiguas: Los jugadores encuentran unas ruinas antiguas en el bosque.

Sitúa las Ruinas en el centro del claro, deben ocupar el tamaño de una plantilla grande.

Añade dos marcadores de Tesoro dentro de las ruinas.

Añade un Marcador de Pista en el centro de las ruinas.

Si el Encuentro ha sido Espíritus Vengativos añade una criatura adicional

4 Círculo de menhires: Los jugadores encuentran un círculo de menhires antiguos en el bosque. Los menhires están cubiertos de símbolos arcanos y parecen emitir una energía misteriosa. Todos los lanzadores de hechizo tienen +1 HM. Si al lanzar un conjuro sale 1 o 20 en el D20 el lanzador recibe un daño de 1D6PV. Si sale crítico además de recuperar los PM el hechizo dobla el daño, duración y alcance.

Añade un Marcador de Pista en el centro de los menhires.

5 Cubil de Lobos. Cada inicio de turno coloca un lobo en la entrada del cubil mientras haya aventureros en el claro.

Sitúa el Cubil de Lobos a 1D6 eslabones de distancia del centro del claro.

Coloca el Marcador de Pista en el centro del claro.

6 Nidos de Araña. Todo el claro se considera terreno difícil para todas las criaturas excepto las arañas.

Añade una Araña de Narwud a 1D6 eslabones del centro.

Añade un Marcador de Pista en el centro del claro.

CRIATURAS

- 1** Arañas de Narwud: Un grupo de arañas gigantes bloquea el camino. Son agresivas y venenosas. Coloca 2 grupos de 2 arañas de Narwud de forma aleatoria desde el centro del claro (1D6 eslabones de distancia). Coloca un marcador en el punto de aparición de cada grupo de arañas, en un radio de 3 eslabones a su alrededor se considera terreno difícil por telarañas.
- 2** Manada de lobos hambrientos: Una manada de lobos hambrientos acecha a los jugadores. Son rápidos y feroces. Coloca 2 grupos de 2 lobos de forma aleatoria desde el centro del claro. (1D6 eslabones de distancia)
- 3** Cacería: El Capitán se convierte en la presa de un cazador experimentado que acecha en el bosque. El cazador es sigiloso y mortal, y utilizará todas sus habilidades para abatir al Capitán. Coloca al Cazador oculto en el punto más cercano al centro de la mesa donde pueda quedar totalmente a cubierto.
- 4** Espíritus vengativos: Los jugadores son perseguidos por los espíritus vengativos de aquellos que han muerto en el bosque. Los espíritus son hostiles y utilizarán sus poderes fantasmales para dañar a los jugadores. Coloca a 2 espectros de forma aleatoria desde el centro del claro (1D6 eslabones de distancia). Colócalos independiente uno de otro.
- 5** Encuentro con un ermitaño: Los jugadores encuentran a un ermitaño que vive en el bosque. El ermitaño puede: (elige una opción) ofrecerles ayuda (recuperar 1D6 PV o 1D6 PM), pistas sobre el lobo blanco (pueden girar un marcador de pista, para recogerlo deben llegar a estar adyacentes) o señalar un vado del río o incluso unirse a ellos en su búsqueda (usar el perfil de Devoto) o puede abrir un camino directo entre dos claros, el primer aventurero retirará el marcador del claro, verá qué hay en el claro, pero estará oculto. (Puede decidir dar la vuelta sin ser detectado)
- 6** Espíritu del Bosque: Los jugadores se encuentran con un Espíritu del Bosque. El Espíritu es una criatura noble y bondadosa que puede ofrecerles ayuda en su búsqueda del lobo blanco. Elige un beneficio: +1Def a toda la Cofradía durante toda la misión o Girar un marcador de pista o Curar cualquier estado a cualquier número de aventureros.

Arañas de Narwud

ARAÑA DE NARWUD

Personalidad
AGRESIVO NIVEL **3** **4**

FUE	DES	CON	POD	INT	MOV	PA	V
24	13	30	15	9	3	4	13

At	Sg	Es	Pr	Tc	Md
16		7	12		

HC 10 **HD** **HM** **BD** 1D8+1 **INI** 0

Armas Primarias	Vel/Rec	Daño	Alc.
NATURALES	3	2D6+1D8+1	0.5

Armas Secundarias	Vel/Rec	Daño	Alc.

PV 40 **ARM** 6 **DEF** 4 **PM** 16 **RM** 2

Dotes/Conjuros	
MOVIMIENTO LIBRE	
SANGRE CORROSIVA	
SEDACIÓN	

Equipo

Experiencia: Centellas:

Lobos

TAMERIOS

ROMPEFILAS NIVEL **4**

PERSONALIDAD **AGRESIVO**

BASE **2**

DES	CON	V	PR	MOV	PA
14	18	13	12	3.5	4

HC	HD	HM	DEF	RM	RP
12	0	0	3	1	10

PUNTOS DE VIDA **25** **ARM** **3** PUNTOS DE MAGIA **10**

ARMAS PRIMARIAS	VEL/REC	DAÑO	ALC
NATURALES	3	1D8+1D6+1	0

ARMAS SECUNDARIAS	VEL/REC	DAÑO	ALC

RASGOS ESPECIALES

ATAQUE A LA CARGA

CÓLERA SALVAJE

EXPERIENCIA **480** CENTELLAS **0** EQUIPO

Cazador

JINETE OSCURO DE NARADAM

BASE **2** PERSONALIDAD **RACIONAL** NIVEL **8**

DES **16** CON **15** V **20** PR **14** MOV **3,5** PA **6**

HC **16** HD **0** HM **15** DEF **6** RM **3** RP **10**

PUNTOS DE VIDA **20** ARM **7** PUNTOS DE MAGIA **22**

ARMAS PRIMARIAS	VEL/REC	DAÑO	ALC
CAZADORA	5	100+106+4	0

ARMAS SECUNDARIAS	VEL/REC	DAÑO	ALC
ACEROS	PM 3	306+2	20

RASGOS ESPECIALES

MOVIMIENTO LIBRE

CANALIZADOR

ATAQUES ENCADENADOS

EXPERIENCIA **940** CENTELLAS **10100** EQUIPO

Espectros

ESPECTROS

PRESENCIA MALIGNA

BASE **1** PERSONALIDAD **AGRESIVO** NIVEL **4**

DES **9** CON **14** V **12** PR **10** MOV **2,5** PA **4**

HC **12** HD **0** HM **0** DEF **3** RM **3** RP **10**

PUNTOS DE VIDA **24** ARM **0** PUNTOS DE MAGIA **17**

ARMAS PRIMARIAS	VEL/REC	DAÑO	ALC
GARRA DE TINIEBLAS	3	106	0

ARMAS SECUNDARIAS	VEL/REC	DAÑO	ALC

RASGOS ESPECIALES

NO MUERTO

CRATURA ESPECTRAL

AZOTE MENTAL

EXPERIENCIA **515** CENTELLAS **0** EQUIPO