

Story Name:

Todo cambia

STORY CREATION SHEET



Story Difficulty:

Starting Location:

Length:

LA LLEGADA

CAPITULO PRIMERO

Habéis viajado muy lejos, entrando en un territorio de montañas y colinas, bosques y caminos antiguos. A medida que os acercáis a vuestro destino, un opresivo velo desciende mientras el cielo se atenúa. La diligencia que habéis alquilado se acerca a una antigua construcción de piedra con un campanario y unas puertas frontales de madera enormes, cuyas volutas narran cuentos de horror y redención. La diligencia se detiene y salís para quedaros enfrente de la Iglesia de la Encrucijada. La iglesia es un monumento antiguo y puerta de entrada a este antiguo territorio montañoso. A medida que os acercáis a los portones de madera para dirigiros adentro, oís el sonido de una contienda en el interior.

Entrando en la iglesia, veis a un viejo pastor encogiéndose de miedo a manos de unos asaltadores. Los salteadores están andrajosos y sucios. Con una peligrosa mirada de desesperación, ellos reclaman comida y dinero.

Failure: Escaramuza con el asaltador. Después del encuentro, el asaltante se va corriendo.

El pastor os agradece el alejar a los bandidos y por salvar la iglesia de ser robada. Él explica que esta área ha empezado a atraer elementos desagradables, pero que hay calamidades mucho peores hacia el norte.

"El Cura recibió esto unos días atrás. ¡Se fue inmediatamente a investigar!"

Levantó lo que cubría la mesa, revelando una sangrienta masa de pieles y carne.



STORY SKILL CHECK

Skill: **NERVE 4**

Quien: Todos los personajes

Resiste el impulso de enfermarse

Success: Te estabilizas contra la repugnante visión. Te centras y recuperas 1 de Vida.

Failure: Tu estómago se tambalea ante la visión y el olor de la criatura muerta. Te das cuenta que no es el cuerpo de un animal normal. Incapaz de contenerte, echas lo que quedaba de tu última comida y pierdes 2 de Vida.



STORY SKILL CHECK

Skill: **SPEECH 8**

Quien: Cualquiera de los personajes

Convince al asaltador para marchar pacíficamente

Success: Tomas el control y le pides que se vaya. Ellos se dan cuenta que el pastor ya no es un botín fácil y deciden llevarse sus problemas a otra parte. Gana una bendición.

Después de recuperaros del shock de tal desagradable visión, lo examináis detenidamente.....parece antinatural. El pastor explica, "Los lobos han sido vistos devorando gente en el norte. Un grupo de cazadores de Ostelink siguieron la pista de este, pero no importa cuántas flechas y puntas de lanza atravesasen su carne, no paraba de moverse.

Ellos se lo llevaron al Alquimista primero, creyendo que había sido embrujado por alguna maldición maligna. Su forma cambiaba periódicamente por fases....solo se detuvo después de que removiesen aquella piedra de su estómago". El señala un pequeño guijarro en un recipiente de cristal en un pedestal cerca de la mesa. "Ni el Cura ni el Alquimista sabían que era eso, pero ellos temían que estuviese relacionado con el origen de los problemas en el norte".

"Id a Ostelink a buscar al Cura y preguntad a la gente donde encontraron a esta criatura. Es de crucial importancia que encontréis la guarida de estas bestias lobo. Aquí tenéis unas pocas monedas para ayudaros en vuestro viaje. Sois libres de registrar nuestras bodegas y mirar si halláis algo útil para llevar con vosotros. Volved con noticias cuando encontréis a nuestro Cura. Fuera, abordáis vuestra diligencia estacionada, la cual apresura vuestro viaje hacia la villa de Ostelink.

LA ENFERMA DE OSTELINK

En Ostelink, las calles están desiertas con la excepción de algún ocasional pueblerino apresurándose hacia su hogar o algún vagabundo borracho dormido en los callejones. Los pocos aldeanos que ves, escurriéndose por su camino, solo hacen una pausa para mirarte de forma cautelosa. Levantas tu brazo y gritas un amistoso saludo, una y otra vez con solo la evasión de sus miradas como respuesta. No tardáis en daros cuenta que algo está mal.

Veis una chiquilla callejera mirándoos desde un callejón adyacente. Al contrario que el resto, parece que su curiosidad está ganando a su cautela. La saludáis y ella se acerca titubeante. Cuando le preguntáis sobre el pueblo y porque todo el mundo parece asustado, ella visiblemente nerviosa

dice, "Mucha gente está preocupada por las cosas extrañas que están pasando. Es peor en los campos, y muchos de los granjeros han venido al pueblo. La posada está completamente abarrotada".

Le preguntáis a la chica que sabe acerca de los lobos y del Cura. Por un momento ella finge ignorancia, pero después de sobornarla con comida ella os cuenta sobre los muchos avistamientos de lobos. Ella advierte que algunos reivindican que los lobos parecen "cambiar" durante la luna llena. Con la boca llena, la pilluela dice que no sabe nada sobre un Cura visitante, pero que podríais encontrar más respuestas en la posada.



CHOOSE YOUR PATH

¿Le darás a la niña algo de cambio?

Choice 1: Un personaje puede darle a la niña una moneda, si tienes alguna. El personaje que lo haga, debe leer **Story Moment 25**

Choice 2: Si decides no ser caritativo, el Leader debe leer **Story Moment 70**

Confirmando las palabras de la niña, la posada está a rebosar de gente y conversaciones acaloradas. La mayoría de clientes parecen ser granjeros, con algún mercader ocasional entre la multitud.

En la sala se hace el silencio en cuanto entráis y sientes que no sois bienvenidos.

El posadero dice, ¿"Cuáles son vuestros asuntos aquí?"

Le decís a la multitud que estáis buscando información, específicamente sobre el Cura perdido y los extraños lobos que han estado dando problemas en el pueblo.

El posadero exclama, "Nosotros no sabemos nada sobre ningún Cura, y podemos ocuparnos de unos pocos lobos sin ayuda de gente como vosotros."

Sus palabras son fieras, pero notáis duda en varios de los clientes. Ignorando la incertidumbre de los demás, el continua, "No tenemos habitaciones aquí. Podéis tomar una jarra, pero después, os sugiero que marchéis".



STORY SKILL CHECK

Skill: **TRICKERY 7**

Quien: Un personaje aleatorio

Mientras te quedas, intentando recopilar cualquier información de la multitud, es evidente que no todos están contentos de que estés allí. Una botella vuela por el aire directa hacia ti.

Success: Hábilmente esquivas el proyectil inminente. La botella se rompe contra la pared detrás de ti. La suerte parece que te acompaña. Gana +1 en tu siguiente tirada de búsqueda.

Failure: La botella te golpea en la cabeza. ¡Eso duele! Pierde 2 Vita.



CHOOSE YOUR PATH

¡El asalto por la multitud os ha sorprendido! Están ganando confianza habiendo hecho el primer movimiento. ¡Están ahora preparándose para una buena y fabulosa pelea de bar a la antigua usanza!!

Choice 1: Si decides calmar a la multitud para evitar que alguien salga herido, lee Story Moment 37.

Choice 2: Si decides enseñar a esos paletos una lección por no ser colaborativos, lee Story Moment 58

La tensión se va tan rápido como aumentó; estos aldeanos están asustados. Eso explica su corto enfado, pero lo que es más sorprendente es cuan derrotados se ven una vez que se han calmado. Es como si creyesen que por mucho que luchasen, no ayudaría.

Después de restaurar la paz, un granjero se acerca a vosotros nervioso y dice:

"Vuestro Cura pasó atravesando mis tierras preguntando sobre un camino hacia Nurian's Hollow. Le conté sobre un atajo que conozco. Un día después, unos lobos enloquecidos bajaron de esas colinas, devorando mi ganado y atacando a mi familia. Corrimos hacia aquí a Ostelink buscando ayuda, pero todo el mundo está demasiado asustado para dejar el pueblo. Si accedéis a destruir esos lobos, os contaré sobre el atajo".



CHOOSE YOUR PATH

¿Puedes perder algo de tiempo en ayudar?

Choice 1: Decidís que no podéis perder el tiempo ayudándole con sus lobos, lee Story Moment 78.

Choice 2: Si decides ayudar al granjero con sus problemas, lee Story Moment 46.

JOURNEY TO THE HALLOWS (CHOISE ONE)

Dejáis el pueblo de Ostelink hacía las cuevas de Nurian's Hollow. No conocéis mucho sobre ellas, pero habéis oído rumores de oscuras criaturas que moran en su interior.



WORLD MAP

Viaje hacia las cuevas de Nurian's Hollow

Después de un corto viaje, llegáis a Nurian's Hollow. ¡Desafortunadamente, la entrada de la cueva ha colapsado! Intentáis limpiar los escombros, pero no hay esperanza de lograrlo. Buscando por el área, descubrís un cementerio situado en la colina de la montaña. Cerca de la entrada, os encontráis a un anciano con una pala, cavando una tumba reciente. Os acercáis para preguntar si hay otro camino al interior de las cuevas.



STORY SKILL CHECK

Skill: **SPEECH 9**

Quien: *Cualquiera de los personajes*

Pregunta al anciano sobre algún camino hacia Nurian's Hollow.

Success: Aprendéis sobre un antiguo mausoleo al fondo que tiene una apertura causada por un terremoto unos pocos años atrás. Es el único camino que él conoce. Gana 8 de Lore.

Failure: El anciano se apoya en su pala y te mira a los ojos. "Supongo que piensas que eres más importante que viejos huesos, eh? Hacía grandes aventuras, así que no tienes tiempo de preguntar respetuosamente. Cachorro, esto es cierto, me estoy metiendo en este mundo, pero todavía soy lo suficientemente fuerte como para enseñarle a los grupos de entrometidos una lección ... con mi pala no menos."

Skirmish con Undertaker. Después de recibir un buen chillido, él os cuenta sobre la entrada del mausoleo mencionada en el resultado Success.

Salta hasta "Into The Hollow"

THE FARM (CHOISE TWO)

El granjero os guía fuera del pueblo y pone rumbo a sus tierras. "Esta es mi tierra. Os pido amablemente que matéis a los lobos."

Es de noche cuando llegáis a la granja. La luna se esconde a si misma detrás de una gruesa capa de nubes, pero las estrellas brillan intensamente, permitiéndoos ver suficientemente bien. La atmosfera silenciosa cambia cuando escucháis unos aullidos. Unos lobos rabiosos emergen de sus escondites entre la hierba alta olisqueando el aire, sus ojos casi parecen brillar.

AFTER THE FIGHT

Después de ocuparos de los lobos, el granjero os dice, "Mas allá hay un camino que os llevara a un antiguo cementerio. El mausoleo que hay alberga una entrada largamente olvidada a las cuevas de Nurian's Hollow...ahí es donde el Cura fue."

Os enseña su atajo y ofrece unirse a vosotros. El Leader gana el Farmer Companion.

Continúa con "Into The Hollow"

INTO THE HOLLOW

El camino se dirige a un antiguo cementerio. Veis el mausoleo que contiene la entrada olvidada a Nurian's Hollow. Una tumba abierta está a vuestra izquierda. Hacéis el camino hacia la puerta de la cripta, esperando encontrara rápido la entrada a las cuevas que os han hablado.

