

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**

Who: All Character

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**

Who: Any One Character

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

Choise 1: Como gratitud, arrojas una moneda a la desaliñada chiquilla la cual la hace desaparecer en un parpadeo. Se gira para irse, pero entonces, se para para decir, "Se algo más. A los lobos les gusta esconderse en la hierba alta, emboscando a sus presas, tened cuidado."

Consigues un STORY MARKER azul.

Choise 2: Vacilas, esperando la ayuda de la joven mendiga, pero decides que el pan que has usado como soborno es suficiente para tan escasa información. Te giras hacia el resto del grupo, y los diriges hacia la posada.

LEADER tiene que pasar AWARENESS 9 para darse cuenta que le están hurgando el bolsillo.

S: Advirtiéndolo que ha sido pillado, ese desvanece lejos en la noche.

F: Pierdes 1d4 Coins. No te das cuenta que has sido robado....aún.

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".