



## EL OVILLO

Esta aventura es recomendable jugarla una vez que los jugadores lleven un tiempo en el pueblo y hayan tenido un contacto con los habitantes del bosque.

Algo terrible ha comenzado a amenazar Corteza. Al principio eran algún cadáver esporádico de alguna res completamente despellejada que la gente achacará a algún ataque de los animales del bosque o incluso a los pérfidos Gnolls que se divierten atormentando a los lugareños.

Pero lo peor está por llegar, ya que un día todas las tumbas de Corteza amanecen profanadas, ya sean las del cementerio que se encuentra detrás de la iglesia o las de los jardines de las casas. Sus cuerpos arrancados de la tierra que los cubría y su carne despellejada.

La gente grita y se rasga las vestiduras ante tamaño ultraje al ver a sus familiares vejados y tratados de manera tan vil.

Todos los cuerpos yacen varios metros fuera de sus tumbas como si hubiesen sido arrancados por un vendaval o una fuerza invisible y una tirada de SAB con CD 15 permitiría observar que todos ellos apuntan en una dirección, el bosque. Además que alguna cabeza de ganado también ha sido despellejada.

Pronto estallan los tumultos, la gente empuña sus hachas oxidadas por el desuso y empuñan las antorchas dispuestos a vengar tamaña afrenta. Todo apunta a un insulto de los druidas o una venganza por la creación del fuerte.

Todo aquel que no agita un arma presta su voz para gritar proclamas contra los habitantes del bosque y alguno incluso se atreve a decir que nada de esto hubiese pasado si los Pjs no hubiesen andado removiendo viejas rencillas y husmeando por el Bosque Hondo.

Es tarea de los jugadores calmarlos antes de que las cosas lleguen a más, pero si la gente entra de forma violenta en el bosque y cumple sus amenazas se llevarán una sorpresa emplumada por parte de los gnolls guardabosques y por los colmillos de los animales del bosque. Después de una hora la gente retrocederá de nuevo al pueblo ante el asedio y se podría incluso a llegar a lamentar alguna muerte que caldeará aún más el ambiente.

Si algún PJ indaga si alguien vio algo anoche podrá descubrir con una tirada de CAR con CD 15 que algún lugareño afirma que “vi como una tela rasgada flotando en la oscuridad que se perdió por una de las calles laterales. Parecía una sábana que hubiese arrebatado el viento de un tendal durante la noche, pero lo extraño es que parecía que no soplaba ni una miaja de aire”, una niña afirmará que vió “a un hombre muy delgado junto a la tumba del abuelo, pero que me dio tanto miedo que me metí debajo de la cama en silencio para que no me encontrase”

Si los jugadores intentan seguir algún rastro por el bosque con el objetivo de encontrar alguna pista sobre el extraño ladrón y la desaparición de las pieles podrán toparse con una tirada de SAB de CD 20 con algún jiron de lo que parece tela colgando de una copa de un árbol aunque no se sabría decir por la distancia. Si alguien trepa hallará un trozo rasgado ondeando al viento de lo que parece un trozo de piel perteneciente a un guante pero un examen más concienzudo determinaría que es la piel que recubriría una mano humana.

Una tirada de icono favorable de la diabolista o el nigromante daría como resultado que un PJ afin descubriese en lo alto de la copa de un árbol enganchando lo que parece una tela que se agita como la bandera de un cuartel imperial.

La tela resulta ser el cuero de una vaca el cual presenta aún manchas de sangre resacas de su anterior propietario y se agita y tironea en el aire como presa de un fuerte viento aunque la brisa que sopla en esos momentos es incapaz de tal violencia.

Los bordes de la piel son irregulares con lo que parece haber sido arrancada en vez de cortada con un filo.

Si alguien la sujeta la piel parecerá retorcerse en su mano como si estuviese viva. Si alguien se fija la piel parece pugnar siempre en la misma dirección como una veleta y si es soltada partirá libre impulsada por una mano invisible en dirección Este a las profundidades de Bosque Hondo.





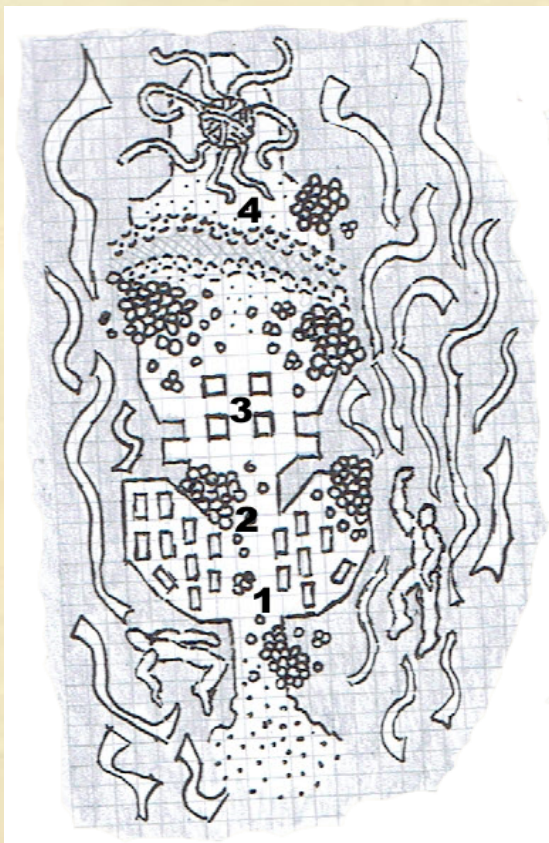
Una tirada de icono favorable del druida o del emperador daría como resultado que un PJ afin se encontrase con un grupo de guardabosques o de trabajadores del fuerte que le dirá como vieron lo que parecía una capa volar alto sobre las copas de los arboles en dirección Este.

Seguir el rastro sin ayuda exige una tirada de SAB con dificultad 20, aunque si los jugadores han sido agraciados con alguna tirada afortunada de icono podrán encontrar el rastro sin problema, el cual consiste en jirones de piel colgando de alguna rama baja.

Todo ello los encaminará hasta un recodo del bosque, humedo y de musgo goteante, en el que el sonido de sus pisadas parece enmudecer y la luz que pugna por atravesar las copas es cada vez más escasa.

Una tirada de SAB con dificultad 25 permitirá descubrir que algunas de las hojas de los arboles cercanos presentan un tinte azulado, casi negro, com osi hubiesen sido victimas de una helada. Ademas que la mayor parte de estas hojas se encuentra cerca del nivel del suelo, siendo más escasas a medida que se sube a la copa.

En lo más profundo de una húmeda hondonada cubierta de piedras coronadas de verde musgo, entre tres peñas dispuestas a modo de arco contra la pared de un terraplén natural se abre bostezante la oscuridad de una caverna. La disposición de las piedras que parecen enmarcar la entrada sugieren que la entrada no es natural.



1- Una vez atravesada se accede aun largo pasaje de tierra que interna en la oscuridad. El camino está alfombrado por placas de pizarra rotas y las paredes de tierra están sustentadas por grandes bloques de dicho material, aunque en algunos lugares han cedido y se han desmoronado contra la pared opuesta obligando en algunos casos a agacharse y apretujarse para pasar por los angostos huecos.

Una tirada de INT con CD 15 permitirá saber que la única cantera de pizarra se encuentra en las cercanias de Tejaroja, pero hace siglos que se dió por agotada. Con lo cual, si la pizarra viene de allí, se puede deducir que la construcción es bastante antigua.

El pasaje termina en una amplia sala en forma de uve de mas de cincuenta zancadas de ancho, que al igual que la entrada presenta signos de deterioro. Parte de la zona Este se ha desmoronado al partirse los pilares de madera que sustentaban las tablas del techo y ahora está cubierta de tierra húmeda y cascotes.

El suelo está alfombrado con grava y pequeñas placas de pizarra, pero en algunos puntos se puede ver colocadas sin seguir ningún patrón una serie de losas del mismo material de forma rectangular dando la impresión de que los Pjs han entrado en una zona de enterramiento.

La única salida que se puede a lo lejos es una pasillo medio desmoronado que desciende aún más en las profundidades.


En el momento en el que el grupo o un Pj se encuentre en el centro de la sala las placas se elevarán sin ruido alguno y con una velocidad pasmosa comenzarán un intrincado baile. En el suelo yacen abiertas un conjunto de tumbas dentro de las cuales descansa la momia reseca de un hombre enfundado en una decrepita armadura de cuero.

Un grupo de ellas se apelonará contra la entrada y salida obstruyendolas e impidiendo el paso.

Las restantes formarán dos círculos concéntricos asemejándose a los pétalos de un negro girasol y mientras el aire comienza silbar con su rápido movimiento se lanzarán sobre el grupo como la sierra de un carpintero.

Una tirada de influencia positiva de la diabolista, el nigromante o la alta sacerdotisa permitirá vislumbrar unos glifos tallados en cada losa. Estos glifos plasman el nombre de la persona y sus hazañas, pero a la vez son un hechizo de





atadura y servidumbre a su señor.

Este conocimiento permitirá a los magos que tengan influencia positiva con los iconos anteriormente mencionados afectar con su magia más eficazmente a las losas ya pueden percibir los puntos débiles de la maraña que conforma el hechizo de atadura. En términos de juego todos los hechizos realizados contra las losas recibirán un +1.

Una tirada de descubrir basada en SAB con CD 20 permitirá advertir que todas las losas parecen orbitar alrededor de un mismo punto, en el cual flota un diminuto objeto esférico. Este es el ojo reseco del más leal sirviente del rey Allen y heb groen, un antiguo shamman tuerto de la corte, que dicen que para sustituir el que perdió en una batalla usó uno de un semidiós caído durante la batalla de los dioses.

El girasol de pizarra. (criatura grande de nivel 3)

CA: 19 DF:15 DM:19 PG:90 Desfallecido: 45

Iniciativa: +10

Arma: +8 losas (cerca) 14 puntos de daño.

Aserradura: Con un impacto de resultado de 16+ el girasol realiza un segundo ataque contra todos los que estén enzarzados con el.

La pala: Con un resultado par el jugador es golpeado por la parte plana de una losa y lo aplasta recibiendo 2d6 de daño adicional lanzandolo fuera del combate y obligandolo a desengancharse.

Resistencia al fuego, frio: recibe la mitad de daño de esos ataques salvo si el ataque es 18+

El ojo es su punto debil: CA 26 DF 20 DM 20 PG 54 Desfallecido: 27 Si el ojo es destruido el girasol se detendrá.

Destruir el ojo del shamman implicaría deshacer su control sobre las losas, las cuales en ese momento quedarían libres bajo la influencia de la gravedad. El problema es que al estar girando saldrán disparadas por la fuerza centrífuga para estrellarse seguidamente contra las paredes y columnas de la sala realizando un ataque de +10 contra la defensa física que realizará 3d6 de daño si impacta.

2- Como ya se ha dicho la única salida de la sala es un corredor semi derruido que se interna en la oscuridad. En el se pueden ver dibujadas toscamente en la pizarra diversas escenas en la que se narra las azañas del que parece un gran guerrero con el porte de rey ante el cual se postran hombres. La figura suele aparecer rodeada por lo que parecen rostros que flotan en el aire que lo ayudan en la batalla aunque en otras imagenes el rey también aparece reflejado en actitud sumisa ante ellos.

Sobre una losa se cuenta su enfrentamiento contra el antiguo Imperio, con hordas de soldados imperiales escapando en masa ante la regia figura la cual es siempre seguida por innumerables hombres y los sempiternos rostros flotantes. Después de cada batalla los rostros parecen festejar entre los cuerpos de los soldados mientras el rey y sus propios hombres devoran a sus generales.


Pero a medida que la historia de las victorias continua el ejercito del rey es cada vez menos numeroso, hasta que cerca del final de la estela se le puede ver arrojando sus armas ante un delegado imperial.

La imagen final narra como se celebra un entierro en vida del rey por haber fallado a su pueblo, en el cual el mismo se corta la piel a tiras y la da a comer a los suyos para otorgarle su dureza y fuerza. Después del festín y el entierro su pueblo se dispersa y desaparece.


Una tirada de SAB con CD 15 identificará al rey como Allan y heb groen, lo cual traducido al lenguaje imperial significa Allan el despellejado.

3- El corredor desemboca en otra sala que antiguamente debía ser mayor que la anterior pero que presenta aun mayores signos de deterioro. Esta sala debía de contener un gran número de columnas de piedra que sustentaban el techo, pero muchas de ellas se han partido y la tierra del terraplén ha devorado parte del espacio. La mayor parte de los pilares ahora yacen diseminados por el suelo o con sus bases inclinadas como la hierba bajo un vendaval.

El avance es dificultoso debido a la presencia de montículos de tierra que han de ser rodeados o los pilares caídos y a medida que se avanza y los destrozos son mayores la temperatura parece disminuir y la oscuridad hacerse más densa.







De pronto una serie de lianas de color amarillento surgen de la oscuridad delante del grupo y comienzan a aferrar varias de las columnas mientras se tensan. Un segundo después estas comienzan a partirse con un espantoso crujido y el aire se llena de polvo y tierra.

En ese momento el master preguntará a los jugadores en que dirección corren, ya sea hacia delante hacia lo que les está atacando o hacia atrás. Si corren hacia atrás esto implicará una pérdida narrativa.

Para llegar a los dos destinos los Pjs deberán esquivar las columnas y la lluvia de tierra y piedras que cae sobre ellos soportando tres ataques contra su DF de +5 con un daño de 2d6 si impacta. Si el daño es un 20 natural el PJ quedará atrapado bajo los escombros y deberá de superar una tirada de FUE para salir de ellos.

4- Mas adelante, cortando el paso del avance del grupo hay una profunda sima de oscuridad inexplorada que cruza como un tajo la sala de las columnas. Tiene una anchura de unas cinco zancadas en sus puntos mas estrechos con lo que seria necesaria una tirada de DES con CD 25 para saltarla, aunque si alguien se fija verá que en algunos puntos del borde se pueden encontrar columnas inclinadas con la mayor parte de su estructura colgando sobre la oscuridad.

Correr por encima de estas columnas y saltar por el borde tendrá tan solo una CD de 15 y hará que la vieja estructura se desmorone sobre el abismo, habiendo un 50% de probabilidades de que la columna quede encajada en la grieta formando un puente.

Si alguien cae al abismo sufrirá 1d12 de daño y quedará dramáticamente atrapado en un saliente lejos del grupo viéndose obligado a escalar para subir de nuevo a la sala de las columnas.

Mas allá de la grieta, envuelta en oscuridad en un nicho tan grande como el abside de una catedral... se encuentra el ovillo.

Frente al grupo, flotando a un metro del suelo se encuentra una criatura aberrante que se asemeja a un ovillo de tela tan grande y ancho como cuatro hombres uno encima de otro. La madeja parece pulsar con palpitar insano y de ella surgen colgajos y lianas que se agitan en el aire como serpientes enloquecidas.

Aqui y allá se pueden ver unas rasgaduras en la tela que podrían pasar por ojos, unas colgaduras se asemejan a unos dedos transparentes y en algunos puntos nacen como matojos matas de pelo... piel, un ovillo de piel.

El ovillo de piel (criatura grande de nivel 4)

CA: 20 DF:18 DM:14 PG:108 Desfallecido: 54

Iniciativa: +8

Arma: +9 tiras de piel (cerca y a distancia) 10 puntos de daño. Dos ataques.

Desollamiento: Cada turno, todos los Pjs enzarzados en combate contra el ovillo reciben un daño igual al dado de escalada debido a que parte de su piel es arrancada de su cuerpo y esta se incorpora a la madeja.

Apretar las cuerdas: Si el resultado del dado de ataque es par el ovillo asimila la piel arrancada y suma el valor del dado de escalada a su CA.


¡Suelte! ¡AAAAGGGHHH! Si el resultado del dado de ataque es impar la victima es agarrada y se liberará con una tirada de salvación de 11+ a partir de los siguientes turnos. Los ataques contra el personaje atrapado serán de +4,


¡Mi rostro!: Un personaje agarrado recibe cada turno un daño por desollamiento igual al valor del dado de escalada por dos.

Miedo: un Pj con 18 o menos puntos de vida sufrirá un -4 a todos los ataques y no podrá usar el dado de escalada.

Vulnerabilidad al fuego y a lo bendito: los rangos de critico contra el ovillo descienden en 18+ contra este tipo de daño.

Una vez vencido el ovillo se desmoronará revelando en su interior el cuerpo reseco del rey despellejado. Las pieles que antes le cubrían se retraerán y se transformarán en una hondeante capa de piel amarillenta con un trabajado enganche de hueso.





Capa de el rey despellejado.

+2 a la armadura a nivel aventurero +3 a nivel campeón +5 a nivel épico.

Cuando el Pj se encuentre desfallecido todas sus defensas descenderán en tres puntos.

Peculiaridad: La piel del portador se reseca y en algunos puntos parecerá desprenderse dejándolo en carne viva.

