



LOS SECRETOS DEL BOSQUE OSCURO

Una Aventura para Steam States



CRÉDITOS

Autor :

Diego Recio García "BuGuiNS"



CAPITULO 1 - EL TRABAJO

Escena 1: Nighthcrawler Saloon

Los personajes son citados en Uluk-Oth, concretamente en el Nighthcrawler Saloon por alguien que les ha hecho llegar una nota en la que pone "Tengo un trabajo que te puede interesar, ven al Nighthcrawler Saloon esta noche".

Una vez lleguen al Nighthcrawler Saloon encontrarán un saloon con las típicas puertas vaivén de estos locales. En el interior encontrarán un gran local con una barra a mano izquierda en la que hay 3 camareros, un elfo, un humano y un ghoob bastante ajetreados sirviendo copas, también si inspeccionan un poco verán varias mesas. En una de ellas hay lo que parece ser 4 Rhiders bebiendo y contando sus últimos viajes, en otra parece que hay una timba de póker con jugadores de lo más variado, y por último en una de las esquinas de la sala hay una mesa en la que cabe destacar un gran Orco negro acompañado de lo que parecen 2 de sus matones. A mano derecha también hay unas escaleras de madera que suben al piso superior y al fondo un escenario con chicas bailando.

Los personajes probablemente vayan a visitar al orco si no preguntan a alguno de los camareros. Este se presentará como Mordarak el Negro, pero no tiene nada que ver con la nota que les han mandado, y si estos se la enseñan él la leerá, al ver que se trata de un trabajo, le entra la curiosidad, y querrá saber quién se lo ha mandado. Como es lógico los personajes no saben quién ha sido y no sabrán que decir. El que hable deberá realizar una **tirada de Inteligencia x2 (MHC) a dificultad 11** y el orco les dejará marchar, pero no les perderá ojo.

Si por el contrario piden algo, y se sientan en la barra o en una de las mesas vacías al rato uno de los camareros les comunicará que les están esperando en la habitación número 2 del piso superior.

Una vez suban por las escaleras, verán un pasillo con una gran alfombra en el suelo y varias habitaciones a los lados. Concretamente en la habitación número 2 hay dos hombres apoyados en la puerta con pistolera a la vista, la cabeza y sombrero bajados, uno a cada lado esperando que algo pase. Cuando los personajes se acerquen uno de ellos les dirá, "el señor os esperaba", y les abrirá la puerta.

Dentro verán, más que una habitación de Saloon un despacho con un gran escritorio de madera, varias sillas, un pequeño mini bar y algún que otro cuadro.

Al otro lado del escritorio hay un señor humano que aparenta unos 63 años, aunque si se le pregunta, este dirá su verdadera edad 70 años. Viste una vieja casaca de la West Fargo, tiene barba y pelo bastante largo y canosos. Se presenta como Edwards Gerons, parece bastante amable y sonriente e invita a sentarse a los personajes a la vez que pregunta si desean beber algo.

Bueno muchachos, os he citado aquí porque ha llegado a mis oídos que os tomáis el trabajo muy en serio. Tengo un encargo para vosotros, que espero no rechacéis. El encargo trata de transportar un dirigible hasta el pueblo de Buzzard, pero antes tendréis que pasar por el bosque oscuro en el noreste de Burn, cerca de las montañas fronterizas y capturar un par de wargos. Mi cliente en Buzzard organiza peleas y necesita que le llevemos al menos dos, además alguno de mis hombres os acompañara, ya que he oído que los wargos de dicho bosque son bastante peligrosos.

El trabajo tiene como recompensa un total de **4000 ND, 500 ND** ahora para los preparativos del viaje y el resto a la vuelta cuando me traigáis el dirigible a casa. El viaje tendrá varias escalas en las que mis muchachos se encargaran de repostar y pertrechar el dirigible. He elegido un dirigible puesto que es un vehículo bastante frecuente en Ansalace, y no creo que levantemos sospechas con él. (Si en el grupo de personajes hay un Rhider, este se encargara de manejar el dirigible, sino Edwards Gerons le dirá a uno de sus muchachos que lo haga).

Si os parece bien, mañana mismo después de preparar todo lo que necesitéis os pondréis en marcha en busca de esos wargos del bosque oscuro.

Si los personajes aceptan, Edwards Gerons les dará los **500 ND** y los citará en el hangar Gerons al norte de Uluk-Oth al día siguiente cuando tengan todo preparado.

Escena 2 : El Hangar

Una vez que los personajes lleguen al Hangar, verán un dirigible de tamaño medio con el globo bastante grande y varias hélices que ayudan a su avance una vez que esté este en el aire. Allí estará Edwards Gerons esperándolos junto a seis hombres que lo acompañan. En este momento dará la orden a tres de sus hombres de enseñar el dirigible a los personajes. El dirigible tiene una sala de mandos equipada con una silla desde donde el piloto puede manejar la aeronave. También está dotado de 10 camarotes individuales y una gran bodega equipada con varias jaulas para cuando los wargos sean capturados.

Una vez visto el dirigible, Gerons les deseará suerte, también pedirá que por favor hagan lo que les ha pedido y que lleguen sanos y salvos. Este se retirará junto con sus hombres y les dirá que los esperara a la vuelta. Los personajes se quedan solos junto a tres hombres que los acompañarán en el nuevo viaje que están a punto de emprender.

Escena 3 : El Despegue

Después de que Edwards Gerons se haya marchado, uno de sus hombres (el que mande sobre el grupo) les dirá a los personajes que va siendo hora de despegar esa dichosa máquina, que el tiempo apremia y que cuanto antes lleguemos antes nos pagarán.

En este momento Henry Dorman se dirigirá a la sala de máquinas con el piloto mientras que al resto les mandará colocar sus pertenencias y elegir camarote.

En la sala de máquinas el piloto tendrá que hacer una **tirada de Pilotar (aeronaves) a dificultad 12** para poder despegar el dirigible y empezar así su viaje hacia el bosque oscuro en busca de los wargos.

CARACTERÍSTICAS

Nombre: Dirigible

Velocidad: 8/80

PR: 100

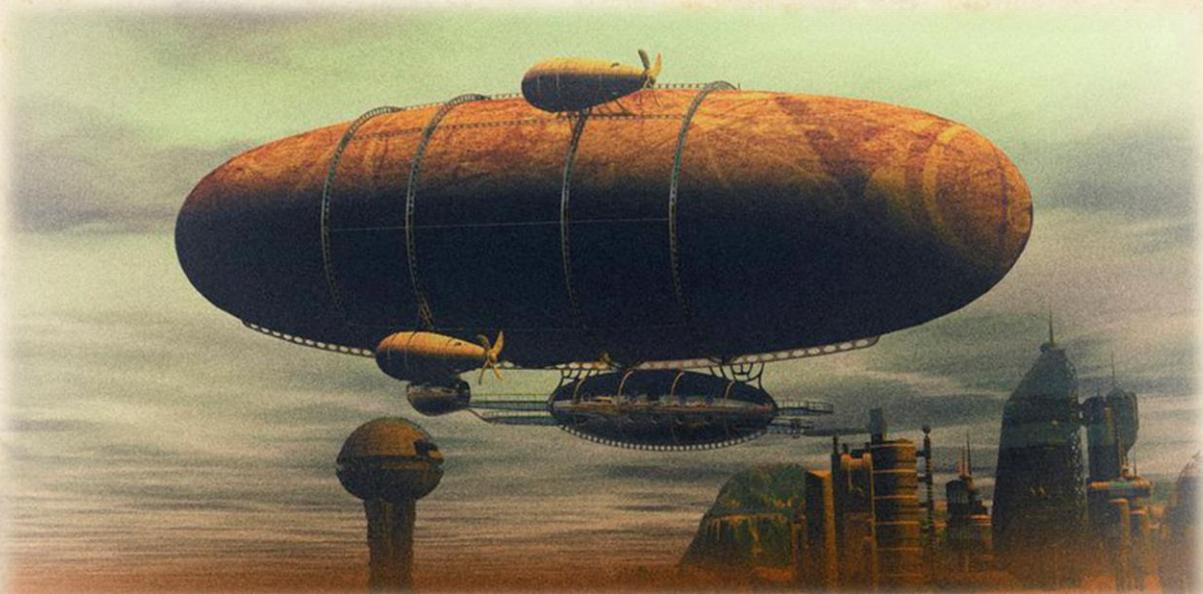
ESR: 5 Km

Combustible: 150/500

FM: 10

BLD: 10

Dotación: 2/4/10



CAPITULO 2 - EL VIAJE

Escena 4 : Comienza el viaje

Una vez efectuado el despegue, el viaje será relativamente sencillo y tranquilo, siempre que los tripulantes hagan sus funciones para mantener la aeronave en el aire. Cuando sobrevoláis la región de Elymian, Henry Dornan indica al piloto que en las coordenadas siguientes (unas cualquiera), tienen que efectuar una parada, ya que unos amigos les están esperando para repostar y aprovisionarse si fuese necesario. Si los personajes preguntan, o se preguntan si puede ser una encerrona, esto no es así, el dirigible esta apenas sin combustible y es necesario parar. Una vez lleguen a la zona, el piloto tendrá que volver a hacer una tirada para poder aterrizar la nave. (**Tirada de Pilotar (aeronaves) a dificultad 12**) Una vez aterrizado, los muchachos de Gerons saludan a los 4 hombres que estaban esperándolos y comienzan a pertrechar el dirigible.

En estos momentos los personajes tienen un tiempo para investigar o hacer lo que a ellos les parezca por si no se fían de la situación que están viviendo. Hazles tirar una **tirada de Percepción a dificultad 19**, si alguno la pasa, vera como a una distancia bastante lejana una aeronave sobrevuela la zona. Por ahora no les des más información, y hasta que llegue el momento no vuelvas a comentar este suceso, intenta que se olviden de él, además, mientras los hombres cargan y repostan el dirigible, Henry habla con un hombre. Estos por lo que parece están haciendo negocios aparte del trabajo que están llevando a cabo. (**Tirada de Percepción a dificultad 15**) si alguno la pasa se da cuenta de que el hombre le otorga un pequeño paquete a Henry Dornan que se guarda en el interior de la camisa, justo después se estrechan la mano y ordena que es hora de volver a despegar.

Escena 5 : Llegada al bosque

OSCURO

Después de repostar el dirigible, llega la hora de volver al viaje. **tirada de Pilotar (aeronaves) a dificultad 12** para volver a despegar y vuelta a surcar los cielos de Ansalanse. En este momento el viaje transcurre sin problemas hasta el bosque oscuro, pero deja tiempo antes de llegar por si los personajes quieren hacer algo con Henry o con alguno de sus hombres. Si no hacen nada al cabo de unas horas llegan a su destino, el piloto busca un lugar para aterrizar, pero al ser un bosque, es mas difícil y esta vez hay que realizar una **tirada de Pilotar (aeronaves) a dificultad 15**. Una vez aterricen, será momento de buscar a los wargos a por los que habían venido. Por lo que Henry Dornan dirá que hay que ponerse en marcha. El bosque es bastante frondoso, se escuchan ruidos de todo tipo.



Escena 6 : La búsqueda

En estos momentos, ya ha pasado más de media tarde y los personajes no han encontrado nada, pasará el tiempo y les caerá la noche. Es momento que hagan una **tirada de Supervivencia dificultad 12** para buscar un buen lugar en el que pasar la noche. Hagan o no guardias, no ocurrirá ningún contratiempo salvo que se escucharan aullidos de vez en cuando, lo que servirá para que los personajes estén alerta. Al día siguiente,



Escena 8 : Destino Buzzard

después de buscar durante un par de horas, una manada de wargos les sorprenderá.

Escena 7 : La captura

En este momento la manada de wargos atacará al grupo de personajes, uno de los wargos se abalanzará sobre uno de los personajes que vaya en el centro de la expedición por lo tanto debes preguntarles cómo van a ir antes de salir a buscarlos.

Una vez ocurra se tirarán iniciativas y se resolverá el combate. Para saber el número de wargos tira un d10+5 y recuerda que los wargos no suelen huir, aunque como master puedes decidir que si, si la cosa se pone difícil y los wargos sufren muchas bajas.

Después de capturar a los wargos, el siguiente paso es ir hacia Buzzard el pueblo en el que se encuentra el cliente de Edwards Gerons. Henry ordena despegar y el piloto tendrá que hacer una **tirada de Pilotar (aeronaves) a dificultad 12** para hacerlo. En principio queda la parte fácil del viaje, pero a mitad del camino entre el bosque oscuro y Buzzard, una de las hélices del dirigible se para, los personajes se ven obligados a hacer un aterrizaje de emergencia (**tirada de Pilotar (aeronaves) a dificultad 15**) para poder repararla. En ese preciso momento, si hablaron al principio de la aventura con el orco negro del Nighthcrawler Saloon este aparecerá con un grupo de 7 personas más. Obligará a los personajes a entregar a los wargos para venderlos el mismo en Buzzard.

Nombre: _____		Raza: Wargo		Arquetipo/Descripción: _____	
FRZ	DES	INT	VIT	AGU	REF
20	20	15	170	17	20 INI +4
Equipo	Valor	Lugar F.	Organización		
	10	Bosque	Manada 1d10+5		
Protección					

Habilidades y Combate

- * CB Sin Armas +4
- * Evitar/Cubrir +5
- * Esquivar +5
- * Ataque:
 - * 1-3 Mordisco 1d20+10
 - * 4-5 Garras 1d20+15
 - * 6 Salto a la yugular 1d20+30
- * Escondarse Emboscar +4

Henry recuerda que hay que capturar a dos, que pueden debilitarlos, pero que al menos a 2 no los maten.

Si los personajes consiguen capturar a los wargos, Henry mandará volver al dirigible, si no son capaces haz que los personajes avancen por el bosque en busca de más wargos y repite la escena anterior como mejor te convenga.

Acto seguido llevarán a los wargos al dirigible y los meterán en las jaulas que tienen en la bodega.

Si no hablaron aparecerá un grupo de bandidos con las mismas intenciones.

Si los personajes no entregan los wargos, estos pasaran al combate y se tiraran iniciativas.

Cuando el combate acabe, si los personajes siguen vivos tendrán que arreglar la hélice con una **tirada de Mecánica (aeronaves) a dificultad 10** y volverán a despegar con una **tirada de Pilotar (aeronaves) a dificultad 12**. Llegaran si más problemas hasta el pequeño pueblo de Buzzard.



Nombre: <u>Bandido Lider</u>		Habilidades y Combate																	
Raza: <u>Humano</u> Arquetipo/Descripción: <u>Bandido</u>		* CB Sin Armas +3																	
<table border="1"> <thead> <tr> <th>FRZ</th> <th>DES</th> <th>INT</th> <th>VIT</th> <th>AGU</th> <th>REF</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>20</td> <td>18</td> <td>18</td> <td>200</td> <td>20</td> <td>20 INI +2</td> </tr> </tbody> </table>		FRZ	DES	INT	VIT	AGU	REF	20	18	18	200	20	20 INI +2	* Esquivar +3					
FRZ	DES	INT	VIT	AGU	REF														
20	18	18	200	20	20 INI +2														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Equipo</th> <th>Valor</th> <th>Lugar F.</th> <th>Organización</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>*Dinero 1d10 + 50 *Pistola WHG 4d10+35 *2 Cargadores BC</td> <td>30</td> <td>Ansalance</td> <td>Variable</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">Protección</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">30</td> </tr> </tbody> </table>		Equipo	Valor	Lugar F.	Organización	*Dinero 1d10 + 50 *Pistola WHG 4d10+35 *2 Cargadores BC	30	Ansalance	Variable	Protección				30				* CB Armas de fuego +4	
Equipo	Valor	Lugar F.	Organización																
*Dinero 1d10 + 50 *Pistola WHG 4d10+35 *2 Cargadores BC	30	Ansalance	Variable																
Protección																			
30																			
ZHENOCHAIA				* Evitar/Cubrir +4															

Nombre: <u>Bandido</u>		Habilidades y Combate																	
Raza: <u>Humano</u> Arquetipo/Descripción: <u>Bandido</u>		* CB Sin Armas +3																	
<table border="1"> <thead> <tr> <th>FRZ</th> <th>DES</th> <th>INT</th> <th>VIT</th> <th>AGU</th> <th>REF</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>15</td> <td>18</td> <td>18</td> <td>150</td> <td>15</td> <td>20 INI +2</td> </tr> </tbody> </table>		FRZ	DES	INT	VIT	AGU	REF	15	18	18	150	15	20 INI +2	* Esquivar +3					
FRZ	DES	INT	VIT	AGU	REF														
15	18	18	150	15	20 INI +2														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Equipo</th> <th>Valor</th> <th>Lugar F.</th> <th>Organización</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>*Dinero 1d10 + 50 *Pistola WHG 4d10+35 *2 Cargadores BC</td> <td>27</td> <td>Ansalance</td> <td>Variable</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">Protección</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">30</td> </tr> </tbody> </table>		Equipo	Valor	Lugar F.	Organización	*Dinero 1d10 + 50 *Pistola WHG 4d10+35 *2 Cargadores BC	27	Ansalance	Variable	Protección				30				* CB Armas de fuego +3	
Equipo	Valor	Lugar F.	Organización																
*Dinero 1d10 + 50 *Pistola WHG 4d10+35 *2 Cargadores BC	27	Ansalance	Variable																
Protección																			
30																			
ZHENOCHAIA				* Evitar/Cubrir +4															

Escena 9 : El encuentro

El grupo llegara a Buzzard al final del día, por ello aterrizaran y buscaran un lugar en el que pasar la noche y descansar sus maltrechos cuerpos. El saloon Merryweather es la mejor y única opción para pasar la noche, por un módico precio de 20 ND tendrán pensión con desayuno que les vendrá genial para reponer fuerzas.

Al día siguiente Henry manda levantar temprano, ya que quiere terminar el trabajo lo más pronto posible y no quiere más problemas. En este momento comunica al grupo que han quedado en una cueva al suroeste del pueblo para realizar el intercambio.

En el dirigible hay unos carros con un cajón de madera en el que transportaran a los wargos, para ello Henry los sedará y sin más demora partirán a la cueva.

Esta es un lugar bastante apartado, a las afueras, ideal para realizar una emboscada. Haz saber a tus jugadores que pueden ser emboscados en cualquier momento, para ello podrán realizar una **tirada de Percepción a dificultad 10**, puesto que es fácil de percibir la situación. La cuestión es mantener la incertidumbre mientras llegan a la cueva.

Cuando lleguen verán que les está esperando el cliente junto con 8 de sus hombres. Este es un Gorn barbudo y con bastante mala leche, que cuando los ve se alegra y los recibe cordialmente. Henry y el efectuaran el intercambio, sus muchachos revisaran los wargos y una vez todo esté listo se estrecharan las manos y se irán.

Acto seguido Henry dirá de volver a casa.



Escena 10 : Pico Duck

El grupo volverá al dirigible, y el piloto deberá despegarlo **tirada de Pilotar (aeronaves) a dificultad 12**, una vez realizado el despegue el viaje transcurrirá sin más detalles hasta llegar a la altura del Pico Duck, donde Henry dice que ha quedado con unos colegas en la falda de la montaña y que tienen lo necesario para repostar y volver a casa. Una vez lleguen allí y aterricen, encontrarán un campamento sin gente que es donde Henry había quedado. Si deciden buscar por la zona, lograran ver que el campamento tiene signos de enfrentamiento. Con una **tirada de Observar a dificultad 14** e inspeccionando un poco la zona lograran encontrar rasgaduras de ropa y casquillos de bala. Con una **tirada de Rastrear a dificultad 13** verán un pequeño rastro de huellas que conduce hacia lo alto de Pico Duck.

Si deciden seguirlas, Henry les dirá a dos de sus hombres que se queden vigilando el campamento por si alguien vuelve (de esta manera el grupo no sospechará, y estos cuidaran el campamento). Después de unas horas andando montaña arriba, llegaran a una zona en la que hay un paso bastante estrecho con acantilados a los lados (coméntaselo a los personajes antes de llegar al paso). En estos momentos Henry intentara colocarse en la parte trasera del grupo, y cuando estén lo suficientemente cerca, sacara su revólver y apuntará a los personajes, además de los laterales del acantilado saldrán tantos hombres como personajes halla, también estarán armados y encañonaran a los personajes si estos no se han percatado de que algo raro estaba pasando. Les quitaran todo el equipo y los dejaran en medio de la montaña a su suerte, si los personajes deciden sacar las armas estos abrían fuego y los mataran.

Por el contrario, si los personajes se dan cuenta de que algo raro está pasando y deciden ir con cautela, hazles hacer una **tirada de Percepción a dificultad 12**, si la pasa alguno se dará cuenta de que Henry poco a poco les está cogiendo la retaguardia y que se acercan a un paso estrecho con acantilados a los lados. En estos momentos, deberás improvisar un poco ya que esta situación puede desarrollarse de varias formas.

Si los personajes intentan secuestrar a Henry y atarlo, cuando se acerquen al acantilado los hombres saldrán encañonando a los personajes, no dispararán y pedirán a los personajes que lo suelten, que les dejen ir. Lo más normal es que los personajes no lo hagan hasta que se encuentren en un lugar más o menos seguro para poder para poder iniciar el duelo puesto que Henry y sus hombres no les dejaran marchar fácilmente.

Con **tirada de Supervivencia/Observar a dificultad 10** los personajes verán unas rocas cruzando el paso ideales para cubrirse y empezar el tiroteo.

Una vez la situación este controlada, si los bandidos han muerto encontrarán 1d20 +10 ND y un revolver Billy por cabeza. Henry no dispone nada más que de 1d20 +25 ND por lo que el dinero del trabajo no lo lleva encima. Esto hará que los personajes vuelvan a ver a Gerons para reclamar su parte, o que decidan no meterse en más problemas y largarse conservando su vida.

Los personajes tienen que volver al campamento donde siguen permaneciendo los 2 hombres de Henry que se habían quedado vigiando, estos no opondrán resistencia y les pedirán a los personajes clemencia.

En este punto hay dos opciones, que los personajes vuelvan a coger el dirigible y lo lleven a repostar a alguna ciudad cercana, o que cojan los caballos de los bandidos, ya que mientras ellos no estaban los 2 hombres han adecentado el campamento y sacado los caballos que estaban en el bosque bien escondidos, ya que todo esto era una artimaña para abandonar/matar a los personajes.

Escena 11 : La Decisión

En estos momentos si los personajes deciden marcharse y continuar con sus vidas la partida acaba, por el contrario, si deciden ir a pedir cuentas a Gerons deberán planificar bien su ataque o su forma de



actuar, ya que Gerons es uno de los hombres más influyentes de la ciudad de Uluk-Oth. Si deciden ir por las buenas, antes de subir a la planta de arriba uno de los hombres de Gerons les pedirá las armas y después les dejará subir. Gerons les recibirá y después de escuchar su historia les dirá que puede darles la mitad de lo que habían acordado, y trabajo, ya que habían neutralizado/acabado con uno de sus mejores hombres y su grupo, y que gente como ellos no conviene dejarla escapar.

Si deciden atacar a Gerons y vengarse por lo ocurrido, este será fácil de encontrar en el despacho del Nighthcrawler Saloon, pero estará protegido por unos 16 hombres, los cuales estarán repartidos 8 por fuera del Saloon, 5 dentro camuflados como parroquianos (jugando al póker, bebiendo, etc), 1 en las escaleras controlando el acceso y 2 más en la puerta del despacho.

Son los personajes los que deciden como van a preparar el asalto, Gerons no suele salir del Nighthcrawler Saloon a no ser que sea absolutamente necesario. Allí mismo tiene una habitación en la que pasa la noche, además del despacho que ya conocen.

Por la noche 5 hombres vigilan las afueras del Saloon una vez que cierra (**4:00 AM**) y los dos del despacho se retiran a la puerta de la habitación donde Gerons descansa. El resto sigue dentro, duermen en diferentes habitaciones del piso superior, por lo que tienen que tener cuidado, ya que pueden ser avisados si son descubiertos.

Si en algún momento se produce un tiroteo, o se hace algo que pueda llamar la atención aparecerán 5 Centinelas Prax para sofocar los altercados, por lo tanto, los personajes tienen que planear muy bien el ataque si es que deciden hacerlo.

En caso de que logren acabar con Gerons, los personajes encontraran en una caja fuerte en el despacho **50.000 ND**, pero a partir de este momento serán fugitivos buscados por el Occulum.

(Los Hombres de Gerons son similares a los bandidos y Henry similar al Lider, tan solo cambiando la pistola por el revolver Billy y el dinero por 1d20 +10)

SOBRE LA HISTORIA:

Los personajes no conocen de nada a Gerons, por eso este les da el trabajo e intenta jugársela en Pico Duck, abandonándolos, o si se dan cuenta matándolos. En la escena de Pico Duck Henry está informado de todo lo que tiene que hacer para que los personajes no vuelvan con ellos, y de esta manera que Gerons se ahorre sus sueldos.

Por otra parte, en la primera parada del dirigible Henry recibe un objeto. Esta parte la he dejado de creación libre por si el director de la partida quiere crear una trama secundaria, si no es así simplemente se puede omitir.