

ESPADA NEGRA
JUEGO DE ROL

SANGRE EN LA NIEVE



Hermanos Juramentados de la Espada Negra



SANGRE EN LA NIEVE

Hermanos Juramentados de la Espada Negra

CRÉDITOS

AUTOR

Hermanos Juramentados de la Espada Negra

CORRECTOR

Hermanos Juramentados de la Espada Negra

PORTADA

Eduardo Rodríguez (Ozakuya)

ARTE INTERIOR

Eduardo Rodríguez (Ozakuya), Andrés Egea, Ana Rodríguez, David Arenas

MAQUETA

José Francisco Riera Díaz



Este texto se encuentra bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](#). Algunas partes pueden tener restricciones menores

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
HECHOS Y SINOPSIS	5
LA MARCA DE ADRIN	6
ACONTECIMIENTOS	6
Clima	6
Actitud de Galdag	7
Actitud de las personas	7
Viajar por la región	7
Desencadenantes	8
CONSECUENCIAS	9
MAPA	9
PERSONAJES NO JUGADORES	10
Adrin Aglazor III	10
Huicor el calvo	10
Guibalgr	11
Deljorn	11
Tornaldr	12
Ebungr	12
Galdg	13



SANGRE EN LA NIEVE

INTRODUCCIÓN

Se trata de una aventura corta, de unas dos o tres horas, que pretende trasladar simplemente una sensación de miedo, de ignorancia y de prejuicios ante los hechos desconocidos y que pueden ser explicados (o no) de una forma racional.

Está pensada para dos o tres jugadores algo inteligentes, lo cual no significa que no se pueda jugar con más.

Hasta aquí, la parte de los jugadores. No siga adelante si pretende jugar.

Evito por todos los medios quedarme aislado. y no por la escasez de caza que comer o leña con la que calentarme. ni siquiera es por no disponer de un médico durante días o semanas.

Lo que me aterra son los locos que pueden aprovecharse. porque ellos saben tan bien como tú que no podrás pedir ayuda. y que para cuando llegue será demasiado tarde para ti.

HECHOS Y SINOPSIS

Los sucesos ocurren en el norte de Dormenia, ya algo cerca de la región de los clanes guneares. El escenario es la marca de Adrin. Esta está situada al norte de Avani, y es una de las pocas localidades mineras de la región. Durante el invierno esta localidad queda prácticamente aislada, y es en este contexto en el que se producen los hechos.

Toda la aventura centra en la dificultad de llevar a cabo una investigación de carácter rural con la complicación de un clima bastante hostil. Se recomienda al Creador de la partida que se conciencie para transmitir el peligro de las constantes nevadas.

El hecho más simple y trascendente es que se están produciendo unos asesinatos horribles en las granjas más aisladas. Los jugadores pueden estar contratados por el noble local, o seguir cualquier otra motivación que sea adecuada para los hechos y su personalidad. Con el tiempo serán conscientes de que hay unos extranjeros en la región. Eso será muy interesante, porque probablemente no conozcan su idioma.



LA MARCA DE ADRIN

Esta marca minera está constituida en forma de "línea" alrededor del río Bem en su descenso del pico Silno hacia su desembocadura en el río Dormen. La capital de la región es Fidia, aunque hay otros dos pueblos (Edian y Ridia). Dos puentes cruzan el río, y cinco granjas la bordean.

El río Bem tiene un caudal considerable, y la zona es bastante rocosa, por lo que no se cultiva en él. Las granjas basan más su supervivencia, de hecho, en un ganado que en los inviernos duros atraviesa grandísimas dificultades.

En el momento en curso las nevadas han dejado incomunicada a la región. Los habitantes están acostumbrados a esto, y tienen reservas de alimentos y leña para pasar las semanas más duras, pero en este caso un peligro superior se les ha echado encima.

ACONTECIMIENTOS

Al inicio de la aventura la granja de Lifes ha sido totalmente destruida y una pelea ha acabado con un hombre muerto en Fidia. Los personajes pueden preguntar por cómo acabó la pelea y descubrir que los guneares partieron al norte (Huicor y los agentes bloquearon el puente para cruzar el río al sur). Una posibilidad interesante es viajar a la granja de

Lifes, pero eso es un desplazamiento notable por las nevadas (ver más adelante). Los jugadores querrán saber cómo se sabe lo de Lifes, y cuándo ocurrió. No les des información, manéjalo como si fuera un rumor que cree todo el mundo (aunque es verdad).

Obliga a llevar a los jugadores su registro de puntos de aguante de forma clara (va a ser muy importante) y aplica las normas de descanso de forma férrea.

CLIMA

Determina la potencia de la nevada cada día, tirando cinco runas, y aplicando el siguiente resultado:

- ♦0: No se producen nevadas. El desplazamiento se puede realizar de forma automática y al doble de velocidad (ver más adelante).
- ♦1: Se produce una nevada suave durante la jornada. Aplicar las normas de orientación (contando con que se ven los elementos circundantes).
- ♦2: Se produce una nevada seria en la jornada. Aplicar las normas de orientación, sin poder vislumbrar elementos circundantes.
- ♦3: Se produce una nevada peligrosa en la jornada. Si el grupo falla la tirada de orientación, debe hacer un chequeo de supervivencia para sobrevivir.
- ♦4: Se produce una nevada copiosa en la jornada. Se aplica el resultado anterior y la velocidad de viaje se reduce a la mitad.
- ♦5: Se produce una nevada extrema. No se puede avanzar en absoluto.



Nota: Los personajes con afinidad con “elemental” pueden conocer el tiempo que va a hacer en los días subsiguientes, una notable ventaja para esta aventura. En este caso tendrás que realizar las tiradas previamente para comunicarle el resultado al jugador.

ACTITUD DE GALDG

Si la nevada es de grado inferior a cuatro, el oso tendrá tentaciones de atacar una granja. Tira dos runas, si las dos son un éxito, el oso habrá destruido otra granja. El orden es el siguiente:

Granja de Lifes, granja de Tarrus, cruza el río, granja de Tilian, granja de Frolio, cruza el río, granja de Elenia, ataque sobre Fidia.

Si se da el caso de un ataque, tira una runa. Si tienes éxito, uno de los atacados sobrevive y llega a Ridia o Fidia (la más cercana) si no hay nevadas de grado superior a tres. El superviviente habrá sufrido heridas del oso y un contagio del caos, lo que despertará el pánico. Puedes determinar la mutación al azar.

¿Y qué lleva a un oso a contagiarse por la temible fuerza del caos? ¿Acaso alguien ha estado experimentando este enigma con animales? ¿Quizá tuvo un combate con una criatura que ha escapado del más allá? ¿O es que su maldad interior es tan grande que ha creado esa fuerza dentro de su ser?

Sea lo que sea, sin duda tendrá consecuencias.

ACTITUD DE LAS PERSONAS

Deljorn y su grupo van a la caza del oso, pero no están del todo preparados. Llevan unos cuantos días siguiéndole la pista, pero quieren atacarlo en buenas circunstancias. Puedes asumir que al final del cuarto día lo atacarán, y morirán todos. El oso perderá entonces nueve puntos de vida.

Huicor el calvo estará bastante nervioso, en general. Los jugadores pueden haberlo calmado, o no. Si no lo han calmado, tira tres runas cada día. En caso de obtener no obtener aciertos, convocará a los agentes y empezará a preparar una huida de la región. Dos días después tendrá una discusión importante con Adrin III de la que seguirá un combate entre agentes de la corrección y partidarios del noble, fruto de la cual Huicor huirá

con unas cien personas, que morirán bajo las nevadas sucesivas, intentando salir.



En caso de que los personajes hayan llevado noticias de los ataques o que un superviviente llegue a Fidia, Huicor encabezará una busca y caza... ¡de los gunearos! Muchos de sus hombres llegarán destrozados por el frío, y morirán finalmente en combate contra los norteños, quienes a su vez resultarán heridos y abandonarán la región. El oso atacará Fidia sin defensas, y ocasionará una buena masacre.

VIAJAR POR LA REGIÓN

Desplazarse por la región nevada es problemático, pero permaneciendo en Fidia poco se arreglará. Lleva media jornada desplazarse de un punto a uno que esté pegado, y hay que realizar un chequeo de orientación de forma acorde al resultado de la tormenta. Intenta explicar muy bien a los jugadores el significado del fracaso mediante descripciones de la dureza de la región.

Es posible cruzar el río para ahorrar tiempo, pero es peligroso. Un personaje debe realizar un chequeo de escalada de dificultad cuatro para llegar al otro lado. El resto pueden cruzar por la cuerda que dispone, con dificultad dos.

Es posible utilizar la habilidad “rastreo” para localizar a los gunearos o al oso a partir de las granjas

atacadas. La dificultad para rastrear a los gunearos es de dos, y para localizar al oso es de tres. Pero hay que tener en cuenta que ellos no saben siquiera del oso, y hace falta superar un primer chequeo a ciegas para saber siquiera que hay un oso, o que los gunearos pasaron por ahí. Incrementa las dificultades de los chequeos en el valor de la tormenta más grande producida.



Describe la situación de las granjas como una masacre. Puedes hacer referencias al rojo de la sangre y al blanco de la nieve. Examinando la zona con un chequeo de detección (dificultad 4) los personajes sabrán que ha sido un animal. Realizando un análisis de los restos (medicina 4) podrán tener la misma información.

Se recomienda cronometrar las jornadas. Los jugadores deben sentir algo de presión del tiempo.

Los personajes irán recorriendo (presumiblemente) los pueblos y granjas de la zona. Puedes leer algunos de los siguientes rumores.

- ◆ Los gunearos están investigando la región porque son exploradores, y va a venir un ejército posteriormente. Todos vamos a morir.
- ◆ Los gunearos rezan a terribles dioses que exigen sacrificios.

Están en contra de que exista este pueblo porque es parte de un círculo sagrado de su diosa de la naturaleza.

◆ Esos gunearos son cazadores de lobos, he oído decir que honran a sus dioses cazándolos, y que han descendido de sus montañas para cazar a una manda nefasta. Es lo que he oído, no sé si será verdad.

◆ La otra noche el hijo de los Bargmen vio una figura como dos hombre de alta a altas horas de la noche (salía borracho de un bar).

◆ He escuchado que en esta región hay una maldición, y que recorrerá todas las granjas y todos los pueblos, y que todos moriremos.

◆ Por la noche escuché un ruido en el exterior.
◆ Salí con una lanza que conservo de los tiempos de la guerra, pues fui militar, y no vi nada, pero todas las noches el viento me trae rugidos extraños.

◆ El viejo Lifer decía que esto iba a pasar, que había visto una figura de más de doce pies de alta matar a uno de sus carneros. Nadie le escuchó entonces, y ahora está muerto.

DESENCADENANTES

Es posible tratar con los personajes principales.

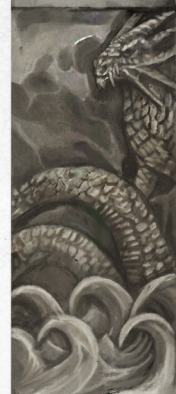
Es posible tener entendimiento con Huicor el calvo, quien estará receptivo en tanto que se comparta y comprenda sus estado de nervios. Sus fuerzas pueden ser utilizadas y desplazadas con tiento por parte de los jugadores.

El noble está cogido de pies y manos. La zona está aislada, así que no hay intervención posible del ejército.

Los gunearos serán hostiles a los personajes, pero no mucho. Si estos no demuestran ser unos descerebrados (recuerda que el esclavo Ebungr habla dormenio... y sobre todo lo escucha) los gunearos los aceptarán, y les permitirán descansar con ellos en tanto que no cometan ni un error. Si los jugadores son excepcionalmente comprensivos en su trato con ellos, y ellos mismos proponen unirse a la partida de caza, Deljorn aceptará.

Los jugadores puede investigar en Ridia, donde Guibalgr se recupera de una herida de una pelea de bar. Este les dibujará algo parecido a un oso y pronunciará palabras inentendibles en gunear.

Posiblemente los jugadores pasen por las granjas todavía no devastadas. Intenta explicar el miedo de sus habitantes, y sobre todo incluye información falsa



sobre eventos del pasado, leyendas, exageraciones e historias falsas, y de vez en cuando alguna auténtica.

CONSECUENCIAS

Si los personajes consiguen un resultado que de con el oso muerto, sea el que sea, podrán hacer un chequeo para adquirir a Adrin Aglazor como contacto.

Si algún personaje consigue tener una relación con Huicor el calvo, podrán realizar un chequeo para

adquirirlo como contacto. Si es positivo además Huicor ofrecerá a un agente de la corrección sobriño suyo (nivel 3) como seguidor.

Si los personajes se entienden con Deljorn, este se ofrecerá como contacto. Se además ve que algún personaje tiene buena relación con Ebungr le recomendará que vaya con él como seguidor (no como esclavo) considerando que es positivo que vuelva a Dormenia.



PERSONAJES NO JUGADORES

ADRIN AGLAZOR III

El gobernante de la región intenta sacar partido del lugar para salir de la región en cuanto pueda, a pesar de que su familia lleva tres generaciones en el lugar. Cose a la región a impuestos, y se salta el estanco de minas (tiene prohibido extraer hierro).

A Adrin le llega la noticia de que la granja de Lifes fue asaltada y destruida, y después la de que unos extranjeros gunearos montaron una bronca impresionante en una taberna de Fidía, por lo que ata cabos y pone una recompensa por sus cabezas, que es uno de los posibles hilos de entrada de la aventura.

La ficha que aparece en el manual como “Noble aprovechado” representa bien a Adrin.

NOBLE APROVECHADO



F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	0	Cob	3	0	5	0	Con
R	2	Per	0	Agu	10				
V	2	Luz	2	Rec	2				Nivel: 2 (0 en combate)
I	2	Osc	2	Ini	4				Artes: 1
L	2	Ele	2	Vid	6				Engañar: 2
P	2	SN	4	Est	0				Finanzas: 2
D	2								Hípica: 1
E	0								Historia: 2
									Interpretar: 1
									Leyes: 2
									Seducir: 1

Adrin vive preocupado por la situación de su marca, pero lo personaliza todo en sí mismo, y las preocupaciones de los lugareños de la región. Si habla de una granja, estará más preocupado por la producción local que por las vidas de las personas, y si habla de la ciudad lo hará como una extensión de su persona.

Estará dispuesto a pagar una generosa recompensa a los personajes por investigar los hechos (por ejemplo, treinta escudos por cabeza), y mucho más por acabar con los culpables (una corona por cabeza, o hasta dos si su forma de vida peligró).

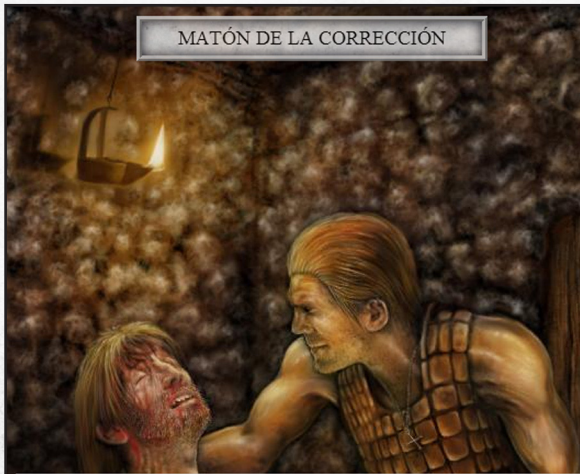
HUICOR EL CALVO

Nervioso agente de la corrección que, en ausencia de un corrector en la zona (ni lo hay, ni lo va a haber) está muy tentado de llamar a unos cuantos agentes en cuanto corra cualquier rumor de que aquello puede ser una herejía.

Si no se hace nada por evitarlo, en este caso cazarán a los gunearos por su cuenta (ver siguiente apartado).

La ficha que aparece en el manual como “Matón de la corrección” representa bien a Huicor el calvo.

MATÓN DE LA CORRECCIÓN



F	3	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	6	1	2	5	Con
R	2	Per	2	Agu	10				
V	2	Luz	1	Rec	2				Nivel: 1
I	1	Osc	1	Ini	4				Detección: 1
L	2	Ele	3	Vid	6				Historia: 1
P	2	SN	3	Est	6				Leyes: 1
D	1								Manejo de mangual: 2
E	0								Manejo de maza: 2
									Supervivencia: 1

Diestra: Maza ligera
Torso: Peto de cuero

Se trata de un hombre con más bien pocas luces que tiene tendencia a tomar decisiones erráticas momentáneas que pueden poner en peligro a toda la localidad.

Si se da el caso de que algún jugador muestra cierta comprensión con él, Huicor tendrá tendencia a cooperar, y si se trata de un personaje afiliado con la corrección incluso pedirá consejo en las situaciones de crisis.



ESPADA NEGRA

GUIBALGR

Se trata de un miembro de la partida de caza gunear que está en la región, y que organizó la pelea en Fidia. Fruto de ello ha sufrido una herida considerable y ha sido dejado en Ridia para que sea atendido por un médico local.

Guibalgr no habla ni un poco de dormenio, por lo que será poco posible que se comuniquen con los jugadores. Puede ser oportuno si haces dibujos de muy mala calidad, pero solo si se les ocurre a los jugadores.

La ficha que aparece en el manual como “Guerrero Eorleik” representa bien a Guibalgr.

GUERRERO EORLEIK



F 3	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo	
A 2	Cor	2	Cob	7	1	2	5	Con	
R 2	Per	4	Agu	10					
V 3	Luz	2	Rec	2				Nivel: 3	
I 2	Osc	2	Ini	5					
L 2	Ele	3	Vid	9				Manejo de mangual: 3	
P 2	SN	5	Est	8				Manejo de maza: 2	
D 2			Diestra: Maza ligera					Nadar / bucear: 2	
			Zurda: Escudo redondo					Orientación: 2	
E 1			Torso: Peto de cuero					Pesca: 2	
								Rastreo / caza: 2	

Guibalgr no es particularmente mala persona, pero es un hombre peligroso si se le presiona. De hecho, la pelea que originalmente organiza se produce porque algunos dormenios intentan estafarlo, algo bastante grave en su cultura.

Es poco probable que llegue a tener comunicación con los personajes, pero si llega a tenerla, ten en cuenta que Guibalgr no es amable con nadie en primera instancia, y solo con aquellos que sean respetuosos con él y su forma de vida podrá abrirse, lo cual no significa que vaya a ser delicado en ningún momento.


DELJORN

Se trata de un orgulloso guerrero gunear que lleva siguiendo a una criatura corrupta por el caos desde hace semanas. Se considera elegido por los dioses para acabar con esa criatura, a ese respecto ha reunido a otros tres guerreros (Guibalgr, Tornaldr y Ebungr).

Deljorn habla un poco de dormenio, pero muy poco: no más de veinte palabras. Además es terriblemente orgulloso y no tiene ningún interés en establecer comunicación con nadie que no sea gunear.

La ficha que aparece en el manual como “Guerrero del clan del oso” representa bien a Deljorn.

GUERRERO DEL CLAN DEL OSO



F 4	Con	1	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo	
A 2	Cor	2	Cob	8	2	3	8	Cor	
R 3	Per	2	Agu	15					
V 3	Luz	1	Rec	3				Nivel: 5 (4 en combate)	
I 2	Osc	1	Ini	6					
L 2	Ele	4	Vid	9				Escalada: 2	
								Historia: 3	
P 2	SN	4	Est	6				Manejo de espada: 3	
								Manejo de hacha: 4	
D 1			Diestra: Gran hacha gunear					Nadar / bucear: 2	
			Torso: Armadura completa de cuero					Orientación: 3	
E 2								Supervivencia: 2	

Deljorn es un orgulloso guerrero gunear cuyos valores comunales y personales chocan mucho con la forma de vida dormenia. Ha jurado por sus dioses acabar con el oso “Galdg”, y no aceptará ayuda en primera instancia. Si los personajes de los jugadores se ofrecen, intentará burlarlos, pero si insisten y se muestran dignos (incluyendo alguna muestra de fuerza y carácter) estará dispuesto a compartir la carga y afrontar juntos el combate, lo que es probablemente la mejor forma de afrontar la aventura.

TORNALDR

Se trata del cazador del grupo, y por lo tanto el guía en los entornos naturales. Debido a que tiene unas muy buenas habilidades de supervivencia y orientación, puede mantenerlos con vida en la situación de nevada continuada de la región.

Tornaldr es extremadamente silencioso y muy poco interesado en el trato con los humanos en general. No habla dormenio. Apenas habla gunear.

La ficha que aparece en el manual como "Cazador del clan" representa bien a Tornaldr.

CAZADOR DEL CLAN



F 2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A 3	Cor	2	Cob	4	3	4	4	Per
R 3	Per	2	Agu	15				
V 2	Luz	1	Rec	3				Nivel: 4
I 3	Osc	1	Ini	9				Detección: 1
L 1	Ele	2	Vid	6				Escalada: 3
P 2	SN	3	Est	4				Herbolaria / recolección: 3
D 1								Manejo de lanza: 2
E 1								Orientación: 3
								Rastreo / caza: 3
								Sigilo: 2
								Supervivencia: 3

Diestra: Lanza ligera
 Torso: Protección ligera de cuero

Tornaldr es un hombre de la naturaleza tanto por profesión como por vocación. Disfruta de la soledad mucho más que de la compañía de otros hombres, incluso aunque sean gunear. De hecho, en este caso acompaña a la misión por una decisión personal, no porque tenga un contrato o una vinculación personal con ninguno de sus integrantes.

Si acaso algún personaje elige sentarse a su lado en una guardia, cacería, o algo similar, y voluntariamente permanece callado sin decir absolutamente nada, Tornaldr tendrá algunas palabras con él, solamente sobre el clima, o la caza, pero a partir de entonces tendrá algo de empatía con el personaje (que no se traducirá en palabras).


EBUNGR

Ebungr era antes conodido como Ebunder, pues es un esclavo que Deljorn se apropió durante los asaltos a Dormenia. En la actualidad es el escudero leal de Deljorn, al que sigue a todas partes.

Ebungr habla dormenio, pero no lo hablará en presencia de Deljorn. Tiene un razonable sentido de la lealtad hacia este puesto que ha recibido un buen trato a lo largo de los años que ha pasado como esclavo. En la actualidad es, de hecho, un hombre libre.

La ficha que aparece en el manual como "Esclavo gunear" representa bien a Ebungr.

ESCLAVO ESCUDERO



F 2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	2	Cob	4	1	2	5	Con
R 2	Per	2	Agu	10				
V 2	Luz	1	Rec	2				Nivel: 2
I 2	Osc	1	Ini	5				Cocina: 1
L 2	Ele	2	Vid	6				Ganadería: 1
P 2	SN	3	Est	4				Manejo de maza: 2
D 1								Minería: 1
E 1								Orientación: 1
								Peletería: 2
								Pesca: 1
								Rastreo / caza: 1

Diestra: Maza ligera
 Torso: Protección ligera de cuero

Ten en cuenta que aunque Ebungr es un esclavo, el periodo de su vida que ha vivido en los clanes gunear ha sido para él mejor que el que vivió en dormenia. No tiene particular rencor contra Deljorn ni contra sus compañeros, por lo que aunque su origen y educación fue dormenia, tiene afinidad con la gente de los clanes.

Puede que los personajes cojan algo de confianza con Ebungr y acaben hablando un tanto del oso. Si alguno adquiere cierta intimidad con él, y tratan el tema de cómo pueden haberse desplazado tanto tiempo, puedes leer el siguiente texto.

"No es la primera vez que Deljorn se enfrenta a Galdg. Ya era un oso muy astuto cuando invierno tras invierno asaltaba las granjas de su clan, y llegó a matar a más de treinta carneros. Eso en las montañas es algo muy serio, no solo es un asunto de alimentación, ni siquiera es un asunto de orgullo, es algo de dignidad.

Además, Galdg dio muerte a Brunlder, el que fue el maestro de Deljorn. Este tuvo su enfrentamiento con Galdg cinco años después. Deljorn perdió el pulgar de la mano izquierda y perdió su hacha en el pecho del oso. Cómo la criatura sobrevivió a eso, es un misterio, pero para Deljorn ya era algo personal.

Las últimas granjas que atacó en el territorio del clan dejaron claro que Galdg había realizado una especie de pacto con fuerzas oscuras, pues ya no mataba por alimentarse, sino que lo hacía por un placer sádico. Los cadáveres que dejaba detrás de sí tenían la carne deformada, yo mismo he visto una oquedad como de un ojo en el brazo de un hombre muerto. No sabemos cómo llegó a alcanzar ese pacto, pero lo alcanzó.

Para Deljorn es un asunto de deber, algo que los dormienios no podemos entender bien. Va a cazar a ese oso, o seguramente muera en el proceso. Para el enfrentarse a ese terror es una cuestión más importante que vivir o morir."

GALDG

Se trata de un oso corrompido por el caos al que Deljorn ha jurado eliminar. Sus devaneos en pro de causar muerte y dolor lo han llevado muy rápidamente hacia el sur donde está sembrando mortandad.

Galdg ya era un oso particularmente astuto, pero el dolor causado por sus mutaciones lo ha llevado a extremar esa astucia asesina con la que mata personas y animales por igual. Su hostilidad ya no es el reflejo de la natural actitud de un depredador, sino que causa dolor en un no comprendido impulso por librarse del suyo propio.

Galdg tiene su propia ficha:

Galdg tiene dos mutaciones. Una de ellas le permite contar con más puntos de vida (ya incorporadas en su perfil). La segunda le permite arrojar un proyectil de oscuridad desde su boca que funciona de la siguiente forma:

Galdg puede activar esta cualidad especial después de resolver sus ataques convencionales. En este caso realiza un ataque extra con el proyectil de caos contra un oponente al que supere en iniciativa. Causa tres puntos de daño de tipo "oscuridad". Si el objetivo sufre daño debe realizar un chequeo de corrupción del caos.

Al realizar este ataque Galdg debe realizar un chequeo de "corrupción del caos", que en este caso se realiza arrojando cuatro runas. En caso de no obtener ningún éxito, Galdg muta más de lo que su estructura sobrenatural puede permitir y se convierte en una masa de carne.

GALDG



F	7	Con	2	Eva	1	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	3	Cob	1	0	4	6	Cor
R	3	Per	3	Agu	0*				
V	8	Luz	0	Rec	0*			Nivel: 8	
I	1	Osc	0	Ini	4				
L	1	Ele	7	Vid	36				Animal
P	2	SN	8	Est	0				Agresivo
D	0								Mutación protectora
E	2								Ataque instantáneo



ESPADA NEGRA
JUEGO DE ROL

SI TE HA GUSTADO SANGRE EN
LA NIEVE, PREPÁRATE PARA EL
OSCURO MÓDULO DE...

NOCHE DE PAZ