

Una semilla para DragonBane por Xavi Pastor

Aparece un cartel de "SE BUSCA" en la posada de los Tres Cuervos. Todo el mundo en Afueras habla de ello. Lo llaman "el forastero".

## Preguntando en la posada:

El Halfling llegó dos días antes del hurto y preguntaba efusivamente por un cristal mágico. A uno de los parroquianos, después de varias cervezas, le comentó que le permitiría conseguir todo lo que quisiera.

**SEMILLA:** Pueden ser los personajes mismos los que se encuentren con Fulrad bebiendo y descubrir esa inforamción con una tirada de PERSUASIÓN. Al regresar de su siguiente aventura encuentran el cartel y descubren lo que ha hecho su nuevo conocido.

A alguien le pareció verlo pasar por el molino en la desembocadura del rio Kummer, donde empiezan los pantanos

## La guardia de Afueras busca a un Halfling de nombre Fulrad

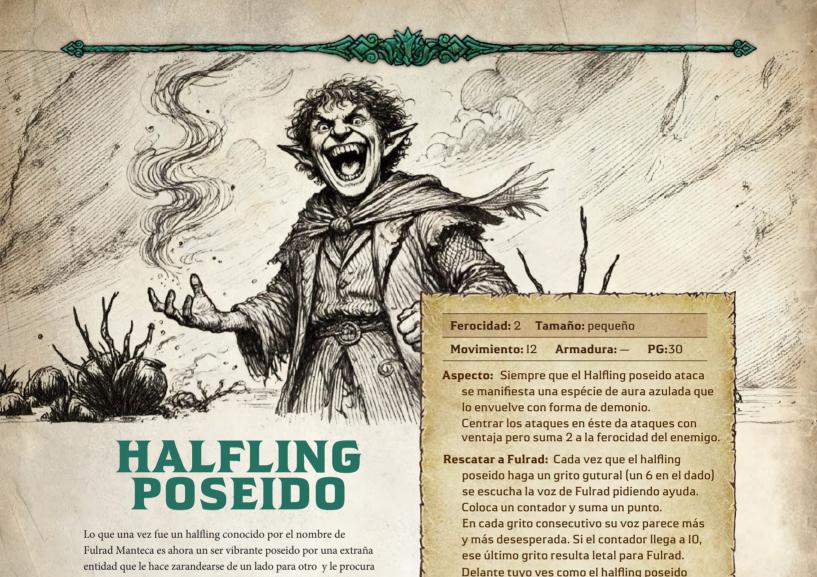
La guardia de Afueras busca a un Halfling de nombre Fulrad Manteca por hurto el pasado miércoles en la casa de Antiguedades de Agapeta

Cualquier información serà recompensada

## En la tienda de Antigüedades:

Parecen no estar muy preocupados. Agapeta te comenta que tan solo se llevó una antigua espada carcomida por el tiempo. Lo que realmente le preocupa es el destrozo que hizo en la tienda para conseguirla.





otorgándole una fuerza y resisténcia sobrenaturales. Derrotarlo en este estado puede liberarlo de su embrujo.

una mirada fiera y amenazadora. Una extraña aura recorre su cuerpo

ATAQUE DE MONSTRUO

estalla en mil pedazos. Fulrad ha muerto.

- I ¡Puño de piedra! Fulrad alza el puño que se recubre de un extraño color azulado y ataca al personaje más cercano, lanzándolo por los aires 2D8 metros y procurándole la misma cantidad de daño contundente
- 2 ¡Tentáculos! Fulrad alza el brazo y un destello azul aparece debajo de el último personaje que lo haya atacado Desde el suelo se levantan unos tentaculos de luz azulada que lo apresan. Cada turno podrá hacer una tirada de ATLETISMO para liberarse hasta que no la supere no podrá actuar. Puede intentarse ESQUIVAR.
- 3 ¡Relámpago! A Fulrad se le iluminan los ojos con un color azulado y extiende las manos hacia el último pesonaje que lo haya atacado y lanza un rayo. El personaje recibe 2D8 de daño. Si hay otro personaje cerca, recibe 2d6.
- 4 ¡Lanza! Fulrad cierra los ojos y apunta su dedo hacia el personaje más lejano y de la punta sale disparada una lanza azul de luz que va directa hacia este. Recibe 2dlO de daño perforante. Puede intentarse ESQUIVAR.
- 5 ¡Explosión! Fulrad se pone las manos en la cabeza, dolorido, y una aura azul se hace más evidente a su alrededor Ese aura empieza a expandirse y estalla en todas direcciones, causando 2d10 de daño cortante a todo el que esté a menos de 4m. El aura azul se recompondrá alrrededor de Fulrad durante su siguiente turno en el que no atacará.
- 6 ¡Grito gutural! Como si el mismísimo Fulrad Manteca gritara desde dentro de la bestia en la que se ha convertido lanza un grito aterrador. Todos los personajes jugadores a un radio de 10 metros sufren un ataque de miedo