

ROBO EN LA TIENDA DE ANTIGÜEDADES

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 información 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 río Kummer, donde empiezan los pantanos

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.

SE BUSCA



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

Cualquier información será recompensada



ROBO EN LA TIENDA DE ANTIGÜEDADES



HALFLING POSEIDO

Lo que una vez fue un halfling conocido por el nombre de Fulrad Manteca es ahora un ser vibrante poseído por una extraña entidad que le hace zarandearse de un lado para otro y le procura una mirada fiera y amenazadora. Una extraña aura recorre su cuerpo otorgándole una fuerza y resistencia sobrenaturales. Derrotarlo en este estado puede liberarlo de su embrujo.

Ferocidad: 2 **Tamaño:** pequeño

Movimiento: 12 **Armadura:** — **PG:** 30

Aspecto: Siempre que el Halfling poseído ataca se manifiesta una especie de aura azulada que lo envuelve con forma de demonio. Centrar los ataques en éste da ataques con ventaja pero suma 2 a la ferocidad del enemigo.

Rescatar a Fulrad: Cada vez que el halfling poseído haga un grito gutural (un 6 en el dado) se escucha la voz de Fulrad pidiendo ayuda. Coloca un contador y suma un punto. En cada grito consecutivo su voz parece más y más desesperada. Si el contador llega a 10, ese último grito resulta letal para Fulrad. Delante tuyo ves como el halfling poseído estalla en mil pedazos. Fulrad ha muerto.

ATAQUE DE MONSTRUO

- 1 **¡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 él. Desde el suelo se levantan unos tentáculos 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 personaje 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 2d10 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 alrededor 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