

LA MARCA DEL ESTE COMUNIDAD

¿Y la Navidad??

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 2 - 3



“Tras un año convulso, la ciudad de Marvalar espera con ansia el día 25 de Eburum, para que en el periodo navideño Santa traiga regalos y alegría a la capital. Pero no ocurre nada, la reina Virgidis II os convoca para salvar la Navidad, ¿acudiréis al llamado?”





¿¿Y la Navidad??

Créditos

Autor: Jorge González Conde

Maquetación: Anonimo

Ilustración de portada: Bing IA

Ilustraciones interiores: Bing IA

Dedicatoria: A la comunidad de la marca del este por ayudarme a continuar escribiendo aventuras:
A mi familia y mis amigos de siempre por el apoyo,



INTRODUCCION:

Aventura para 4-5 jugadores de nivel 2-3, si son menos se recomienda tener el máximo nivel y que el máster dote de algún objeto o pergamino al grupo. Esta aventura se desarrollará en “MUNDO NEVADO” un plano similar al de Vermigor, donde tiene su hogar Santa Klaus y donde desarrolla su actividad laboral y su magia.

RESUMEN DE LA PARTIDA

En todo Valion y en el resto del mundo conocido sin motivo aparente, ha habido un ambiente enrarecido, guerras fronterizas, problemas entre los nobles, una ingente cantidad de separaciones familiares, falta de devoción de según que dioses... y el colmo ha sido que el día 24 de Eburum (24 de diciembre) Santa Klaus no ha traído los regalos a ningún niño. La reina Virgidis II ha convocado a su consejo de urgencia para decidir qué hacer.

¿Pero qué ha pasado realmente? El año pasado cuando Santa se fue a hacer su trabajo un ser maligno llegó a Mundo Nevado y lo tomó, secuestro a Santa al volver y ha corrompido Mundo Nevado hasta tal punto que ha afectado al resto de mundos.

MUNDO NEVADO

Mundo Nevado, es una pequeña región en un plano distinto al de Valion. Es un paraje nevado, valga la redundancia, que tiene algo en el ambiente que transmite bondad, alegría y sosiego a quien lo visita. Su población consiste en una gran aldea conocida como Nivoria, y habitada por los Nevaditos, una especie de duendes, pero peluditos.

Cerca de la villa se encuentra la fábrica de Santa que es donde trabaja la mayoría de los nevaditos, en dicha fabrica

gracias a un intrincado conjunto de engranajes se crean desde la magia de Mundo Nevado los regalos de los niños buenos. Al lado de la granja está la cabaña de los Sres. Klaus, que es la típica cabañita idílica navideña.

Al otro extremo de la villa, se encuentra la cueva del hermano menor de Santa, el Grunther Klaus el Verde, digamos que no está en sintonía con su hermano mayor, pero le respeta y sobre todo quiere, así que cuando Santa está en Mundo Nevado no pueden verse, pero Grunther le vigila y protege 364 días al año el restante, la noche del 24 de Eburum, protege Mundo Nevado.

La fauna en este reino como herbívoros renos de los cuales alguno tiene capacidad de volar, esos los tiene el Sr Klaus bajo su protección; como carnívoros osos polares y osos cavernarios y de la flora podemos destacar los abetos, que forman casi el 100% de los árboles del Mundo y un arbusto muy extendido es el acebo.

NAVIDAD EN LA TIERRA DE VALION

Como se vive la navidad en la tierra de Valion, como en cualquier ciudad del mundo. Bajo el techo del hogar, junto al fuego que lo calienta alrededor de la mesa plagada de comida succulenta y rodeado de tus seres queridos. Viendo como los niños disfrutan de sus regalos y de la magia de la navidad.

Para Valion, Santa Klaus es una especie de mago-clérigo, cuyo poder radica en captar y transmitir toda la bondad del universo y desplegarla el día de Nochebuena, o 24 de Eburum, a lo largo y ancho del mundo conocido en forma de regalos que los niños buenos piden. Se transporta abriendo portales entre reinos. Y ha enseñado a algún mago y clérigo de alto nivel de la corte de la reina a comunicarse con él.

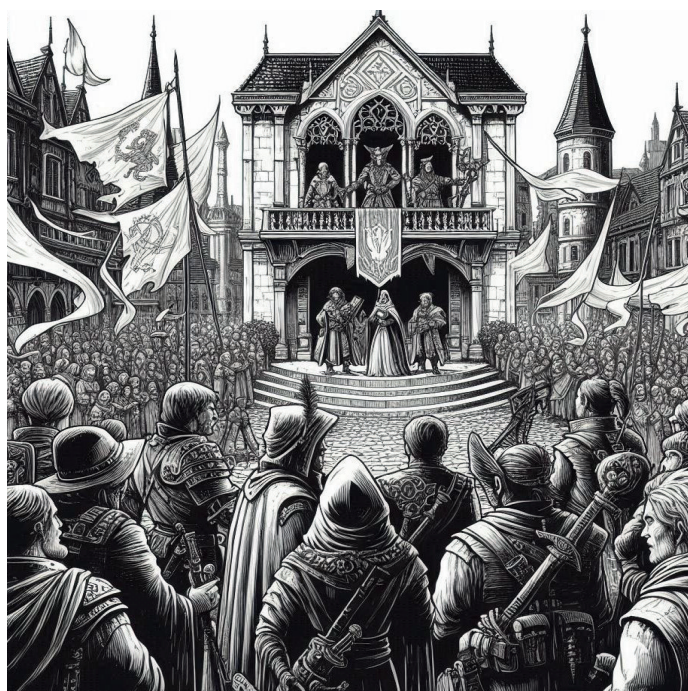


AVENTURA

Amanece el 25 de Eburum en Marvalar, pese a haber sido un año algo extraño ha habido muchos problemas políticos y militares, algún familiar vuestro se ha separado de su pareja, conocidos han perdido la fe en el dios que profesaban, esperáis que hoy sea un día de júbilo y bondad, como suele ocurrir todos los años, pero en cambio oís, desde vuestra posada, gritos y llantos de niños y el comienzo de un tumulto relativamente violento que se aproxima al palacio real.

Tras un tiempo, la reina sale a su balcón principal (desde donde emite discursos) y calma al burgo dirigiéndose a ellos, entre otras cosas promete solucionar el problema de los regalos y de la navidad antes de terminar el día.

A los pocos instantes, unos magos se aparecen detrás de vosotros y os invitan a acompañarlos por orden de la reina. (en este punto estaría bien saber si los aventureros están juntos o cada uno por su lado, eso si todos han oído a la reina hablar desde el balcón).



Os aparecéis, ante ella y el consejo. Si bien la reina es agradable, os da la “oportunidad” de ser grandes héroes del reino y salvar la navidad, se os expone la teoría de que algo le ha ocurrido a Santa Klaus, el rojo y por eso no ha podido obrar su magia.

Dice que todo lo que necesitéis para la misión lo pidáis y ella os lo proveerá. Una vez pertrechados, acudiréis al jardín real donde el gran archimago os indicará donde iréis y os mandará allí.

Ahora es el momento de que se pertrechen (mecánicamente, con las limitaciones que el master quiera poner, consiste en que cojan lo que quieran la reina se lo provee).

Obedeciendo ordenes os presentáis en el jardín real, en concreto en una explanada que está rodeada de columnas, ahí os espera el archimago junto a unos cuantos ayudantes. Empieza a hablar *“Mundo Nevado es un lugar frio, porque hay nieve, pero tu cuerpo experimenta una sensación de calidez no física sino sentimental, como si la bondad del ambiente calentase tu cuerpo, hay relativa luz tanto por el sol como por la luna cuando sale, siempre es luna llena y esta despejado de nubes.*

El portal os dejará en un bosque de abetos y de acebo tan verde que pensareis que es un truco de magia, pero están tan vivos que parece mágico, el olor además del frescor del bosque tiene trazas de chocolate caliente con canela, o galletas de jengibre, es decir olores muy hogareños y apacibles.

A unos 800 metros más o menos llegareis al borde del bosque y en un valle a unos 500 más veréis Nivoria, la única aldea que hay en Mundo Nevado, sus ciudadanos los nevaditos, son como duendes de aquí, pero peluditos. En las afueras hay granjas de renos y granjas agrícolas y prácticamente en una perfecta circunferencia se ven los hogares de los nevaditos, llegando a la plaza mayor donde se encuentra un gran abeto, siempre decorado con adornos navideños, el ayuntamiento/casa del alcalde y algún otro edificio gubernamental.

Trabajan en la fábrica de Santa, que estará relativamente cerca, la veréis sin lugar a duda, al lado de la fábrica está la casita de los Sres. Klaus. Y al otro extremo del valle, algo más alejado veréis una única montaña, con una cueva en la cima, es la cueva de Grunther Klaus, el Verde, se lleva algo mal con su hermano Santa, pero protege Mundo Nevado junto a él. Poco más puedo deciros porque no me acuerdo, espero os sea de utilidad.” Y tras decir esto, abre el portal.

El grupo pasa...pero encuentran un lugar lúgubre, sin ninguna luz tal y como les había indicado el archimago. El olor, es a humo y la sensación del cuerpo no es alegría ni bondad es desesperación y sufrimiento. Al este (por donde sale el sol) hay una luz anaranjada, el resto de las direcciones están sumidas en la oscuridad más absoluta.

Por la hora que es, puede que este amaneciendo, los horarios no son los mismos en todos los reinos.

Pero al llegar al borde del bosque, tal y como les indica el archimago, lo que ven es desolador. Nivoria, totalmente arrasada, alguna granja a las afueras ha sobrevivido y alguna casa suelta, el gran árbol está ardiendo, junto con parte de la ciudad y prácticamente el 100% de la aldea está destruida.

La descripción del terreno es idéntica a la referida por el archimago, hay una gran montaña con una cueva y al otro lado, algo más cerca de la aldea, una gran fábrica y a su lado una cabañita (desde la perspectiva actual parecen juntas, pero obviamente no lo están).

La fábrica, además del tamaño tiene otra diferencia con las que podéis conocer: las chimeneas no son del habitual gris, sino que son con los colores de los bastones de caramelo, el color no es el color ladrillo es un color de madera con tonos verdes y rojos, ahora parece desierta, los colores se pueden ver gracias al incendio de la aldea.

Las opciones son claras: ir a través del bosque lúgubre a la cueva tenebrosa, ir a una Nivoria destruida, o ir a la fábrica abandonada, pasando por el bosque... Justo antes de tomar una decisión de hacia dónde dirigirse, se oyen gritos desgarradores en el pueblo... (Pista para que los aventureros vayan a Nivoria).

La bajada será rápida, hay un camino algo descuidado, pero se nota que antes lo hubo, atravesarán las granjas de renos, donde no hay ningún animal, pero si se pueden sentir observados, aunque sin saber quién les observa realmente, tampoco se preocupan demasiado porque les urge llegar al origen de los gritos, que son prácticamente incesantes.

Nada más llegar a las casas, oyen otro grito muy similar al primero que los lleva directamente al gran abeto que ahora está ardiendo. Lo que ven mientras avanzan, son las casas destrozadas y saqueadas de los habitantes... nada más llegar a la plaza ven a 2 "goblin grises" (Duendes de Krampus), pegando a un ser peludito. Y a un par de lo que parecen ser crías de esta última especie, enjauladas, gritando y rogando que dejen de pegar a su papa... (en este punto si no caen deben recordar que son los nevaditos)



Si intervienen abiertamente, al poco se verán rodeados por otros 6 "goblin grises" y deberán combatir contra ellos en desventaja, sino buscar cualquier tipo de enfrentamiento, deja que jueguen eso si hay 8 enemigos, 2 que se ven y 6 que están patrullando, saqueando, lo que prefiera el máster para dar más sensación de que son seres viles. En el momento de que se den cuenta los seres que los aventureros han llegado, uno debe decir: *"Extranjeros, bien bien, eso significa que el plan del jefe ha dados sus frutos, tras esta noche su poder será ilimitado"*.

Tras el combate, atender al herido y liberar a las crías, y aparece una multitud de estos seres, los nevaditos. Se presenta uno haciéndose llamar el alcalde, sus pintas son de vivir en la calle, pero con ropa relativamente elegante por los girones de esta que tienen encima, y les cuenta que ha pasado, mientras os lleva a lo que era el ayuntamiento, tras agradecer la acción anterior...

"Cuando Santa se fue el año pasado a su labor, una gran nube negra apareció. De ella cayó un ser con cuernos y colmillos, ataviado como Santa, pero con un color distinto, negro, y durante unos instantes no hizo nada. Envié a un grupo de jóvenes se acercaron a ver que quería el extraño. Y los convirtió en los seres que acabáis de destruir, cosa que os agradecemos ya que no eran de los nuestros, ya no..."

Tras eso, tomó el pueblo. La Sra. Klaus intentó detenerle con los nevaditos que quedaban en la fábrica, pero no pudo, ella fue apresada tras recibir un dardo de muérdago (adormece a los Klaus) y sus empleados masacrados, pero no por los nevaditos convertidos (así los llamaban al principio), sino por unos seres que creó el malvado ser, unos muñecos

de nieve que atacaron sin piedad a nuestros conciudadanos. Grunther apareció con su mascota para proteger al pueblo. Al ver al líder del asalto se detuvo un segundo, cosa fatídica puesto que el ser con cuernos le atacó sin piedad asfixiándole con unas cadenas de hierro, diciendo adiós Grunther.

Al volver Santa todo estaba perdido, fue reducido sin mediar palabra por lo que pensaba que eran sus empleados cuando entró en su fábrica, como siempre hacia al volver. Le llevaron a la plaza del pueblo, donde el Abeto estaba en llamas, lo único que dijo al ver al extraño, que apareció con la mujer de Santa, fue... HERMANO ¿POR QUE? Y El “hermano de Santa” hizo desaparecer a la pareja. Se presentó como Krampus Klaus, el hermano mayor de la familia, dijo que fue desterrado por sus hermanos y ahora se ha cobrado la venganza, si alguien osa llevar la contraria lo destruirá, acabando con la mascota de Grunther y 5 nevaditos que intentaron ayudar a Santa al llegar.

Durante este año, un grupo de jóvenes consiguió proteger a los renos de Noel mandándolos al bosque, los tienen relativamente vigilados. Nivoria estaba controlado por los Duen-des de Krampus, que pasaron de ser nevaditos malos a esos seres sin pelo de color gris. Los muñecos de nieve patrullan el bosque y la zona. Algo ha hecho en la fábrica, pero no lo sabemos y debe vivir en la cueva de Grunther. Lamentamos no haber podido hacer más, pero miren como estamos. ¿Nos ayudarán?”



INFORMACION ADICIONAL QUE PUEDEN SACAR SI SE PREGUNTA

MUERDAGO

Si preguntan por el muérdago que durmió a la Sra. Klaus. “siempre les ha relajado, de hecho, lo usaban como infusiones para dormir, pero si se coje una rama de muérdago y se unta una baya de muérdago sobre la punta es un efectivo dardo, Grunther y Santa tenían varios preparados por si tenían algún enfrentamiento.”

UBICACIÓN DE LOS RENOS

Si preguntan por la ubicación de los renos de Santa, “uno de los jóvenes que los escondió os puede guiar, pero no tiene perdida. Siguiendo la vía principal hacia la cueva, a 150 metros dentro del bosque girar a la izquierda y en 50 metros los dejó ahí, que hay una cueva natural”. También os dicen “son inteligentes, no hablan nuestro idioma, pero lo entienden”.

DESCRIPCION SOMERA DE LA FABRICA

Si preguntan por la fábrica, “yo como alcalde nunca he ido, no obstante, tiene dos puertas, un gran portón en la fachada larga y otra pequeña que lleva al camino hacia el pueblo. Dentro, tiene una gran cadena de montaje y una máquina que prepara los juguetes según las cartas recibidas. Creo que tenía unos constructos que le ayudaban con las tareas más pesadas, pero no lo recuerdo bien”.

SI HAN OIDO ALGO MÁS

Si preguntan si han oído algo más a Krampus o a los seres “sí, pero no lo he entendido bien. Parece ser que Santa es muy poderoso, y necesita un año entero para acabar con él y tomar el control de Mundo Nevado. Si es así, quedan horas para evitarlo”.

Nota para el narrador

Ahora, la aventura se divide en las localizaciones. Siempre, repito siempre, KRAMPUS estará en la última sala de la última localización, ya sea LA CABAÑA, EL DESPACHO DE SANTA DE LA FABRICA O LA HABITACION DE LA PLANTA BAJA DE LA CUEVA. La situación se expondrá tras la descripción de todas las localizaciones, pero en resumidas cuentas está torturando a Santa y a su mujer, para dejarles débiles de cara a las 00.00 horas del día 26 de Eburum.



BOSQUE

Tal y como indican, los renos de Santa están entre un claro y una cueva que están a unos 200 metros del camino principal. Abetos y acebo por todos lados, pero como se ha descrito antes, no tienen un color verde ni un olor vivos, sino un verde muy apagado y un olor que empieza a ser nauseabundo. La cueva nace en la tierra y crece hacia el suelo.

Al entrar en el claro, veréis a 9 renos que están la mayoría dentro de la cueva, pero hay uno muy característico, Rudolph con su nariz roja que está vigilando. Al ver a los aventureros se pone en alerta, junto con otros dos.

Al poco de la entrada, veréis como Rudolph gira rápidamente la cabeza mirando encima de la cueva a un oso cavernario (este combate solo si le quieres dar como máster, más dramatismo a la historia) y para proteger a sus compañeros se sacrifica y es atacado directamente por el oso, quedando mal herido.



FABRICA

Siguiendo el camino de trabajo que hacían los nevaditos o por el bosque llegáis a la Fabrica, que es un grandísimo edificio con tonos verdes y rojos, el camino lleva a una puerta de acceso de tamaño estándar, y el bosque permite ver directamente el portón lateral, que está entreabierto.

Según os acercáis el edificio se hace más grande y podéis notar como claramente tiene dos plantas. También podéis ver a los vigilantes: dos muñecos de nieve con expresiones aterradoras andando, o mejor dicho deslizándose a la par.

En este punto podéis, intentar infiltraros o acabar con ellos buscando alguna estrategia, no sabéis si hay más por la zona o si hay algún tipo de enemigo más.

Dentro de la fábrica, en la planta baja (independientemente de por donde entréis) veréis una cadena de montaje, en donde hay una caja roja de regalo con dos espejos en los que pone “nada”, encima de los espejos en uno tiene un letrero que pone “nombre niño” y el otro “regalo”.

Se ve la escalera que sube a la planta de arriba que se compone de una pasarela con un gran ventanal traslucido, en el centro una puerta que tiene unas palabras “despacho”. Justo debajo de esa zona elevada, una sala en el mismo ni-



vel que la cadena de montaje que pone “Sala de Control”. En la sala de control, hay 4 fusibles. 3 con una R encima y un cuarto con una C.

En la planta baja, apagados hasta que alguien accede hay 3 constructos de madera y metal, con brazos articulados, cada uno de ellos tiene como una especie de ballesta de mano, y el otro es un brazo con una pinza. En la espalda tiene una gran bolsa y en la parte del abdomen una puerta, en la unión de ésta se puede ver una tira fina de tela de color amarillo y en el pecho un rollo de papel de envolver.

Una vez reducidos los constructos, al acceder a la planta superior se llega al despacho. Un espacio muy grande, con una mesita circular, con unas galletas rancias de jengibre rodeada de sillones en la parte central, en una pared parte de una de las dos chimeneas, que está abierta por la que antes se desprendería calor hacia el despacho.

Al otro lado de la chimenea abierta, está la mesa de trabajo de Santa, una mesa de trabajo estándar. En la mesa es donde tiene un vial con 3 dardos de muérdago en uno de los cajones. En la pared contraria a la puerta un ventanal, que permite ver el basto terreno nevado y la cabaña de los Klaus.

CABAÑA

La cabaña que se ve a lo lejos en Nivoría y desde el ventanal de la planta superior de la fábrica, es la típica cabañita idílica de películas navideñas, salvo que ahora está oscura por dentro y en vez de transmitir calor y paz, transmite frío y desasosiego.

La planta baja es diáfana, la divide parcialmente las escaleras que suben a la planta de arriba, consta de salón y de una amplia cocina. El salón, vestido con un abeto con todo tipo de decoraciones navideñas, una mesita baja rodeada por un sofá y dos sillones mirando a la chimenea que ahora está apagada.

La planta superior, casi se puede ver completamente desde la parte baja de las escaleras, consta de un aseo y de una habitación grande, donde hay una cama de grandes dimensiones, un armario empotrado con espejos y dos mesillas de noche, en una hay migas de galleta y en otras dos galletas de jengibre, rancias por el paso del tiempo.



CUEVA

Subiendo la pequeña montaña descrita anteriormente, llegáis a la cueva. La parte superior de la montaña es una gran roca que, por el paso del tiempo y de Grunther, se convirtió en su hogar, consistente en una oquedad en la piedra que permite el acceso al interior.

Antes de la entrada hay como un camino que la circunda, y se puede ver perfectamente la entrada que es un agujero bastante grande en la piedra, que permite ver en función de como de la luz el interior, que por lo que se puede ver es una gran sala. Hay algo escrito en los bordes de la piedra que hace de puerta.

En el exterior hay dos Frostys vigilando, haciendo una patrulla normal.

Una vez os hayáis desecho de los enemigos y os acerquéis a la cueva, veréis que está habitada por unos esqueletos (6). Y podréis leer bien las runas que hay en la cueva (es una mezcla entre élfico y enano y dice “*los guardianes dentro vivirán*”).

Una vez os enfrentéis a los esqueletos guardianes y hayáis acabado con ellos. Es tiempo de investigar la cueva. En la planta que veis, no hay nada reseñable es una gran sala abierta, hay unas oquedades para que los duendes de krampus descansasen y una fogata en el interior, ahora apagada. Hay dos escaleras que hacen un giro, descendiendo a otro nivel.

En la planta inferior, veis lo que creéis que era la habitación de Grunther, la actual residencia de Krampus según

lo indicado por el alcalde de Nivoria. Hay una mesa, con un tarro con 3 dardos de muérdago, una galleta de jengibre y un pergamino con un listado que reza “*Control Mundo Nevado con un vise; controlar Nivoria con otro vise; control fabrica y constructos otro vise; apresar hermano y cuñada otro vise, matar a Grunther con otro vise; esperar un año a que prácticamente no pueda tener poder Santa y el mío haya crecido lo suficiente vise y matar a hermano y cuñada (esperar a siguiente 26 de diciembre cuando no haya ápice de bondad en mundo nevado), sin vise*”.

En ese momento, al entrar lo que parece un armaio se cae y deja ver una salida de emergencia, consistente en una rampa, no muy empinada que llega hasta un lateral de la montaña unos metros debajo de la entrada de la cueva.

SITUACIÓN FINAL

Ya sea en el despacho de la fábrica, en la habitación de la cabaña o en la planta inferior de la cueva justo en la

Os ve llegar y tras hacer un ruido como de aprobación, da un último golpe a Santa y se gira a vosotros.

Se pone recto, al más alto de vosotros le saca una cabeza y es muy corpulento... y se dirige a vosotros “*Mis planes han debido dar sus frutos, si habéis venido extranjeros... jajaja (la risa más malévola a la que os hayáis enfrentado). Poco podéis hacer mi poder es casi ilimitado, como el de este de aquí*”, señalando a un Santa casi acabado. Huele (si hay algún caótico, lo notará), se ríe y continua “*Si alguno de vosotros quiere unirse a mí ahora es el momento, siempre recompensa a mis aliados*” Hace una pausa para ver que ocurre. (esto es decisión del propio jugador, si se quiere unir toca improvisar un poco)

Para el caso de que nadie se una, que es lo más normal que ocurra, Krampus se molestará y tras suspirar y mirarlos directamente a los ojos dirá de manera amenazante “*No voy a perder más el tiempo, iros de aquí o me veré obligado a actuar y os prometo que no os gustará*” No se moverá el grupo, y se iniciará el combate.

Una vez finalizado el enfrentamiento, si Krampus casi cae derrotado se irá diciendo “*lo habéis impedido esta vez, la próxima no tendréis tanta suerte*”. En el momento de irse Santa recupera de golpe todo su poder reestablece la situación, es decir, reconstruye mágicamente Nivoria, su fábrica y aparece su trineo lleno de regalos.

Cura a los aventureros y llevándolos a Marvalar les agradece salvar la navidad, le da una campanilla a cada uno, diciendo “*si alguna vez me necesitáis, hacedla sonar ho ho ho*” y les deja en el salón real junto con todos los regalos y una nota...

“*Gracias Majestad por enviarme a los salvadores de la Navidad, prometo que no volverá a ocurrir lo mismo y si sucede, ya sé a quién debo acudir*”

La reina os recompensa con 1500 Mo a cada uno, y con el deseo que cada uno solicite, y os nombra Caballeros del reino, Salvadores de la Navidad.



salida de emergencia, la situación siempre será esta.

Los Sres. Klaus muy demacrados y heridos siendo nuevamente golpeados por Krampus, ahora lo veis de cerca. Un abrigo como el de Santa, pero en color negro, con cuernos de carnero pelo pajizo gris y negro, colmillos por dientes y ojos rojos, bastante grande, lleva un saco en su espalda como si fuese una mochila, en su cinturón lleva una cadena de metal y en sus manos, golpeando con ellas a los Klaus unas varas de acebo... La Sra. Klaus y Santa solo gimen ya, no tienen fuerza para gritar de dolor.



ANTAGONISTAS

Oso cavernario

DG 5; PV 50; CA 15; ATAQUES- 2 zarpazos (2d4), mordisco (2d6); abrazo de oso (2d8); SALV- F. Moral 7 (menos huye).

Esqueleto guardián. (Nivel 3)

DG 3; PV 36; CA 13; ATAQUES- golpe 1d8+2; SALV- F. Moral maxima

Especial: Estos están en cueva de krampus, vigilándola por dentro. Básicamente si salen mueren ya que hay unas runas en el techo que en idioma local (parecido al élfico con enano...) ponen "Los guardianes dentro vivirán". En el interior de la cueva, vivirán hasta su eliminación.

Constructos (Nivel 5)

Son de madera con metal. Son grandotes. Con un brazo reparten caramelos entre los juguetes; con otro los cogen y empaquetan con su cuerpo, para terminar por meterles en su saca de la espalda

DG 5; PV 40; CA 15; ATAQUES: 1 golpea con el brazo (1d6)+4; 2 Disparo de caramelos (ráfaga arma de aliento o dispara 5 veces hasta recarga interna (inactivo un asalto) 1d4+4. Puede empaquetarte te agarra y empieza a empaquetar daño 1d12+4. SALV- F. Moral maxima

Especial: Si se destruyen, dentro, pero si no se desactivan vuelven con 50% de vida... y así hasta quedar a 0. Si se destruyen fuera de la fábrica son destruidos

Frostys (Nivel 5)

Muñecos de nieve terroríficos, con ojos rojos y una gran boca con colmillos de hielo...

DG 5; CA 12 (ojo si hay fuego CA 6); PV 30; ATAQUE- jabalina o bola de nieve 1d6+3 (si te dan 3 veces congelado, o daño de congelación si no se supera T CON). Crea en un turno dispara con otro. SALV F. Moral máxima. Especial, si se le ataca con fuego CA 6 y doble de daño.

Duendes de Krampus (goblins Nivel 3)

DG 3; PV 18; CA 15; ATAQUES- 1d6+2 (palos); SALV-F. Moral hasta caer la mitad de los miembros atacantes, si sacas menos de 6 en 1d12 huyen.

Galletas de Jengibre (Nivel 3)

Ultimo recurso de Krampus.

DG 3; PV 15; CA 13; ATAQUES 1d4 con caramelos y/o bastones de caramelo a modo cuchillo; SALV- F. Moral maxima

KRAMPUS, (Nivel 8)

Krampus es un ser del folclore Nórdico, junto a los otros PNJ de la aventura. Es una especie de demonio, pero para esta aventura lo hemos diseñado como un ser extraplanar, como sus hermanos. Del mismo modo que Santa tiene poderes mágicos bondadosos, Krampus los tiene nefandos. Vamos a considerarlo Druida o Clérigo, más que mago puesto que su magia es innata. Respecto a la magia, el máster es libre de añadir conjuros del manual, o de cualquier otro manual, u otro conjuro que se le ocurra, los siguientes conjuros los ha considerado este autor como referentes debido a su sencillez de explicar. Respecto al armamento de Krampus, cogiendo el modelo nórdico de este ser, se ha adaptado de manera lógica, siempre susceptible de cambios de mano del narrador de la partida. Sin más, empezamos con la explicación de estadísticas, magia y ataques físicos.

Dg 10, pv 60, ca 14, ataques 2 uno mágico y uno físico, salvación clérigo 10 y moral 12

MAGIA

Invocar serpientes: coge dos varas de acebo y crea dos serpientes de ellas. Serpientes básicas con las siguientes estadísticas (DG, PV, CA, Ataque, salvación y moral)

Cono de Frio (Conjuro mago/elfo nivel 5 Aventuras)

Crea ayudantes (o bien Frostys- necesita nieve en las cercanías- o bien Galletas de jengibre, si las mismas galletas que hay curiosamente en la estancia).

ARMA

VARA ACEBO: son simples varas de este arbusto, inflige 1d4 por vara (tiene encima 8)

CADENA DE HIERRO: una cadena de hierro con la que ataca a los niños muy malos, 1d8

ATAQUE ESPECIAL "METER EN EL SACO AL NIÑO MALO"

En una tirada enfrentada de fuerza, retendrá a un jugador y lo meterá en su saco si tiene éxito en la tirada, el saco está en su espalda y no puede salir del mismo la victima sino supera una tirada de fuerza.



¿¿Y la Navidad??