

# Oveja que bala...



**Coordinación Editorial:** Ismael de Felipe

**Autor:** José Manuel Palacios

**Ilustraciones:** Helena Bermejo

**Maquetación:** Vanessa García

**Corrección:** Francisco José Mansilla

Esta es una pequeña aventura que se desarrolla en Eisenerz, cerca que la ciudad de Wulfburgz. Se trata de una historia sencilla y bastante lineal en la que los Guardianes tienen que evitar un conflicto entre dos pequeñas villas al sur de las Montañas Brunnal.

La aventura está construida sobre la premisa presentada en el manual de Guardianes de Pandemonio, con un villano y una razón para que los personajes no puedan ignorarlo. Aunque la presencia de nuestro villano no será evidente hasta la mitad de la historia.

# Introducción

### Escena 1: Un favor a un viejo amigo...

Los personajes se encuentran en Eisenerz, en la casa capitular de Wulfburgz. Wulfburgz es una gran ciudad, de calles angostas empedradas y casas estrechas con tejados afilados de pizarra. Wulfburgz es una ciudad ruidosa y llena de vida donde pueden ocurrir muchas aventuras. A Wulfburgz se la conoce como La Ciudad de los Puentes, ya que tiene al menos 8 grandes puentes de piedra para salvar los numerosos afluentes del río Waldensee. La Casa Capitular se encuentra en una plaza en el barrio de los artesanos, al sur de la ciudad, cerca de la puerta de los Comerciantes y del puente del Herrscher (el nombre que le dan los eisenos al rey). La Casa Capitular está construida sobre las ruinas de una antigua residencia de un Edel (un noble), y en su interior hay varios patios, un museo, una zona de alojamientos, un jardín con estanque, un corral con animales de granja, y una biblioteca. Dicen que hay pasadizos secretos que llevan a otras partes de la ciudad e incluso fuera de ésta, pero eso podría ser solo un rumor... o no.

Los personajes se encuentran en la casa capitular. Pueden estar entrenando con otros pandas, estudiando en la biblioteca, meditando en el jardín o visitando la colección del museo, cuando son requeridos en el despacho de Yanik, el Meister (el oficial al cargo de la Casa Capitular). Un joven aprendiz les llevará una nota de Yanik para que acudan a su despacho lo antes posible. Yanik es un panda mayor que viste con ropa vistosa y elegante y lleva un fino mostacho que se curva de forma graciosa (parece ser que es miembro de una orden de caballería dedicada a los bigotes).

El despacho de Yanik está lleno de cosas curiosas, mapas, estatuillas, cascos, banderas... casi parece otro pequeño museo. Cuando los personajes lleguen a su despacho, Yanik está tomando una cerveza con un panda de su edad, con barba blanca, vestido con ropas de granjero. Ambos se levantarán a dar la bienvenida a los personajes y Yanik les presentará a su amigo. Servirán cerveza a los personajes y les ofrecerán un delicioso queso de oveja.

*—Compañeros, este es Detlef, es un viejo amigo y alcalde de la villa de Taunchen.*

Tras las presentaciones, Yanik informará a los personajes de que Detlef tiene un problema y ha pedido la ayuda de los Guardianes. Detlef tomará la palabra y explicará a los personajes la situación.

*—Taunchen es una pequeña villa al pie de las montañas Brunnal, en un pequeño valle llamado Munheim. Nos ganamos la vida como ganaderos y granjeros y nuestro queso es famoso en toda la región. Bueno, ya lo habéis probado... No estamos solos en el valle, a medio día de viaje está el pueblo de Nurembaum, con el que siempre hemos tenido una*

## Escena 2: Granjeros testarudos

relación cordial y rivalidad sana en la producción de queso. De hecho, todos los años por estas fechas organizamos juntos la Gran Feria del Queso y la Cerveza, una fiesta muy importante en la región.— Hará una pausa y beberá un poco. —El caso es que este año es posible que no haya fiesta, nuestros pueblos se han peleado. En las últimas semanas han estado desapareciendo ovejas. Nuestros ganaderos culpan a pastores de Nurembaum, y los pastores de Nurembaum dicen que nosotros les hemos quitado ovejas a ellos. Es de locos. El caso es que esos ganaderos son muy testarudos y duros de mollera y en vez de tratar de averiguar qué ha pasado, se han peleado ya un par de veces. He hablado con Mariska, la alcaldesa de Nurembaum y no queremos involucrar al Edel y que mande guardias. Así que decidimos pedirnos ayuda ¿Podrías ayudarnos a averiguar qué está pasando con las ovejas y salvar la amistad entre nuestros pueblos y de paso la Gran Feria?

Los personajes ya tienen una misión. Tras terminarse el estupendo queso y la cerveza, Yanik les encomendará partir a ayudar a los dos pueblos.

### Nudo

## Escena 2: Granjeros testarudos

Taunchen está a un día y medio de viaje por la carretera hacia el oeste. Los personajes se podrán alojar en el granero de una simpática familia amigos de Detlef al caer la noche, para continuar al amanecer y llegar antes del mediodía al pueblo.

El valle de Munheim está cubierto de verdes pastos y salpicado aquí y allí por alguna roca cubierta de musgo. A medida que se acercan al pueblo, Detlef se pone cada vez más nervioso. Si alguno de los personajes le pregunta, dirá que está inquieto.

*—No hemos visto ningún rebaño, me preocupa. Aceleremos el paso, por favor.*

La villa de Taunchen es una pequeña ciudad de unas 40 casas de piedra, con corrales y cercas de madera junto a un riachuelo y un molino. Hay una extraña tranquilidad en el ambiente, no se ve a nadie. Las ovejas están en los corrales, tranquilas.

Yanik murmurará enfadado:

*—¿Qué hacen aquí las ovejas? ¿Por qué no las han sacado al prado? Uy, me temo que esto no es nada bueno.*

Cuando los personajes alcancen la calle principal, verán que sólo hay ancianos y niños. Una panda regordeta con dos niños se acercará a ellos a la carrera gritando a pleno pulmón.

*—¡Señor alcalde! ¡Señor alcalde!*

Detlef correrá hacia ella.

—¿Qué ha pasado Yvette?

Yvette resollará y tras poner un crío en brazos de alguno de los personajes, se arremangará y explicará lo ocurrido.

—*Se han marchado casi todos a Nurembaum hace un rato para exigir que les devolvieran las ovejas. Ese viejo loco de Stern les ha convencido y han cogido las guadañas, las hoces y las azadas. ¡Alguien se va a hacer daño esta vez! ¡Tiene que hacer algo, señor alcalde!*

Detlef pedirá a los personajes que lo acompañen a la carrera hasta Nurembaum temiéndose que ocurra lo peor. Por el camino les comentará que Stern es uno de los ganaderos que ha perdido más ovejas, es un viejo cascarrabias que siempre está buscando problemas y tiene 7 hijos brutos y tontos como las piedras que hacen todo lo que él dice.

Los personajes llegarán al atardecer a Nurembaum. Nurembaum es un pequeño pueblo muy parecido a Taunchen, con pequeñas casitas de piedra con sus corrales y cercas de madera. verán antorchas y escucharán gritos en la plaza del pueblo y Detlef les llevará allí a la carrera.

## Escena 3: Alboroto en la plaza

Al llegar, verán que hay un gran alboroto, al menos un centenar de pandas con antorchas, horcas, hoces y guadañas, están enfrentados en dos bandos en la plaza. Mientras, una panda joven con un delantal de cuero y trenzas trata de separar a ambos bandos. Un panda viejo y muy delgado, rodeado de 7 pandas gigantones con cara de poco espabilados, la grita e increpa y parece que en cualquier momento va a estallar una pelea...

—*Esa es Mariska... y ese es el viejo Stern con sus hijos, ¡ay! Que esto se nos va de las manos. ¡Por favor, evitad la pelea!*

Evitar la pelea es claramente un Reto (ver el manual básico de *Guardianes de Pandemonio*). Para resolverlo, sugerimos 3 etapas: Conseguir la atención, aplacar a Stern y sus hijos, calmar los ánimos. Los siguientes Aspectos se aplican a la escena: “Ánimos caldeados”, “Multitud enfurecida”

Lo primero que los personajes deben hacer es conseguir que les escuchen, sin eso, no podrán hacer nada más. Para ello los personajes pueden hacer una demostración de fuerza, utilizar la magia, lanzar un elocuente discurso, tocar las campanas... o cualquier otra acción que se le ocurra. Deja que lleven a cabo su plan y dependiendo de lo que quieran hacer puedes solicitar una tirada u otorgarles un éxito. Por ejemplo: tocar las campanas del pueblo atraerá la atención inmediatamente y no requeriría una tirada, a menos que los personajes quieran alcanzar la campana con el disparo de una flecha claro...

## Escena 4: Investigando el prado

Una vez que los personajes sean el centro de atención, serán increpados por Stern y sus hijos, que los acusarán de entrometidos. Los personajes pueden tratar de convencer a Stern (Ataque social utilizando Mente contra Mente), o pueden directamente pelearse con él y sus hijos.

### *El Viejo Stern, Más sabe el diablo por viejo..., Gruñón y cascarrabias*



Cuerpo: 0    Mente: 1    Espíritu: 1

Estrés: 1  2

Puntos de Destino: 1

Recuperación: 1

### *Hijos de Stern, Grandote tontorrón*



Cuerpo: 1    Mente: 0    Espíritu: 1

Estrés: 2

Los hijos de Stern van armados con herramientas de granja que consideraremos armas medias, así que incrementa el daño que causen en 1 Aumento. Los hijos de Stern se dividirán en dos turbas, una formada por 4 hermanos y otra de 3 que protegerá a su padre. El viejo Stern se defenderá con su bastón (considéralo un arma ligera).

Con el principal agitador fuera de combate o calmado, habrá que apaciguar al resto de pandas. Lo mejor sería un buen discurso, pero los personajes pueden realizar una demostración de poder para amedrentarlos o separar a los grupos a la fuerza. De nuevo depende de ellos cómo realizar estas acciones y como DJ tendrás que solicitar una tirada o no dependiendo de su decisión.

Una vez calmados, los pandas decidirán regresar a sus casas un poco avergonzados por toda la situación y dejarán a los personajes con Detlef y Mariska.

## Escena 4: Investigando el prado

Los personajes y Detlef podrán quedarse en casa de Mariska, que les agradecerá mucho haber llegado justo a tiempo.

Mariska parece muy joven para ser alcaldesa, pero es resuelta y decidida. La casa de Mariska es acogedora y huele a lavanda. Está todo muy limpio y ordenado. Verán que Mariska tiene bastantes libros y que es una panda bastante culta.

Durante la cena, Mariska les pedirá que investiguen los prados y averigüen quién está robando las ovejas antes de que haya otra explosión de violencia, ella misma puede llevarles por la mañana.

Al día siguiente, tras un buen descanso, Mariska les preparará un copioso desayuno antes de llevarles al prado. Hay varias ovejas pastando y los personajes verán a los pastores vigilarlas con celo.

## Desenlace

Si preguntan a los pastores, les contarán que casi siempre se dan cuenta de que faltan ovejas al atardecer, después de llevar los rebaños al río para que beban.

Si los personajes buscan por la ribera, permíteles una prueba para Superar Obstáculo con una dificultad Normal (+1). Si lo consiguen verán unas huellas extrañas que se dirigen a un bosquecillo próximo. Cualquier personaje con un Aspecto relacionado con el rastro o la caza, o con conocimiento de monstruos, sabrá que son huellas de troll.

Los trolls son gigantes de piel gelatinosa, crueles y glotones, que suelen robar ganado... y a veces a algún panda despistado, para comérselo. Es muy posible que sea el responsable de todo lo que ha ocurrido.

Tal vez el plan de los personajes sea aguardar en la zona a ver si aparece el ladrón de ovejas, en ese caso, al atardecer, aparecerá el troll para robarlas.

En este caso, debes tener en cuenta si los personajes se esconden para sorprender al ladrón:

Si el troll les ve antes, volverá a su choza y se replanteará regresar a por una oveja al día siguiente.

Si es descubierto no negará sus robos y de hecho decidirá que puede variar su dieta con algún panda (es decir, los personajes) y tratará de capturar alguno para llevarlo a su casa. Usa las estadísticas del troll que encontrarás en la siguiente sección: La choza en el bosque.

La zona de la ribera posee los siguientes aspectos: “*Hierba alta*”, “*Troncos y juncos*”.

### El disfraz de oveja

Uno de los planes más astutos y quizás más divertidos, puede ser disfrazarse de ovejas y aguardar al ladrón en la ribera del río. Si los personajes quieren llevarlo a cabo, podrán conseguir toda la lana necesaria en Taunchen o en Nurembaum. En este caso, el troll confundirá a los personajes con ovejas y tratará de llevarse a alguno de ellos. Este plan puede proporcionar a los personajes un Aspecto de situación como “*Sorprendido*”, “*¡Estas ovejas hablan!*” o similar.

## Desenlace

### Escena 5: La choza en el bosque

Los personajes siguen el rastro del troll hasta una choza en el bosque. La choza es una cabaña destartalada en medio de un claro. Es de madera con el techo hecho de juncos y parece que en cualquier momento puede venirse abajo. El olor en las cercanías es nauseabundo, ya que los troll no suelen tener mucha higiene y está todo lleno de desperdicios y basura. En el exterior hay un corral con varias ovejas que ha estado robando de los ganaderos (ya se ha comido unas cuantas).

El troll posiblemente esté en su cabaña decidiendo cómo cocinar la siguiente oveja, si desea comerla estofada, asada, o tal vez incluso cruda. Así que será fácil que los personajes lo sorprendan. También pueden hacerle salir de la choza gritando o tendiéndole una trampa de algún tipo.

El troll, una vez vea que ha sido descubierto tratará de luchar con los pandas y capturarlos para devorarlos más tarde. Si todos los pandas quedan fuera de combate en esta lucha pueden despertar más tarde despojados de su equipo en el corral, atados a algún poste, y tener una oportunidad de huir. Tal vez para regresar más tarde con refuerzos.

Los alrededores de la choza tienen los Aspectos: “Maleza muy crecida”, “¡Esto parece un vertedero!”

## Escena 6: Epílogo

### Troll





**Cuerpo:** 4    **Mente:** 0    **Espíritu:** 0

**Estrés:** 1  2

**Consecuencias:** Leve 2   
Moderada 4

#### Proezas:

-  **Piel Gelatinosa:** El troll tiene una piel gelatinosa que le proporciona una protección equivalente a una armadura media (1 punto).
-  **Depredador Nato:** El troll gana un +2 a Atacar con su Atributo Cuerpo cuando lucha cuerpo a cuerpo con una presa.

**Aspectos:** Troll Repugnante, Gran Tamaño, No Demasiado Listo.

**Puntos de Destino:** 1

**Recuperación:** 1

Si el troll es derrotado, los personajes podrán llevar las ovejas de regreso. Los ganaderos estarán muy contentos y se mostrarán de acuerdo en dividir las ovejas supervivientes entre los dos pueblos y hacer las paces. Pedirán a los personajes que se queden allí para restablecerse de cualquier consecuencia (les proporcionarán cuidados y alimentos), y organizarán la Gran Feria pocos días después, para celebrar por todo lo alto que el ladrón de ovejas no volverá a molestarles. Los personajes serán los invitados de honor de la feria. Todos parecen contentos, menos el viejo Stern y sus hijos que irán gruñendo de acá para allá, pero sin causar más problemas.

## Fin