

Última Forsan



Las garras de San Lucífero

POR MAURO LONGO Y GIUSEPPE ROTONDO

Traducción y maquetación: E. de Andrés

Ilustración: Hans Holbein (*dominio público*)



This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com.

Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representaton or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product©2015, 2017 GG Studio, Ultima Forsan and all related marks and logos are trademarks of GG Studio. All Rights Reserved.

Ultima Forsan es publicado en España por HT Games Publishers.

Ultima Forsan

Las garras de San Lucífero



ventura demostrativa para Ultima Forsan realizada para la GioCoMix - Cagliari 2015. Adecuada para 3-5 héroes de rango Novato, todos puros o disfrazados como tales. Los

héroes son contratados por el prior de los Lucíferianos para dar caza a un religioso desaparecido, que ha robado algunos tesoros de la iglesia de San Lucífero. El grupo debe perseguir al fugitivo desde Cagliari hasta los confines de Barbagia.

(N.d.T: esta aventura está ambientada en Cerdeña y tiene numerosas referencias a los personajes del carnaval tradicional local y al patrimonio arqueológico existente, así como al suplemento Italia Macabra).

ANTECEDENTES PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

Desde hace un tiempo el hermano Matteone, un monje de la orden de los Lucíferianos, comenzó a notar algo extraño en la cámara de las reliquias de la cripta donde se establece su orden, pero solo había informado a su único amigo, el monje Camerino. Los restos de San Lucífero parecían moverse en el relicario y los huesos estaban "inquietos". Una noche, Matteone abrió el estuche y los huesos lo agarraron, contaminándolo con atramento. En lugar de entregarse al prior para recibir la buena muerte, Matteone, cuestionando su fe y la disciplina de su propia orden, le pidió a Camerino que lo ayudara, con la esperanza de sobrevivir a la Agonía y convertirse en infectado. Camerino, aun con mil dudas, accedió, ató a Matteone a su cama y lo cuidó sin que los demás monjes lo supieran, como si fuera un enfermo normal: si muriera al final de la Agonía, todavía habría tiempo para matarlo. En cambio, Matteone logró sobrevivir y los dos monjes inmediatamente atribuyeron este milagro a San Lucífero. Sin embargo, al convertirse Matteone en infectado, quedó sujeto a la expulsión inmediata en la isla. Sin consultar a Camerino, la noche siguiente, Matteone robó las reliquias del santo y escapó de la Cripta de

los Lucíferianos, dirigiéndose hacia Ulassai, el miserable pueblo abandonado de donde proviene el propio Matteone. Aquí el monje quiere ponerse en contacto con los pastores y los bandidos de la Barbagia, para poder refugiarse en sus montañas. Ulassai es, de hecho, la principal puerta de entrada a la Trigonía Barbagia y Matteone sabe que entrar en ese territorio es la mejor manera de ocultar su rastro.

Los héroes deben descubrir los movimientos del fugitivo en Cagliari, seguirlo hasta Ulassai y allí, entre antiguas ruinas, enfrentarse con los nuevos "aliados" de Matteone: los enviados de la Reina de los Muertos.

INTRODUCCIÓN

En el Cagliari Macabro de 1515, una de las congregaciones religiosas más importantes es la de los Lucíferianos, monjes dedicados a San Lucífero. El santo "portador de la luz" es considerado el patrón de *Accabadoras*, *Assogadores* y *Bardaneri* (ver *Italia Macabra*) y, en general, de todos aquellos que luchan contra los Muertos. Los lucíferianos también son una fraternidad de monjes que tratan con la buena muerte y administran los crematorios y los columbarios subterráneos de la ciudad.

Los héroes son contactados por el jefe de la fraternidad, el prior Saturnino, para una misión especial. Una noche, pasadas las horas de luz, los héroes entran en secreto en la Cripta de los Lucíferianos y son llevados en presencia de Saturnino.

El prior explica a los héroes que uno de sus monjes, el hermano Matteone, ha robado de la necrópolis subterránea de la orden una reliquia de gran importancia: nada menos que los huesos de San Lucífero. Si es debido a la locura o por traición a la orden, el prior no lo sabe, pero lo cierto es que no quiere llamar la atención de la gente de Cagliari y el juez de los Lucíferianos, a menudo acusado de ser casi una especie de nigromante. Por esta razón, la misión de los héroes debe ser absolutamente discreta:

Ultima Forsan

Las garras de San Lucífero

encontrar al hermano Matteone y traer las reliquias a la cripta de San Lucífero. El destino del ladrón no es realmente relevante: que los héroes lo eliminen o traigan en secreto no le importa a Saturnino, lo único realmente importante es que las reliquias se devuelvan con absoluta confidencialidad a la cripta. Por esta misión y por su discreción, los héroes serán recompensados con generosidad.

ESCENA 1

INVESTIGACIONES EN LA CRIPTA DE LOS LUCIFERIANOS

El complejo que alberga a los monjes de San Lucífero, aparte de una pequeña iglesia en superficie, es subterráneo y es llamado la "Cripta": nichos, habitaciones, áreas de trabajo e innumerables niveles de necrópolis excavados bajo de la ciudad, habitado por unos cien frailes. Las bibliotecas, salas de estudio y de oración, las morgues y los crematorios están iluminados por tenues lámparas y se ventilan a través de chimeneas estrechas y bien construidas. Es posible investigar en la Cripta o entre los luciferianos con extrema discreción.

Solo unos pocos monjes saben del robo y el prior no quiere que los frailes se alarmen. El prior presenta dos de sus monjes a los héroes, con la tarea secreta de no perderles de vista: Fabio, el químico principal, un joven monje "mujeriego" que no oculta sus pasatiempos más feos (o más bien, presume), y Prisco, miniaturista y bibliotecario jefe, un monje ogro, lisiado y farfullador, que odia a los jóvenes, a las mujeres y toda frivolidad.

Deja que los jugadores se adapten a sus personajes y pongan a prueba todas sus habilidades. Aquí hay algunas pistas que pueden encontrar:

- **Sala de las Reliquias:** abrir la caja del relicario parece haber sido muy fácil y el monje debe haberlo hecho sin demasiados problemas. Sin embargo, un aumento en una tirada de Notar muestra que hay marcas dentro de la caja. El prior esquivo cada pregunta sobre el tema dando

respuestas vagas e inconclusas: aparentemente, no sabe nada al respecto. Entre las otras reliquias hay algunos objetos sagrados de valor que sería mejor que los héroes no toquen. Sin embargo, si tienen éxito en una búsqueda específica y pueden distraer a sus cuidadores, pueden ser capaces de apropiarse de una dosis de Maná de los restos mortales de San Antíoco.

- **Habitación de Matteone:** la habitación parece despojada a conciencia de cualquier posesión y objeto interesante. Con un éxito en una tirada de Conocimiento (Plaga) o Sanar, se puede descubrir que algunas manchas oscuras debajo de la cama son restos de atramiento mal limpiados.

- **Hablar con los hermanos:** Matteone siempre ha sido un monje introvertido y silencioso, de orígenes humildes. Recientemente parece haber estado enfermo y pasó varios días en su habitación. Sólo su único amigo, el hermano Camerino, se acercaba a hacerle compañía. Matteone desapareció justo anoche, mientras estaba convaleciente.

- **Hermano Camerino:** un monje distante y tímido, que no quiere hablar de la historia por temor al prior, al cual no ha confesado nada. Se le puede convencer para que hable solo si Fabio y Prisco son alejados de alguna manera. En ese caso, con un éxito en Intimidación o Persuasión, revelará lo que sabe (ver *Antecedentes para el Director de Juego*: Camerino conoce y relaciona todos los hechos con la huida de Matteone). Finalmente, Camerino no sabe decir que pasa por la cabeza de Matteone, pero sabe que su hermano Fernando "Malagrema" es miembro de la Morra, el hampa organizada que controla el distrito más degradado de la ciudad.

Cuando los héroes descubren estos hechos, si aún no deciden abandonar la cripta, el prior interviene directamente, exhortándolos a no perder el tiempo y correr tras el fugitivo: ¡ciertamente Matteone no se esconde en la Cripta!

Ultima Forsan

Las garras de San Lucífero

HERMANO LUCIFERIANO

Puedes usar la tabla de Personalidad de Savage Worlds para caracterizar a los frailes de manera individual. Cada fraile conoce al menos una profesión (minero, sanador, etc.).

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Conocimiento (Oficio) d6, Notar d6, Pelear d4.

Paso 6; Parada 4; Dureza: 5.

Equipo: Daga (Fue+d4) u otro arma improvisada.

ESCENA 2 LA MORRA

Nota: si la duración de la partida se alarga y tienes que acortar la aventura, Camerino puede decirle a los héroes que Malagrema y Matteone son de Ulassai y que Matteone le ha confiado que se dirige a su pueblo natal. Salta esta escena y ve directamente a la Escena 3.

"La Morra" es el término genérico para referirse al inframundo de los barrios pobres de Cagliari. La Morra no está organizada, sino que está formada por varias bandas pequeñas e independientes administradas por líderes locales, cada una de las cuales tiende a demostrar ser "más dura" que todas las demás. En la ciudad, la Morra maneja el juego (incluido el juego de la Morra, del cual toma su nombre: el único juego que se puede hacer sin dados ni cartas, para no ser descubierto durante las búsquedas de los guardias), la extorsión, la protección y el contrabando, y no quieren que nadie meta la nariz en sus asuntos. Si los héroes están buscando a "Malagrema" por lo que sea, es necesario superar Callejear con al menos un éxito y una buena partida ganada a la morra o un generoso "soborno" en forma de rondas de licor de mirto o "préstamos" de dinero. Si los héroes no obtienen al menos un aumento o no juegan bien sus cartas, pronto estarán rodeados por un montón de "furonos", pícaros callejeros y carne de galera, que intentan darles una paliza,

probablemente atraídos por la perspectiva de echar mano a su equipo.

Los furones no tienen la intención de morir hoy, y cada vez que uno de ellos es eliminado, tienen que hacer una tirada de grupo de Espíritu: siguen luchando solo si superan la tirada. De lo contrario, se dan por vencidos e intentan escapar. Es posible obtener la información necesaria de aquellos que se han rendido o no pueden escapar porque están inconscientes.,

FURONE

(2 por héroe)

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Callejear d6, Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d4, Pelear d6, Sigilo d6.

Carisma: -2; **Paso 6; Parada:** 5; **Dureza:** 6 (1).

Desventajas: suele ser Avaricioso y, a menudo, Canalla.

Equipo: Armadura de cuero; espada corta o arma similar: Fue+d6).

Si los héroes derrotan a los rufianes, con una tirada de Intimidación o Persuasión pueden saber cuál es la situación de "Malagrema" y Matteone: consulta la siguiente escena. Incluso si no hubiera supervivientes entre los furones, los héroes ahora son demasiado trabajo para otros ladrones: rápidamente se corre la voz de su peligrosidad y nadie más tiene la intención de interponerse en su camino.

ESCENA 3 HACIA BARBAGIA

De las palabras de los ladrones (o de Camerino), los héroes descubren que Matteone se reunió con su hermano "Malagrema" en los callejones más oscuros de Cagliari y le pidió ayuda. Aún unidos por un fuerte vínculo, los dos partieron de regreso a su lugar de origen: Ulassai, en la frontera con el territorio más aislado del Reino: la Barbagia.

Ultima Forsan

Las garras de San Lucífero

El viaje de los héroes es ahora una persecución en la que parten con al menos un día completo de desventaja. Matteone y Malagrema se mueven a pie, pero conocen los caminos más secretos y escondidos del interior del país y se mueven por sendas y pasos que no pueden ser usados a caballo.

Los héroes pueden elegir entre tomar la ruta más corta y directa a Ulassai, o perseguir a los fugitivos por los caminos empinados que están usando:

» Si los héroes eligen la persecución, cada medio día de viaje deben tirar Seguir rastros hasta que obtengan 5 Avances, como se explica a continuación. Pueden utilizar contadores para llevar la cuenta de los avances.

Primero deben hacer una tirada de grupo de Seguir rastros (pueden usar el dado más alto entre los personajes del grupo):

- Si fallan, sufren un Retraso (consulta Ultima Forsan, en el apartado "Viajes y Encuentros") y deben pasar una tirada de grupo de Supervivencia para no obtener -1 en el total de los avances (pueden usar el dado más alto entre los personajes en el grupo);
- Si superan la tirada para Seguir rastros, ahora deben realizar una tirada de Agilidad de grupo (en este caso, deben usar el dado más bajo entre los personajes del grupo):

- Si tienen éxito, obtienen un avance total de +1, con un +1 adicional si hay aumentos.
- Si la tirada de Agilidad es en cambio un fallo, tira 1d6 y compara el resultado de la siguiente manera:

1-3 - Retraso: Un río desbordado, un puente colapsado o una maraña de vegetación imposible de cruzar: deben pasar una tirada de grupo de Supervivencia (con el dado más alto del grupo) para no obtener -1 en el total de Avances.

4 - Deslizamiento de tierra: la peor de las suertes, los héroes corren el riesgo de resultar heridos. ¡Cada personaje debe hacer una tirada de Agilidad para evitar 2d6 de daño!

5-6 - Clima adverso: estamos al comienzo del verano, en las montañas: los héroes deben resistir el Calor tal y como se describe en la sección Peligros de Savage Worlds.

Tan pronto como los héroes consigan 5 Avances, continúa con la siguiente escena.

» Si los héroes eligen la ruta más directa, cabalgarán o marcharán por las rutas seguras del Reino... al menos hasta que alcancen la Trigonía Barbagia. Aquí la calzada se interrumpe y solo hay caminos de tierra que suben hasta Ulassai. Recientemente, esta zona ha sufrido un Pandemonio y, en algún momento, los héroes se encuentran en pleno yermo, a un par de kilómetros de Ulassai. Saca una carta para un Encuentro en los Yermos (Ultima Forsan, "Viajes y encuentros", página 99) y considera que el encuentro o incidente ocurre con cualquier carta, excepto 2, 3, 4 y 5.

ESCENA 4

AJUSTE DE CUENTAS EN ULASSAI

Tanto si los héroes han llegado a Ulassai persiguiendo a los dos hermanos fugitivos o por los caminos del reino, el paisaje que se encuentran ahora es desolador. La aldea de Ulassai está completamente desierta y se pueden ver signos de batalla y piras de cadáveres, quizás de hace unas pocas semanas. Los héroes pueden haberlo escuchado en el camino: Ulassai fue atacado por los Muertos hace algún tiempo y ahora es un pueblo abandonado.

Sin embargo, mirando un poco a su alrededor (Seguir rastros, Notar, Supervivencia, Intimidar a un hosco pastor errante) será bastante fácil descubrir que hay "movimiento" río arriba de la aldea, y el grupo entra en plena Barbagia, fuera de cualquier senda o camino. Mientras avanzan hacia el norte, finalmente encuentran a los fugitivos, aproximadamente a un kilómetro de distancia, dirigiéndose al lugar donde tienen la intención de encontrarse con un "guía" que puede llevarlos ante la Reina de los Muertos para refugiarse en su "corte".

Ultima Forsan

Las garras de San Lucífero

Los héroes pronto los alcanzan y entre las ruinas antiguas se lleva a cabo la escena final (ver las páginas siguientes).

HERMANO MATTEONE

Convertido en infectado hace poco, este monje se encuentra débil, dolorido y mareado y no constituye un enemigo de gran peligro, pero cuando es atacado extrae dos brazos humanos esqueléticos cubiertos con atramento, contraídos y acabados en garras, y los usa como armas. Utiliza las estadísticas de una persona común, pero es un Comodín.

Las "garras de San Lucífero" cuando se usan como arma causan Fue+d4 y pueden contagiar con atramento.

Raza: infectado.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Conocimiento (Religión) d6, Notar d6, Pelear d4.

Paso 6; Parada 4; Dureza: 5.

Equipo: las dos garras de San Lucífero: Fue+d4. Un personaje golpeado por la garra es contagiado por la Plaga como si fuera golpeado por un Muerto: así que usa la tabla Mordiscos y arañazos.

MALAGREMA

Malagrema es un criminal empedernido y un matón peligroso, que hará todo lo posible para salvar y defender a su hermano. Si está acorralado, aceptará un acuerdo, siempre que él y su hermano puedan escapar.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.

Habilidades: Callejear d6, Disparar d6, Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d6.

Paso 6; Parada 6; Dureza: 6(1).

Desventajas: Avaricioso.

Equipo: Armadura de cuero (torso), hacha (Fue+d6), daga (Fue+d4), pistola de chispa

(alcance: 5/10/20; daño 2d6+1; CdF 1; 2 acciones para recargar), bolsa 10 disparos; 2d20 florines.

EPÍLOGO

Eliminado el "guía" de los dos fugitivos y los enemigos del combate final, los héroes pueden ponerse duros y eliminar también a Matteone y a su hermano, para después devolver las reliquias del prior de los luciferianos, o escuchar los motivos de Matteone. Después de todo, el fraile solo quiere poder "vivir", incluso como infectado, y no pide nada más que poder esconderse en algún lugar de la Barbagia, quizás refugiándose en la corte de los pastores o de la legendaria Reina de los Muertos. El robo de las reliquias era solo una manera de tener algo de "valor" para ganar el favor de los Réprobos de Barbagia. Después de todo, no es tan normal que las reliquias "de un Santo" sean en realidad Oprobios. Probablemente, insinúa Matteone, debieron contaminarse de alguna forma y el prior decidió mantenerlo oculto para evitar que la orden de los luciferinos se viera desprestigiada.

"Pero, ¿qué clase de hombre es este? ¿Crees que es digno de estar a cargo de una orden religiosa? Si no fuera por sus secretos, no me hubiera vuelto así ... un monstruo ..."

Ahora los héroes deciden cómo proceder. Tal vez puedan hacer la vista gorda y regresar con las reliquias informando de la muerte del fugitivo o pueden seguir a los dos al corazón de Barbagia, o incluso acusar oficialmente al prior. En cualquier caso, ¡por ahora la aventura termina aquí!

Ultima Forsan

Las garras de San Lucífero

ESCENARIO DEL COMBATE FINAL

La región de Ulassai está llena de ruinas de antigüedad ancestral y hay muchos peligros que podrían esconderse en el lugar elegido por los fugitivos para reunirse con quienes pueden llevarlos ante la Reina de los Muertos. Elige o determina aleatoriamente el lugar de la batalla final.

Ten en cuenta que a grandes rasgos se presentan en orden de dificultad creciente.

1. **Aldea nurágica:** esta aglomeración de ruinas se ha reorganizado durante años y alberga una pequeña comunidad de bandidos, pastores y montañeses, dispuesta a hablar con los dos hermanos fugitivos. A los dos adversarios se les agregan varios bandidos, liderados por Pollieri, bandido veterano Comodín (su líder y el guía escogido). También considera que la aldea, formada por edificios y ruinas, tiene muchas zonas de Cobertura Ligera (-1), Media (-2), y Pesada (-4), que los héroes y sus enemigos pueden aprovechar. También recuerda de todos modos que los bandidos no tienen intención de ser exterminados y con cada baja su líder debe pasar una tirada de Espíritu, de lo contrario, ¡sus jefes se rinden o huyen!

BANDIDOS

(uno por héroe)

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6, Seguir rastros d4, Sigilo d6, Supervivencia d6, Trepar d4.

Carisma: -2; **Paso 6; Parada: 5; Dureza:** 6 (1).

Desventajas: suele ser Avaricioso y, a menudo, Canalla.

Equipo: Armadura de cuero, varios tipos de armas (Fue+d6).

FRIDELICU POLLIERI, BANDIDO VETERANO

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Disparar d8, Intimidar d8, Lanzar d8, Notar d8, Pelear d10, Persuasión d6, Provocar d8, Seguir rastros d6, Sigilo d8, Supervivencia d6.

Carisma: -2; **Paso 6; Parada: 7; Dureza:** 7 (1).

Desventajas: Canalla.

Ventajas: Leñador.

Equipo: Armadura de cuero, hacha (Fue+d6), arcabuz (alcance: 5/10/20; daño: 1-3d6; CdF 1; +2 a Disparar).

2. **Nuraghe aislado:** esta torre con paredes sólidas es utilizada como residencia y "prisión" por un Omadore, un réprobo guardián de Muertos, que lleva con una correa 2 Mamutones, y está listo para liberarlos contra los héroes. El réprobo es el guía elegido y es un bandido veterano Comodín. Además, el nuraghe está iluminado únicamente por dos velas: todos los ataques a distancia sufren una penalización de -2, a menos que los héroes lleven al menos una linterna, o utilicen una de las velas para prender fuego a los enseres que abarrotan la estancia (creando otro peligro). El interior del nuraghe es bajo, estrecho y está abarrotado de mesas, sillas y otros muebles: las armas de asta sufren una penalización de -1 a los ataques.

OMADORE

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Intimidar d8, Lanzar d8, Notar d8, Pelear d8, Persuasión d6, Provocar d8, Seguir rastros d6, Sigilo d8, Supervivencia d6.

Carisma: -2; **Paso 6; Parada: 6; Dureza:** 7 (1).

Ventajas: *Assogadore*, Réprobo.

Equipo: Armadura de cuero; 5 dagas (Fue+d4; alcance 3/6/12); cuerda de *Assogadore*.

Ultima Forsan

Las garras de San Lucífero

MAMUTONE (2)

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (M), Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Notar d4, Pelear d8, Tregar d4.

Paso 6; Parada: 5; Dureza: 8 (1).

Capacidades especiales:

- **Armadura:** pieles y máscaras que dan a los Mamutones +1 Armadura en todo el cuerpo.
- **Garras/mordisco:** Fue+d6.
- **Frenesí mejorado:** un Mamutone puede realizar dos ataques de Pelear sin penalizaciones.
- **Muerto:** la criatura posee todas las capacidades especiales de los Muertos.
- **Miedo:** aquellos que no conocen la verdadera naturaleza de estas criaturas pueden aterrorizarse fácilmente, confundiéndoles con monstruos o demonios y, por lo tanto, deben hacer una tirada de miedo.

3. **Domus de janas:** en estas tumbas excavadas en la montaña vive una cruel Istria, una bruja bárbara que atrapa muertos. Es la guía designada y un Comodín: considérala una Nigromante experta, que tiene un Espantajo (ver *Italia Macabra*) llamado "Su Orcu" como sirviente. Además, las tumbas están mal iluminadas y son irregulares. Una sola linterna ilumina una pequeña porción (-1 a ataques a distancia). La bruja y el espantajo pueden aprovechar la cobertura del entorno (-2 a ataques a distancia), y cada vez que un héroe obtenga una carta de acción de tréboles y se mueve, debe hacer una tirada de Notar para no caer en un hoyo o tropezar, sufriendo 2d4 de daño.

GRATHIELLA, ISTRIA

La vieja y jorobada Grathiella es una infectada en cuerpo y alma y odia a casi todo. Si ve que la situación se vuelve contra ella, usará *disfraz* para aparecer como una joven indefensa (no es tan vieja y jorobada como quiere hacer creer).

Raza: infectada.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d8.

Habilidades: Callejear d6, Conocimiento (Plaga) d8, Nigromancia d8, Notar d8, Pelear d6, Persuasión d6.

Carisma -4; Paso 6; Parada: 6 (1); Dureza: 6.

Desventajas: Canalla, Fea.

Ventajas: Trasfondo Arcano (Nigromancia); Confundir a la Progenie.

Equipo: Bastón (Fue+d4, 2 manos, Parada +1).

Poderes: *desvío* (vestido con huesos, tiras de cuero y baratijas varias, como por Brujería); *miedo* (como por Brujería, usa el eco de la caverna para aterrorizar); *disfraz* (maquillaje y telas de colores, que utiliza para tratar de hacerse pasar por una joven plebeya, Monda, secuestrada por la bruja).

SU ORCU, ESPANTAJO

Su Orcu lucha con cabeza, tratando de neutralizar a quienes amenazan a Grathiella. Es un hombre grande y musculoso, de porte erguido y la mirada fija. Las carnes putrefactas están cubiertas por pelo denso y polvo negro (simple hollín).

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Notar d6, Pelear d8, Sigilo d4, Tregar d4.

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 8.

Capacidades especiales:

- **A la garganta:** cuando luchan desarmados, los Espantajos van a por los puntos débiles del oponente de forma instintiva. Con un aumento en su tirada de ataque golpearán en la localización con menos armadura del blanco.
- **Armas:** los Espantajos pueden usar armas, pero rara vez las consiguen.
- **Garras/mordisco:** Fue+d4.

Ultima Forsan

Las garras de San Lucífero

- **Resistente:** si un Espantajo está Aturdido, un segundo resultado de Aturdido no causa una herida.
- **Frenesí mejorado:** el Espantajo puede realizar dos ataques de Pelear sin penalizaciones.
- **Muerto:** la criatura posee todas las capacidades especiales de los Muertos, menos Ansia Ciega y Muerte Cerebral.

4. **Tumba de los Gigantes:** frente a este sepulcro prehistórico hay un espacio delimitado por losas, donde tiene lugar el encuentro. Aquí también el guía designado es la Istria. Esta vez, sin embargo, su "siervo" es un Furiápodo que emerge de la boca abierta del sepulcro como un horrendo ciempiés hecho de huesos, seguido de Carcasas que continúan saliendo hasta la muerte de la Istria. En la primera ronda, emergen 4, y en cada ronda sucesiva salen del sepulcro 1d3 Carcasas más. Algunas losas de piedra tienen más de un metro de altura y ofrecen una cobertura total a los que se escondan detrás de ellas (Grathiella, por ejemplo).

GRATHIELLA, ISTRIA

Ver arriba.

FURIÁPODO

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Notar d4, Pelear d8, Tregar d8.

Paso: 8; **Parada:** 5; **Dureza:** 10.

Capacidades especiales:

- **Garras/mordisco:** Fue+d6. Gracias a sus múltiples extremidades, un furiápodo puede atacar hasta a seis criaturas cercanas como acción.
- **Muerto:** la criatura posee todas las capacidades especiales de los Muertos.
- **Miedo:** quien vea por primera vez esta abominación debe realizar una prueba de miedo.
- **Tamaño +2:** un Furiápodo es tan grande como un caballo.

CARCASA

(4, más 1d3 cada ronda mientras Grathiella siga viva)

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (M), Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d4.

Habilidades: Pelear d4.

Paso: 4; **Parada:** 3; **Dureza:** 6.

Capacidades especiales:

- **Garras/mordisco:** Fue+d4.
- **Paso desgarbado:** no pueden correr.
- **Muerto:** la criatura posee todas las capacidades especiales de los Muertos.

N.d.T.: si no dispones del suplemento Italia Macabra, un Matutone es equivalente a una Furia mientras que un Espantajo es similar a un Poseso, con los cambios que aparecen en el perfil.

Assogadore es una ventaja profesional que describe un estilo de combate que utiliza una soga para inmovilizar a los enemigos. Puedes representarlo mediante la capacidad de realizar Trucos utilizando la habilidad de Lanzar, con alcance 6.