

# BAKORUM DE LAS SOMBRAS

Aventura corta para Savage Worlds en la Era Hiboria de Conan.  
Libremente inspirada en La Espada Salvaje de Conan nº91 y en Xuthal del Crepúsculo.

## 1. Sobrevivir a los páramos:

La aventura comienza "in media res", los personajes vagan sedientos, hambrientos y cansados por los páramos al norte de Turán, tratando de encontrar el río Nezvaya, léeles esto: *El brillante sol quema vuestra piel, vuestros labios, resecos, escuecen agrietados mientras cada paso es una prueba de voluntad. Parece que la noche se acerca, pero esta no es mucho mejor, ya que las temperaturas bajan a extremos casi insoportables, y sin apenas comida y bebida cada día es un suplicio. Mas ha de quedar poco para llegar al río Nezvaya, y una vez en él podéis seguirlo hacia su nacimiento en las montañas de Brithunia, o continuar hacia su desembocadura en el Vilayet, ambos casos, más la dulce agua del río salvarán vuestras vidas...*

Sobrevivir en tales circunstancias supone una Tarea Dramática de 5 rondas de Supervivencia a 0. Dependiendo de los éxitos consulta la siguiente tabla para ver cómo quedan PJs y jugadores:

0 Éxitos:	El PJ morirá por cansancio, hambre y sed.
1 Éxito:	El PJ obtiene dos niveles de Fatiga (recupera uno por día de descanso y alimento). Además, el jugador, deberá estar de pie sin comer ni beber durante 1 hora.
2 Éxitos:	El PJ obtiene dos niveles de Fatiga (recupera uno por día de descanso y alimento). Además, el jugador, deberá estar de pie sin comer ni beber durante 1/2 hora.
3 Éxitos:	El PJ obtiene un nivel de Fatiga (recuperado con un día de descanso y alimento). Además, el jugador, deberá estar de pie sin comer ni beber durante 1/2 hora.
4 Éxitos:	El PJ obtiene un nivel de Fatiga (que recuperará con un día de descanso y buen alimento).
5 Éxitos:	El PJ estará perfectamente, habrá sobrevivido al periplo con vitalidad y energía.

**Nota acerca de quedarse de pie y no comer ni beber:** esto está puesto para que el jugador experimente un poco el cansancio y falta de alimento, pero puedes ignorarlo si no te parece divertido. Por otra parte en partida yo sugerí que un jugador así "castigado" podría

sentarse y comer y beber a cambio de una ofrenda a los dioses (1 Beni).

## 2. ¿Y cómo llegamos aquí?:

En una de las noches en los páramos aprovecha para explicar cómo llegaron los PJs a esta situación:

*Después de mucho latrocinio por fin conseguisteis retomar vuestra profesión favorita, mercenarios. Los Irregulares de Zamora buscaban mercenarios para reforzar su frontera este del expansionista Turán. Fuisteis contratados y equipados y mandados al Fuerte Zianko, en las Marcas Zamorias. Tras algunas pequeñas escaramuzas, las fuerzas del fuerte salieron al encuentro de varias unidades de caballería mandadas desde Khorosun. Formando parte de las fuerzas irregulares os enfrentasteis a la poderosa caballería turania... y fuisteis barridos... el enfrentamiento frenó el avance turanio pero al coste del ejército de las Marcas. Así pues algunos supervivientes escapasteis hacia el norte, el este estaba dominado por Turán, al igual que el sur, y los montes zamorios no presentaban facilidades, así, deshaciéndoos de vuestro uniforme comenzasteis a vagar por el norte en busca del río Nezvaya...*

Si quiere algún PJ hacer un Interludio aportando algo a esta introducción o algún dato de su pasado, es el momento ☺

## 3. Una ciudad en lejanía:

Al atardecer, buscando ya refugio para pasar la fría noche, antes de encontrar el río Nezvaya, los héroes se toparán con una extraña ciudad, Bakorum. Entre unos cerros húmedos, que otorgan agua a los cansados héroes, hay una villa de tamaño mediano, pero con una extraña peculiaridad, está completamente techada con techos de madera, por lo que se ve, posteriores a las propias construcciones. Una tirada de Conocimiento (Historia o Geografía) o Conocimientos Generales a -2 les hará saber que esa ciudad no figura en ningún mapa, no debería estar ahí, y, claro, desconocen su nombre.

Puede que los PJs no tengan espíritu aventurero y no quieran entrar a la extraña ciudad abandonada. En este caso ponles al límite, díles que no les queda absolutamente nada de comida ni bebida, y seguramente entren...





#### 4. Un cadáver dando la bienvenida:

Cuando se acerque más a la pequeña ciudad amurallada (que solo parece tener una puerta), verán recostado junto a un lateral de esta un cadáver, ya más esqueleto que otra cosa, con una daga en el pecho y un pergamino en esta, en la que pone: *"Por descansar a la sombra de Bakorum de las Sombras"* en un dialecto hirkano del noroeste.

Ahora ya saben el nombre de la ciudad... además si examinan el cadáver y pasan una tirada de **Notar** (-2) o **Investigar**, deducirán que el cadáver fue desangrado ¿momificado? y la daga se le clavó a posteriori.

#### 5. Bakorum aguarda:

La puerta de madera es fácilmente abierta con una tirada de **Forzar Cerraduras** o derribándola a base de golpes (**Dureza 8**). Dentro se encontrarán un pueblo, una pequeña ciudad,

amurallada y techada, los techos de madera van de casa a casa, y también hasta el borde de la pequeña muralla (no más de 4 metros), además hay pilares en las calles y plazas para ayudar a sostener el techo. Dentro de Bakorum la **oscuridad** es **casi completa** (se debe detectar primero el objetivo para poder atacarlo con -4), pero con antorchas, faroles y la poca luz que se filtra por las rendijas del techo si entran de día, podrán quedarse en **oscuridad** (-2, no se puede ver blancos a más de 10 pasos).

Al poco de entrar y vagar por las oscuras calles haz tirar a los PJs **Notar**, con un éxito diles que se sienten observados (si algún PJ tiene **Sentir el Peligro** díselo directamente)... lo más destacado que ven es un pequeño corral con cinco o seis vacas famélicas y, eso sí, las ubres sin ordeñar hace mucho tiempo...



## 6. El ataque de los Brylukas:

Cuando lo estimes oportuno haz que un número de brylukas igual al de PJs+2 les ataquen desde las sombras:

*"De las sombras de enfrente vuestro surge una figura, alta y delgada, vagamente humana, pero con los brazos muy largos y acabados en garras. Su cabeza deforme y calva os mira con avidez, y en ese momento abre la boca plagada de dientes afilados y se lanza contra vosotros. Desde atrás vuestro surge un estrepito de movimiento, ¡más criaturas de esas se acercan!"*

**Consideraciones del combate:** como los PJs, los brylukas no ven especialmente bien en la oscuridad, así que ten en cuenta el penalizador para todos. Si quieres impactar más con este encuentro haz a uno o dos de estos seres Secuaces, más duros de matar, en cualquier caso, al final los PJs recibirán ayuda, así que cómo tú estimes. Por último si han entrado de día, y la carta de acción del PJ es un Diamante, puedes describir como algo de luz solar entra por una rendija algo más abierta en el techo. El personaje puede optar por atacar sin penalizador debido a la iluminación, o vencer en un truco al bryluka y hacer que este se ponga justo bajo la luz diurna, recibiendo daño debido a ello (ver debilidad).

En el momento que los PJs estén más apurados, de un callejón surgirán varias flechas que acabarán con un bryluka, lo que parece una joven encapuchada les dice: *"¡Por aquí, he oído a más, se acercan!"* y con esto desaparecerá por el oscuro callejón.

## 7. Jylhanna:

La muchacha, tras una carrera, parará y dirá que ya están a salvo. Dice llamarse Jylhanna, y es muy atractiva, algo pálida (puede ser que no la de mucho el sol)... dice vivir en la ciudad, y que esta está maldita, no entiende como los PJs han osado entrar... También dice que ahora están en la parte céntrica de la ciudad, que puede llevarles a un sitio seguro, y que tras descansar y comer, puede llevarles de nuevo a la salida...

Jylhann es una vampira, una de las señoras de la ciudad, y aparte de engañar a los PJs, elegirá a uno y usará en el su poder de Dominación, pero de manera sutil, sin forzarle a hacer nada peligroso de momento (elige tú al PJ que creas más apropiado, y con la excusa de que parece que ha oído algo —después de hacer rodar un dado tras la pantalla—, llévale a un aparte y explícale la situación).

## 8. Traición y Combate:

Jylhanna les llevará al interior de un amplio edificio en el centro de la ciudad (si los PJs no quieren seguirla porque no se fían, sutilmente reclama la ayuda del PJ dominado, que creará firmemente que deberían seguirla, comer y descansar en un sitio algo menos peligroso —si aun así no quieren acompañarla Jylhanna descubrirá sus cartas y atacará a los PJs con la ayuda del PJ dominado y tantos brylukas como haga falta para completar el número de PJs. Su idea es llevarles a presencia de su padre...).

Dentro del edificio, bajarán unas amplias escaleras, llegando a un amplio y mortecino sótano. El sótano es rectangular, con unas dimensiones de 20x30 metros (10x15 pasos). Enfrente de las amplias escaleras por las que bajan hay otras más estrechas que siguen bajando. A la derecha hay una amplia puerta y a la izquierda una inmensa chimenea/cocina con el fuego encendido. En medio de la sala hay una mesa amplia llena de platos con asados, costillares y botellas y copas repletas de vino. Una balaustrada recorre el perímetro de la sala. Toda la sala está iluminada por una lámpara de velas enorme colgada del centro de del techo, balanceándose al extremo de una cadena. Además hay puestas, en sitios estratégicos, algunas antorchas (la escena será en **Penumbra -1**). Justo en la puerta de la derecha acaba de aparecer Sikar, padre de Jylhanna, señor de Bakorum y un poderoso vampiro que desea devorar a los PJs. Por las escaleras que siguen descendiendo aparecen subiendo tantos brylukas como haga falta para completar el número de PJs. Jylhanna dejará la pantomima y también querrá acabar con los PJs. El combate está servido.

### Consideraciones del combate:

- El PJ que esté dominado, debido a la situación podrá hacer gratuitamente una tirada de Espíritu para salir de la dominación.
- Jylhanna tiene Disparar d10 y un arco hirkanio con 15 flechas (2d6+1).
- Si los PJs pasan a 2" de la mesa (4 m), verán que las viandas situadas en ella, no son de animal... si no partes de seres humanos. El vino no es tal, es sangre a punto de coagularse. Este descubrimiento hará que deban pasar una tirada de Miedo/Nausea.
- Subir a la Balaustrada puede ser fácil, habiendo unas escaleras justo al lado de la chimenea, pero también se podrá subir con una tirada de Preparar o una de Agilidad -2. La balaustrada es de madera y no aporta una co-



bertura significativa, pero sí puede ser usada estratégicamente.

- Balancearse en la lámpara: al estar en el centro de la sala es complicado saltar hasta ella (Agilidad a -4), pero si se consigue puede otorgar un +4 al siguiente Truco de Agilidad.
- El fuego de la chimenea está encendido, pueden usarlo contra ambos tipos de enemigos.
- Por último cabe destacar que cada turno la **carta de tréboles menor** (ya sea de los héroes o de los villanos) deberá lidiar con una **complicación extra** (-2 a toda tirada). Algunos ejemplos: un grupo de ratas que justo se cruza por delante del PJ, madera (ya sea de la balaustrada, sillas o mesa) en mal estado que se rompe, tropezón con una roca del suelo empedrado, una bandada de murciélagos asciendo por las escaleras buscando el exterior pasando justo por delante y entorpeciendo, una antorcha cercana se apaga dejando la zona más oscura, etcétera.

#### 9. Final:

Una vez acaben este combate con vida (si es el caso), los héroes pueden seguir explorando la ciudad. Por cada hora que pasen explorando Bakorum deberán sacar una carta del mazo:

Picas (♠):	Se encontrarán con 2d4 brylukas.
Corazones (♥):	No sucede nada.
Diamantes (♦):	Se encontrarán con algo valioso (5d20 oros).
Tréboles (♣):	Se encontrarán con 1d3 vampiros.

Así que no sería mala idea irse de Bakorum cuanto antes...

#### 10. Enemigos:

##### Bryluka:

Vagamente humanos, en apariencia, los brylukas son pálidos, sin pelo, y muy flacos. Tienen los dedos de pies y manos acabados en garras. Sus caras son más animales que humanas: sus ojos son enormes y penetrantes, nariz y orejas como murciélago. La boca repleta de pequeños y afilados colmillos.

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

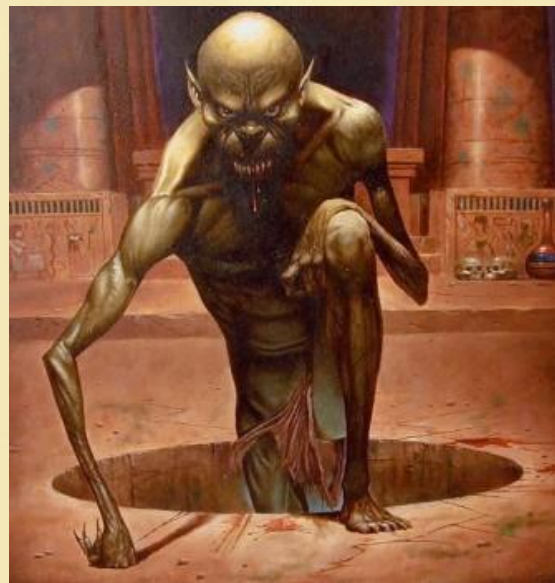
**Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6.

**Habilidades:** Intimidar d6, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d8, Tregar d8.

##### **Capacidades especiales:**

- **Resistencia Arcana:** +2 a resistir poderes o +2 a Armadura si causa daño.
- **Mordisco y garras:** FUE+d4 daño.
- **Frenesí Mejorado.**
- **Debilidad (luz solar):** Los brylukas prenden en llamas cuando parte de su piel se ve expuesta a la

luz solar directa. Sufren 2d10 de daño por ronda de combate hasta que solo queda polvo de ellos.



##### **Vampiro:**

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d10, Fuerza d12+4, Vigor d12.

**Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 10 (2).

**Habilidades:** Disparar d8, Intimidar d12, Lanzar d8, Nadar d8, Notar d10, Pelear d10.

##### **Capacidades especiales:**

- **Demonio:** +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; inmunidad a veneno y enfermedad; medio daño de todos los ataques excepto mágicos, sol y fuego.
- **Armadura +2:** +Piel blanca, dura y fría como la piedra.
- **Debilidad (luz solar):** Los vampiros prenden en llamas cuando parte de su piel se ve expuesta a la luz solar directa. Sufren 2d10 de daño por ronda de combate hasta que solo queda polvo de ellos. La armadura no protege contra este daño.
- **Dominación:** Los vampiros pueden usar el poder *Marioneta* sobre miembros del sexo opuesto al suyo, usando Astucia como habilidad arcana. Pueden lanzar y mantener el poder de forma indefinida, pero solo pueden afectar a un blanco a la vez con él.
- **Frenesí mejorado:** Un vampiro puede hacer dos ataques por ronda sin penalización.
- **Garras:** Daño FUE+d4.
- **Hijos de la noche:** Estos vampiros tienen la capacidad de invocar y controlar lobos o ratas. Hacerlo conlleva una acción y una tirada de Astucia a -2. Si tiene éxito, 1d6 lobos u hordas de ratas (consulta **Horda de criaturas**) acudirán de los alrededores ante él en 1d6+2 rondas de combate.
- **Niebla:** Los vampiros más poderosos tienen la capacidad de transformarse en niebla. Esto requiere una acción y una tirada de Astucia a -2.
- **Temple Superior:** Un vampiro actúa en la mejor de tres cartas de iniciativa.