

ALAS DIABOLICAS SOBRE SHADIZAR

Aventura corta para Savage Worlds en la Era Hiboria de Conan.

Libremente inspirada en el Cómic Conan el Bárbaro nº6.

1. Quién roba a un ladrón...

La aventura comienza "in media res", los personajes acechan a unos rateros que acaban de robar a un importante joyero de la ciudad, Marid, les acechan desde las alturas, mientras los rateros en un callejón se reparten el botín. Lee lo siguiente:

La llaman Shadizar la Perversa... Pero una ciudad, aunque pertenezca a Zamora, es solo tan perversa como los hombres que la habitan. En cualquier caso nadie la llamaría perversa a tenor de la vista desde lo alto de la ciudad, las rutilantes estrellas brillan con fulgor en las brillantes cúpulas y chapiteles del distrito mercantil. Mientras, abajo, el mucho más prosaico callejón, sucio y polvoriento, es testigo de una discusión por el botín recién robado...

Un número de ladrones igual al de PJs discuten el reparto del botín acaloradamente. Al parecer el botín es una copa, una diadema y un candelabro, todo de oro. Los personajes han de bajar en sigilo para cogerlos por sorpresa, para ello habrán de hacer una tirada de Agilidad a -2 o una de Preparar. Además de una tirada de Sigilo. Si todos los PJs la sacan cogerán a los ladrones sorprendidos y con **Ventaja**. El combate será en la penumbra del callejón (-1), además con una carta de iniciativa de **tréboles** las sombras serán más profusas en esa zona, subiendo el **penalizador por visibilidad a -2**.

2. Diversión, la bella Jeena y una pequeña pero adorable rata callejera:

Una vez se han hecho con el botín tus héroes seguramente quieran gastarlo y disfrutar de él, vino, cerveza, peleas y fulanas. Déjales disfrutar del botín vendido (Callejear para obtener de un perista 1.000 oros/1.500 aumento). Si quieres hacerles correrse una buena juerga puedes aplicarles estas reglas:

<http://clanlobogris.blogspot.com.es/2016/05/el-mas-rico-del-cementerio.html>

El caso es que pronto llamarán la atención de dos mujeres muy distintas y sin embargo condenadas a un destino muy parecido:

- **Jeena:** una joven camarera muy muy guapa (Muy Atractiva y si el DJ lo estima oportuno tendrá la Ventaja de Tentadora B&B). Lleva toda la vida viajando por Zamora, viviendo de los

hombres y de su dinero. Es ambiciosa, egoísta y sumamente manipuladora. Buscará "enamorar" a uno de los héroes y sacarle tanto dinero como pueda.

- **Ratilla:** una mocosa de apenas 12 años. Criada como huérfana en los bajos fondos de Shadizar, conoce muy bien la ciudad y tiene a muchísimos amigos huérfanos como ella. Tratará de robar la bolsa de uno de los héroes, pero cuando la cojan demostrará ser valiente, un posible contacto valioso, a la par que soñadora, insistiendo en abandonar la ciudad con los héroes, conocer mundo y ver otros lugares. Trata de hacer que pese al hurto, inicial Ratilla caiga bien a tus jugadores, tú los conoces, así que sabes perfectamente cómo.

3. Emboscada en la posada:

A la mañana siguiente de la juerga principal que se corran, el pasado alcanza a los héroes. En mi partida los jugadores habían dejado bastantes enemigos en el Mar de Vilayet, tanto a un Emir de Aghrapur, como al Sátrapa Vultar Khan de Rhamdam, también dejaron a la joven Aanisa enamorada de uno de los héroes pero obligada a casarse con Vultar y a una familia de ricos mercaderes de Aghrapur persiguiendo a uno de los personajes por que se casó con su hija en plena juerga y luego huyo de ella (todo esto derivado de la aventura La Isla de los Hombres Mono y su continuación). Así pues decidí que algunas de todas estas poderosas personas del Vilayet contrataran a los Hashashin, una secta de asesinos turanios (salen en la novela de Rodolfo Martínez "La Canción de Belit"). En cualquier caso seguro que tus héroes también tienen enemigos que han ido dejando en sus idas y venidas, y si no seguro que alguno (o algunos) se ha puesto la desventaja Buscado o Enemigo.

Así que sea como fuere, un grupo (igual número que personajes (y uno de ellos será el jefe y **secuaz**)) de hashashin habrá seguido a los PJs hasta Shadizar y se disponen a "cogerlos" (en mi partida querían vivos o muertos a

dos de ellos y solo los genitales amputados de otro, el resto, dos, no eran perseguidos, pero claro ayudaron y el combate fue global). Están en la misma posada que los héroes, dispersos por el salón común, con uno de ellos en la balastrada de madera que sube a las habitaciones y la ballesta preparada. Los PJs podrán hacer tiradas de **Notar** para ver que hay varios viajeros con aspecto turano o hirkanio que no les suenan de días anteriores. Con un **aumento** verán, además, que todos ellos (dispersos y sentados en distintos sitios) parecen vigilarlos a ellos.

Seguro que con esto no tarda en comenzar la pelea, además si los PJs no se dan cuenta, los hashashin comenzarán con ventaja y les atacarán igualmente.

Consideraciones del combate a tener en cuenta: la posada está llena de gente, así que usa la regla "Espectadores Inocentes". Además ten en cuenta la carta de iniciativa de cada PJ:

Picas (♠): El PJ estará en medio de una estampida de inocentes huyendo. Tirada gratuita de Agilidad o ser arrojado y empezar el turno tirado **en el suelo y aturdido** (y sí, si estaba ya aturdido, sufre una herida).

Corazones (♥): Una botella u otro objeto similar vuela hacia el PJ, Lanzar 1d4, para un daño de 2d4.

Diamantes (♦): El PJ está realmente cerca (1 paso) de un arma improvisada o de una cobertura menor.

Tréboles (♣): El PJ está realmente cerca (1 paso) de un arma caída a su elección o de una cobertura casi completa.

Una vez acabado el combate, si algún asesino ha sobrevivido tiene poco que contar, nada que no sepan los PJs sobre el enemigo de estos que hayas decidido que mandara a los hashashin. Eso sí, lo mismo se han metido en un lío con la guardia de la ciudad, que acudirá a la pelea después de diez turnos. Si tus héroes son poco amigos de la autoridad quizá les toque salir corriendo con la consecuente persecución.

4. Comienzan las desapariciones:

Cuando hayan pasado una noche o un par de días (quizá para recuperarse algo de las heridas), los PJs se darán cuenta de que comienzan a desaparecer gentes de los bajos fondos de Shadizar. Y más concretamente "Ratilla" que se había convertido en la sombra de los héroes,

extrañamente no la ven mendigando sus sobras, ni siguiéndoles por toda la ciudad. Si preguntan a sus amigos rateros les dirán que ha desaparecido, que desde la noche anterior nada se sabe de ella (algo extraño), pero que han oído que *"Kaldan el rajagargantas, un matón del Distrito Comercial, también ha desaparecido"*. Si insisten, con una tirada de Persuadir les dirán que pregunten al tío de Ratilla, Vamaldiz un modesto herrero del barrio de los artesanos.



Si van a hablar con Vamaldiz este, lo primero que les dejará claro es que no es en verdad tío de Ratilla, es simplemente una forma cariñosa de llamarse entre ellos (tío y sobrina), aun así parece dispuesto a ayudarles, hasta que cae en la cuenta de que está cerca la luna llena, entonces le dirá: *"No la busquéis, Ratilla es como si ya estuviera muerta. Una vez al mes, cuando la luna está llena los adoradores del que mora en la Oscuridad cogen a tres incautos y los sacrifican para saciar el infinito hambre de su dios, la ciudad traga con ello, pues así el dios queda saciado."*

Todos sabemos que los adoradores de ese dios de la noche se los llevan a ese minarete (Vamaldiz les señalará una alta torre con la cúpula abierta). ¡No es un precio muy alto a cambio de estar en paz con ese siniestro dios!, ¡Ay mí Ratilla, pobre, Bel la tenga en su gracia! Vamaldiz también les dice que todos los poderes de la ciudad hacen oídos sordos y ojos ciegos cada luna cuando se eligen los tres sacrificios a Aquel que mora en la Oscuridad, ya que suele ser gente de baja estofa.

Además, el personaje que haya comenzado el "romance" con Jeena, más tarde (o más temprano) que el asunto de Ratilla, recibirá una mala sorpresa. Mientras se besa o se acuesta con Jeena los seguidores del que mora en la Oscuridad atacan. Jeena es otra de las tres víctimas, así pues cogerán al héroe desprevenido y con **Ventaja**. Estos solo dejarán inconsciente (o lo intentarán) al PJ, ya que su objetivo es la bella joven.

Si con estos dos ganchos tus héroes no tienen ganas de ir a la Torre de los que siguen a Aquel que mora en la Oscuridad, es que no son dignos de recibir tal título (héroes), (así que pícales con leyendas de toneladas de oro y tesoros dignos de un dios). En cualquier caso, **esta noche es la luna llena**, esta noche va a ser el sacrificio...

5. La Torre de los que siguen a "El que mora en la Oscuridad":

Si los héroes se deciden a ir a rescatar a Ratilla y a Jeena tendrán fácil llegar a la torre, está cerca del centro de la ciudad, entre el Distrito de los Templos y el Mercantil. Si acuden ese día verán que en la puerta de la torre hay diez guardias de la ciudad protegiéndola, al parecer a expensas de los miembros de la secta que van entrando poco a poco a la torre, vestidos con sus túnicas rojas con capucha. El resto de la ciudad parece hacer como que la torre y la secta no existen, siquiera mirándola.

Intentar entrar por la noche es mucho más sencillo. Las calles están completamente vacías cerca de la torre, y los guardias se han retirado. Justo en el momento que lleguen los PJs un grupo, del mismo número que estos, de sectarios está entrando en la torre. Los héroes tendrán fácil asaltarlos y coger sus túnicas para pasar más desapercibidos.

Una vez entren por las puertas, que están perfectamente abiertas, los PJs comenzarán a escuchar el tañido de campanas, con una tirada de Notar quedará claro que provienen de la

cúpula de la torre. En la elegante planta baja, en una hornacina grande un orate con turbante y, por lo demás, completamente desnudo (y que no pesará más de 40 kilos), fumando loto les dirá a los PJs: **"Llegáis tarde compañeros, daros prisa, Él acudirá a la llamada, la ceremonia ha comenzado"**, aspira una larga calada de loto que expulsa por la nariz y sus ojos quedan en blanco.

Tras subir varios pisos de escaleras los PJs llegarán a la cúpula de la torre, la cúpula abierta que ya vieron desde fuera. Desde la oquedad de esta se divisa perfectamente gran parte de la ciudad, la oscuridad de la noche se ve mermada por los fuegos que titilan en la gran sala. Muchos sectarios se apiñan viendo como en un estrado con tres altares una sacerdotisa da un discurso. Sobre cada altar están atados Ratilla, Jeena y un tipo con torvo aspecto y una paliza encima. La sacerdotisa dice: **"Acercaos encapuchados... Vosotros, los que protegéis la llama. Ha llegado la hora. Reuniros una vez más en torno a mí para realizar el sacrificio. ¡Oh, dios de la noche, al que adoramos sin conocerte! Acepta este regalo insignificante... esta ofrenda... estos seres humanos pecadores, condenados a los infiernos. Tómalos... llévatelos de este valle de lágrimas... llévatelos contigo a tu morada en las sombras eternas"**. Entonces grita: **"¡El Dios de la Noche se acerca!"**. Y justo en ese momento los sectarios apagan todas las luces de la estancia, dejando esta sumida en la escasa luz que entra de la luna llena (**Oscuridad -2**, aunque hay luna llena, dentro de la instancia no entra toda la luz que debería). En ese momento el sonido de las campanas se hace más fuerte e insoportable. De repente el eco de la campana empieza a desvanecerse... hasta casi perderse en las sombras, y ser sustituido por un batir de alas correoso, fuerte y firme. Si los PJs encienden alguna luz (antorcha, linterna, velas, etc.), la escena quedara en **Penumbra (-1)**, y todo el mundo verá a El que mora en la Oscuridad.

6. El que mora en la Oscuridad:

Cuando todo el mundo vea al demonio al que llaman "El que mora en la Oscuridad" los PJs habrán de hacer una tirada de Miedo -1 (lo normal del demonio más un -1 debido a las circunstancias especiales). Los sectarios comenzarán a huir despavoridos cuando vean la verdadera cara a "su dios" por primera vez. Acto seguido saca una carta del Mazo de Iniciativa para ver la **primera reacción** del demonio:

Picas (♠): El demonio atacará para comerse a uno de los tres sacrificios (échalo al azar).

Corazones (♥): El demonio atacará y devorará a uno de los sectarios.

Diamantes (♦): El demonio se quedará un turno volando sopesando que hacer.

Tréboles (♣): El demonio atacará a uno de los PJs al azar.

Después de esta primera acción ya decide tú cómo DJ cómo actúa el demonio. El caso es que habrá una bonita pelea ya que puede resultar un buen enemigo.

7. Final:

¿Salvarán a Ratilla y a Jeena? Lo que es casi seguro es que el culto acabe definitivamente, lo que nadie agradecerá, y es como si jamás hubiera existido en Shadizar. Siéntete libre de otorgarles (o no) tesoros acumulados en la torre. ¿Qué relación tendrán con Ratilla o con Jeena?, Todas estas cuestiones quedan en tus manos, pero eso... eso es... otra historia...

8. Enemigos:

LAORONES/RATEROS:

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

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6 (1).

Habilidades: Callejear d6, Forzar Cerraduras d8, Lanzar d6, Notar d8, Pelear d6, Provocar d6, Sigilo d8, Tregar d8.

Desventajas: Elige una.

Ventajas: Ladrón.

Equipo: Justillo cuero (+1), Espada corta (FUE+ d6), Cuchillos arrojados (3/6/12, daño FUE +d4), Honda (4/8/16, daño FUE+d4).

ASESINOS HASHASHIN:

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6 (1).

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

Desventajas: Juramento (siempre acabar un trabajo, mayor).

Ventajas: Alerta, Ataque Repentino, Esquiva, Ladrón, Puntería.

Equipo: Armadura de cuero (+1), Espada corta (FUE+ d6), Daga (FUE+d4), Ballesta (15/30/ 60, 2d6, PA 2).

ASESINO HASHASHIN VETERANO:

Atributos: Agilidad d10, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 8; **Dureza:** 7 (1).

Habilidades: Callejear d6, Disparar d6, Intimidar d8, Lanzar d6, Notar d8, Pelear d10, Sigilo d10, Tregar d8.

Desventajas: Juramento (siempre acabar un trabajo, mayor), Vengativo (mayor).

Ventajas: Acrobata, Alerta, Ataque Repentino, Desenfundado Rápido, Esquiva, Ladrón, Manos Firmes, Puntería, Temple, Truco Realmente Sucio.

Equipo: Armadura de cuero (+1), Espada corta (FUE+ d6), Daga (FUE+d4), Ballesta (15/30/ 60, 2d6, PA 2).

Capacidades especiales:

• **Secuaz:** Aguanta 3 Heridas como los Comodines, pero no tiene Benis ni Dado Salvaje.

SECTARIO:

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

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

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

Desventajas: Leal (al culto).

Equipo: Túnica ceremonial, daga (FUE+ d4).

Capacidades especiales:

• **Fanático:** Si el sectario está adyacente al líder del culto cuando este recibe un ataque, el seguidor puede optar por recibir el daño en lugar de su amo, superando una tirada de Agilidad.

• **Sacerdotisa:** La sacerdotisa tendrá esta misma ficha pero será Secuaz.



EL QUE MORA EN LA OSCURIDAD:

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

Paso: 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 11 (2).

Habilidades: Intimidar d8, Notar d8, Pelear d10, Sigilo d8.

Capacidades especiales:

• **Demonio:** +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; inmunidad a veneno y enfermedad; medio daño de todos los ataques excepto mágicos.

• **Armadura +2:** Piel correosa.

• **Miedo:** Contemplar a este ser hiela la sangre, haciendo tirar por Miedo.

• **Resistente:** No sufre heridas por apilar aturdimientos.

• **Mordisco/Garras:** Daño FUE+d6.

• **Tamaño +1.**

• **Visión en la penumbra:** Ignora las penalizaciones de penumbra y oscuridad.

• **Vuelo:** Los demonios alados tienen Paso 18 volando y Trepada 1.