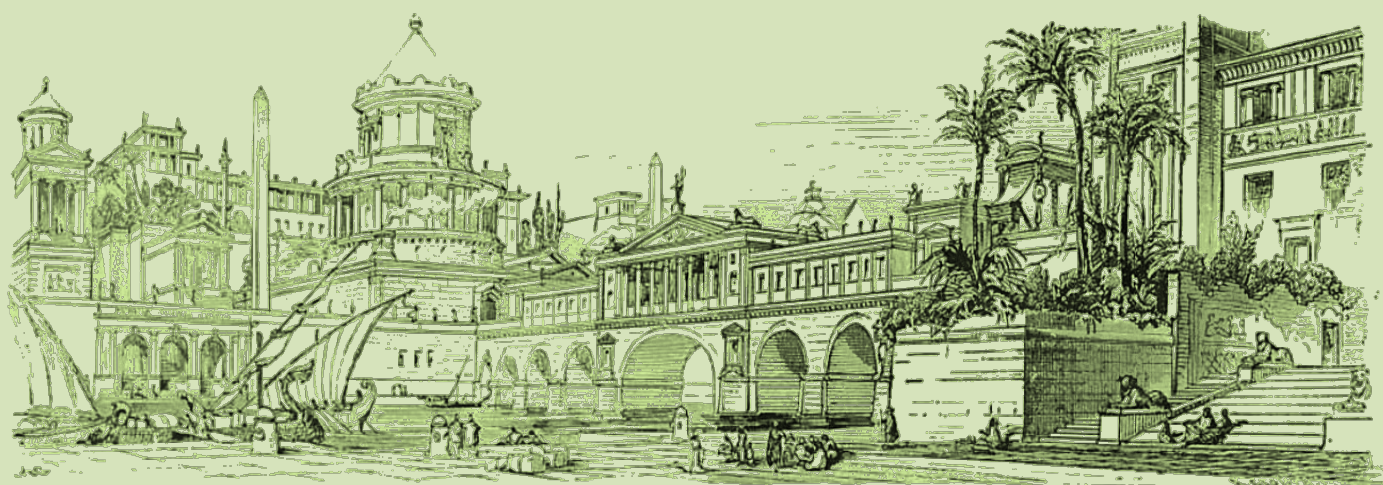


ALEJANDRÍA



UNA AVENTURA PARA
SAVAGE WORLDS
EDICIÓN AVENTURA
COMPATIBLE CON
LA AMBIENTACIÓN
WEIRD WARS: ROMA

ALEJANDRIA

UNA HISTORIA DE MISTERIO

INVESTIGACION

ACCION

PARA SAVAGE WORLDS

EDICION AVENTURA

COMPATIBLE CON LA AMBIENTACION

WEIRD WARS ROMA

POR

KHULMANI-CULMANI

INTRODUCCIÓN PARA EL MÁSTER

Tenagino Rufo Probo es el Cocodrilo, un misterioso y cruel señor del crimen de Alejandría. Este brutal ex-soldado mantiene su identidad real en secreto, como parte de su estrategia de terror. Probo es un centurión licenciado con honores y diploma militar. En su vida legionaria obtuvo tres cosas que facilitaron su situación actual: una extensa red de contactos y conocidos por todo Egipto (fruto de sus destinos desde el delta a la frontera nubia); una amarga insatisfacción por la escasez de recompensas tras una vida de peligro; y un amuleto kushita de gran poder, vinculado a un peligroso y cruento espíritu-cocodrilo. El amuleto le da poder sobre los cocodrilos, algunas capacidades especiales, y le restituye la vitalidad juvenil cuando realiza actos crueles y salvajes.

Con ese bagaje, Probo decidió que no se conformaba con su vida, y que merecía mucho más. Escogió a media docena de sub-oficiales duros y ambiciosos, destinados en guarniciones romanas de la región de Alejandría; y con esa guardia de corps puso los cimientos de su organización criminal: una cábala secretista y violenta.

Ahora Probo se hace llamar el Cocodrilo, y tanto él como sus lugartenientes ocultan sus identidades y actúan a través de intermediarios y matones, que no saben apenas nada de ellos. La organización se centra en una estrategia de presiones, extorsiones y chantajes, unida al ejercicio de una violencia brutal puntual. Usan la codicia y el miedo de sus subordinados y víctimas para enriquecerse a manos llenas. De cara a manejar toda su red recurren a mensajes “anónimos”, recaderos, mercenarios... Y, cuando es necesario, usan disfraces que ocultan su identidad y su origen romano.

Aunque corren toda clase de rumores sobre ellos en los bajos fondos de Alejandría, nadie ajeno a su conspiración sabe realmente quienes son.

En ese mundo van a adentrarse los PJs, cuando se vean implicados en una investigación que los llevará directamente a las fauces del Cocodrilo, para desgracia del bando que sucumba al enfrentamiento. Dicha investigación versa sobre la desaparición de Tito Lurco, un joven aristócrata romano inútil, bohemio y vividor.

El crápula Lurco tenía una amante, una mujer mayor, *mimo*, líder de trupé y rica empresaria teatral llamada Praxila.

Es a ella a quien quiere someter el Cocodrilo, y por ello secuestró al crápula. Pero a la dama en realidad no le preocupa mucho el joven. Los PJs llegarán a Praxila investigando la desaparición de Lurco, para después adentrarse en la red del Cocodrilo.

Cuando se acerquen demasiado a la verdad, y a los secretos del Cocodrilo, Probo y su gente pondrán todo su empeño en exterminarlos.

INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES/AS

Es año 275 d.C. El Emperador Aureliano ha sido asesinado en una conjura interna mientras se preparaba para invadir Persia. Antes de eso, Roma apenas se había recuperado de sendas secesiones (de los llamados Imperios Galo y de Palmira) y un turbulento panorama interno. Todo el Imperio contiene el aliento y espera acontecimientos: ¿Surgirá pronto un nuevo Emperador, proclamado por el Senado o las Legiones y aceptado por todos? ¿O habrá un interregno... o peor, varios Emperadores enfrentados? El clima político es muy preocupante, pero la vida sigue en Alejandría.

Los PJs son soldados romanos, aliados o agentes del Imperio. Todos ellos se encuentran en la gran metrópoli del Egipto romano, y se conocen por haber colaborado antes en algunas misiones o tareas. Los personajes pertenecientes al ejército están destinados a una cohorte de la Legio III Cyrenaica acuartelada en el delta del Nilo y en Alejandría. Los personajes civiles y paramilitares, como por ejemplo miembros de la *Familia Caesaris*, *delatores* y *peregrini* (sobrenombre de los frumentarios del *Castra Peregrina*) pueden haber sido enviados a Alejandría o llevar años allí.

Los personajes han sido convocados por Cayo Aelio Magno. Saben que se trata de un viejo y astuto *peregrini*, un espía y agente veterano del Imperio, y un auténtico superviviente. No saben qué quiere de ellos, pero sin duda será algo arriesgado y peligroso. Aunque probablemente el riesgo valga la pena, porque dicen que Magno es generoso con los suyos y tiene buena memoria.

Al comienzo de la historia, los PJs se encuentran en los muelles marítimos de Alejandría. Magno tiene su “oficina” en una trirreme militar fondeada frente al puerto, y están a punto de subir en un bote de vela guiado por un pescador local, que los llevará ante el *peregrini*.

Los jugadores/as pueden aprovechar para entrar en personaje y charlar sobre lo que quieran. Por ejemplo, sobre sus expectativas con respecto a la reunión a la que se dirigen.

REUNIÓN A BORDO

Cayo Aelio Magno es un agente imperial que se las sabe todas. Tiene ciertas sospechas que no comentará con los PJs, basadas en rumores que ha escuchado y que, según su intuición, podrían desembocar en situaciones preocupantes. Pero, prudente como es, no dará más pistas o datos adicionales a los PJs, fuera de lo que se explica en el texto siguiente (que puedes leer o parafrasear):

Vayamos al grano. Hay un asunto que me preocupa. Como sabéis, el gobernador de Egipto siempre es un prefecto nombrado a dedo por el Emperador, y el que tenemos ahora no es una excepción. Así de importante es controlar Egipto.

Cayo Claudio Firmus es un buen funcionario del orden ecuestre, cercano al difunto Aureliano. No es que haya ningún problema con él. Quien me preocupa es su administrador y banquero, el liberto Tito Celerino, o mejor dicho el crápula de su hijo, Tito Lurco. Celerino es un liberto imperial, de la Familia Caesaris, y es de plena confianza.

Pero Lurco es un joven que empieza a entrar en la madurez y sólo piensa en pasiones hedonistas y supuestas capacidades artísticas. Va probando sin éxito con las diferentes musas: poesía, teatro, pintura... y derrocha su fortuna en francachelas y orgías. Por lo que he sabido, hace dos días que Lurco no da señales de vida y nadie lo ha visto, ni en su casa ni en la de sus padres. Hacedme un favor y ocuparos de este caso. Puede que no sea nada importante... pero, dado el tiempo en que vivimos, es mejor no dejar nada a la fortuna.

Como hemos dicho, Magno no dará más pistas ni otros datos importantes a los PJs, pero sí informaciones prácticas, como las direcciones de la casa de Lurco y la de sus padres, Celerino y Julia. Todos habitan en el barrio romano de Alejandría, los padres en la zona acomodada, y el hijo en una calle algo más popular (pero desde luego no pobre).

Si tus jugadores/as se preguntan si Magno sabe o sospecha más de lo que dice, puedes explicar que es bastante probable que sea así. Pero no le sacarán nada más. Magno no quiere condicionar la investigación y además siempre prefiere guardar sus cartas. También puedes pedirles una tirada de **Notar a posteriori** de la entrevista, cuando regresen al puerto, para caer en esa actitud de Magno.

LOS PADRES DE ÉL

La casa familiar es una rica villa urbana con numerosos esclavos, sirvientes y guardias. Tiene una zona ajardinada tras unos altos muros y un edificio principal para la familia, además de cuadras y barracones exteriores.

Celerino es un genio de los números y un padre permisivo y preocupado. Julia es una matrona romana seria, inteligente y con poca paciencia para las tonterías. Y una madre bastante harta de su hijo inútil. Solo saben que su hijo se dedicaba básicamente a malgastar su fortuna en juergas y a buscar una vocación artística tras otra, sin éxito.

Si los PJs preguntan específicamente por los intereses recientes de Lurco, Celerino cree que su última pasión era el teatro. Pero sólo es una intuición basada en comentarios del joven crápula.

En cuanto a la desaparición en sí, parece ser que nadie lo ha visto en los dos últimos días, y los esclavos que han enviado sus padres han encontrado su casa revuelta y destrozada. Pero, según Julia, “*es difícil saber si lo han matado allí o simplemente se ha corrido otra de sus juergas salvajes. La última vez que montó una fiesta, la casa quedó peor que después de un saqueo nubio*”.

Los padres no tienen más información útil.

LA ANCIANA MENDIGA

Cuando los PJs dejen la villa de Tito Celerino, al cabo de un rato una anciana mendiga egipcia les abordará en la calle. Resulta obvio que es ciega por su vara, su caminar y sus ojos velados. La anciana les pedirá “*una moneda, un dracma*”. Cuando estira la mano pueden ver que lleva un curioso brazalete de madera, tallado en una pieza y con forma de cocodrilo que se muerde la cola, oscurecido al betún. Es una pieza bastante bonita, dentro de su sencillez.

Si se interesan por el brazalete, la mujer, que se llama Sekhet, explica que lo talló ella misma. Los fabrica de vez en cuando, para venderlos. En su infancia fue sacerdotisa-niña en el templo de Sobek en Ombos, y sus manos recuerdan el tacto de los amuletos y los recuerdos de fabricaban para los peregrinos. Puede vender el que lleva, si los PJs están interesados, pero no tiene más.

Toma nota si algún PJ es amable con Sekhet y además compra y lleva encima el brazalete durante la aventura. Le será de cierta protección.

LA CASA DE LURCO

La vivienda ocupa el piso superior de un edificio en cuya planta baja hay una tienda de vino: la Vinatería de Alexios, de la que Lurco era un gran cliente. Tanto el vinatero como los vecinos solo saben que no han visto al crápula en dos días, y *puede* que la tarde anterior a eso oyeran ruidos y gritos, pero no se extrañaron en absoluto: otra velada más en casa de Tito Lurco.

El piso está revuelto y hay grandes destrozos de la vajilla y el mobiliario. Una tirada de **Investigar** permite deducir que parece producto de revolver y romper cosas al azar, quizás acompañando de un registro del lugar. No serían, por tanto, evidencias de violencia ni tampoco de una simple juerga.

Una tirada de **Notar (-2)** permite encontrar un pequeño escondrijo que Lurco utilizaba para documentos personales comprometidos, o que le avergüenzan, o que son importantes para él.

Es un hueco bajo una *tégula* (teja plana) del voladizo que hay junto a la ventana de su dormitorio. En ese escondite los PJs encuentran dos papiros enrollados:

1. Borradores de empalagosas y recargadas poesías de amor escritas a la actriz Praxila.
2. Inicio del borrador de una tragicomedia sobre un joven valiente y sincero y su amor prohibido con una actriz de teatro mayor que él. Apenas tres párrafos llenos de tópicos.

Si fallan la tirada de **Notar**, cualquiera de las jugadoras/es puede gastar un **Beni** para encontrar el escondrijo automáticamente. De todas formas, una manera alternativa de hallar la conexión entre Lurco y Praxila es recurrir a las **redes de contactos** en Alejandría, invirtiendo un par de horas por tirada de **Persuadir/Intimidar** que realicen los PJs.

PRAXILA

Lo más sencillo es encontrar a Praxila en el teatro de Alejandría, sea ensayando o bien antes o después de una representación. Esta mujer es una influyente actriz y potentada local, conocida por todos los alejandrinos. Es actriz de *mimo* y *pantomima*, y también directora de una trupé cómica muy afamada, a la que da nombre. Además es la licenciataria en exclusiva del teatro de Alejandría, que da pingues beneficios y le permite tener una posición más que acomodada.

Praxila es una mujer atractiva que aparenta algunos años menos de los cuarenta y poco que tiene. Está preocupada y algo asustada por la situación actual, pero no muestra esas emociones. Se mostrará confiada, y con respecto a Lurco explicará que es simplemente un muchacho con el que se ha encaprichado ocasionalmente, y con el que ha tenido algunos encuentros amorosos. Nada serio.

En un principio, Praxila tratará de ocultar que mantenía una relación algo más duradera con Lurco (tampoco mucho más) y que sabe que el joven ha sido secuestrado por el Cocodrilo.

Pero si los PJs la presionan o engatusan de forma firme y astuta (con tiradas de **Persuadir/Intimidar**, o mediante la interpretación de los jugadores/as), Praxila acabará por admitir esos dos hechos.

En realidad el Cocodrilo ha contactado con ella en dos ocasiones, y una vez que admita los hechos básicos, seguirá explicando todos los pormenores que exponemos a continuación:

- El Cocodrilo es un misterioso señor del crimen que oculta su identidad y trabaja con mercenarios e intermediarios. Dicen que es cruel y brutal. Asesina o hace desaparecer a quienes se le oponen o lo enfurecen. Pero sólo hay rumores sobre él, nada comprobable.
- La primera vez que el Cocodrilo contactó con ella, Praxila despachó al enviado sin miramientos. Era un matón egipcio, que propuso a la empresaria poner sus negocios bajo la “protección” del Cocodrilo.
- Y la segunda vez ha sido otro matón, también egipcio. Informó a Praxila de que el Cocodrilo tiene a Lurco en su poder, y que sufrirá un tormento sin precedentes si ella no acude a una preocupante cita en una granja abandonada (al Este de Alejandría, hacia el delta). La cita es para este mismo día, una hora después del anochecer, de manera que los PJs pueden acudir en su lugar. Praxila no piensa ir porque teme, en buena lógica, quedar en una situación similar a la de Lurco: en manos de un señor del crimen con fama de perturbado y cruel.

Si los PJs no consiguen obtener la información de Praxila a la primera, una forma de insistir es hablar con el resto de su trupé, o bien con los amigos de juerga de Lurco. Usa las reglas de **redes de contactos** con **Persuadir** o **Intimidar**. De esta forma los PJs podrán descubrir que la tórrida aventura de ambos ya duraba un tiempo y era más seria de lo que admite. Y con un **aumento** en su tirada, también descubrirán un preocupante rumor: el Cocodrilo, un misterioso señor del crimen de fama cruenta, ha estado presionando a Praxila por sus negocios. Con esa información pueden volver a interrogarla y obtener lo que les faltaba.

EL DELTA A LA LUZ DE LA LUNA

Los PJs obtienen de Praxila la información para una cita con el Cocodrilo (o más bien una encerrona) y seguramente acudan en su lugar, preparados para cualquier cosa. El plan de Probo, el Cocodrilo, es atraer a Praxila a una reunión con un grupo de mercenarios egipcios, que usa como intermediarios. Esos hombres tienen órdenes de secuestrar a la actriz y acabar con sus guardias o acompañantes. Después deben llevarla a la guarida del cocodrilo: una pequeña isla al sur del Lago Mareotis, en una zona pantanosa infestada de cocodrilos. El área tiene fama de estar embrujada y, de hecho, Probo tiene influencia sobrenatural sobre esos cocodrilos. Una vez allí, el plan del criminal pasa por ejecutar a Lurco delante de Praxila, haciendo que lo devore Petesuco, su cocodrilo favorito. Espera que eso aterrice a la actriz y quiebre su voluntad, de forma que acceda a convertirse en una esbirra más.

Volviendo al encuentro con los mercenarios: son un grupo de matones egipcios. Hay tantos como el número de PJs+2, y uno de ellos es un líder *comodín* llamado Senufu. Si los PJs llevan refuerzos, añade un matón más por cada guardia o legionario. Llegarán a la granja abandonada poco antes de la hora acordada, y recurrirán a la violencia en cuanto noten algo turbio o se vean amenazados. Sin embargo, si los PJs matan o incapacitan al menos a la mitad de ellos, el resto tratará de rendirse y pedir clemencia, intentando negociar con la poca información que tienen.

Lo que saben es que su misterioso patrón usa como base una pequeña isla al sur del lago Mareotis, en una zona infestada de cocodrilos. Debían llevar allí a la mujer, Praxila, esta misma noche. Otras veces han hecho recados semejantes y, milagrosamente, nunca han sido atacados por los enormes reptiles de la zona. Saben muy poco más sobre el Cocodrilo: que paga bien, nunca muestra su rostro (lleva una máscara que recuerda al dios Sobek), tiene un grupo de lugartenientes igualmente enmascarados pero más discretos, y es inmisericorde con quienes le fallan o traicionan. Por esa razón piensan marcharse de Alejandría si los PJs perdonan sus vidas y los dejan ir. Excepto si los “héroes romanos” acaban con él, claro está.

Además de lo que pueden contar los mercenarios, el líder Senufu lleva una tablilla de arcilla, donde ha dibujado un mapa burdo pero claro de la situación de la isla al sur del Lago Mareotis.

HACIA LA ISLA

Si las cosas no se han torcido mucho, los PJs deberían apresurarse hacia la isla del Cocodrilo con la información obtenida de los mercenarios. Para llegar necesitarán botes de fondo plano, de juncos de papiro, como los que usan los pescadores y cazadores de aves del lago Mareotis, debido a que es una zona pantanosa de bajíos. Pueden alquilarlos o requisarlos en la misma Alejandría, en la ribera norte del lago, pero será muy difícil que consigan guías o barqueros, al ser de madrugada (y sobre todo, porque nadie quiere ir a una zona repleta de cocodrilos que tiene fama de estar embrujada). Cada bote de papiro puede llevar hasta cuatro personas, y solo se necesitan tiradas de **Navegar** en momentos de peligro, como durante un combate.

Por desgracia para los PJs, uno de los poderes oscuros que Probo ha obtenido le permite usar los sentidos de los cocodrilos del área donde se encuentra. De ese modo detectará el acercamiento de los intrusos, y hará que un grupo de estas criaturas ataque a los PJs. Habrá tantos animales como el número de intrusos. El ataque se producirá cuando estén llegando a la isla, en una zona de bajíos, bancos de arena y canales de poca profundidad. Los cocodrilos tratarán de tomarles por sorpresa y lucharán hasta la muerte. Una tirada de **Supervivencia** revela que esos comportamientos (atacar temerariamente, luchar a muerte) de los cocodrilos son extraños y poco naturales.

Probo espera que los cocodrilos acaben con los PJs. Si no es así, al menos los debilitarán, y eso ayudará para darles el golpe final cuando lleguen a la isla.

Si algún personaje lleva el brazalete de cocodrilo de la anciana Sekhet y fue amable con ella, los reptiles lo ignorarán por completo en esta escena: no le atacarán y se alejarán de él o ella si son atacados.

EL FINAL

La isla es bastante pequeña y está cubierta de maleza, juncos, sicomoros y palmeras salvo por la zona central, donde hay una zona despejada en las ruinas de un antiguo santuario a cielo abierto dedicado a los dioses Sobek y Hathor.

El Cocodrilo espera allí a los PJs. Está acompañado de sus lugartenientes romanos, todos enmascarados, y también por su mascota Petesuco (oculto entre los juncos) y el desgraciado Lurco. De manera grandilocuente y fría ofrecerá a los PJs la elección de convertirse en sus siervos o morir. Como no se conformará con nada que no sea una respuesta sincera y servil, esto llevará con casi toda seguridad a una lucha a muerte entre ambos bandos.

Los enemigos igualarán en número al total de intrusos (PJs y, en su caso, aliados). Además del Cocodrilo y Petesuco, añade tantos lugartenientes romanos como sean necesarios.

Si un PJ lleva el brazalete de cocodrilo de la anciana Sekhet y fue amable con ella, Petesuco lo ignorará por completo en esta escena: no le atacará y se alejará de él o ella si es atacado. Además ese personaje es inmune al **Miedo** que puede proyectar el Cocodrilo como capacidad especial.

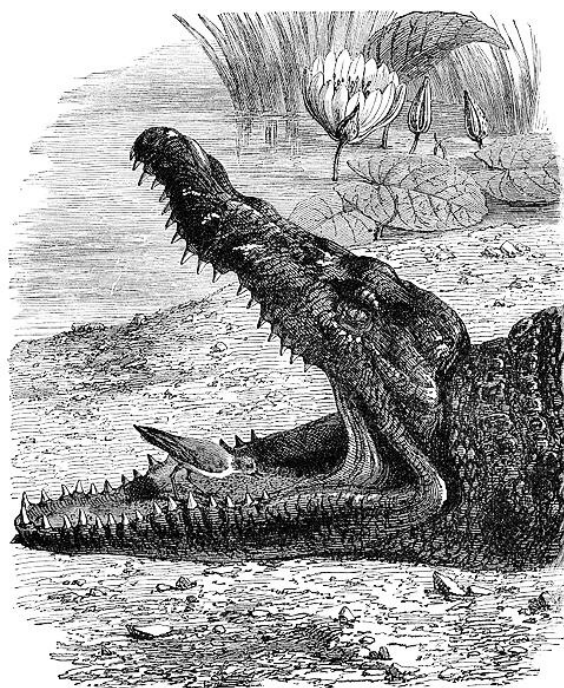


Ilustración: Henry Scherren 1909 (Dominio público).

PNJS Y CRIATURAS

Guardias

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

Paso: 6; Parada: 5+1; Dureza: 6 (1); Cordura: 5.

Habilidades: Atletismo d6, Con. Comunes d4, Notar d6, Pelear d6.

Equipo: Peto y gorro de cuero (Arm. 1), parma (+1 Parada), gladius (Fue+d6).

Legionarios

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

Paso: 6; Parada: 6+2; Dureza: 8 (2); Cordura: 5.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos comunes d4, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d8, Supervivencia d4.

Ventajas: Muro de Escudos.

Equipo: Lorica segmentata (+2), casco de legionario (+3), scutum (Parada +2), gladius (Fue+d6), 2 pila (3/6/12, Fue+d6).

Senufu* y otros matones egipcios

*- Senufu es *comodín*.

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

Paso: 6; Parada: 6+1; Dureza: 6 (1); Cordura: 4.

Habilidades: Atletismo d6, Con. Comunes d4, Notar d4, Pelear d8.

Desventajas: Cobarde, Impulsivo.

Equipo: Peto y gorro de cuero (Arm. 1), parma (+1 Parada), maza de bronce (Fue+d6).

Cocodrilos del Lago Mareotis

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d6, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d8.

Paso: 3; Parada: 6; Dureza: 11 (2).

Capacidades especiales:

- Acuático: Paso 5 nadando.
- Armadura +2: Piel gruesa.
- Contorsión: Cuando impacta con un aumento, causa 1d10 como bonificación de daño.
- Mordisco: Fue+d6.
- Visión nocturna.
- Tamaño 2.

Petesuco, cocodrilo

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+1, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d6, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d8.

Paso: 3; Parada: 6; Dureza: 13 (3).

Capacidades especiales:

- Acuático: Paso 5 nadando.
- Armadura +3: Piel muy gruesa.
- Contorsión: Cuando impacta con un aumento, causa 1d10 como bonificación de daño.
- Mordisco: Fue+d6.
- Visión nocturna.
- Tamaño 3.



Ilustración: Hubert Ludwig 1891 (Dominio público).

El Cocodrilo, comodín

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

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos comunes d6, Navegar d6, Notar d8, Intimidar d10, Ocultismo d8, Pelear d10, Persuadir d6, Sigilo d8, Supervivencia d6.

Paso: 6; Parada: 7+1; Dureza: 11 (4); Cordura: 2.

Desventajas: Arrogante, Avaricioso, Despiadado.

Ventajas: Muro de escudos, Temple.

Equipo: Pectoral de bronce (+3), casco-máscara de bronce de cocodrilo (+3), parma (Parada +1), gladius (Fue+d6).

Capacidades especiales:

- Armadura +1 (la piel se le va endureciendo y cuarteando poco a poco por todo el cuerpo).
- Compartir sentidos: Probo sabe en todo momento cuántos cocodrilos hay en una milla a su alrededor y dónde están; puede concentrarse en uno de ellos para percibir lo que el animal está percibiendo con sus sentidos.
- Miedo (0): Este poder no funciona de continuo, sino que el Cocodrilo puede proyectarlo una vez por escena. Funciona automáticamente y no requiere usar una acción.
- Sugestionar cocodrilos: Con una tirada de Espíritu, Probo puede sugestionar a los cocodrilos que haya en una milla a su alrededor para que cumplan unas directrices sencillas (como máximo, una vez por escena).
- Visión nocturna.

Lugartenientes

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

Paso: 6; Parada: 6+1; Dureza: 8 (2); Cordura: 3.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos comunes d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6, Supervivencia d6.

Desventajas: Avaricioso, Canalla, Leal.

Ventajas: Muro de Escudos, Reflejos de combate.

Equipo: Cota de escamas (+2), casco con máscara (+3), parma (Parada +1), gladius (Fue+d6).

EL AMULETO

El amuleto que otorga sus poderes al Cocodrilo tiene forma de pequeña cabeza del animal con el que comparte nombre, y se lleva colgado al cuello. Para usar todo su poder es necesario conocer los secretos de una oscura secta de chamanes kushitas, cosa que Probo consiguió torturando a uno de esos brujos. De por sí, el amuleto sólo ofrece protección contra los cocodrilos en la naturaleza (esos animales nunca atacarán al portador y se alejarán si son atacados por él). También provoca cierta irritabilidad y malestar: el portador gana la desventaja **Canalla**, si no la tenía ya.



LICENCIA FAN

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.penguin.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.