

LA SOMBRA DEL FÉNIX

Una campaña en Dragaera

1. Por un puñado de mentiras



Por un puñado de mentiras.

Por Millán Mozota "Khulmani".

INTRODUCCIÓN

Esta aventura abre la campaña y está diseñada para personajes iniciales, de rango **Novato** sin avances. Provee de una primera razón para reunir a los PJs y que se conozcan.

De otra parte, esta historia puede jugarse también, sin cambios, como una **aventura independiente de tipo one-shot** para un grupo de jugadores que quiera probar la ambientación de Dragaera.

TRASFONDO DEL EPISODIO

En su búsqueda de poder y conocimientos prohibidos, Lealar se ha convertido en una sombra y un personaje anónimo. Siempre fue un secreto que es el hijo bastardo del anterior emperador Fénix; y en cuanto al resto de su historia ha borrado todo rastro de su origen en los archivos oficiales y en todo tipo de registros a los que ha tenido acceso.

En esta primera aventura los PJs no llegarán a encontrarse con Lealar. De hecho no llegarán a saber quién es la persona o entidad que está detrás de todo el lío en el que van a meterse.

De igual modo que los jenoine manipulan a Lealar, éste aplica toda su maestría de medio-Yendi con siglos de experiencia en secretismo y conspiraciones para mantenerse, en todo momento, lo bastante alejado de los intermediarios y peones que sirven a sus fines, como para no ser relacionado con ellos.

La aventura comienza cuando los PJs son contratados, precisamente, por uno de esos peones de

Lealar, y se ven inmersos en su juego. Su misión será acudir a unas ruinas del Interregno en las montañas, donde vivieron otros conspiradores y rebeldes en aquella época convulsa.

Dos de esos rebeldes eran practicantes de Hechicería Antigua (Lord Garland y su hija Grita) y Lealar espera tener acceso a lo que pueda quedar de sus investigaciones. El lugar fue arrasado por la Emperatriz poco después del Interregno, y la propia Zerika colocó un poderoso bloqueo anti-teleportación, pero el lugar también tenía un nivel subterráneo que bien puede merecer una exploración.

Según los planes de Lealar los PJs deberían morir cuando cumplan su cometido, así como también los intermediarios más importantes de su plan, una vez o al tiempo que él se hace con lo que hayan recuperado de las ruinas.

INTRODUCCIÓN PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Los PJs han sido convocados a una reunión con un Jhereg, un baronet de nombre Lord Domek que debe disfrutar de cierta posición en la organización criminal que comparte nombre con su casa. Es algo que se puede deducir del uso de mensajeros y cartas lacradas (con papel de calidad y sello propio).

En cada caso, el Jhereg habrá apelado a un rasgo distintivo del personaje para atraerlo a la reunión: A un Dzur se le ha hablado de la posibilidad de una peligrosa aventura; a un Tiassa se le menciona un misterio y secretos del pasado; a un Dragón, la posi-

bilidad de ayudar a un noble de una casa noble en una intensa competición; a un Halcón, la posibilidad de recuperar conocimientos mágicos del pasado que se dan por perdidos; a un Issola, la promesa de colaborar en el triunfo público de un cortesano y la importancia de su papel para coordinar al grupo contratado; y a un Jhereg o un Orca, la promesa de un buen montón de oro por un trabajo fácil.

La reunión se ha convocado en el Restaurante de Valabar, donde han sido invitados a almorzar. El restaurante está considerado uno de los mejores de la ciudad, o el mejor para quienes aprecian la cocina oriental por encima de la imperial. Es un pintoresco local con miles de años, en el límite entre el gueto oriental y los distritos del Este de Adrilankha, donde viven, sobre todo, proletarios y artesanos.

Si algún personaje trata de informarse sobre Domek antes de la reunión, puede realizar una tirada de **Callejear** (o recurrir a sus contactos si usáis esa regla opcional). Si la supera, el personaje descubre que Lord Domek es un baronet de la casa Jhereg y un capo o jefe mafioso menor en la organización criminal del mismo nombre. Su territorio abarca una porción del gueto oriental. Si el PJ obtiene un aumento en la tirada, también descubre que tienen menos prejuicios de lo habitual contra los orientales, y que se rumorea que es un asesino “amateur”, habiendo “trabajado” una o dos veces.



LA OFERTA

Lord Domek les recibe en un reservado del local donde les sirven un excelente almuerzo de estilo oriental y mientras la disfrutan les explica su oferta:

En primer lugar les pide máxima discreción respecto a lo que van a escuchar. Explica que actúa como intermediario de un erudito y aristócrata imperial, y les asegura que, pese a lo que puedan pensar, no hay nada ilegal en el trabajo. Este es el trasfondo:

mañana comienza un “concilio de sabios”, una reunión formal de eruditos de la casa Lyorn y algunos invitados escogidos Athyra, Iorich y Halcón. El tema de la reunión es el Interregno, un periodo reciente (estamos en el 99 Post-interregno) de caos, invasiones y subversión del orden social. Es el primer concilio sobre esta época convulsa, y aquellos eruditos que presenten los mejores estudios (cronologías, árboles familiares, biografías) obtendrán prestigio y la atención de la Emperatriz, cuyos consejeros organizarán una sesión informativa privada con los mejores ponentes, para que expliquen sus trabajos a Su Majestad.

El cliente de Lord Domek está en una situación comprometida: hace muy poco ha descubierto que parte de sus suposiciones sobre el Interregno pueden ser erróneas, y necesita estar seguro de ello antes del mediodía de mañana. Para eso necesita que alguien acceda a un lugar de muy difícil acceso. Se trata de las ruinas de una antigua guarida de salteadores del Interregno, situada en las montañas al nordeste de Adrilankha. Esos bandidos eran originarios de casas nobles y por tanto capaces de dejar registros escritos, que es lo que busca el erudito además de cualquier efecto personal. Pero hay dos problemas: por un lado existe algún efecto, quizás por los desmanes mágicos que precedieron al Interregno, que impide teleportarse a menos de media legua de las ruinas (2'5 km). Y por otro, se trata de una zona peligrosa por la presencia de dzurs salvajes y manadas de norskas. El trabajo es el siguiente: teleportarse a una legua de las ruinas, con un mapa para llegar hasta ellas; encontrar el lugar y buscar cualquier documento u objeto personal que pueda quedar; y regresar al amanecer del día de mañana.

Domek les proporcionará el mapa, y ya se han pagado las teleportaciones, que realizará una hechicera de la casa Jhereg.

Si aceptan el trabajo, deben reunirse con la hechicera en la oficina de Domek (a dos manzanas del restaurante) dentro de un máximo de cuatro horas, tiempo de sobra para que se preparen mínimamente para el viaje. La oferta para los PJs es de 1.000 imperiales por cabeza, independientemente de lo que encuentren. Es una recompensa grande, justificada por la urgencia del asunto, la peligrosidad de la zo-

na y el factor desconocido que supone la presencia de una zona de “no teleportación”.

Una vez acepten Domek les recordará que su cliente quiere la máxima discreción y pedirá que no hablen de la misión con nadie hasta después del “concilio de sabios”.

Si algún PJ se pregunta si la historia de Domek puede ser falsa en todo o en parte, puede hacer una tirada de **Notar -2**. Si la supera deducirá que el Jhereg sólo les está contando lo que le han transmitido a él, y que no le importa si es cierto o no. Si obtienen un aumento, tendrán la sensación de que Domek cree que al menos parte de la historia es falsa. En ningún caso descubrirán que el Jhereg piensa traicionarles y ha planeado su muerte, pero por otra parte no es difícil deducir que Lord Domek no es una persona de fiar.

Si algún PJ aprovecha el tiempo comprobando el asunto del “concilio de sabios” (usando contactos, conexiones u otros medios que se le ocurran) descubrirá que no es otra cosa que lo descrito por Domek. Se trata de una reunión exclusiva, aristocrática y extremadamente tediosa para cualquiera que no sea un noble diletante de gran erudición.

UN PARPADEO Y ALLÍ ESTAMOS

La oficina de Lord Domek está en el primer piso de un bloque donde viven orientales y algunos Teckla, sobre una tienda de flores y plantas ornamentales. Es una oficina lujosa pero pequeña. Un subalterno Jhereg les entrega el mapa que necesitaran, y les lleva a una sala estrecha donde han puesto contra la pared la mesa y las sillas que ocupaban el espacio. Una hechicera de la Mano Izquierda de los Jhereg les espera para teleportarlos. Si preguntan su nombre dirá que la llamen “Tendra”.

La mujer les explica como irá el asunto: teleportará al lugar de destino a todos los personajes, tres cada vez. Aparecerán en un claro a media legua de las ruinas. Les aconseja que se fijen en cuanto tiempo les lleva caminar hasta su destino, para que mañana no lleguen tarde a su cita de regreso. La hechicera se teleportará al claro a las 8 en punto por el reloj imperial, para traerles de vuelta aquí. La zona de “no teleportación” empieza a unas docenas de yar-

das del claro. “Tendra” no sabe nada de los detalles de la misión ni le importa, más allá de su papel en ella. Domek no ha informado a esta hechicera, por el momento, de que va a jugar sucio con los PJs.

La teleportación saldrá sin problemas salvo que el Máster quiera poner nerviosos a los PJs. En unos instantes se encontrarán en medio de un claro de bosque, en la ladera de una montaña donde hace bastante frío. La conexión con el Orbe y la presencia del mar de nubes rojo-anaranjado indican que siguen dentro del Imperio. Una tirada de **Notar -2** permite fijarse en un pueblo mucho más abajo (en el llano, rodeado de una jungla más tropical que este bosque de montaña). Una tirada de conocimientos generales les dice que se trata de Los Fue-lles, una pequeña villa por la que pasa una de las carreteras imperiales que van hacia Adrilankha.

LAS RUINAS

Llegar a las ruinas usando el mapa no tiene dificultad pero puede pedir una tirada colaborativa de **Supervivencia** o **Rastrear** para encontrar un viejo sendero que hace aún más fácil el recorrido.

Si los PJs usan un poder de **Detección/ocultamiento arcano** en la zona, para investigar el efecto de “no teleportación”, descubrirán que se trata de un bloqueo de teleportación creado con Hechicería Imperial. Si además el hechicero supera una tirada de **Conocimiento arcano**, descubre que se trata de un bloqueo que lleva activo varias décadas y que requiere una maestría superior en el control de la amorphia. Algo que solamente podría hacer un puñado de personas: la propia Emperatriz, y una docena de archimagos.

Una vez en el lugar de las ruinas verán que se trata de otro claro en el que crecen árboles dispersos y sotobosque entre escombros de piedra trabajada y tejas. Se pueden apreciar los zócalos de una construcción rectangular, que no levantan más de un palmo del terreno, y toda el área está llena de piedras y tejas esparcidas al azar. Una inspección general permite hacer una tirada de **Investigar** o **Conocimiento arcano**. Quien la supere deduce que la construcción fue obliterada por una explosión de poder mágico, hechicero o de otro tipo. Además, la misma búsqueda permite encontrar un tramo de

escaleras de piedra que parecen descender a un sótano. Están bloqueados con escombros, tierra y hojarasca, pero se atisba un sótano oscuro por las rendijas que quedan. Un personaje puede liberar el acceso al sótano en una hora, apartando escombros. Si varios PJs colaboran, divide el tiempo entre todos los que arrimen el hombro.

Si los PJs dedican tiempo a escudriñar cada palmo de las ruinas, encontrarán (con tiradas de **Notar**) algunos objetos herrumbrosos de los forajidos que vivieron aquí: una hebilla de cinturón, un broche en forma de tsalmoth, un cuchillo y una estatuilla de ónice de un humanoide achaparrado que podría ser un serioli. Ninguno de estos objetos se considera una posesión personal, de cara a efectos mágicos, debido al tiempo que llevan abandonados.

PEQUEÑOS MONSTRUOS

Cuando los personajes estén peinando las ruinas y/o despejando los escombros de las escaleras, una agresiva horda de norskas aparecerá para atacarlos. Permite que los PJs hagan tiradas de **Notar**. Si cualquiera de ellos la supera, los pequeños carnívoros no les cogerán por sorpresa. Si el grupo está formado por más de cuatro PJs y los jugadores no son novatos, quizás quieras añadir una segunda horda para hacer el encuentro más desafiante.

EL SÓTANO

Tras despejar las escaleras los personajes pueden acceder a un nivel subterráneo con tres estancias, que se describen a continuación.

Vestíbulo: a esta sala descenden las escaleras, y se halla vacía salvo por restos de hojas podridas y algo de tierra caída del exterior. Hay dos viejas puertas de madera, hinchadas por la humedad y con las bisagras corroídas. No pueden abrirse pero sí derribarse (con una tirada de **Fuerza -2**) o romperse (romper cosas, página 103; **Dureza 8**). La puerta a la izquierda de las escaleras da al antiguo laboratorio, y la otra al almacén.

Almacén: En este almacén hay media docena de cajas y dos baúles, todos ellos de madera podrida. En todos los contenedores hay restos muy deteriorados de provisiones domésticas y de ropas de

monte, nada de lo cual es aprovechable o valioso. En uno de los baúles se puede encontrar un camafeo de oro con una pieza de jade que tiene grabado un yendi. En el otro baúl, una tirada de **Notar** permite encontrar un pliego de papeles muy deteriorado. Si no se manipula con cuidado (tirada de **Agilidad**) se desintegrará en pedazos al tratar de desplegarlo para leerlo. El manuscrito contiene, en una letra rápida e irregular, decenas de anotaciones sobre asuntos políticos y sociales del Interregno. Refleja una mente algo perturbada, obsesionada por el control y guiada por algún tipo de objetivo último. No hay nombres personales ni fechas específicas.

Laboratorio: Esta sala fue un laboratorio arcano del que quedan muy pocas cosas. En la mitad más cercana a la puerta hay una urna de vidrio vacía sobre un pedestal de hierro, un viejo escritorio y los restos de una estantería de madera. No se aprecian restos de libros, papeles ni otros objetos. Una tirada de **Notar** mientras se registra el escritorio permite encontrar los restos de un cuaderno trabados al fondo de un cajón. Está podrido y solo algunas páginas son legibles. Son anotaciones de tipo arcano, con una letra grande, rápida e irregular. Una tirada de **Conocimiento arcano** permite descubrir que se tratan sobre experimentos de nigromancia. Si se obtiene un aumento, el personaje deduce que puede tratarse de hechicería antigua como la que causó el Desastre de Adron. Es la misma letra del manuscrito que se puede hallar en el almacén.

La mitad del laboratorio más alejada estuvo separada del resto por unas cortinas negras, de las que solo quedan jirones en una barra de bronce. Era una zona dedicada a la nigromancia, y contiene tres cuerpos dragaeranos esqueletizados: uno tumbado sobre un banco de piedra en la pared de la izquierda, otro sobre una mesa de autopsias de mármol y bronce, y el tercero en posición erguida, en un expositor tipo metopa. Los esqueletos se animarán y atacarán cuando algún personaje avance más allá de los restos de las cortinas, o si son perturbados a distancia. Por cada dos PJs que haya en el grupo, se activa uno de los esqueletos, redondeando hacia arriba (del resto habrá fallado la magia que los creó). Estas creaciones nigrománticas provienen de experimentos con hechicería antigua y algo son más poderosas que un muerto animado normal.

LA ENCERRONA

Lord Domek considera a los PJs unos incompetentes estúpidos y, siguiendo instrucciones del cliente, ha preparado sus muertes. A cambio se queda con los supuestos honorarios de los PJs, y recibe una bonificación extra del cliente.

A las 6:00 por el reloj imperial, Tendra teleporta a varios Jhereg aspirantes a asesinos hasta un punto cercano al claro donde debía reunirse con los PJs. Habrá uno de ellos por cada dos PJs, redondeando el número hacia arriba.

Los rufianes preparan una emboscada ocultándose en la espesura al inicio del sendero de las ruinas. Sus órdenes son exterminar al grupo de PJs, coger todo lo que lleven encima y regresar con la hechicera a Adrilankha. Tendra se teleportará al mismo lugar donde dejó a los Jhereg a las 9:00 para llevarlos de vuelta a la oficina de Lord Domek.

Como (de continuar la aventura) los PJs no habrán muerto, si estos no emboscan a Tendra, la hechicera estudiará la situación tras volverse invisible, y se largará para informar del fracaso. Una vez en Adrilankha encontrará que no puede contactar con Lord Domek, y decidirá tomarse unas vacaciones: irá a un local frecuentado por hechiceras de la Mano Izquierda y se teleportará desde allí a una remota villa Teckla de las llanuras.

Si la emboscada terminó con los PJs muertos, no hay mucho más que decir. Si al menos parte del grupo sobrevive hay varios desarrollos distintos que pueden darse: Por un lado, si capturan con vida a algún asesino, podrían descubrir que Lord Domek les ha traicionado y les quiere muerto. Estos rufianes pueden explicar cuáles eran sus órdenes y sabrán que Domek tiene un refugio en Adrilankha (aparte de su oficina), y que suele usarlo cuando organiza asuntos así. Pero no saben dónde se encuentra el refugio.

En cuanto a la hechicera Tendra, si logran capturarla (lo que requeriría de mucha astucia y anticipación) se ofrecerá a llevarles de vuelta a la capital y a contarles lo que sabe del asunto: lo mismo que los aspirantes a asesinos. A cambio, pedirá que la

liberen y pasen por alto su participación en los hechos acaecidos.

Si los personajes se quedan varados en las montañas, lo cual es probable, pueden usar la comunicación psíquica para contactar con algún conocido de Adrilankha y pedirle que contrate a un hechicero que los teleporte de vuelta. La distancia a la capital es de 60 leguas dragaeranas, de cara a calcular lo que les costará la teleportación. No olvides que el hechicero les cobrará el viaje para venir a buscarlos. Además, probablemente quiera recogerles en Los Fuelles, un lugar que conocerá, y no arriesgarse a un peligroso salto a ciegas a un lugar que no ha visitado antes. Descender las montañas hasta Los Fuelles lleva una jornada de viaje.

Como alternativa a la teleportación, desde el pueblo pueden usar las postas imperiales para volver a Adrilankha (eso les cuesta 4 imperiales por persona y dos días de viaje más, en largas y agotadoras jornadas en diligencia).

RETRIBUCIÓN

Una vez que hayan regresado a Adrilankha es probable que quieran vengarse de Lord Domek o al menos tener un cara a cara con el Jhereg. Si no es así, se puede dar por terminada la aventura. Al cabo de una semana los PJs con un trasfondo más popular o turbio podrán hacer una tirada de **Callejear** y si la superan, escucharán que se ha encontrado muerto a Domek, y que su cadáver estaba terriblemente mutilado y desfigurado.

Lord Domek pasará un tiempo tratando de recoger los pedazos de su plan y encontrar una salida viable, y finalmente será asesinado por un demonio enviado por su cliente. Más sobre eso más adelante.

Si buscan a Domek, deben superar una tirada de **Callejear** o usar sus contactos si los tienen, para descubrir que el capo tiene algún tipo de refugio secreto, donde se oculta cuando está envuelto en asuntos peligrosos. O es posible que los PJs ya hayan obtenido esa información de la gente que Domek envió para matarlos.

Encontrar el refugio pateando las calles requiere dedicarle un día entero y superar una difícil tirada de **Callejear** –6 dado que es una información muy

sensible. Por cada 10 imperiales gastados en sobornos esa dificultad se reduce en **1**, hasta un mínimo de **-2**. Alternativamente pueden enterarse de quien era el segundo en su organización (una matona Jherreg llamada Salvia) e ir a buscarla. La encontrarán en la oficina de Domek, y venderá a su jefe por un precio razonable. Por ejemplo, su vida y no verse más mezclada en este asunto (pero no le hace ascos al dinero). Al fin y al cabo, es la heredera natural como capo de la zona. Y otra opción es que los PJs encuentren una forma creativa de localizar a Domek usando sus trasfondos arcanos.

EL REFUGIO DE LORD DOMEK

El lugar es un almacén diáfano de 12 por 16 m, en la planta baja de un edificio ocupado por inmigrantes orientales. Tiene una única puerta de gran tamaño, de madera, por la que puede pasar un carro cuando está abierta, y no tiene ventanas, sólo algunos tragaluces de un palmo de diámetro, situados a unos tres metros del suelo. No hay muebles y lo único que rompe la monotonía del lugar son media docena de pilares de ladrillo y algunas cajas vacías de madera. Más o menos en el centro del suelo hay una trampilla de aspecto robusto (**Dureza 10**) con una buena cerradura (**-2 a Forzar cerraduras**).

En el interior del almacén habrá tantos matones como PJs. Pertenecen a casas de la nobleza menor, y podría haber entre ellos algún Teckla excepcionalmente aguerrido. Sus órdenes son atacar a cualquiera que entre en el almacén con el objetivo de que nadie baje por la trampilla del suelo. No saben qué hay ahí abajo ni tienen la llave de la trampilla, que puede cerrarse por dentro.

CARA A CARA FINAL (O NO)

El cliente de Domek ha estado vigilando al capo y su refugio usando enormes capacidades psiónicas y hechicería antigua. Sus habilidades van mucho más allá de lo que los PJs o Domek pueden suponer o descubrir en este momento. Cuando los PJs se aproximan al refugio, el cliente envía un demonio menor (o quizás la faceta controlable de un demonio) a silenciar al capo de la organización Jherreg.

El ser coge a Domek completamente por sorpresa y lo mata con rapidez, mutilando su cuerpo a con-

ciencia para hacer imposible la revivificación. Después, toda la forma del capo y espera a los PJs para atraerlos a una trampa y asegurarse sus muertes.

Cuando los PJs abren la trampilla, encuentran unos empinados escalones de piedra que descenden. Bajando por ellos van a dar a una arcada de mampostería, que se abre a una pequeña antesala amueblada de forma espartana: colgadores, un armario para la ropa de calle y una puerta de madera al fondo. Frente a la puerta les espera “Domek” (el demonio con su apariencia), quien les invita a pasar al refugio y conocer a su cliente, quien les podrá dar una explicación muy razonable de todo lo que ha sucedido. Si los PJs atacan, toma inmediatamente su forma aterradora y empieza el combate.

Si por el contrario, acceden y le siguen (¿en serio?!), les llevará al interior del refugio, compuesto de un sencillo salón con una alcoba al fondo, separada del resto por cortinas rojas. Tras las cortinas, en un camastro, está el cuerpo mutilado de Domek con la cabeza aplastada. El demonio se lo enseñará justo antes de transformarse y atacar. Una nota importante es que el demonio no se dejará ver bajo ningún concepto en las calles de Adrilankha... si los PJs son pocos o les va mal el combate pueden decidir huir, y una vez fuera del almacén estarán a salvo de momento.

Cuando derroten al demonio, este se desvanecerá. Si registran el refugio, encontrarán en un cajón los fondos de emergencia de Lord Domek, junto con el dinero que les prometió. Hacen un total de 10.000 imperiales, una pequeña fortuna.

Si se preguntan sobre ello, una tirada de **Conocimiento arcano** les dará algo de información sobre demonios. Se trata de entidades o facetas de entidades extra-dimensionales o que pueden manifestarse en varias realidades, y que se controlan mediante la magia. La hechicería imperial prácticamente no utiliza demonios ni se relaciona con ellos, salvo para protegerse de los que puedan ser atraídos por accidente. Con un aumento, también recuerdan una definición arcana que dice que la diferencia entre dioses y demonios es, básicamente, que estos últimos son controlables, en todo o en parte.

Fin del episodio.

CRIATURAS Y PNJS

Aspirantes a asesinos

Estos rufianes de la organización criminal de los Jhereg quieren labrarse una reputación y convertirse en asesinos profesionales. Sienten que las calles les han preparado para ello. Son altos, atléticos, y con el aspecto indistinto que caracteriza a los miembros de su casa.

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

Carisma: -2; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 6.

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

Ventajas: Rápido.

Desventajas: Canalla.

Equipo: 3 cuchillos arrojadizos (4/8/16, Fue+d4, no se puede usar en melé) envenenados con *veneno paralizante Jhereg*, espada corta (Fue+d6), 20+d10 imperiales.

Matones dragaeranos

Son un grupo variopinto que representa lo más bajo del sustrato criminal de Adrilankha, lo que incluye a Orcas, Jhereg, Jhegaalas y quizás algún atípico Teckla, a quien el resto obliga a realizar tareas domésticas.

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

Carisma: -2; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 6.

Desventajas: Canalla, Sanguinario.

Habilidades: Callejear d6, Forzar cerraduras d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d6.

Equipo: Daga (Fue+d4), d6 imperiales.

Demonio (Comodín)

Las discusiones sobre la naturaleza de este ser y sobre si es una criatura completa o un aspecto manifestado de otra entidad podrían llenar bibliotecas de los Athyra y los Halcón. Por suerte lo único que nos importa son: sus órdenes e intenciones, explicadas en el texto de la aventura; y los rasgos que aparecen a continuación.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d10, Fuerza d10, Vigor d12.

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

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

Capacidades especiales:

Forma aterradora: cambiar a esta forma monstruosa parecida a un simio esquelético cubierto de espinas quitinosas es una acción gratuita. Cualquiera que lo contemple en esta forma debe hacer una tirada de **miedo**.

Garras: Fue+d8

Impávido: Es inmune al miedo e Intimidar.

Piel quitinosa: Armadura 2.

Resistente: no sufre heridas por recibir un resultado de aturdido estándolo ya.

Esqueletos del sótano

Estos engendros fueron animados por experimentos de hechicería antigua y aunque han perdido mucho poder en más de un siglo siguen siendo duros y peligrosos. Cuando se activan les rodea un aura de colores cambiantes en la que cuesta fijar la mirada, que les protege de los golpes.

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

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 10.

Habilidades: Notar d4, Pelear d8.

Capacidades especiales:

Aura parpadeante: +2 Dureza.

Garras óseas: Daño FUE+d6.

Impávido: Son inmunes al miedo e Intimidar.

Muerto viviente: +2 Dureza; +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; los ataques apuntados no causan daño extra.

Horda de norskas

Los norskas son una pesadilla carnívora con el tamaño y la forma general de una liebre o conejo, pero con los dientes, garras y ferocidad de un glotón. Cazan en manada y ocasionalmente forman hordas que pueden atacar y devorar hasta los mayores predadores de Dragaera, como los dragones. Son de color gris o pardo y sus pieles son muy apreciadas por los peleteros, así como su carne para ciertos platos. Tratamos al conjunto de norskas como si fuera un único monstruo. Cuando la horda reciba una herida, se dispersará. Ocupa el área de una plantilla mediana, y ataca en cada ronda a todo aquel que esté en contacto con ella (ver garras y mordiscos).

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

Paso: 10; Parada: 4; Dureza: 7.

Habilidades: Notar d8.

Capacidades especiales:

Demasiados ojos mirando: Los norskas son astutos y depredadores natos. Cuando forman una horda son inmunes a trucos de agilidad o astucia.

División: Una horda de norskas es capaz de dividirse en dos grupos más pequeños (plantillas de área pequeña), cuando sus oponentes se separan. La Dureza en este caso de la horda se reduce en dos (para tener 5 cada grupo separado).

Horda: Parada +2. Como la horda está formada por docenas de criaturas, las armas cortantes y perforantes no le hacen ningún daño. Los efectos de área funcionan con normalidad y un personaje puede pisotear y aplastar norskas para causar su FUE en daño por turno a la horda (requiere un ataque por lo que se puede obtener un aumento).

Garras y mordiscos: La horda inflige cientos de pequeños ataques a sus víctimas durante cada ronda de combate, golpeando automáticamente y causando 2d4+2 de daño a todo aquel que se encuentre en la plantilla. El daño se aplica sobre la localización con menos armadura de la víctima.

CRÉDITOS DE LAS IMÁGENES

EL símbolo del Jhereg pertenecen a la ilustración del ciclo CC-NC de Zigraphix, 2007, que se puede encontrar [aquí](#).

El dibujo de la portada es de Dominio Público.

LICENCIA FAN

“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 representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.”

