

LA AMENAZA DE PALMIRA



SAVAGE WORLDS EDICIÓN AVENTURA

LA AMENAZA DE PALMIRA

UNA HISTORIA DE HORROR
INVESTIGACION
ACCION

PARA SAVAGE WORLDS EDICION AVENTURA

COMPATIBLE CON LA AMBIENTACION
WEIRD WARS ROMA
POR
KHULMANI-CULMANI

Introducción para los jugadores

Es año 274 d.C., en el reinado del Emperador Aureliano. El Imperio toma aliento tras recuperarse sendas secesiones y guerras civiles de los llamados Imperio Galo e Imperio de Palmira. El emperador, junto con algunos cónsules de su confianza, ha dirigido las legiones y reunificado el imperio, pero las cosas aún no están demasiado calmadas.

Eso nos lleva a la ciudad del Palmira: Es como si dioses y lémures conspiraran contra la encrucijada caravanera. A pesar de las recientes victorias y purgas del emperador, una vez más vuelve a haber rumores de disturbios y rebelión en la ciudad de los mercaderes. Ha habido altercados violentos y pequeñas revueltas, pero lo que preocupa a Roma es el golpe recibido por la guarnición: una enfermedad o envenenamiento ha matado o dejado enferma a casi la mitad de los seiscientos soldados destacados en Palmira.

Las autoridades han reaccionado enviando una caravana de suministros y personal médico desde Emesa, escoltada por dos centurias de la Legio III Cyrenaica. El oficial al mando es el tribuno militar **Titus Atius Germánicus**. La persona de referencia o líder informal de los *medicus* es **María Ebraiká**, una judía helenizada y famosa filósofa y química originaria de Alejandría.

A esa caravana se han incorporado un grupo de personalidades “peculiares”, con una variedad de talentos, que han recibido la misión de investigar el incidente y, si se trata de algún tipo de traición, conjura o sabotaje, actuar en consecuencia para terminar con el problema.

Esos sois vosotros. Habéis recibido la misión del poderoso **Marcus Claudius Tácitus**, cónsul del año pasado y militar de confianza del emperador. Cada uno de vosotros porta un pergamino con las órdenes, que lleva el sello de Tácitus.

A nadie se le escapa que Palmira ha sido el foco de dos rebeliones casi consecutivas: Primero, la secesión de la **Reina Zenobia** (quien controló un imperio fugaz que incluía Egipto, Palestina y Siria). Y después el complot abortado del gobernador local **Septimius Apsaios**, en 273, que buscaba de nuevo la secesión de Palmira.

Introducción para el Máster

La mitad de las tropas imperiales en Palmira han sucumbido a una enfermedad o envenenamiento. Cada autoridad o facción de la ciudad tiene su teoría sobre el origen del mal, pero todos están equivocados. Lo que nadie sabe (salvo los culpables) es que una secta trata de invocar a un ser demoníaco que medra en el caos y el miedo, y proyecta esos sentimientos hacia los mortales. Los sectarios lo identifican con Nergal, un antiguo dios semítico de la guerra y el inframundo... pero es un horror antediluviano sin nombre que busca sembrar el caos y la destrucción. Lo cual tampoco importa mucho a sus enloquecidos seguidores. Cuanto más avanzan los rituales, que se deben celebrar a lo largo de varios meses, más se extiende el caos y el miedo entre los ciudadanos de Palmira.

Por otra parte, por mucho poder hechicero que acumulen, los sectarios saben que la fuerza de las armas romanas puede ser devastadora. Por eso decidieron dar un golpe brutal a la guarnición, aproximadamente una semana antes de que las invocaciones lleguen a su punto culminante. Los cultistas envenenaron el suministro de agua de los soldados con mercurio para causar esa mortandad.

El culto actúa desde una guarida oculta bajo el distrito funerario, al noroeste de Palmira. Ya no faltan muchos días hasta que terminen sus invocaciones y, si nadie se lo impide, desaten el caos sobre todos los territorios de Oriente.

El viaje de Emesa a Palmira

La caravana tardará tres días en realizar el viaje entre Emesa y Palmira. Cada noche, las tropas romanas construyen un campamento legionario para todo el destacamento y la caravana de provisiones y *medicus*. El paisaje es de desierto rocoso con zonas ligeramente menos áridas, y de vez en cuando se ven animales salvajes, como camellos, gacelas o buitres.

En la tarde del segundo día de viaje, cuando la comitiva se detiene para construir el campamento, los PJs son convocados a presencia del tribuno **Germánicus**. Lo encuentran en la tienda de mando, recién levantada, en compañía de varios suboficiales y ayudantes, y de la erudita **María**.

Germánicus les explica preocupado que una patrulla de seis *exploradores* que forrajeaba a un par de millas ha regresado en estado de pánico y sin uno de sus hombres. Su historia es inverosímil, a la vez que especialmente siniestra:

Encontraron una charla entre rocas y junto a ella una pila de cadáveres de animales y personas. Los cuerpos se levantaron, como una sola criatura, y avanzaron hacia ellos, que huyeron aterrorizados. La masa de cadáveres alcanzó a un *explorador* y lo atrapó. El tribuno duda si ejecutarlos por cobardía o simplemente ordenar un castigo corporal. No puede creer tales fantasías, pero, por otro lado, ha visto algunas cosas extrañas en su carrera de soldado.

María Ebraiká comentará que en el mundo hay muchos fenómenos de difícil explicación y cosas que las personas aún conocen o no comprenden. Y que, en todo caso, sería interesante investigar la charca con precaución.

Germánicus les pedirá que vayan a investigar el lugar. No es una orden pero estará personalmente agradecido si lo hacen. Pueden llevarse algunos legionarios (1 por PJ, extras). Antes de que se vayan, **María** les sugerirá que sería buena idea quemar los cuerpos si es posible: pueden ser un foco de enfermedades.

Si deciden ir a investigar la charca, deben hacerlo inmediatamente, para poder regresar antes de que caiga la noche. Eso significa que no pueden interrogar a los *exploradores*, que están encerrados en un cercado improvisado y bajo vigilancia. De todas formas, lo único que los soldados pueden añadir es cierta verosimilitud a la historia, ya que están sinceramente aterrados y en estado de choque.

En la charca realmente habita un horror aterrador: un *glom*, un conglomerado de cadáveres animado por los horrores de la guerra. Está formado por cadáveres de personas y de algunos animales pequeños, tanto domésticos como salvajes. El *glom* se generó por el dolor y la angustia de los muertos en innumerables escaramuzas que sucedieron en torno a la charca durante los últimos años.

Los PJs encontrarán la charca en una hondonada entre rocas, protegida del viento, rodeada de arbustos, cañas y un par de palmeras. En los alrededores se pueden ver huesos humanos, esqueletos semienterrados y restos oxidados de armas y armaduras que hablan de numerosas escaramuzas en los años recientes.

No se puede ver la charca hasta estar muy cerca de ella, por el relieve de la hondonada. Hay un cadáver de un *explorador* y una pila de cadáveres resacos (el *glom*) muy cerca del agua. Cuando se acerquen al monstruo, este los atacará sin previo aviso.

Glom

Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d12+2, Vigor d12+2.

Paso: 8; Parada: 6; Dureza: 13.

Habilidades: Atletismo d6, Intimidar d6, Notar d10, Pelear d8.

Capacidades especiales:

- **Aglomerar:** Por cada cuerpo adicional gana +1 Tamaño (y Dureza) y un nivel en Fuerza y Vigor. Tarda 1d6 rondas en asimilar un cadáver y sólo puede hacerlo con quien ha muerto violentamente cerca de la charca.
- **Debilidades:** Se puede dañar al *glom* con magia (poderes) y con fuego. O bien atacando a sus cabezas. Para golpear una cabeza hay que hacer ataques apuntados (-4) y si impactan cuentan como +4 al daño. Una prueba de **Ocultismo(0)/Conocimientos comunes(-2)** de un PJ que ha vivido batallas, hambrunas o epidemias puede sugerir alguna debilidad.
- **Impávido:** Inmune a miedo e Intimidar.
- **Invulnerabilidad:** Este *glom* es inmune a todo el daño salvo por sus debilidades.
- **Garras:** Daño Fue+d4.
- **Miedo (-2).**
- **Multi-ataque:** puede realizar hasta 3 ataques por ronda sin penalización (*correr* si penaliza).
- **Muerto-viviente:** +2 a recuperarse del Aturd.
- **Rocas:** Alcance 4/8/16, daño Fue (recoger rocas del suelo no le cuesta acción).
- **Tamaño:** +4.

Si destruyen al monstruo, puedes premiar a los PJs con un **beni** para cada uno. A su regreso al campamento, sea lo que sea lo que haya pasado, tendrán que informar a **Germánicus**. Si dan al tribuno razones suficientes para aligerar el castigo de los exploradores, hará que *sólo* los azoten con varas (es lo mínimo que puede permitirse para guardar las apariencias y la disciplina).

María Ebraiká les preguntará de forma analítica y detallada sobre todo lo que han visto y vivido, tomando notas de ello para lo que pueda servir. Tenderá a un enfoque escéptico y racional, pero sin contradecirles directamente (p. e., si cuentan todo).

En Palmira

La caravana y las tropas llegan a la ciudad en la tarde del tercer día de viaje, y se dirigen directamente a la guarnición imperial, al noroeste. Allí los *medicus* comienzan de inmediato a examinar y ayudar en lo posible a los soldados enfermos, **María** comienza a investigar el origen de la dolencia, y **Germánicus** dirige a las tropas para acomodar a todos los recién llegados.

Los PJs son libres para empezar a buscar pistas.

En la guarnición: Hay varios temas que investigar y los PJs deben mencionar uno de ellos para poder obtener información al respecto (se les tiene que ocurrir, vaya). El Máster les dará la información si tienen éxito en una tirada de **Red de Contactos** o de habilidades apropiadas a lo que busquen (p. e. **Ciencia, Investigar** o **Medicina**), que en cada caso consumirá al menos unas horas de su tiempo:

- **Sobre los disturbios:** Los soldados pusieron paz en varios altercados en el caravasar y en las zonas populares de Palmira (mitad oeste de la ciudad) pero desde que enfermaron masivamente ya no hay patrullas.
- **Sobre cuándo y cómo comenzó la dolencia de los soldados:** preguntando en la guarnición se puede saber que sucedió hace una semana y de manera súbita. Más de la mitad de la guarnición enfermó en un día, y más de un centenar murieron en pocas horas. Otros fallecieron a lo largo de varios días, y otros muchos no se han recuperado y hay dudas de que lo hagan.

- **Sobre la dolencia en sí:** investigando testimonios y enfermos durante varias horas, se puede llegar a deducir que los soldados sufrieron un envenenamiento masivo por mercurio. Si los PJs fallan esta tirada, **María Ebraiká** también deducirá esta información tras pasar unas horas de trabajo en la guarnición, con los supervivientes.
- **Sobre el modo en que fueron envenenados:** Investigar los hábitos y rutinas de la guarnición, y reconstruir los días en que se manifestó la dolencia permiten a los PJs deducir que se tuvo que envenenar el suministro de agua. Una revisión de las conducciones de agua guarnición les permite detectar varios puntos externos desde donde se pudo verter el mercurio (una cantidad importante). Y en uno de ellos, un pozo, se pueden encontrar restos del metal pesado sobre el brocal.

En la ciudad: En este caso la información toma la forma de una serie de rumores y pistas que los PJs irán descubriendo de forma lineal, es decir uno tras de otro. Los datos representan rumores y hechos que corren entre los posibles contactos e informadores de la ciudad. Van de lo general a lo específico, representando cómo los PJs separan la paja del grano y avanzan en su investigación. Por cada éxito y aumento de **Red de Contactos** los PJs descubren uno de estos puntos (bonifica las tiradas con +1 o +2 si lo enfocan certeramente):

1. Los altercados han ido creciendo desde hace un tiempo. Tal vez desde hace un par de meses. Ha habido algún muerto, pero sobre todo heridos y contusionados. Los incidentes se concentran en el caravasar y en los barrios más pobres y populares, en la zona occidental de Palmira.
2. Las tropas romanas son fuente de descontento. Últimamente se les culpa de los muchos males de Palmira y bastantes se alegran de su desgracia. Esto es bastante nuevo, de hecho: la gente no solía ser tan anti-romana ni siquiera en los recientes tiempos de la reina Zenobia.
3. Solo la parte oriental de la ciudad parece bastante menos afectada por los disturbios. Hace un par de meses los altercados empezaron en la zona noroeste y en el caravasar.

4. Se dice que un *djinni*, un genio del folklore local, se ha instalado en la ciudad, y es el culpable de los ánimos tan exaltados. Algunos dicen que vive en el aire y entra por las ventanas, y otros señalan que se oculta en las conducciones de agua. Todavía otra opinión lo sitúa en las tumbas: en zona de la necrópolis y el barrio funerario, al noroeste.
5. Se rumorea que los culpables de todos los males son los persas sasánidas, agentes de ese imperio oriental, cuyos espías preparan la invasión del próximo verano.
6. Se comenta que recientemente, por la noche, se han visto extraños cultistas en procesión por las calles. Llevan máscaras hechas con jirones de cuero mal cosidos y ropas de harapos de vivos colores. Tocan músicas disonantes, danzan como en trance, y se dispersan por los callejones si los vecinos los confrontan en masa. Pero si es un solitario o unos pocos quienes se les enfrentan, los apalizan sin dejar de bailar y tocar su danza frenética.
7. Las extrañas procesiones se han circunscrito, a la zona noroeste de Palmira, y no comenzaron hasta que la guarnición quedó mermada y dejó de patrullar las calles.
8. Un testigo vio salir una de las procesiones de una pequeña y antigua necrópolis intramuros, en el extremo noroccidental del barrio funerario de Palmira. Es un cementerio abandonado hace centurias y allí no debería vivir nadie.

¡Turba enloquecida!

Puedes usar un ataque de palmireños exaltados para animar la historia cuando los PJs estén a medio camino de sus investigaciones.

Los PJs deben estar juntos (mayoritariamente al menos) y en las calles de Palmira: investigando, yendo a algún lugar en concreto, etc. De repente oyen un furioso “¡Muerte a Roma!” y una pequeña turba sale de los callejones para atacarles.

Son habitantes pobres y furiosos de la ciudad, presas de la dura situación económica de los últimos tiempos y también de la presión psíquica creada por los rituales de los cultistas de “Nergal”.

Habrán tantos exaltados como el doble de los PJs. Si la mitad cae, el resto pierde el ardor guerrero y huyen. Si interrogan a algún prisionero, los PJs no encontrarán pistas sobre ninguna conspiración: sólo son pobres almas desquiciadas.

Palmireños exaltados

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

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5; Cordura 3.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos comunes d4, Idioma: Latín d4, Notar d6, Persuadir d4, Pelear d6, Sigilo d4.

Equipo: maza pequeña o cuchillo (Fue+d4).

La guarida de los cultistas

Los cultistas tienen su guarida en una antigua tumba señorial abandonada, una amplia estructura excavada en la roca, en una vieja necrópolis intramuros del extremo noroeste Palmira. Se les puede localizar explorando ese cementerio (encontrando huellas que entran y salen de la tumba) o vigilándolo para detectar a alguno de sus mensajeros, encargados de provisiones ¡o incluso una de sus procesiones!

Si los PJs requieren refuerzos para explorar la tumba, sin que haya habido antes un enfrentamiento serio en ese lugar, **Germánicus** sólo les asignará un pequeño número de legionarios (1 por PJ). Ya tiene demasiados frentes que cubrir ahora mismo (guarnición, patrullas, etc.).

El culto estará formado por:

- **Hijo-de-Nergal** o sumo sacerdote.
- Tantos **sacerdotes** como PJs.
- Tantas **momias guardianas menores** como PJs.
- Tantos **guardias de la secta** como PJs.
- Tantos **sectarios** como PJs x2.

El Master debe procurar no dirigir la exploración y asalto a la guarida como un “dungeon” con encuentros aislados, sino como una escena épica y desesperada. Cuando empiece un combate, todos los miembros del culto llegarán en oleadas para acabar con los intrusos.

Los únicos que no se sumarán a la defensa de la guarida serán el **Hijo-de-Nergal** y uno de los sacerdotes. Estos comenzarán un ritual en el santuario. Esa ceremonia implica un sacrificio humano, de un prisionero de la secta, y permite invocar a un avatar de “Nergal” (en realidad del demonio que pasa por el antiguo dios). El avatar consume a los invocadores y trata de matar a todos los presentes, antes de desaparecer.

Los PJs llegarán al santuario 1 o 2 rondas de combate antes de que culmine la invocación.

Sectarios

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

Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5; Cordura 0.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos comunes d4, Idioma: Latín d4, Intimidar d6, Notar d6, Ocultismo d6, Persuadir d4, Pelear d4, Sigilo d6.

Equipo: Pugio (Fue+d4).

Guardias de la secta

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

Paso: 6; Parada: 5+1; Dureza: 6 (1); Cordura 0.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos comunes d4, Idioma: Latín d4, Intimidar d6, Notar d6, Ocultismo d4, Persuadir d4, Pelear d6, Sigilo d6.

Equipo: Armadura y gorro de cuero (armadura 1), gladius (Fue+d6), parma (+1 parada).

Momias guardianas menores

Agilidad d4, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d12, Vigor d12.

Paso: 4; Parada: 6; Dureza: 10.

Habilidades: Atletismo d4, Intimidar d8, Pelear d8.

Capacidades especiales:

- **Arrastrar los pies:** D4 en lugar de d6 al correr.
- **Debilidades:** +4 daño recibido de fuego.
- **Impávido:** Inmune a miedo e Intimidar.

- **Miedo (0).**
- **Puñetazo:** Daño Fue.
- **Resistencia arcana:** Como la Ventaja.

Sacerdotes

Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d10, Fuerza d4, Vigor d6.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5; Cordura 0.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos comunes d6, Idioma: Latín d6, Hechicería d10, Intimidar d6, Notar d6, Ocultismo d10, Persuadir d6, Pelear d6, Sanar d6, Sigilo d6.

Poderes (10 PP; Magia Oscura): Ceguera, Miedo.

Equipo: Pugio (Fue+d4).

Hijo-de-Nergal, Comodín.

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

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5; Cordura 0.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos comunes d8, Idioma: Latín d6, Hechicería d12, Intimidar d8, Notar d6, Ocultismo d10, Persuadir d6, Pelear d6, Sanar d6, Sigilo d6.

Poderes (20 PP; Magia Oscura): Ceguera, Confusión, Miedo, Proyectil.

Equipo: Pugio (Fue+d4).

Avatar demoníaco de “Nergal”, Comodín

Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d10, Fuerza d12+2, Vigor d12.

Paso: 6; Parada: 7; Dureza: 10.

Habilidades: Atletismo d8, Intimidar d12, Pelear d10, Sigilo d6.

Capacidades especiales:

- **Garras:** Fue+d8 y posibilidad de arder.
- **Impávido:** Inmune a miedo e Intimidar.
- **Miedo (-2).**
- **Resistencia arcana:** Como la Ventaja.

Notas finales y otros detalles

Para terminar, te dejamos aquí estos aspectos y consejos adicionales para dirigir la aventura:

- Deberías establecer un **límite temporal** si los PJs no se mueven con rapidez por la investigación (es decir, si la partida se ralentiza demasiado). En ese caso asume que sólo falta un día o dos para que los cultistas tengan éxito en su invocación de “Nergal”, y muéstralo en forma de presagios o sueños, y en un súbito y preocupante aumento de los disturbios.
- Si **los cultistas consiguen su objetivo**, el avatar que describimos antes se manifestará de forma permanente en nuestro mundo, pero además ganará las capacidades especiales de “**Invulnerabilidad**: todo tipo de daño” y “**Debilidad**: Magia”. Una vez que esto suceda toda Palmira se sumirá en un frenesí violento y la guarnición será atacada por miles de ciudadanos enloquecidos. La resolución de ese asalto y la eventual lucha contra el avatar y el culto son cuestiones abiertas para otra aventura (a desarrollar por el Máster).
- El Máster deberá considerar **otras posibles vías de investigación** que no hayamos presentado en la aventura pero que se les ocurran a los jugadores/as. Siempre que sean mínimamente razonables debe permitirse su exploración, improvisando a partir del conjunto de información proporcionado en la aventura.

Nota bene

Encontré la inspiración inicial para esta aventura en otro módulo de rol, en concreto en una investigación de *La Llamada de Cthulhu*, en su versión romana. Ese módulo se llama “*Prophylaxis Panacea Efqa*” y se incluye en la edición de Chaosium del suplemento *Cthulhu Invictus*.

“*La Amenaza de Palmira*” solo toma la idea más general y la situación geográfica de aquella aventura, pero debo reconocer la fuente original de inspiración de mi historia. ¡Comprad, leed y jugad *Cthulhu Invictus*! ¡Es buenísimo!

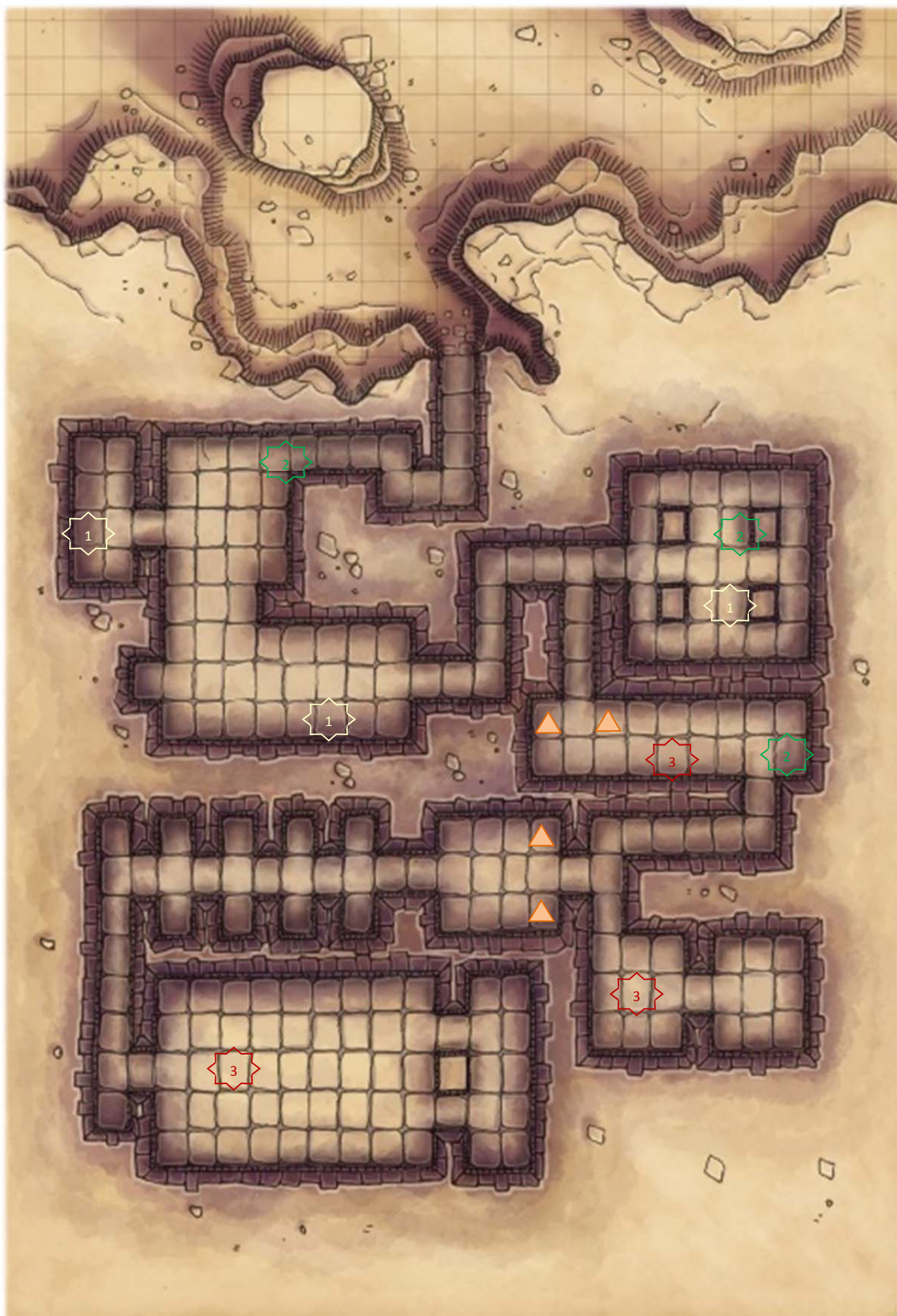
Licencia fan

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.

Créditos adicionales

El mapa de la tumba de la Aventura es obra del artista [Caeora](#), que autoriza a utilizarlo de forma gratuita desde su página en DeviantArt y desde su [Patreon](#), al igual que muchos otros planos y recursos para juegos.





Notas:

En el plano, cada cuadrado o baldosa equivale aproximadamente a **2 Pasos** de movimiento/distancia. Se han marcado las zonas que suelen transitar los sectarios (1), guardias (2) y sacerdotes (3); y también los puntos donde se sitúan las momias guardianas (triángulos). El santuario es la sala grande del Suroeste.