

UNA NOCHE EN LA CIUDAD



Raymond Kosell
2016

Una noche en La Ciudad

Aventura para Savage Worlds

Por Millán Mozota "Khulmani"

1. Introducción

Hay unos nuevos buscavidas en La Ciudad, y no saben que les espera la noche de su vida. Todo comenzará con una sencilla misión: un tendero de reputación siniestra les encarga llevar un presente a un lugar olvidado en las sombras de un viejo cementerio. Cuando regresen del trabajo, y sin previo aviso, sus vidas se precipitan escaleras abajo: su patrón está muerto ¿o quizás no? y los guardias de La Ciudad meten sus narices en el asunto. Nada es lo que parece, y en poco tiempo se encuentran lidiando con paladines muertos, jefes mafiosos, jugadores de deportes extremos, engendros vampíricos y asesinatos en masa. Va a ser toda una noche para recordar.



2. Trasfondo e información para la aventura

En este apartado se detallan los acontecimientos previos que conducen a la aventura, para después describir el trasfondo de los propios personajes en relación a La Ciudad y, sobre todo, al curioso personaje que será su patrón principal esta larga noche.

Información sólo para el Máster:

La tragedia que esta noche sacudirá La Ciudad comenzó a gestarse hace siete años. Tres jóvenes parientes formaron entonces un triángulo amoroso, o mejor dicho, de desamores y desencuentros. Se tra-

taba de tres adolescentes de familias aristocráticas, Landor Yerenar, Adaya Arzelin y Zerk Mazán. Los tres eran primos segundos entre ellos, lo suficientemente alejados en parentesco como para que no hubiera nada ilícito en un posible romance.

Zerk era un muchacho práctico y trabajador, realista y cabal en la vida cotidiana. Pero en cuestiones amorosas su carácter era muy distinto. Era un auténtico romántico, apasionado e impulsivo. Sentía un ardiente deseo por Adaya y finalmente reunió valor para declararle su amor en el primer Festival de la dama Luna al que ambos acudían. Pero no quería el destino que Zerk alcanzara la felicidad.

Esa noche Adaya le rompió el corazón. Ella amaba a Landor y así se lo hizo saber a Zerk. Y por desgracia, la joven tampoco pudo obtener lo que deseaba. Cuando la muchacha se arrojó a los brazos de Landor, el tercero de los jóvenes rechazó su amor, y se marchó esa misma noche para comenzar un peregrinaje que era parte de su formación como paladín.

Zerk también se fue y viajó muy lejos de La Ciudad. Pero nunca olvidó a Adaya ni dejó sanar la herida de su corazón. Su carácter se agrió, frecuentó las peores compañías y finalmente, por un avatar del destino recibió el regalo y la maldición de la inmortalidad. Fue convertido en vampiro por un anciano ejemplar de dicha especie no muerta. Transformado en una poderosa criatura de la noche, el antiguo amor por su prima Adaya se convirtió en resentimiento, deseo de posesión y ansia de venganza contra el culpable último de su desgracia: Landor. Tras destruir a su creador vampírico, tomó el control de sus riquezas y contactos, y empezó a planear una terrible venganza contra su primo Landor y contra la

Nota del autor

Esta aventura de Savage Worlds mezcla el horror y la intriga con la fantasía medieval (o más bien pseudo-medieval, al más clásico estilo de los juegos de rol de la "vieja escuela"). Además he querido dar conjunto un aire de folletín de capa y espada, con un giro siniestro, que espero sea del agrado del lector y de los jugadores. La aventura puede ambientarse sin apenas cambios en infinidad de escenarios de campaña como, por ejemplo, Blackmoor, los Reinos Olvidados o Falcongrís de D&D. O también en el mundo de Golarion (Pathfinder), o en el escenario de campaña de La Marca del Este. Además encajaría en la mayoría de escenarios de campaña de retro-clones "weird" de D&D como Lamentations of the Flame Princess o Dungeon Crawl Classics. Y con algunas modificaciones más se puede jugar en alguna de las metrópolis más pintorescas de la literatura fantástica: Santuario (Mundo de Ladrones), Lankhmar (Fahrd y el Ratonero gris), etc. Además se trata de una intriga urbana que se recrea en los bajos fondos y en los lugares atmosféricos y misteriosos que pueden hallarse en cualquier metrópoli de un mundo de fantasía. En ese sentido encontrarás que, a lo largo de la aventura, se hace referencia simplemente a "La Ciudad". Y también las zonas y distritos de la urbe reciben denominaciones genéricas. Es por supuesto algo deliberado, para que puedas cambiar esos topónimos por los nombres que aparecen en tu ciudad favorita de fantasía.

En cuanto a la forma de presentar la aventura, la he diseñado y escrito como una serie de escenas interrelacionadas. Dichas escenas están basadas en localizaciones, y también en la interacción, violenta o no, de los PJ y los PNJ presentes. A través de todo ello los personajes de los jugadores se verán inmersos en una trama que ya está en marcha desde antes del comienzo de la aventura en sí, pero en la que podrán participar de forma decisiva durante el juego. En ese sentido, debo señalar que varias de las escenas están escritas en forma de diálogos y exposiciones detalladas por parte de los PNJ presentes. Puedes usar esas exposiciones tal cual están, si crees que funcionarán bien con tu grupo de juego. O, por el contrario, quizás prefieras leer toda la escena con atención, para quedarte con los aspectos esenciales y datos que se comunican en la misma, y después glosarlos a tu estilo. O puedes improvisar por completo la conversación. Lo importante de dichas situaciones es la información que se transmite, y el tono que se ha querido dar a la escena, no las palabras

concretas. Usa las redacciones que he preparado, o inventa las tuyas propias, según te resulte más cómodo y sencillo.

Otra cuestión que creo vale la pena mencionar es que la aventura ha sido concebida para que suceda de forma íntegra en una sola noche. La primera escena comienza en el crepúsculo y la última bien podría hacerlo al filo del amanecer. Parte del encanto de la historia es la sensación de que siempre están sucediendo cosas y que cada nueva pista sustancial que consigan los PJ les lleva de inmediato a otra escena, lugar o situación. Mi intención es que los jugadores, una vez concluida la aventura, puedan mirar atrás y sorprenderse de que "todo eso ha pasado en una sola noche". Pero, a pesar de ello, tampoco es necesario forzar la mano en exceso. No es obligatorio que toda la aventura suceda entre el anochecer y el amanecer. Si los jugadores realmente quieren que los PJ descansen, no deberías oponerte de manera frontal a sus decisiones. Procura que, como mínimo, visiten el Pabellón de Celebraciones en la primera noche y adapta la aventura según sea necesario a partir de ahí.

De otra parte, puede que seas tú como Máster quien prefiera un ritmo más pausado. En ese caso puedes cambiar el horario de la misión inicial (encomendada por Skadig Capanegra) a la última hora de la madrugada, antes del amanecer, y reubicar la cita para cobrar los honorarios de los PJ a la primera hora de la noche siguiente. En esa segunda noche los PJ deberían llegar, como decíamos arriba, al menos hasta la escena del Pabellón Sangriento.

Por otro lado, debo decir que he escrito esta aventura para que la protagonicen PJ que no sean héroes. Gente que cuando menos hayan paseado por "el lado salvaje de la vida". Buscavidas, mercenarios, supervivientes y anti-héroes en general. Personas que tengan matices de gris y unas cuantas manchas en su historial. Seguramente, para un grupo de héroes en "blanco y negro" la aventura no tenga mucho sentido y sea muy difícil que progrese incluso más allá de las primeras escenas. Los personajes pre-generados que acompañan a la aventura han sido diseñados con estas cuestiones en mente y con sus pequeñas historias personales pueden aportar muchos matices durante el juego. Por último, debo mencionar que es una aventura diseñada para PJ iniciales. Si se dirige a personajes con más experiencia, el Máster tendría que revisar al alza las características de los adversarios.

aristocracia de La Ciudad, que fuera testigo indiferente de sus desgracias y su desengaño. Un plan siniestro y sangriento con el que, en su mente perturbada, está seguro de que podrá vivir eternamente en compañía de Adaya... y comenzar junto a su amada un reinado de terror sobre La Ciudad.

Esta noche Zerk devolverá las ofensas reales o imaginadas a sus parientes y conocidos. En cuanto a los PJ, se verán envueltos de una forma casual en esta intriga, y pronto se hallarán metidos en la trama hasta el cuello. Que logren desmadejarla, y consigan finalmente dar con Zerk y acabar con su locura y su miserable existencia, es algo que depende de ellos.

Información para el Máster y los jugadores

Los PJ residen o llevan un tiempo en La Ciudad. Son mercenarios, guardaespaldas, espadas de alquiler, delincuentes de poca monta y, en una palabra, buscavidas. Si los jugadores crean personajes expresos para la aventura, es preferible que no haya entre ellos personajes vinculados a una fe benigna y organizada, como clérigos o paladines. El tono de la aventura y los encargos que recibirán los PJ hace que sea poco apropiada para ese tipo de personajes. Por otro lado, los PJ que se generen para la aventura deberán ser de rango Novato y sin avances.

Una vez que se escojan o generen los PJ, el Máster puede explicar a los jugadores la siguiente información: todos los PJ tienen algún tipo de relación laboral con un reputado habitante de los barrios bajos de La Ciudad, Skadig Capanegra. Es decir, que trabajan o han trabajado para dicho personaje.

Skadig es un misterioso brujo propietario de una tienda llamada *Magia Oscura*, donde vende todo tipo de pociones, incluso las más siniestras. Es una de esas tiendas cuyo nombre sólo se pronuncia en voz baja en callejones apartados. De las que no se anuncian mediante ningún cartel, y sólo se puede obtener acceso con una invitación. En cuanto a su profesión, Skadig Capanegra es, además de tendero y brujo, un reputado alquimista. Y si se atiende a los rumores que circulan por los rincones más siniestros, podría ser también un poderoso nigromante.

A continuación se sugieren al menos tres posibilidades para definir la relación entre el patrón Skadig Capanegra y cada PJ. En primer lugar, puedes sim-

plemente inventar, a medias con cada jugador, una pequeña historia sobre cómo se conocieron.

Como segunda opción, puedes resolver unos interludios, especificando que la breve historia que cuente el PJ tiene que relatar, junto con el tema que indique la carta, el primer encuentro con Skadig Capanegra. Y, por último, te ofrecemos otra posibilidad aleatoria usando la baraja de juego. Saca una carta por cada PJ, y aplica los siguientes resultados:

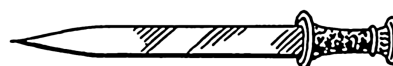
Picas: El personaje debe un favor a Skadig. Un dos de picas indica un favor menor, y un As que le debe la vida (con una gradación de resultados entre los dos extremos).

Corazones: El PJ ha trabajado antes para este patrón, y cuenta o cree contar con su confianza. Cuanto mayor sea la carta más veces ha trabajado con él.

Diamantes: El personaje debe a Skadig tantas monedas de oro como el valor de la carta multiplicado por 10 (J, Q, K y As valen 11, 12, 15 y 20 respectivamente).

Tréboles: El PJ se indispuso con el patrón en el pasado, y sólo la intervención de un tercero evitó que la cosa fuera a mayores. Ahora Skadig es neutral respecto al personaje. La ofensa fue mayor cuanto mayor sea la carta.

Comodín: Con este resultado, es Skadig quien está en deuda con el PJ. El patrón se muestra, al menos en apariencia, agradecido por algún servicio prestado.



3. Un encargo sencillo

En esta primera escena los buscavidas recibirán un encargo, en apariencia sencillo, de su misterioso y algo siniestro patrón. También podrán hacer las preguntas que consideren necesarias para tener claras las condiciones y riesgos de su trabajo, aunque descubrirán que Skadig no suele ser muy generoso en detalles con sus esbirros.

La historia comienza con los PJ encontrándose frente a la puerta de *Magia Oscura*, mientras el sol se pone tras las murallas occidentales de La Ciudad, tiñendo de rojo sangre las nubes negras que se agolpan en el horizonte. Todos ellos han sido convocados por Skadig Capanegra, por medio de mensajeros mundanos o mágicos: desde un muchacho de los

Sobre La Ciudad

La urbe donde transcurre esta aventura se describe de forma deliberadamente vaga en cuanto a detalles, salvo algunos nombres de lugares, personas e instituciones que pueden cambiarse con facilidad. Esto es intencional para que la aventura pueda adaptarse a cualquier ambientación con el tema y estilo de la misma. En este cuadro haremos un repaso general a sus rasgos característicos y los principales barrios y distritos mencionados en el texto. Dichas barriadas y zonas no tienen por qué ser las únicas de La Ciudad.

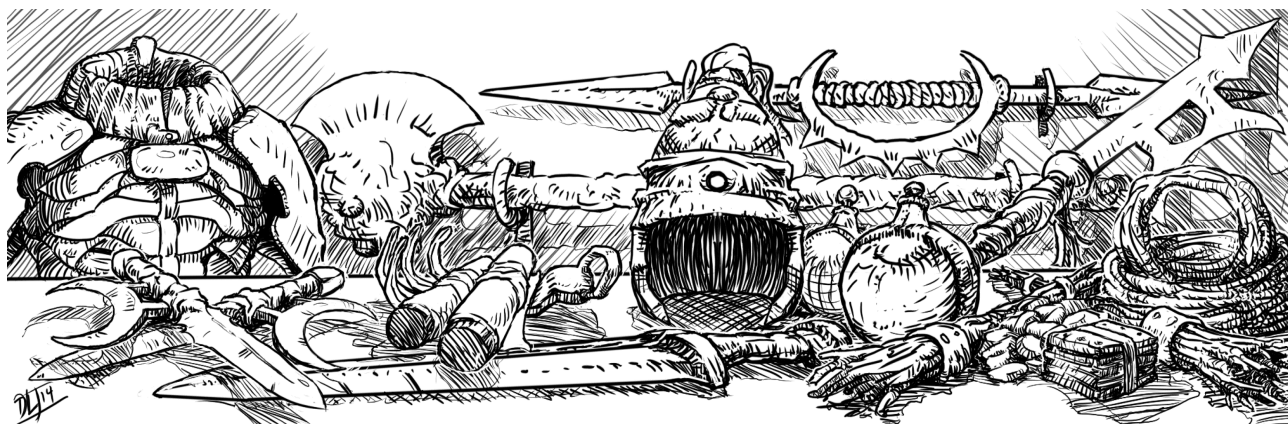
Visión general: La Ciudad es un centro de civilización, urbanidad y poder en un mundo por lo demás salvaje, rural y en gran parte inexplorado. En ella viven decenas, o quizás cientos de miles de ciudadanos, y la mayoría de ellos son humanos, aunque otras razas como elfos y enanos son bienvenidos, o al menos tolerados. Tanto el poder económico como el gobierno de La Ciudad están en manos de grandes familias aristocráticas, con el apoyo y consejo de los dirigentes de los principales cultos religiosos. Desde una perspectiva geográfica, la urbe tiene grandes murallas construidas hace pocas décadas (tras el derrumbe de las anteriores que limitaban su crecimiento). Aun así, se han formado nuevos arrabales extramuros y la población sigue creciendo tanto dentro como fuera del recinto. La Ciudad, para acabar, es también un puerto de mar; no es difícil transformarla en un puerto fluvial (o ambas cosas, si esa es tu versión particular)

Los barrios bajos: Ocupan en torno a un tercio de la ciudad. Están formados por una enorme extensión de casas de tipo ínsula, de dos o tres alturas, con tien-

das, pisos y apartamentos. Aquí viven toda clase de artesanos, pequeños comerciantes, campesinos, marineros y pescadores, así como también pobres de solemnidad, mendigos y otros grupos desfavorecidos. En general hay una cierta distribución del espacio por ocupaciones y por distintos grados de pobreza. Y como conjunto geográfico los barrios bajos también incluyen los muelles y todo lo que los rodea, incluyendo las zonas de almacenes, tabernas, posadas y burdeles portuarios. Además, se dividen en barriadas y distritos como, por ejemplo, el Distrito de las Tres Manos.

Distrito de los muertos: Este barrio incluye las necrópolis y camposantos de La Ciudad, que son varios y muy extensos; algunos son de gran antigüedad (tanta como la propia urbe). Además, en esta zona se concentran varios templos y edificios religiosos, así como numerosos negocios relacionados con la muerte, el paso al más allá o el reposo eterno: desde marmolistas a plañideras, pasando por floristas, poetas y músicos (para componer o cantar elegías) y, por supuesto los inevitables enterradores.

Distrito noble: Este barrio es uno de los más extensos de La Ciudad y, junto con el Distrito de los muertos, el menos poblado en cuanto a densidad de habitantes. Lo forman grandes propiedades, a menudo ajardinadas y amuralladas, o al menos protegidas por setos o verjas, donde viven los aristócratas y el clero que controla la vida pública y económica de la ciudad. También se encuentran aquí los principales edificios relacionados con el gobierno.



arrabales, a un cuervo parlanchín, todos los medios son válidos para cumplir la voluntad del brujo. Se les ha pedido que acudieran a la puerta en el momento del crepúsculo, y se les ha dicho que cuando estuvieran todos, ésta se abriría. Y así sucede. Sin un solo sonido, la maciza puerta de roble se abre hacia el interior, sin que nadie la empuje.

Al entrar en la tienda, tenuemente iluminada, pueden ver a su patrón Skadig Capanegra, agazapado tras un mostrador de fina caoba. Es un hombre pequeño, delgado y obviamente mayor, pero resulta difícil pronunciarse sobre su edad, más allá de que es “viejo”. Tiene los ojos oscuros, el cabello negro canoso, y unas prominentes cejas negras con largos pelos blancos. Viste una hermosa capa de terciopelo negro con un broche de plata, que contrasta con su toga gris y descolorida, salpicada con manchas informes de productos alquímicos. Tras él, en la madera oscura de las vitrinas brillan con energía mágica varias líneas apretadas de runas protectoras, haciendo evidentes las protecciones sobrenaturales de las pociones expuestas al público –brebajes que, de hecho, son los más inofensivos de su catálogo. Sobre el mostrador, al lado de donde apoya sus codos, hay un ramillete de orquídeas negras en un sencillo jarrón de vidrio ahumado, casi negro.

Skadig les saluda, con una voz cascada y siempre hablando bajo, haciendo que sus interlocutores se esfuercen por escucharlo.

Puedes leer o parafrasear los siguientes pasajes del patrón, teniendo en cuenta que es un brujo sardónico, poderoso y ciertamente pagado de sí mismo.

- “Bienvenidos, hoy tengo un trabajo realmente sencillo para vosotros. Por cierto, vais a trabajar juntos. Si no os habéis presentado, es un buen momento para hacerlo”.



El brujo dejará que se presenten o expliquen que ya se conocen, o que ya se han presentado. Después continúa hablando:

- “Bien, qué maravilloso sentimiento la camaradería”.- dice con sarcasmo - “En fin, vamos al grano: quiero que llevéis este ramo de orquídeas, con el jarrón, y lo entreguéis como ofrenda a una diosa largo tiempo olvidada. Tanto, que no se recuerda ni su nombre. Las ruinas de su templo están en el Distrito de los muertos. Y, sé lo que estáis pensando pero... sí, solo se puede hacer la ofrenda de noche, y sí, quiero que sea esta noche. Veamos, os señalaré el lugar en el mapa. Como veis, el complejo está lejos del Templo de la Vigilia, así que no os preocupéis por esos clérigos “vigilo-a-los-muertos-y-soy-un-meapilas”. Ah, y no, no hay actividades conocidas de nigromantes o de muertos perturbados en los alrededores de ese templo. Es, ni más ni menos, un complejo abandonado, con un viejo edificio principal en estado de ruina. Los únicos problemas que podéis encontrar son... a ver, dejadme pensar... ah, sí. El muro y las verjas exteriores, hay que pasarlos de alguna forma, claro. Pero de eso ya sabéis vosotros. Seguro que lo de escalar y allanar sitios os es familiar, ¿eh? Luego, la maraña de zarzales que crece dentro del patio... si, allí podría haber alguna alimaña”.

Se encoge de hombros y continúa:

- “Y, bueno, tendréis que encontrar una forma de subir a la azotea del edificio principal. Creo que las escaleras se han terminado de podrir este año, y se han derrumbado. La azotea, si... allí es donde quiero que vayáis. Es plana y abalaustrada. En el centro, encontraréis un templete, con una estatua de la... deidad. Dejad las flores frente a esa estatua, eso es todo lo que tenéis que hacer”.

En este momento, es más que posible que los PJ tengan algunas preguntas. Ten en cuenta que el tendero y brujo es un hombre que guarda infinidad de secretos, un poderoso nigromante, y alguien que se hace viejo y cada vez tiene menos paciencia. Con todo, también es astuto, socarrón y le gusta pinchar a sus empleados, y puede llegar a disfrutar de un buen duelo de ingenio o de baladronadas.

A continuación se enumeran los temas más obvios sobre los que podrían preguntar, acompañados de las respuestas que obtendrán de Skadig Capanegra:

¿Recompensa?

“Pagaré 250 monedas de oro a cada uno de vosotros por este trabajo tan sencillo y creo que está más que bien. Y si lo queréis gastar en pociones, os haré una rebajilla”.

Si tratan de conseguir un trato mejor, los PJ necesitarán superar una prueba de **Persuadir** (-6), ya que el brujo es uno de los huesos más duros de roer de La Ciudad. Si lo plantean de la forma adecuada, añade una bonificación de +2 a su tirada. Y si la superan Skadig accederá a regañadientes a aumentar sus honorarios a 300 monedas de oro por cabeza. Deja que lo interpreten y decide quien debe hacer la tirada en función de cómo interactúen con el brujo.

¿Ayudas?

“Si, ya había pensado que sois un poco quejicas, en conjunto. Os he preparado esta poción. Es curativa, y bastante buena. Si alguno se cae desde un tejado o se clava una verja oxidada, o algún accidente de patán similar, podrá bebérsela para vergüenza propia, y burla colectiva”.

Al beber la poción, el personaje hace una tirada de **Vigor** (+2). Por cada éxito y aumento, el personaje se cura de una Herida. Si el jugador saca ojos de serpiente (dos 1) en la tirada, además de no curarse sentirá náuseas y la necesidad de vomitar, y ganará un nivel de Fatiga, que se recupera tras unos minutos respirando aire fresco.

¿Motivo?

“Mis motivos son míos y no necesitáis saberlos”.

¿Información sobre el templo?

“No necesitáis saber más. No obstante, os tranquilizará saber que, hasta donde yo sé, no hay peligros reales, vivos o muertos vivientes, en ese lugar”.

Cuando hayan terminado con las preguntas, Skadig se despedirá a su particular manera:

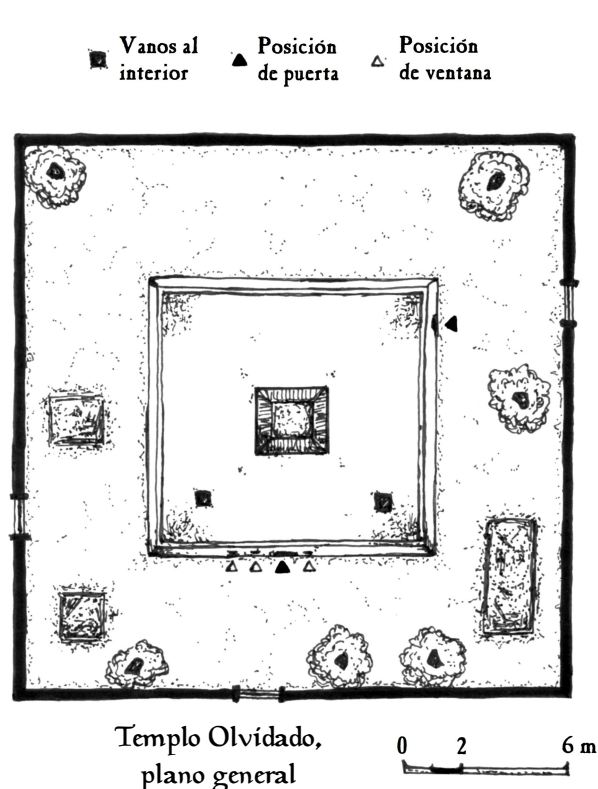
“Bien, marcharos ya. Cuanto primero terminéis, antes podréis gastar vuestro dinero en todos esos vicios honrados y respetables”.

4. El templo de la diosa olvidada

Los personajes acuden a un complejo abandonado en la zona de los cementerios de La Ciudad. Se trata del templo de una diosa de la muerte largo tiempo olvidada. Allí deben enfrentarse a varios enemigos y dificultades, más de los esperados en un principio. Parece que Skadig Capanegra no previó tanta oposición, u olvidó mencionarla. Pero tampoco será demasiado difícil para un grupo de aguerridos esbirros como ellos.

Aspecto general

Curiosamente este antiguo complejo no aparece en los mapas recientes de La Ciudad. Está rodeado de un muro alto, de entre tres y cuatro metros de altura, (varía según el estado de sus diferentes secciones). Se trata de una tapia de mampostería cubierta de musgo y líquenes. Tres grandes puertas de verjas metálicas, completamente oxidadas y atascadas, se abren al sur, este y oeste. Oteando a través de las verjas, se puede ver un antiguo jardín cubierto por malas hierbas, zarzas y helechos, que crean una maraña densa de más o menos un metro y medio de altura. A lo largo de los muros crecen algunos enormes árboles, de aspecto centenario. Son parecidos a los robles pero con la corteza completamente negra.



Además del edificio principal, sito en medio del solar, se ven unos restos muy deteriorados de lo que pudieron ser unas caballerizas abiertas y dos cobertizos. El edificio principal es de roca negra, y está construido con enormes sillares en la parte baja, que van decreciendo de tamaño en la zona superior de las paredes. La puerta principal se abre hacia el sur. Tiene una balaustrada rodeando toda la azotea y, desde el nivel del suelo, se llega a adivinar un templete cuadrado en el centro de la misma.

El muro exterior y las verjas

El muro se puede escalar con facilidad (sólo es necesaria una tirada de **Trepar** (+0), con una bonificación de +2 si otro personaje ayuda al escalador). Por otro lado, al ser un muro bajo, el usar un garfio o cuerdas no servirá de mucho. Las cerraduras de las puertas no pueden ser forzadas, ya que están demasiado oxidadas y atascadas, así que la habilidad de **Forzar Cerraduras** no será de ayuda en este punto. Sin embargo, podrían abrirse con una tirada de **Fuerza** (-6, por ser muy pesadas y estar fusionadas por el óxido). Añade un +1 a la tirada por cada PJ que ayude a quien hace la tirada. Es posible reventarlas a golpes con armas contundentes pero tienen una Dureza 10 y recuerda que en estos ataques (contra Parada 2) los dados de daño no pueden explotar. Como es obvio, forzar las puertas provocará bastante ruido, que alertará a los sicarios que esperan dentro del edificio principal (ver más adelante).

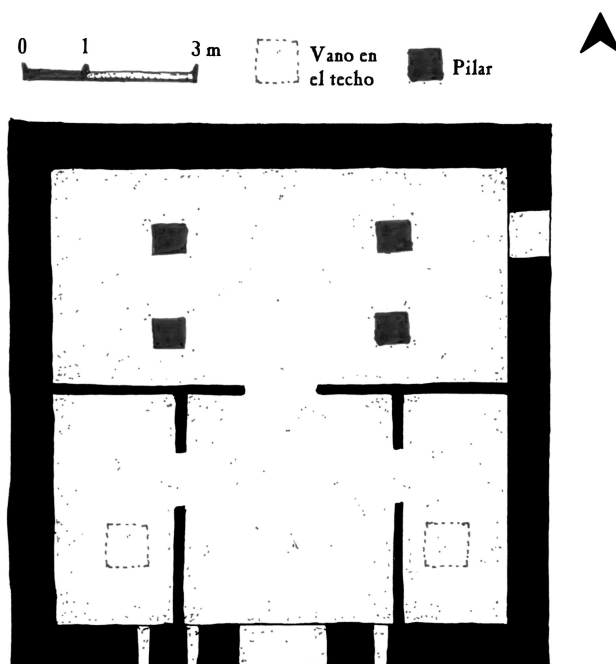
El jardín y los edificios accesorios

Aparte de una vegetación pasivamente hostil y plagada de garrapatas, no hay nada peligroso en el jardín, las caballerizas o los cobertizos. Tampoco hay nada de valor. El jardín está colonizado por zarzas, malas hierbas y helechos, y la maraña ralentiza el movimiento a la mitad y supone una penalización -2 a las tiradas de **Sigilo** para moverse en silencio.

El edificio principal: Planta baja

De hecho, dentro del edificio todo es “planta baja”. Hace muchos años sí que hubo una planta superior que ocupaba parte del edificio. Pero estaba hecha de madera poco resistente y se pudrió hace mucho tiempo. Aquí y allá, junto con escombros de piedra y tierra, y hojas secas llegadas del exterior, se atisban algunos restos podridos y ennegrecidos de las

vigas que sujetaban el piso desaparecido, así como de las escaleras de madera que daban al mismo. Hay una entrada principal, orientada al sur, y el vano de una antigua puerta de servicio en la parte norte del muro oriental.



Templo Olvidado, plana baja

Los sicarios y los perros

En el vestíbulo de la planta baja hay dos sicarios con perros entrenados para acechar y atacar. Están esperando a los agentes de Skadig con las peores intenciones. Se trata de Margo y Ronval, entrenadores de perros de pelea y matones graduados en las calles de La Ciudad. Tienen con ellos tantos perros de pelea como PJ haya en el grupo. Los sicarios han sido contratados por una antigua compañera, y eterna rival, de Skadig Capanegra. El nombre de su patrona es Brena Ochodedos, alquimista, bruja y, supuestamente, una excelente adivina. Brena es la propietaria de *Magia Brillante*, otra tienda muy especial de La Ciudad.

A Margo y Ronval se les ha ordenado que detengan a los esbirros que Skadig Capanegra iba a enviar al templo. Y ellos han decidido que la mejor forma de hacerlo es esconderse dentro, esperar a que lleguen y tenderles una emboscada. En ese sentido, hay que señalar que los perros están entrenados para no ladrar, si no es bajo una orden directa. Los matones estarán por lo general atentos y preparados, pero

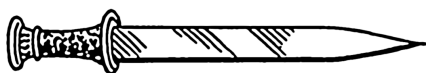
también pueden llegar a aburrirse o despistarse. Cuando lleguen los PJ, tira 1d6. Con un resultado de 2 a 6 los matones están atentos y emboscados, pero con un resultado de 1 no están a su trabajo. En ese caso, pueden estar discutiendo entre ellos, dormitando, haciendo sus necesidades, etc. (a discreción del Máster). Los párrafos siguientes se refieren a una situación inicial en la que Margo y Ronval están atentos y emboscados.

Si los PJ se acercan al templo de manera sigilosa, quizás puedan escuchar las voces de Margo y Ronval hablando en un tono bajo y contenido mientras vigilan. Para ello necesitan superar una tirada de **Notar** (-4). Además, existe la posibilidad de que los sicarios y/o los perros escuchen acercarse a los PJ. Puedes dirimir esto con una tirada de grupo de Sigilo de los PJ, contra una tirada de grupo de Notar de los sicarios y sus perros.

Si detectan a los PJ, Margo y Ronval dejarán de hablar y se ocultarán para la emboscada. Ronval se esconderá en las sombras del vestíbulo, cerca de la entrada principal; Margo se situará con los perros en la habitación a la izquierda de dicha entrada, preparado para soltarlos. Si no detectan a los PJ, los sicarios y sus perros estarán en el vestíbulo, sentados en la penumbra, atisbando a ratos desde el vano de la puerta principal, las grietas del muro y los huecos de las ventanas.

Por otro lado, existe la posibilidad de que los PJ accedan directamente a la azotea sin molestarse por el interior. Pueden hacer esto trepando desde el exterior, directamente o con la ayuda de un garfio y una cuerda (ver más adelante). En ese caso, si los sicarios les detectan en algún momento, lo que harán es buscar sigilosamente el lugar donde han puesto la cuerda y se apostarán allí para emboscar a los PJ cuando bajen.

También se puede acceder a la azotea desde el interior, enganchando un garfio en uno de los dos vanos de trampilla que quedan en el techo, que es, a su vez, el suelo de la azotea.



Otro enfoque con Margo y Ronval

Quizás prefieras crear un encuentro menos táctico alrededor de estos dos PNJ, en cuyo caso te sugerimos que apliques el siguiente procedimiento: Haz que cada jugador saque una carta del mazo de juego. Dicha carta definirá su relación previa con estos dos tipos, en caso de que haya alguna:

Picas: *Margo y Ronval se han enfrentado profesionalmente a éste PJ en el pasado. La rivalidad es mayor cuanto mayor sea la carta.*

Corazones: *El PJ tiene algún tipo de camaradería o amistad con los matones, que será mayor cuanto mayor sea la carta.*

Diamantes: *Margo y Ronval no conocen de nada al PJ, y viceversa.*

Tréboles: *Existe una animadversión personal importante entre el personaje y los dos matones, más fuerte cuanto mayor sea la carta.*

Comodín: *El jugador puede definir y describir con libertad, dentro de lo razonable y verosímil para la aventura, cual es su relación con Margo y Ronval, de existir alguna. El Máster tiene la potestad última para aprobar o modificar la propuesta del jugador.*

Edificio principal: Azotea

Llegar hasta la azotea implica escalar hasta lo alto del edificio principal, de unos siete metros de altura, que consideraremos equivalente a tres pasos en medidas de juego. Se puede intentar trepar por dentro, o por fuera, pero por el exterior parece mucho más fácil, ya que el escalador se puede apoyar en el propio muro. Escalar el muro exterior requiere de tiradas de **Trepar** (+0) pero sólo si no se ha colocado antes una cuerda en posición (por ejemplo, usando un garfio con dicha cuerda). Escalar desde el interior implica afianzar una cuerda con garfio en uno de los vanos del techo, y subir a pulso, lo cual requerirá tiradas de **Trepar** (+0). Por lo demás, utiliza las reglas de **Trepar** (p. 27) y **Caídas** (p. 126) del manual de *Savage Worlds*.

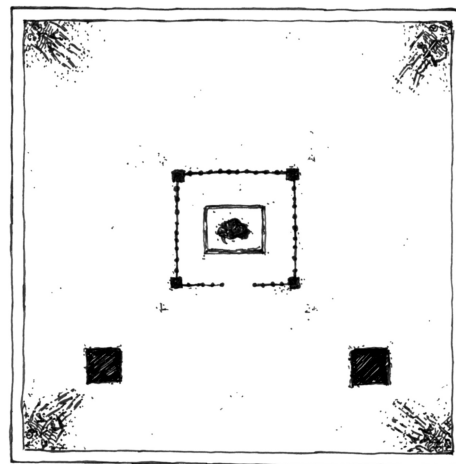
La azotea en sí es una explanada cuadrangular, rodeada de una balaustrada de piedra negra y con un templete en el centro. Hay restos de hojas muertas, ramas rotas y algo de tierra o suciedad por toda la superficie. Dos cosas llamarán la atención de los PJ en cuanto suban a azotea. En primer lugar, en cada una de las cuatro esquinas hay dos esqueletos articulados, tumbados sobre su espalda, y con los pies apuntando al templete. En segundo lugar, llama la atención el propio templete: está formado por una columnata de pilares de basalto negro que sujetan un techo ligero de pizarras, y excepto por una entrada diáfana, lo rodea una vieja verja oxidada.

En el interior del templete hay un atril elevado de mármol negro, y sobre él descansa una estatua siniestra: representa una figura vagamente femenina, envuelta en una toga negra, cuyo rostro es una calavera prístinamente blanca, cubierta por una capucha también negra. Empuña, por supuesto, una guadaña aferrada con dedos esqueléticos.



Unos esqueletos muy animados

Los cadáveres esqueléticos son en realidad muertos vivientes, colocados aquí por otro adorador de la diosa olvidada. Ese otro brujo está celoso de las atenciones de otros nigromantes hacia la diosa y ha decidido destruir a quien acuda para dejar ofrendas. Los esqueletos fueron creados y colocados recientemente, y Skadig no sabe de su existencia. Cuando alguno de los PJ entre en el templete, los ocho se animarán y atacarán a todos los seres vivos en la



Templo Olvidado, azotea

azotea. Seguirán luchando hasta ser destruidos o hasta que todos los vivos abandonen el lugar. Además, también se animarán si uno de ellos es golpeado o atacado de cualquier forma.

La ofrenda floral

Es muy probable que los PJ esperen ver algún suceso extraño o siniestro al dejar la ofrenda de flores, pero no ocurrirá nada de nada. Aunque la visión de la efigie, mientras depositan el jarrón a sus pies es, sin duda, perturbadora.

Una vez cumplido el encargo, sólo tendrán que descender de nuevo al piso inferior y marcharse del complejo abandonado. Como se ha explicado antes, si no han lidiado ya con Margo y Ronval, los sicarios les esperarán emboscados cuando descendan de la azotea, junto con sus perros.



5. De vuelta en Magia Oscura. Con un giro argumental.

Al regresar de su incursión en el complejo abandonado, los PJ descubrirán que Skadig Capanegra ha sido asesinado en el interior de su tienda. Dispondrán de algunos minutos para investigar antes de que lleguen unos veteranos de la Guardia de La Ciudad. Estos cabales hombres de la ley no podrán evitar, dadas las circunstancias, sospechar de los PJ como culpables del crimen. Cuando los azorados buscavidas traten de razonar con ellos, o se dispongan a salir luchando por sus vidas y su libertad, serán testigos de una revelación aun más sorprendente: el alma del propio Skadig Capanegra está alojada en una calavera mágica mediante nigromancia. El taimado patrón hablará para absolver a los PJ del crimen y poner en marcha una investigación sobre los hechos.

Los PJ regresarán sin problemas a los barrios bajos donde se ubica la tienda de Skadig, a no ser que el Máster quiera introducir algún encuentro interesante o peligroso por el camino. Si no es así, es un simple paseo desde la zona más silenciosa, hasta la más sucia de La Ciudad.



Inesperado hallazgo en Magia Oscura

Los PJ regresan del Distrito de los muertos en las primeras horas de la noche, y les sorprende ver la puerta de *Magia Oscura* abierta, con algo de luz tenue saliendo del interior. Saben que la puerta es mágica, y Skadig nunca la deja abierta, así que la situación es más que inusual.

Cuando se aproximen verán el interior de la tienda tenuemente iluminado, como es habitual, pero no hay nadie tras el mostrador, ni tampoco en cualquier otro lugar a la vista dentro la tienda. Los gruesos cortinajes que dan a la trastienda están descorridos, y sale luz de la misma, probablemente de origen

poco misterioso: por el tono y la cadencia, parece una luminosidad proveniente de velas o de lámparas. La puerta de la calle puede cerrarse, pero sin magia ni llave sólo quedará botada. Se podría hacer una tirada de **Forzar Cerraduras** (-2) para cerrarla.

La trastienda está iluminada, como suponían, por candelabros y dos grandes lámparas de aceite. Es en realidad el almacén donde Skadig mantiene una gran reserva de pociones, guardadas en robustos cofres, arcones y armarios, sin etiquetas o carteles visibles que identifiquen de qué se trata en cada caso. A la derecha hay unas escaleras que descienden hacia una puerta de metal negro, reforzada y cerrada. Está cubierta de runas mágicas protectoras, no tiene cerradura, y resulta obvio que la protegen varias trampas apenas disimuladas, quizás con cierta voluntad disuasoria. Esa puerta da a misterios que, en principio, no se exploran en la presente aventura. Puedes poner en la puerta y a su alrededor todas las trampas que quieras, mágicas y mundanas. Si los PJ deciden desactivarlas, y milagrosamente lo consiguen, por desgracia encontrarán que la propia puerta es demasiado robusta como para ser derribada o desencajada de su marco por medios normales. Y, como se ha descrito, no tiene cerradura.

A la izquierda se ve otra puerta que está abierta y da a una habitación interior, también iluminada. La sala en sí es un peculiar híbrido entre el despacho de un mercader, y el laboratorio de un brujo alquimista. Hay objetos extraños de todo tipo: miniaturas de instrumentos de tortura, calaveras, libros mohosos, astrolabios que giran solos, relojes de arena vacíos, manojos de hierbas secas atadas con rosarios de piedras negras, pequeños animales disecados, etc. Estas cosas abarrotan las estanterías, junto con libros de cuentas y otros materiales propios de una oficina comercial. Skadig Capanegra está sentado en su sillón, apoyando el torso y la cabeza sobre el escritorio de su despacho. Se puede observar que se ha acumulado debajo de su pecho y brazos un pequeño charco de sangre, ahora bastante coagulada. En la parte alta de su espalda hay un largo cuchillo de empuñadura plateada, ostentosamente clavado entre sus vértebras cervicales. Está obviamente muerto.

Los PJ tendrán la oportunidad de observar la “escena del crimen” unos minutos, antes de que se empiecen a desarrollar otros acontecimientos. La

casa no parece tener ventanas (excepto una pequeña y atrancada en la tienda) ni otras salidas, aparte de la principal y la puerta del sótano.

La escena del crimen

En el “despacho” hay varias pistas y objetos:

- Si levantan a Skadig verán que tiene varias heridas de un arma punzante en el pecho.
- Al inspeccionar el rostro del finado, una tirada de **Investigar** (+0) o **Notar** (-2) permite detectar que tiene muy tenues residuos de un líquido verdoso en la comisura de los labios.
- La daga clavada en su espalda tiene un sello en la empuñadura: Dos puños de cuatro dedos. Los PJ reconocerán de inmediato el emblema de Brena Ochodados, una alquimista, rival de Skadig. Es la propietaria de la tienda *Magia Brillante*, y según se rumorea, una poderosa vidente.
- Una tirada de **Rastrear** o **Investigar** (+0) permite deducir que no parece haber sido desordenada y se diría que no falta nada, aunque es imposible asegurarlo por lo abarrotada que está.
- En los cajones del escritorio hay cosas de interés:
 - En el primer cajón de la izquierda del escritorio, hay tantas bolsitas como PJ, cada una de ellas con 250 o 300 monedas de oro (según el pago que acordaran con Skadig).
 - En el segundo cajón de la izquierda del escritorio hay un cofre de madera con seis compartimentos. Cinco de ellos están ocupados por pociones de curación idénticas a la que el brujo pudo entregarles antes. Al beber una poción, el personaje hace una tirada de **Vigor** (+2). Por cada éxito y aumento se cura de una Herida. Si el jugador saca ojos de serpiente (dos 1) en la tirada, además de no curarse sentirá náuseas y la necesidad de vomitar, y ganará un nivel de Fatiga, que se recupera tras unos minutos respirando aire fresco.
 - En el primer cajón de la derecha no hay nada más que pergaminos y papiros en blanco.
 - En el segundo cajón de la derecha hay una cajita lacada de color negro, con un intrincado

La puerta del sótano

No tenemos intenciones en esta aventura de revelar los contenidos tras la puerta misteriosa de la tienda de Skadig Capanegra. Ni mucho menos. Sólo existe para aportar un elemento de misterio y sugerir con sutileza lo peligroso que puede ser trabajar para Skadig, tanto en términos físicos como morales y espirituales. En mis pruebas los jugadores nunca se empeñaron en abrir esta puerta, pero si en tu juego tratan de hacerlo por todos los medios, quizás quieras usar otras posibilidades distintas de la que se ofrece en el texto. En este cuadro te sugiero otras dos ideas que puedes implementar en tu partida:

Idea 1: Los PJ consiguen abrir la puerta. Al otro lado hay un muro de roca y tierra que parece natural, el sustrato geológico de la zona. Una inspección cuidadosa del marco de la puerta permite detectar, con una tirada de **Notar**, restos de runas ahora ilegibles, dibujadas con alguna pintura que se ha degradado por la humedad. Quizás aquí hubo algún tipo de portal o puerta mágica, pero ya no queda nada inteligible.

Idea 2: Los PJ consiguen abrir la puerta. En ese momento di a los jugadores: -“La puerta se abre y llegáis a atisbar...”. Después quédate en silencio hasta que te pregunten. Entonces explica que están en la trastienda de Skadig y que deberían investigarla. Si te preguntan por la puerta del sótano, diles que sus personajes no saben nada de ninguna puerta, ni de hecho de ningún nivel subterráneo. No existe ninguna de esas cosas, sólo la trastienda y una puerta a una habitación interior (el despacho y laboratorio de Skadig, descrito en el texto). Explica a los jugadores que ellos pueden saber que, en algún momento, hubo una puerta (o los PJ creyeron ver una puerta), pero sus personajes no recuerdan nada de ello. No encontrarán, por mucho que busquen, indicios de la existencia de la escalera o la puerta. Es como si nunca hubieran existido.

cierre que en estos momentos está abierto. En su interior forrado de terciopelo negro se ven cuatro compartimientos, dos vacíos y dos ocupados por sendos frasquitos de vidrio verde, lacrados, y con un líquido espeso dentro.

Encerrona accidental

Si los PJ no pudieron o no pensaron en cerrar la puerta de la calle, mientras examinan el despacho escucharán pasos de varias personas que se acercan, de manera lenta y precavida. Un instante más tarde se escucha una voz ronca y potente, que llama al dueño de Magia Oscura:

-“¿Skadig? ¿Skadig Capanegra? ¿Estás ahí?”.

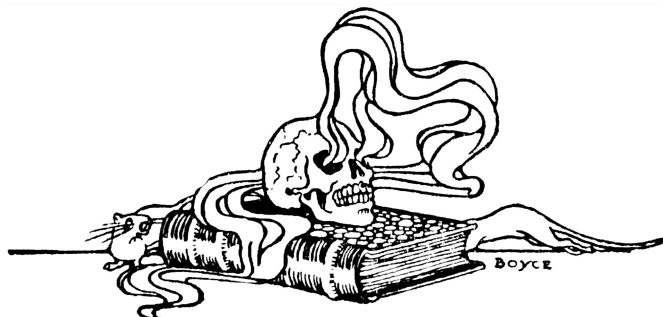
Dado que no hay donde esconderse ni por donde huir, los PJ terminarán frente a un robusto, cuarentón y canoso sargento de la Guardia de La Ciudad, con el pelo rapado y varias cicatrices en el rostro y las manos. Viene acompañado de tres guardias de aspecto veterano, con las armas prestas pero en actitud tranquila. Los PJ reconocen al instante al sargento Taharka, y los guardias Mork, Cachaza y Tajador. Saben que son tipos bastante duros (seguramente, más que ellos). Taharka es la ley en los barrios bajos: una al estilo local, se entiende. Sabe desviar la mirada en asuntos de poca monta, pone el cazo cuando corresponde y se centra en delitos graves y problemáticos. Mirando de hito en hito la sala y a los PJ, dirá:

- “Lo siento amigos, pero no creo que vaya a poder mirar para otro lado en este asunto. Espero que no queráis hacerlo por las malas”.

Si los PJ cerraron la puerta de Magia Oscura, esta situación tiene lugar de manera similar, con la diferencia de que Taharka y los guardias Mork, Cachaza y Tajador estarán esperando fuera de la tienda, en compañía de cuatro guardias más bisoños. El sargento les invita a volver a entrar con ellos en la tienda y, desde ahí, la escena será la misma. Los guardias han llegado siguiendo los rumores y comentarios de los lugareños, ya que la misteriosa puerta ha estado abierta desde poco después del anochecer.

Los PJ pueden intentar salir de este embrollo luchando, pero en cuanto hagan ademán de atacar a los guardias, una calavera de la estantería lanzará un

grito agudo en el que todos los presentes reconocen la voz de Skadig Capanegra. Por el contrario, si no atacan a los guardias, sino que tratan de explicarse y salir de allí hablando, la calavera esperará y escuchará atentamente. Y no intervendrá hasta que parezca que Taharka ha tomado una decisión definitiva, sea arrestar a los PJ o dejar que se vayan.



Tu haz caso a la calavera parlante

-“Vamos, Taharka, estos muchachos no me mataron. No claro que no, ni siquiera crees que hubieran podido hacerlo ¿verdad?.”

Las palabras, con la voz inconfundible de Skadig, surgen de una calavera que estaba apoyada sobre una de los estantes, pero ahora levita ligeramente mientras emite un brillo mortecino.

- “Si, estoy muerto, y sí, estoy en una calavera y os estoy hablando. Si, ese es mi cadáver. Pero no, estos esbirros de primera no me han hecho nada malo. Por supuesto que no me han asesinado. Quiero decir: no han sido ellos. Veamos, para que estés seguro de que esto no es un truco: sargento Taharka, me debes un favor enorme y que te dije que me lo cobraría, vivo o muerto, ¿lo recuerdas?.”

Ante esas palabras el sargento asiente, quizás algo avergonzado pero no demasiado sorprendido. Hay unos instantes de tenso silencio y la calavera sigue parloteando con la voz de Skadig:

- “Ahora, quizás uno de mis leales agentes -esos sois vosotros- pueda resumir, brevemente lo que saben de mi deceso, y después yo completaré el resto, ya que soy el único testigo de mi asesinato”.

Deja ahora que los PJ expliquen lo que saben a Taharka, o completen el relato con algunos datos más, si ya lo habían explicado. Tras su exposición, Skadig-calavera ofrece su propio relato:

- “Fue poco después de que os marcharais. Había entrado aquí, para trabajar en unos asuntos, y apenas me había sentado al escritorio cuando apareció una forma embozada, todo de negro, justo delante de mí, y me clavó un estoque tres veces en el pecho, el muy cabrón. Noté algo paralizante, además de un dolor intenso. Veneno. ¡Qué irónico! Entonces me morí, casi sin darme cuenta ¡Lo que es la vida! Después, cuando mi alma llegó a la calavera, me vi a mi mismo reposando sobre el escritorio, con esa daga tan incriminatoria de Brena Ochodados asomando de mi chepa. El atacante estaba cerrando uno de mis frasquitos especiales, supongo que me hizo tragar una dosis, mientras agonizaba. Después lo cogió, porque aún quedaba bastante poción, añadió otro frasquito de mi reserva, y se guardó ambos en un bolsillo de su capa. Entonces se marchó de la sala como un rayo, y poco después escuché chisporrotear las protecciones mágicas de la puerta que da a la calle. Y en fin, eso fue todo. En cuanto al tipo, parecía humano, pero no creo que lo fuera. Había algo como de lobo, o felino, en sus movimientos, y era muy rápido”.

Cuando Skadig termina de hablar, Taharka se acerca a la calavera y pregunta con voz ronca:

-“Bueno, y ahora, ¿qué?”.

-“Ahora”- responde Skadig- “mi viejo amigo, me vas a devolver ese favor del que hablamos, llevando a esta humilde calavera a cierto lugar, donde ciertas personas sabrán qué hacer. Pero antes, tengo que hablar un momento contigo en privado, ¿podrían tus hombres esperar un momento fuera, con mis bravos lacayos?”.

Taharka hace un gesto a sus hombres, que no parecen inmutarse por nada, y los PJ son conducidos por Mork, Cachaza y Tajador a la trastienda. Pueden escuchar como Skadig y el sargento conversan en voz baja (inaudible) y a los pocos minutos Taharka reaparece llevando la calavera brillante sobre un cojín de raso, dentro de una caja de madera.

- “Bien”,- dice la calavera - “hemos llegado a un acuerdo. Yo voy a explicar qué es lo que me robó ese extraño personaje, y vosotros, mis bravos espadachines, seréis esta noche nada menos que ayudantes de la Guardia. Si así lo deseáis, trabajaréis

para Taharka y podréis investigar mi asesinato. Si descubris quién fue el perpetrador, y lo traéis ante la justicia, o si el malvado recibe su merecido, seréis gratamente recompensados, con una derrama de 5000 monedas de oro, que he donado a la Guardia en mi testamento. Taharka y sus allegados, por supuesto, también recibirán la debida compensación por todo este engorroso asunto”.

La calavera esperará a ver si los PJ dicen algo y luego seguirá hablando:

- “Vamos entonces con el robo: ese criminal se llevó dos bebedizos. El que me dio a probar a mí es un brebaje muy potente, importado del lejano sur. Impide la resurrección de los muertos, al menos por los medios más comunes. Recordad que le queda la mitad, al menos. La otra poción que me robó es un potente veneno, de fabricación alquímica. Su principal propiedad es que inhibe la curación mágica de origen sacro o divino en la víctima. Es decir, la de los clérigos y paladines. Bueno, ¿tenéis alguna pregunta?”.

Posibles preguntas de los PJ:

¿Cómo sabía el asesino de las costumbres y pociones de Skadig?

“Me temo que lo que puedo contaros no será de gran utilidad: El asesino, evidentemente, sabía sobre mis costumbres y mis pociones “especiales”. Esa información proviene, con casi total seguridad, de mis clientes más exclusivos. Pero se trata de una treintena de personas extremadamente poderosas y peligrosas, la mayoría de las cuales intentarían mataros simplemente por investigarlas, sea cual sea el motivo. Y después vendrían a por mí, por la cuestión de la confianza entre vendedor y cliente. Creedme, si se me ocurriera alguien en concreto que pudiera haber deseado mi muerte, o que quisiera robar esas pociones, os diría “a por él” sin dudarlo.



Pero no se me ocurre nadie, y daros mi lista de clientes sería igual que condenaros a muerte.”

¿Brena Ochododos no está detrás de esto?

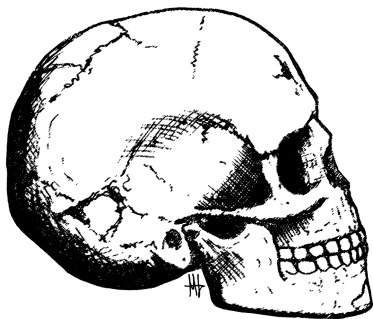
“Estoy bastante seguro de que es inocente... ¡de este crimen! Sea lo que sea lo que tenéis entre manos, creo que realmente no está relacionado con nuestra vieja rivalidad”.

¿Por dónde empezar?

“No sé, es cosa vuestra. Pero esto parece parte de un esquema más grande. Es poco probable que se haya podido planear en absoluto secreto. La gente habla. Indagad sobre asesinos misteriosos de aspecto predatorio, y estad atentos por si envenenan a alguien. Encontrad a algún soplón que sepa algo, y seguid tirando del hilo”.

¿Más concretamente?

“En serio, tenéis que empezar a usar esa materia gris que tenéis sobre los hombros. En fin, se me ocurren dos opciones: la primera es ir directamente al gran hombre, “Hierro” Kossek. Es el jefe de los bajos fondos más importante de la ciudad. Sea lo que sea lo que se está cocinando, “Hierro” Kossek tiene que haber oído algo. Obviamente, no os lo va a decir gratis. Buena suerte negociando con él, porque no creo que podáis comprarlo con oro. De hecho, es mucho más rico que yo, que ya es decir. Y la otra opción es bastante obvia: patearos las calles. O mejor, las tabernas, tugurios y garitos de juego, a ver qué encontráis”.



Despídete del cráneo

Taharka coge un pergamino en blanco del escritorio de Skadig y redacta, fecha y firma una nota que acto seguido entrega a los PJ:

El portador de esta nota sirve a los intereses de la Guardia de La Ciudad y está autorizado para desplazarse por el término municipal, e inquirir respetuosamente sobre los asuntos que investiga. Esta nota tiene validez hasta el crepúsculo del día siguiente a su firma.

El veterano también les dice lo siguiente:

- *“Si mañana al anochecer no tenéis nada, venid al cuartel para contármelo. Si encontráis al culpable, actuad a discreción y según vuestro criterio para capturarlo o matarlo. Sólo si estáis seguros. ¿Está claro?”* – Cuando respondan, añadirá – *“Si llegáis a un punto muerto o necesitáis informarme, estaré en nuestro cuartel de los muelles”.*

Antes de que se marchen, la calavera que alberga el alma de Skadig les ofrecerá una última ayuda:

- *“Ah, muchachos, una última cosa. En mi escritorio, en el cajón segundo de la izquierda, hay una caja con cinco pociones curativas, cogedlas, son vuestras.”*

Lo dirá aunque los PJ ya hayan robado las pociones, en cuyo caso sonará con mucha más sorna.

Nota: *Puedes encontrar ideas y consejos adicionales sobre esta escena en el Apéndice 3 (página 41).*

6. La Corona de la dama Luna

Una de las vías de investigación que se abren a los PJ pasa por acudir ante el principal capo mafioso de los barrios bajos. Si lo hacen, encontrarán que “Hierro” Kossek tiene un enorme problema: ha perdido a sus estrellas de rompehuesos, un violento juego local, y necesita sustitutos inmediatamente. Si los PJ quieren su ayuda, deberán jugar un partido de ese brutal deporte, y tener una actuación cuando menos digna.

Tanto si Skadig les ha hablado de “Hierro” Kossek como si no le sacaron esa información, uno de los caminos más obvios para tratar de obtener información en los barrios es preguntar a quien tiene más poder e influencia. Y ese es, precisamente, nuestro jefe mafioso, por todos conocido en las zonas deprimidas de La Ciudad. Su cuartel general es un viejo navío de guerra desarbolado y anclado permanentemente en un discreto rincón de los muelles viejos.

El barco ha sido rebautizado como *El cado del murión*, y lo han convertido en una mansión flotante con dependencias para los lugartenientes, guardaespaldas, contables y otros empleados del capo “Hierro” Kossek. Presenta un aspecto muy peculiar, y parece a medio camino entre un banco o sede comercial, un burdel con decoración barroca y de mal gusto y el cuartel de una banda de ladrones. Junto a la embarcación hay anclados varios botes, pequeños veleros, y un llamativo barco de recreo llamado *El delfín dorado*.



¡A del barco!

Los PJ necesitarán **Persuadir** (+0), **Intimidar** (-2) o sobornar a los guardias que hay en la pasarela que conecta los muelles con *El cado del murión* para subir a bordo. Una vez en el barco resultará fácil reconocer y seguir la voz de “Hierro” Kossek, quien está gritando maldiciones a pleno pulmón, en tono muy enfadado. Parece que se encuentra en la bodega del navío, junto con bastante más gente. Nadie parece reparar en los PJ en particular, ni les impedirá moverse por el barco, al menos mientras no intenten entrar en zonas restringidas (como la sala del tesoro, o los aposentos privados del capo). Hay docenas de criminales violentos a bordo, así que los PJ deberían navegar estas aguas con precaución.

Cuando desciendan bajo cubierta, podrán distinguir al menos otra voz: parece que el capo está golpeando a alguien, un hombre que lanza exclamaciones de dolor y sollozos de súplica. Una vez en la bodega, cuando se abran paso entre dos decenas de matones y empleados hacia “Hierro” Kossek, podrán ver que ya se ha calmado. Más o menos. Dos lacayos se llevan a rastras a un tipo cubierto de cardenales, mientras el jefe mafioso se deja caer en un trono cubierto de pan de oro y terciopelo, y se lava las manos en una jofaina de plata.

Los suplentes (entran los PJ)

“Hierro” Kossek tiene un problema grave esta noche. En aproximadamente una hora, poco después de la media noche, va a jugarse un importante partido de rompehuesos, un brutal juego de pelota local (ver el Apéndice 2, pág. 39). Se trata de la final de la *Corona de la dama Luna*, un torneo de encuentros nocturnos entre los principales equipos de La Ciudad. Y resulta que el equipo del jefe mafioso, los Salvajes del Distrito de las Tres Manos, ha perdido a sus estrellas. Sus cinco mejores hombres y mujeres, que también eran cinco de los mejores jugadores de rompehuesos de La Ciudad, están muy enfermos. Alguien colocó ocho ratas muertas en sus ánforas de vino, y todos están más que indispuestos. Aunque no se teme por sus vidas, estarán varios días fuera de los campos de juego. A propósito de esto, y de la escena que han visto finalizar, el hombre golpeado que se llevaron los lacayos es el vinatero de “Hierro” Kossek. Ha sido señalado como el responsable de la negligencia, y castigado por su poco paciente jefe.

Si los PJ quieren obtener algo del capo mafioso, sólo hay una cosa que pueden ofrecerle ahora mismo: sustituir a sus estrellas enfermas. Los PJ tienen la suficiente reputación de tipos duros y violentos como para que “Hierro” Kossek les dé la oportunidad y se ofrecerá darles la información que buscan si le ayudan en este asunto. No necesitan ganar el partido, pero sí que deben dar el callo: como mínimo, deben hacer un papel digno, y evitar que el equipo quede en ridículo ante los rivales de Kossek.

En el **Apéndice 2** encontrarás el trasfondo detallado del rompehuesos y las reglas para resolver el partido. No importa si son más o menos de cinco PJ, ya que lo importante es remplazar la habilidad y fuerza de los jugadores estrella. Los matones del capo completarán el número de jugadores hasta tener una alineación completa tiene doce jugadores (siete en el campo y cinco suplentes). Si ganan el partido o hacen un papel digno, en opinión del Máster, esto será lo que les diga “Hierro” Kossek después del encuentro:

- “Bien hecho, muchachos, bien hecho. Estoy satisfecho. En cuanto a vuestro asunto, precisamente acaban de traerme noticias frescas. Hace tres

horas, en el Distrito noble, unos sirvientes llevaban a un yaciente en camilla hacia un templo de curación, el Santuario de la Fuente. Se trata de Landor Yerenar, un irritante paladín justiciero que, por fortuna, no visita mucho los barrios bajos. Mi gente ha husmeado un poco y parece que Landor ya estaba muerto, pero sus sirvientes lo han llevado al templo confiando en una resurrección. Lo más interesante del caso es cómo ha muerto: envenenado. Eso es muy extraño, porque me consta que Landor era muy resistente a venenos y enfermedades, y podía de curarse a sí mismo. ¿Qué más puedo decir? Ah, sí. Que era un hombre joven y soltero, vivía con varios sirvientes en una buena casa, y ha sido envenenado mientras cenaba. Eso es todo lo que se sabe. Ahora largaos, que yo tengo cosas que hacer”.

Si los PJ ganaron el partido, al marcharse uno de los contables de “Hierro” Kossek les dará una bolsa con 100 monedas de oro para cada uno.

7. Pateando las calles de La Ciudad

Otra forma de avanzar en la resolución del misterio que rodea al asesinato de Skadig y el robo en su tienda, es buscar informadores: chivatos y otras personas codiciosas, que están enterados de lo que pasa y lo que se cuenta por La Ciudad. Si eligen este camino, los PJ también acabarán dando con lo que buscan, pero no está exento de peligros.

En lugar de abordar a “Hierro” Kossek, los PJ pueden optar por el método de patearse los establecimientos más pintorescos de los barrios bajos, donde junto con alcohol barato y toda clase de narcóticos ilegales, también se trafica con información.



Locales y rumores

Para aportar color local, mencionaremos algunos lugares de interés para ellos, como *El Aliento del Dragón*, un fumadero de drogas exóticas; *La casa de las Nubes*, un burdel para todos los sexos, especies y preferencias de compañía; o la *Sirena Burbujeante*, un gran y tumultuoso abrevadero para las clases populares. La búsqueda de información puede resolverse de forma abstracta como una Tarea Dramática de **Callejear** (-2), de cuatro rondas con complicaciones. Pide primero a los jugadores que describan su estrategia general para buscar información y otórgales un modificador a sus tiradas según te parezca apropiado (se recomienda modificadores menores: +1 o -1). Después haz que los PJ realicen sus tiradas como pruebas colaborativas, y saca una carta por ronda. Si es de tréboles, la tarea no fracasará, pero deben enfrentarse a un imprevisto. La siguiente tabla indica cual es el problema al que se enfrentan:

Carta: Imprevisto

2: Los PJ son atacados en un callejón solitario por un grupo de engendros vampíricos. Son tantos como PJ. Se trata de vampiros menores muy poco inteligentes, que atacan de forma salvaje y suicida. Tras el combate, una tirada de **Conocimientos Generales** (+0) permite recordar que no se ha avisado recientemente de ninguna plaga o amenaza vampírica en La Ciudad y que de hecho hace años que no se sabe de vampiros locales (si los hubo, eran muy discretos). Es, sin duda, un encuentro bastante extraño. Pero por otro lado, los PJ están acostumbrados a encontrarse lo inesperado cada noche en La Ciudad.

3-10: Los personajes son atacados, a la salida de una taberna, por un grupo de matones de los barrios bajos, demasiado codiciosos. Serán tantos como el doble del número de los PJ.

J-A: Los PJ han pagado 3d6 monedas de oro por una información que resultó ser inútil.

Los PJ deben acumular 4 éxitos en la Tarea Dramática. Si no lo consiguen, pueden volver a empezar y cada intento les lleva algo más de una hora.

Cuando superen la tirada dramática, recibirán el soplo de alguien que ha oído a otro hablar sobre el

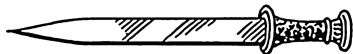
envenenamiento de un paladín del Distrito noble. El tipo que estaba largando sobre el tema es un tal Sarquino, un hombre de mediana edad y aspecto porcino; suele frecuentar la taberna de La Jarra Rota.

Sarquino, un tipo porcino

Puede encontrarse al susodicho Sarquino en La Jarra Rota durante casi toda la noche. Es un matón de poca monta de La Ciudad. Es un tipo muy grueso, con largas patillas y un rostro efectivamente porcino. Por unas bebidas, compartirá lo que sabe:

- *“Hoy, pronto por la noche, venia yo por el Distrito y vi pasar unos lacayos muy ajetreados. Cargaban con una camilla, con el mismísimo Landor Yerenar dentro. Es un condenado paladín que disfruta haciendo la vida imposible a los hombres y mujeres humildes de La Ciudad. Parecía bien muerto. Escuche que los criados lo llevaban a toda prisa a un templo de curación, el Santuario de la Fuente, donde dicen que los poderosos pueden volver de entre los muertos. En fin, pensé con estos sesos que me dieron los dioses, y me pareció que si fisgoneaba un poco, podría ganarme unas copas con la información. Así que me enteré por la calle de que a Landor lo han envenenado mientras cenaba, en su casa. Imaginarios: una casa grande con muchos sirvientes, para él solo, que es soltero. Eso sí, debe ser un veneno potentísimo, para matar a un paladín, que tienen todas esas magias y bendiciones divinas.”*

Esta declaración resume todo lo que sabe Sarquino sobre el tema. Ya tiene la lengua bastante suelta por el alcohol y no se guardará nada para más adelante.



8. Como pez fuera del agua: Buscavidas por el Distrito noble

Con las pistas que han obtenido en los barrios bajos, los PJ habrán descubierto dos lugares que visitar en el Distrito noble: El Santuario de la Fuente y la Casa de Landor Yerenar. En ambos lugares pueden obtener la misma información si actúan con cortesía y astucia: una nueva pista que les dirige a otro lugar, el Pabellón de Celebraciones de

la familia Yerenar, una propiedad dedicada a albergar banquetes y bailes. También descubrirán que esta noche se celebra allí el Festival de la dama Luna, un baile para un puñado escogido de jóvenes casaderos de alta alcurnia.

Es evidente que las pistas recopiladas por los personajes les encaminan hacia el Distrito noble. Allí deberán actuar con cuidado y *delicadeza*. Las calles son patrulladas por la élite de la Guardia de La Ciudad, soldados veteranos de diferentes conflictos bélicos. Estos guardianes ganan un importante sobresueldo, que pagan los nobles para proteger sus haciendas, y son muy eficientes detectando e interrogando a personas fuera de lugar en estas calles (como los PJ). Además, no son pocos los aristócratas que mantienen cohortes de sus propios hombres de armas para vigilar sus propiedades. Los PJ tienen una autorización de la Guardia para inquirir en el marco de su investigación, pero un permiso del sargento Taharka de los barrios bajos, a pesar de su buena reputación, tiene una validez limitada en el Distrito noble. Mientras se mueven por esas calles immaculadas, el Máster debería propiciar algún pequeño encuentro con la autoridad, que requiera de una buena interpretación por parte de los jugadores, y/o de tiradas de **Persuadir** (de +0 a -2) de los PJ.

Buenas gentes a las que molestar con preguntas incómodas

El santuario es un templo dedicado a la curación atendido por clérigos de varias deidades benignas. Pero también es un lugar reservado a los nobles y poderosos. A las puertas del templo esperan dos sirvientes, nerviosos y jóvenes, del paladín, Arven y André. El cadáver de Landor ha sido admitido al interior, pero las puertas vuelven a estar cerradas y no se aceptan visitas.

En la casa del paladín está su ama de llaves, Lethra, una mujer ya anciana pero de armas tomar, que atenderá hoscamente a los visitantes.

En ambos lugares los PJ pueden obtener la misma información, usando juiciosamente la habilidad de **Persuadir** (-2). Esto es lo que saben los criados y ama de llaves: Landor Yerenar se disponía a acudir esta noche a una velada anual para jóvenes casaderos, tradicionalmente organizada por su propia casa.

El Festival de la dama Luna es una celebración a la que acuden muchos pretendientes y las debutantes de la nobleza, casi todos emparentados con el linaje del paladín. Es una fiesta con vino, frutas, baile y música hasta el amanecer. La reunión se celebra en un pabellón de celebraciones de la familia Yerenar, situado en una zona algo apartada del Distrito noble, entre jardines públicos y pequeñas propiedades de asueto de los nobles.

Y... ¿se sabe algo más?

Si los PJ piensan en pedir más detalles sobre la celebración o los invitados, los criados ofrecerán algunos datos más. Aunque se deja cierta libertad a los jóvenes, también acuden carabinas y un puñado de guardias armados. Tradicionalmente, se invita a diez muchachos y diez muchachas, y este año Landor era el más viejo de todos. De hecho, dentro de los estándares de La Ciudad, se le considera prácticamente un solterón a sus veinticinco años. Sus criados tenían bastantes esperanzas de emparejarlo por fin este año. Coincide que también estaba invitada su prima segunda Adaya Arzelin, una muchacha que lleva años enamorada del paladín.

Con esta información, el siguiente paso de los personajes debería ser dirigirse al pabellón de celebraciones. Si dudan y se dirigen de vuelta al sargento Taharka, éste les enviará a investigar el lugar.

El inaccesible clero

En cuanto a los clérigos del Santuario de la Fuente, aunque son bondadosos en el fondo, también son terriblemente clasistas y llenos de prejuicios. No querrán ni oír hablar de unos buscavidas de los barrios bajos. Entrevistarse, aunque sea brevemente, con ellos debería ser una tarea titánica digna de las más astutas artes diplomáticas. Por desgracia no tienen mucho que decir, salvo que no será posible resucitar al paladín. Al parecer, una “magia oscura” previene el retorno de su alma.



9. El pabellón sangriento

Los personajes llegan al pabellón de celebraciones de la familia Yerenar, donde encuentran una masacre reciente y un serio problema de vampiros.

El pabellón de celebraciones se encuentra en el Distrito noble, en una zona de jardines públicos y privados, con pequeñas edificaciones creadas para el ocio de las grandes familias aristocráticas. Se trata de salas de concierto, temples, pabellones, campos de juego, invernaderos y otras construcciones similares. Por lo general están situadas en espacios ajardinados y rodeadas por altas tapias. En la mayoría de casos están deshabitadas y solo se utilizan en casos puntuales.

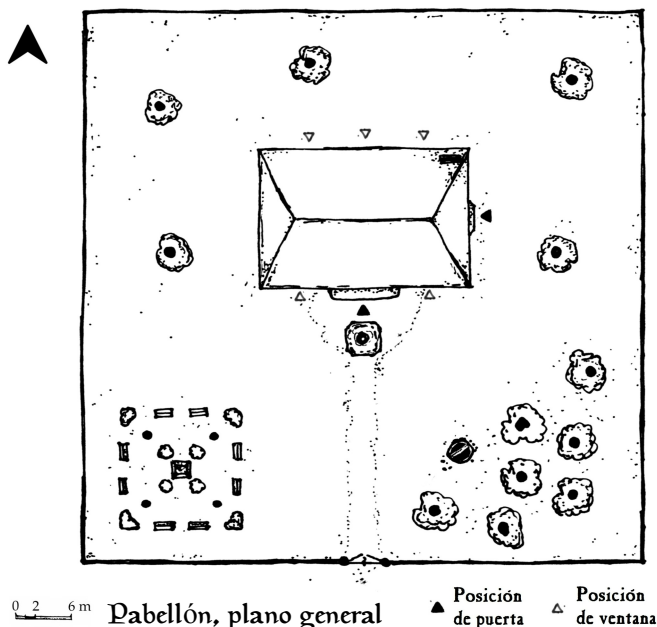
Aspecto general

Cuando llegan los PJ, una niebla densa cubre toda la zona. Apenas se puede ver más allá de unos seis o siete metros de distancia. La propiedad que buscan es un terreno protegido por una tapia, que delimita un jardín en cuyo centro está el pabellón. Desde la calle sólo se intuye el bulto de la construcción, entre la niebla, como una sombra ominosa.

El exterior del pabellón

El pabellón de celebraciones está rodeado de una tapia de tres metros de alto. Será necesaria una tirada de **Trepar** (+0) para pasar al otro lado (con una bonificación de +2 si otro personaje ayuda al escalador). Al ser un muro bajo, usar un garfio o cuerdas no es de gran ayuda. En la propiedad, aparte del propio pabellón, hay otros elementos que pueden ser de interés:

- La entrada del recinto: Se trata de una verja metálica orientada al sur, a la que no han echado la llave. Una tirada de **Notar** (-2) o **Investigar** (0) permite descubrir algunas manchas de sangre en las baldosas frente a la entrada. Aquí hubo dos guardias que vigilaban la puerta. Están muertos, y sus cadáveres han sido arrojados al pozo que se describe a continuación.
- El pozo: Un pozo artesano con brocal, hecho de piedras irregulares trabadas a hueso. Está situado al este del camino y al sur del pabellón, cerca de unos impresionantes árboles. Grandes enredaderas lo cubren casi por completo. Si los PJ



iluminan el fondo (o si un personaje puede ver con poca o ninguna luz), descubrirán los cuerpos de dos guardias que vigilaban la entrada. Están parcialmente sumergidos en el agua.

- Zona ajardinada: Una bonita zona de jardines al suroeste de la propiedad. Tiene setos y plantas de orquídeas, algunas estatuas de mármol y basalto, y algunos bancos dispersos entre la vegetación.
- Fuente ornamental: Frente al porche del pabellón. Bajo el agua oscura y los nenúfares, están sujetos con grandes rocas los cuerpos de otros dos guardias que antes guardaban el porche.

El interior del pabellón

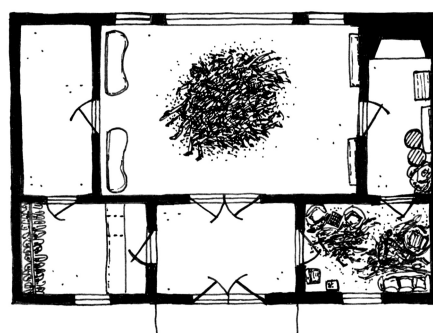
Cuando los PJ se aproximen al pabellón verán que sale luz de las ventanas y las puertas están abiertas de par en par. Desde el sur, se puede ver que dos habitaciones (el guardarropa y la sala de estar de los criados) tienen ventanas con cortinas claras pero no traslúcidas. Y desde el norte, se puede observar que en el salón principal hay vidrieras de vivos colores, algunas de cuyas secciones se abren a modo de ventana. Por el lado este se puede ver la entrada a un sótano desde el exterior. Hay un silencio sepulcral.

A continuación se ofrece la descripción detallada de cada espacio del pabellón de celebraciones.

- Porche de entrada y recibidor: Están completamente vacíos, aunque en el porche cubierto hay

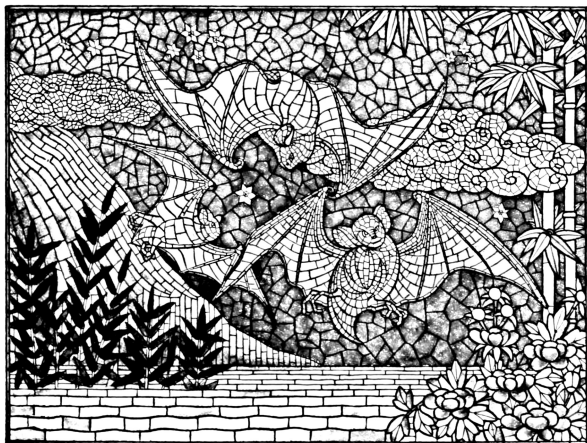
algunas manchas de sangre dispersas, que los PJ detectarán con una tirada de **Notar** (+0). Desde el recibidor se accede por puertas abiertas al guardarropa (al oeste), el salón principal (al norte) y la sala de estar del servicio (al este).

- Guardarropa: Está situado en la esquina suroeste de la planta del pabellón. Hay abrigo, capas y capuchas para diecinueve personas, de las cuales diez eran mujeres y nueve, hombres. Nadie parece haber recogido nada. Una tirada de **Notar** (+0) permite encontrar una lista de invitados a la velada: diez nombres de varón, entre ellos Landor Yerenar, y diez de mujer, incluyendo Adaya Arzelin.
- Sala de estar del servicio: Es la sala de la esquina sureste. Aquí el personal de servicio podía comer algo, charlar e incluso jugar a los naipes. Ahora se encuentran amontonados los cuerpos de tres carabinas, tres criados muy jóvenes y un mayordomo maduro. Han sido heridos con armas punzantes y también tienen la garganta desgarrada. Hay mucha sangre, y un rastro de arrastrar cuerpos que viene desde la cocina. Una tirada de **Rastrear** (+0) permite identificar huellas de calzado ensangrentado de varias personas que colaboraron a la hora de amontonar los cuerpos. Se trata de los mismos individuos que han dejado sus huellas en la cocina y en el salón principal: dos que llevaban zapatos de fiesta (un varón y una dama), y dos que portaban botas de cuero muy flexible o fieltro. De estos dos últimos, aunque ambos son de talla humana, uno es más grande, y el otro algo más pequeño. Un aumento



en la tirada de **Rastrear** también permite detectar numerosas huellas de ratas.

- **Salón principal:** Esta cámara está iluminada por numerosas lámparas de pared alimentadas con aceite. Hay grandes cristalerías de vidrio coloreado, que van de suelo a techo, con secciones que se abren como ventanas. En estas vidrieras se representan escenas vistosas: jardines ornamentales, aves del paraíso, murciélagos de la fruta y conjuntos florales. En el suelo hay dieciocho cadáveres de jóvenes aristócratas, colocados en un siniestro círculo irregular. El suelo está cubierto de sangre y pisadas. Además de las puertas dobles que dan acceso desde el recibidor, hay puertas a la despensa (oeste) y la cocina (este). Una tirada de **Rastrear** (+0) permite obtener la misma información que la proporcionada por las huellas de la sala de estar de los criados o la cocina. Una segunda tirada permite determinar que los dos desconocidos con botas de cuero flexible o fieltro se marcharon por una de las ventanas que se abren en la vidriera del salón. Sus huellas se pueden seguir en el exterior, pero sólo por el jardín hasta la tapia. Con otra tirada de **Rastrear** (-2) podrán deducir que uno de los dos cargaba con algo pesado, como un cuerpo.



- **Cocina:** Está situada en la esquina noreste del pabellón. Hay cacharros rotos en el suelo, frutas y copas de bebida esparcidas y revueltas, y un rastro de sangre como de cuerpos arrastrados, que se dirige hacia la sala de estar del servicio. Una tirada de **Rastrear** (+0) permite deducir que las huellas las dejaron los mismos cuatro indivi-

duos que en la sala del servicio y el salón: dos personas con zapatos de fiesta -un varón y una dama- y otros dos individuos que llevaban botas de cuero muy flexible o fieltro, que no se corresponden con el calzado del personal. Aunque esos dos son de talla humana, uno de ellos es más grande, y el otro algo más pequeño. Un aumento en la tirada de **Rastrear** permite detectar también numerosas pisadas de ratas.

- **Despensa:** Localizada al noroeste de la planta del pabellón. Se trata de un almacén vacío donde se guarda el menaje y los accesorios cuando no se usa el lugar, que es la mayor parte del tiempo.
- **Sótano:** En la pared oriental del Pabellón, en el exterior, hay una entrada inclinada que parece descender a un sótano o bodega. Las puertas de madera debieron estar cerradas en algún momento con gruesas cadenas y un candado robusto, pero el candado está abierto y las cadenas caídas junto a la entrada. En el interior del sótano llama la atención la presencia de dos burdas cajas alargadas de madera, que podrían pasar por ataúdes. Están colocadas en un lateral del sótano, lejos de la entrada. Si alguien las observa con detenimiento, una tirada de **Notar** (+0) permite detectar excrementos de rata en el interior de ambas. El entablado del suelo da al piso principal y se filtran hilos de luz desde las habitaciones de arriba. Una tirada de **Notar** (-2) permite percibir un fuerte olor a sangre que viene de arriba y restos de gotitas de sangre que han caído al suelo arenoso tras filtrarse por el entarimado. El sótano no tiene otras salidas.



El ataque de los engendros vampíricos

Cuando los PJ estén observando la truculenta escena del salón principal serán atacados por dos engendros vampíricos y por una horda de murciélagos. Permite que los PJ hagan una tirada de **Notar** (+0) para fijarse en cómo se oscurece la vidriera central. Si alguno

Las lámparas de aceite

Hay siete lámparas ornamentales de aceite en las paredes del pabellón, todas ellas encendidas. Dos de ellas están en la entrada, cuatro en el salón principal y una en el guardarropa. Todas ellas están hechas de cerámica y se rompen con facilidad, por ejemplo al arrojarlas al suelo. Si los PJ las usan como arma deflagradora, estas son sus características de juego: distancia 3/6/12, daño 1d10 (fuego), área pequeña, -1 al ataque por armas improvisadas.

la supera no estarán sorprendidos. Un instante más tarde los cristales explotan hacia dentro y dejan entrar una masa compacta de murciélagos. Al mismo tiempo dos figuras del círculo de cadáveres se levantan, con palidez cadavérica, caninos afilados y ojos amarillentos.

Los PJ deberán enfrentarse a esos dos engendros vampíricos y a la horda de murciélagos. Si hay seis o más PJs puedes añadir otra horda más.

Los engendros vampíricos son vampiros menores de inteligencia limitada, y atacarán de forma salvaje y suicida, al igual que los murciélagos. Cuando tengan tiempo de pensar en ello, los PJ pueden hacer una tirada de **Conocimientos Generales** (+0) para recordar que no se sabe de ninguna plaga o amenaza vampírica en La Ciudad. En realidad hace años que no se habla de vampiros.

10. Tenemos una jodida plaga de vampiros

Tras los ominosos sucesos y al ser conscientes del alcance de los crímenes cometidos, es muy probable que los PJ quieran informar al sargento Taharka cuanto antes. En este punto los PJ deberían saber que hay sueltos al menos dos asesinos y que hay vampiros implicados. También pueden haber deducido la ausencia del cuerpo de una joven noble, que podría ser Adaya Arzelin. El sargento les dará un par de buenos consejos sobre lo que hacer a continuación y luego saldrá a paso vivo hacia el Distrito noble.

El cuartel de la Guardia de La Ciudad en los muelles es un viejo y destartado edificio, que ha conocido épocas mejores. Los pisos superiores, antes ocupados por funcionarios y oficinas, ahora están abandonados. El cuartel de los guardias en realidad sólo ocupa la planta baja.

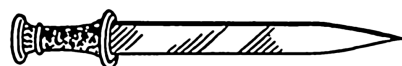
El guardia veterano Tajador dormita en el recibidor del cuartel. Reconocerá a los PJ y les guiará hasta la oficina de Taharka. El sargento está algo más despierto. Su modesto despacho consta de una vieja mesa, un sillón de orejas, tres taburetes, un cofre y un armario lleno de papeles amarillentos. Taharka se sienta tras la mesa, a modo de escritorio, mientras reposa sus huesos en el viejo sillón desgastado.

El sargento escuchará con atención y creciente alarma los informes de los PJ. Después dirá:

- *“Esto es grave, muy grave. Habéis hecho bien en venir. Tendré que ir al pabellón y contactar con la guardia de ese distrito. Con todos esos jóvenes de alcurnia muertos va a llover mierda durante días. Mejor que no os mezcléis en esa parte. Quiero que vosotros sigáis con la investigación mientras haya pistas frescas”.*

Taharka se levanta y se pasea un momento por su despacho, pensando en qué consejos puede dar a los personajes, y al final les dice lo siguiente:

- *“Se me ocurren dos cosas. Vuestro amigo “calavera” me dijo que si el asunto se iba de madre, se podría pedir ayuda a su rival de toda la vida Brena Ochodedos. Su tienda, Magia Brillante, abre toda la noche. Está aquí en el puerto, a dos calles. Creo que el tema se ha ido y bien de madre ya, así que vosotros veréis. Y la otra: hace años que no hay vampiros en La Ciudad, pero todavía nos acordamos de esa basura. Esos bichos comen, crean engendros vampíricos, y necesitan refugios. Por eso hay que buscar siempre tres cosas: crímenes con muertos que han sido desangrados, gente desaparecida, y compras de casas abandonadas. Usan esbirros para sus negocios de propiedades: cambiaformas y otros bichos. O lo que es peor: abogados”.*



Tras otra breve pausa, el sargento les da las últimas indicaciones antes de marcharse:

- “Bueno, me voy que me espera un chaparrón de mierda.”- Señala el montón de papeles de su armario y añade – “*Ahí tenéis todos los crímenes y denuncias de los barrios bajos en el último año, más o menos. Si han dejado algún rastro estará ahí*”.



11. Persiguiendo vampiros

Los PJ deben encontrar el lugar de descanso de los chupasangres no-muertos, en particular del vampiro jefe. Para ello podrán rebuscar en los informes del sargento o volver a patearse las calles.

Deja que los jugadores decidan cual va a ser su estrategia para encontrar a los vampiros y procede a partir de esa información. Si en cualquier momento hacen una parada en la tienda de Brena Ochododos, consulta el apartado **Una Visita a Magia Brillante** (12) para saber qué encontrarán en ese lugar.

Los informes de la Guardia

Para encontrar la información que necesitan en los papeles de Taharka, los PJ deben superar una Tarea Dramática colaborativa de **Investigar** (+0) de tres rondas. Necesitan acumular tres éxitos y cada ronda supone unos 30 minutos de revisar papeles. Si fracasan en la tarea deben volver a empezar.

Cuando tengan éxito en la Tarea Dramática descubrirán lo siguiente: hay una zona cerca de los muelles, de casas ruinosas y almacenes abandonados, donde en las últimas semanas se han encontrado dos cadáveres de mendigos sin identificar, desangrados por completo. El guardia que hizo el informe comenta que los lugareños hablan de más desapariciones pero nadie aportó pruebas o nombres. El otro incidente reseñable en la misma zona es la denuncia de una familia extensa local. Al parecer un vecino recién llegado mordió a un miembro de dicho clan en una pelea callejera. La víctima del mordisco era

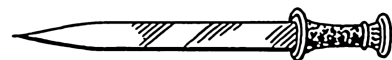
un hombre joven y sano, que murió de fiebres en pocos días. La guardia visitó al vecino aficionado a morder, pero lo encontró “humano y sano”. Aunque oía a suciedad y orines de rata, abandonar la higiene personal no es delito en La Ciudad. Además, a los Guardias no les parecía que él hubiera empezado la pelea, ni se podía probar que la infección del fallecido fuera su culpa. Así que lo dejaron ir. El nuevo vecino del barrio se hace llamar Rafik (sin apellido o sobrenombre) y adquirió una casa grande en el barrio, en estado de ruina, hace algo más de un mes. En el informe aparece la dirección.

Otra vez en las calles

Si los PJ prefieren patearse de nuevo las calles, lo primero que se debe mencionar es que “Hierro” Kossek ya no estará disponible. Habrá zarpado con su pequeño barco de recreo, *El delfín dorado*, a celebrar su triunfo o desquitarse de su fracaso con una buena juerga de varios días. Los PJ deberán patearse las calles, tabernas y otros tugurios en busca de otra fuente de información.

Puedes resolver esta búsqueda de pistas con una única tirada de **Callejear** (-2), que los PJ pueden realizar de forma colaborativa y supone también invertir un par de horas en las pesquisas. Si la superan, obtienen la información que necesitan. Y si fallan, también la acabarán encontrando, pero antes serán atacados por un grupo de engendros vampíricos (tantos como PJ). En esta ocasión, los PJ ya no se extrañarán de su presencia en La Ciudad.

La información que encontrarán será la misma que la que viene detallada en Los Informes de la Guardia, pero contada por vecinos y vagabundos que viven o se mueven por la zona.



12. Una visita a Magia Brillante

Los PJ quizás elijan visitar a Brena Ochododos en Magia Brillante, donde es posible aprender algunas cosas más sobre la especie vampírica y adquirir pociones útiles.

La tienda de Brena Ochodedos también vende pociones y elixires, pero es un local opuesto en casi todo al negocio de Skadig Capanegra. Para empezar, el lugar está iluminado con numerosas lámparas y candelabros que emiten una luz cálida, entre blanca y amarilla. Toda la decoración juega con los colores claros y la luminosidad de los materiales: suelos de mármol níveo, molduras de madera pálida y runas de plata en las estanterías y armarios, en donde se guardan pócimas y ungüentos en frascos de cristal y alabastro. Brena les recibe tras un alto mostrador de madera de roble blanco. Es una mujer semi-elfa de apariencia atemporal, con leves arrugas junto a los párpados y las comisuras de los labios. Tiene el cabello gris plata y ropas sencillas de color arena. Y cinco dedos en cada mano. Si preguntan por ello, sonreirá con ironía y dirá: -“Sólo es un apellido”.

Brena es una antigua compañera de aventuras de Skadig Capanegra (“Hace mucho, pero mucho tiempo”) y desde hace varias décadas su rival en los negocios y en otros asuntos mágicos y esotéricos. Aunque su rivalidad les lleva competir, usando para ello peones y sicarios (como los PJ) para ponerse zancadillas mútuas, entre ambos existe una vieja amistad y un arraigado sentido de la deportividad.

La propietaria de Magia Brillante ya ha recibido una comunicación del propio Skadig, por lo que sabrá de su asesinato y de la investigación que están realizando los PJ. Sin embargo, no estará informada de sus últimos descubrimientos, como la masacre en el pabellón, o la presencia de vampiros en La Ciudad.

La principal ayuda que Brena Ochodedos puede proporcionarles es su amplio conocimiento de las debilidades de los vampiros. Si le preguntan sobre este tema, esto será lo que les cuente:

-“Veamos, hay mucho que contar, pero me ceñiré a lo más importante. Lo primero que tenéis que entender es que los vampiros son una especie muy particular de muertos vivientes y no se parecen mucho al resto. Son tremendamente poderosos, pero a la vez están limitados por grandes debilidades. Los vampiros son muy rápidos, fuertes y ágiles; también son inmunes a las armas normales y el daño físico en general. Con tiempo suficiente y si pueden alimentarse y descansar, se recuperarán de cualquier herida que les causéis. Como están muertos, no enveje-

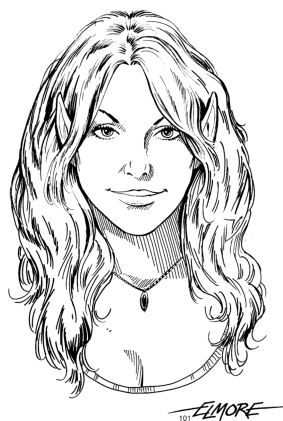
Las pociones de Brena

“Auténtica agua bendita”: Esta agua sagrada ha sido bendecida por un clérigo de la ciudad y puede dañar a muertos vivientes, como los vampiros. Viene en una botellita de cuello ancho para que sea fácil salpicar con ella a un objetivo. Hay cuatro unidades y cada una cuesta 50 monedas de oro.

“Fuego alquímico secreto”: Se trata de frascos preparados para usar como armas arrojadas de deflagración, que explotan en llamas. Estas son sus características de juego: distancia 5/10/15, daño 2d6 (fuego), Área mediana. Hay tres unidades y cada una cuesta 150 monedas de oro.

“Sales restauradoras de Brena”: Estos diminutos frasquitos de sales deben colocarse directamente bajo la nariz del usuario, quien debe inspirar con fuerza nada más romper el sello de lacre, ya que la mezcla pierde sus propiedades en un instante. Si es usada correctamente, el objetivo se recupera de la Fatiga que haya acumulado. Una persona sólo puede beneficiarse del efecto una vez cada 24 horas. Los usos subsiguientes serán inútiles. Hay dos unidades y cada una cuesta 200 monedas de oro.

“Ungüento curativo de Brena”: Este ungüento debe extenderse sobre las heridas o contusiones para ser efectivo, por lo que es casi imposible usarlo en combate. Una vez usado de la forma apropiada, el objetivo debe hacer una tirada de Vigor (+0). Por cada éxito y aumento cura una Herida. Hay tres unidades y cada una cuesta 100 monedas de oro.



cen ni enferman, ni pueden ser envenenados. Tienen poderes bastante variados. Os diré los más habituales, de los que estoy segura que son reales: absorber la fuerza vital por simple contacto, drenar sangre con sus colmillos, controlar mentalmente a sus víctimas, convertirse en lobo, gato o murciélago, llamar a estos y otros animales nocturnos, y convertirse en niebla. En cuanto a sus debilidades, la luz del sol los hace arder y puede reducirlos a cenizas. El fuego les puede dañar, al igual que el agua bendecida por un sacerdote auténtico. Y una estaca o un arma de madera puede destruirlos, pero sólo si les atraviesas el corazón con ella. Se habla de otras debilidades, como la plata, el ajo y el agua corriente, pero no os puedo decir si son ciertas o no. Sí que os puedo hablar de los engendros vampíricos, criaturas menores que, o bien son creadas por un vampiro, o a veces se alzan por ellos mismos de entre los cadáveres de las víctimas del vampiro. Son seres despreciables, no muy listos y mucho más débiles que los auténticos vampiros”.

Mientras Brena Ochodados les ofrece esta lección sobre el vampirismo, los PJ pueden hacer una tirada de **Notar** (-2). Con un éxito perciben que, durante su exposición, parece recordar algo más, pero no lo menciona. Si le preguntan sobre ello y superan una tirada de **Persuadir** (+0) les dirá lo siguiente:

-“Si, la verdad es que he recordado algo. Hace un par de semanas tuve un cliente, tarde por la noche como hoy. Parecía uno de esos humanos de edad indefinida, bien parecido y sin ningún rasgo peculiar. Pero había algo poco natural y lupino en sus andares. Visto en perspectiva, tal vez fuera un vampiro. Me compró tres pociones de invisibilidad, muy raras y exclusivas. De hecho, todas las que tenía”.

Brena no podrá decirles nada más del cliente, salvo que era moreno, tenía un fino bigote y hablaba con acento local. Por otra parte, si los PJ quieren aprovechar para comprar algunas pociones, consulta el cuadro de la página anterior.

13. La casa de Rafik

Los PJ encuentran la casa de Rafik, el hombre-rata, quien tratará de emboscarlos y destruirlos con la ayuda de su ejército de ratas. El licántropo protege su hogar pero también la entrada al refugio subterráneo de su maestro, el vampiro Zerik.

Revuelta ciudadana

Existe la posibilidad de que a los PJ se les ocurra usar a los vecinos de Rafik contra el hombre-rata. En los informes de la guardia consta el nombre del joven que murió de una infección tras pelearse con la criatura en una riña callejera. Se trata de Fein Helderan, del extenso clan Helderan, una familia de trabajadores y supervivientes de los barrios bajos. La mayor parte del clan habita viviendas ruinosas en las cercanías de la casa de Rafik, y no debería ser muy difícil inflamar sus ansias de venganza contra el desagradable vecino. Si los PJ toman esa dirección, puedes resolver su intento como un conflicto social de Persuadir (PJ) contra el Espíritu de los miembros de la familia, que tienen las características de ciudadanos de los barrios bajos. Como se trata de un grupo numeroso y variopinto, tira un Dado Salvaje con el rasgo de Espíritu de los Helderan al resolver el conflicto. Si los PJ ganan, un grupo de 6+1d6 Extras ciudadanos de los barrios bajos se unirán a ellos para asaltar la casa de Rafik. Y se marcharán una vez hayan dado cuenta del mismo y de sus ratas (¡al menos los que hayan sobrevivido!). En ningún caso seguirán a los PJ a extraños subterráneos y aún menos si saben que van en busca de vampiros.

Aspecto general

La propiedad que adquirió Rafik es una casa de dos plantas de tipo ínsula, cuyo piso superior está por completo en ruinas, quedando sólo trozos del tejado original y de los muros exteriores. En la planta baja sólo se ve un acceso, una gruesa puerta cerrada de madera y hierro forjado. El resto de puertas y ventanas están cegadas o bloqueadas con tablones. Una tirada de **Notar** permite observar la presencia de varias ratas en las vigas rotas del tejado, sobre las ruinas del piso superior, en los huecos que dejan los tablones en los vanos, etc. Además, al acercarse perciben un desagradable y fuerte olor a basura.

El piso superior

En el piso superior sólo hay escombros, algo de basura vieja, y algunas ratas huidizas. El olor a basura

en descomposición es más fuerte, pero aún no es abrumador. Hay un vano en la esquina noroeste del suelo, rectangular y alargado. Es dónde se encontraban situadas las escaleras y resulta posible descolgarse a la planta baja por ahí (es una caída de sólo 3 m, si fuera necesario tenerlo en cuenta).

La planta baja

La puerta es bastante robusta y está cerrada. Se puede abrir con una tirada de **Forzar Cerraduras** (+0) o se puede romper: en ese caso tiene Dureza de 8 (recuerda que en los ataques contra objetos la Parada es 2 y los dados de daño no explotan). También se pueden romper los tablones de alguna de las ventanas (Dureza 7).

Una vez dentro, lo primero que deben hacer los PJ es enfrentarse al terrible olor a basura y descomposición ya que el lugar está lleno de desechos. Los que fallen una tirada de **Vigor** (+0) ganarán un nivel de Fatiga que se puede recuperar tras diez minutos respirando aire fresco y descansando. La planta baja se conserva más o menos intacta, pero los tabiques interiores de madera han sido expoliados o se han podrido, quedando un único espacio común. Dicho espacio está lleno de escombros y de basura acumulada hasta formar montañas de desperdicios.

Cerca de la pared norte, en una de las zonas más despejadas de basura, hay una gruesa trampilla que presumiblemente da acceso a un nivel subterráneo. Esta trampilla está cerrada con llave y puede forzarse o romperse con normalidad. Tiene las mismas características que la puerta de entrada a la planta baja. También es obvia la presencia de numerosas ratas entre la basura, y mirando desde numerosos agujeros en las paredes, suelo y techo.

Rafik estará escondido, enterrado en uno de los montones de desperdicios cercanos a la trampilla. Está preparado para emboscar a los PJ con la ayuda tantas hordas de ratas como la mitad de los PJ, rondando hacia arriba. Es una bestia tozuda y fiel a su amo vampírico, y luchará hasta la muerte. En su cuerpo hallarán las llaves de la puerta de la casa y la trampilla al subterráneo.



14. La guarida del vampiro

Finalmente los personajes se abren paso hasta la guarida del vampiro Zerik Mazán para enfrentarse al monstruoso asesino. Si han elegido correctamente el momento de su ataque Zerik no podrá huir y podrán destruirlo (siempre de lo derroten, claro está). Y, tras la batalla, descubrirán el cadáver de Adaya Arzelin, así como que no hay finales felices en las historias de La Ciudad.

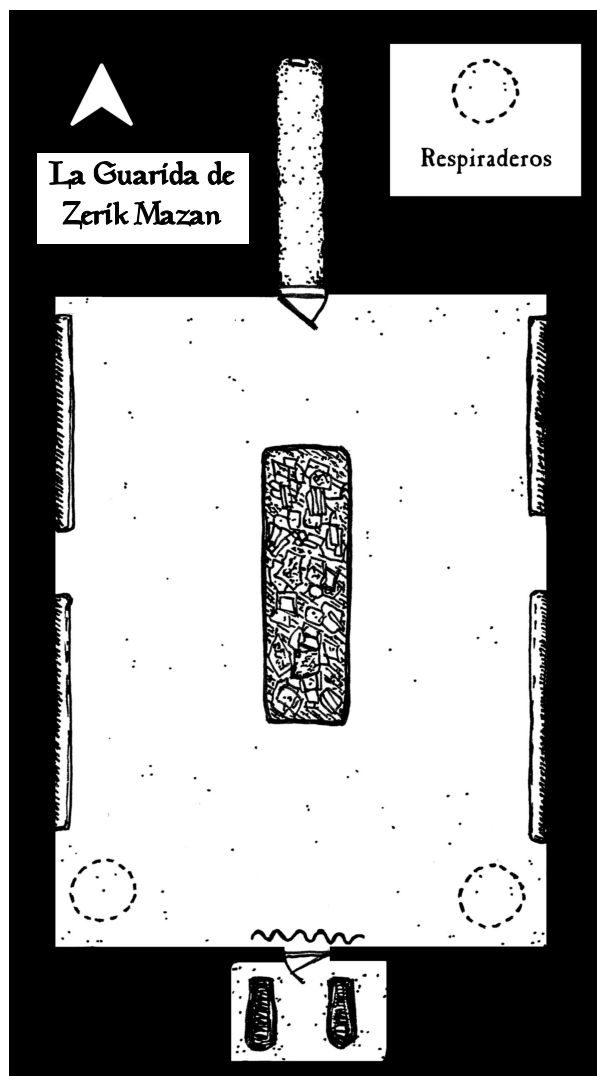
El túnel de acceso

La trampilla en el suelo de la casa de Rafik se abre a una escala vertical de agarraderas de hierro oxidado, que desciende unos doce metros por un pozo hasta un estrecho y húmedo pasillo subterráneo. El pasillo avanza unos seis metros hacia el sur y termina en una puerta baja de metal, cubierta de óxido y moho. Está cerrada con llave, por lo que será necesaria una tirada de **Forzar cerraduras** (-2) para abrirla. O puede ser derribada con las armas o herramientas adecuadas. Para ese particular, ten en cuenta que la puerta tiene Dureza 12. Al otro lado de la puerta hay un corto pasillo, de unos tres metros, que se abre a la sala de Zerik.

La sala de Zerik

Se trata de una amplia habitación subterránea rectangular, con unos cortinajes negros al fondo que ocultan otra puerta. También hay dos respiraderos en el techo, de aproximadamente medio metro de diámetro cada uno. Se trata de largas chimeneas, que ascienden con una ligera inclinación hasta terminar en rejillas de alcantarilla al nivel de la calle (12 m más arriba). Las paredes de ambos respiraderos están llenas de murciélagos, que permanecen enganchados a las rocas irregulares, pero esto sólo será obvio para quien mire hacia el interior de los mismos. Cuando los PJ lleguen a esta sala, el vampiro Zerik Mazán les estará esperando, en pie al final de una larga mesa de caoba llena de mapas y registros de La Ciudad, y de documentos sobre la aristocracia urbana. A lo largo de las paredes hay estanterías de la misma madera que contienen más planos y documentos. Todo este despliegue testimonia sus retorcidos planes de venganza.

El vampiro se dirigirá a ellos en tono tranquilo, pues desea regodearse en su perfecta maldad, antes de acabar con los PJ:



-“Ah, los perros de presa del tendero. Qué pintoresco. En fin, ya que habéis llegado hasta aquí, supongo que merecéis un poco de atención. Decidme, ¿queréis conocer toda la historia antes del inevitable final o sólo morir como animales?”.

Según la respuesta de los PJ, el combate comenzará de inmediato o se retrasará hasta que Zerk Mazán cuente su historia. Si le dejan hablar, comenzará explicando el triste triángulo amoroso que formaron sus primos y él, y todas sus consecuencias. Es decir, todo lo que se narra en el trasfondo e información para la aventura (apartado 2). Como es obvio, lo hará destacando su papel de “víctima”, como un joven enamorado y sincero, arrastrado por los acontecimientos. Y reservará el rol de “villano” para el paladín Landor Yerenar, a quien presentará como un egoísta y ambicioso parásito social, que seguía el camino de los guerreros sagrados como forma de aumentar su estatus y su poder. Cuando haya termi-

nado con los sucesos más antiguos, explicará cómo regresó a La Ciudad para ultimar sus planes y de qué forma los ha llevado a cabo esta misma noche.

Aprovecha el discurso de villano de Zerk para introducir detalles y matices que tengan que ver con las acciones de los PJ durante la aventura. Con las hordas de ratas y murciélagos por toda La Ciudad, no es difícil explicar que el villano les haya podido observar en momentos claves de su aventura. Si los PJ llegaron con rapidez hasta el pabellón de celebraciones, realizando de forma eficiente sus pesquisas anteriores, Zerk se jactará de que a pesar de sus esfuerzos él siempre ha ido por delante y no han logrado nada. Si tuvieron problemas al enfrentarse con sus esbirros, se preguntará en voz alta si tienen alguna posibilidad contra él, etc.

En cuanto a la narración propiamente dicha, comenzará hablando del robo de los viales especiales de Skadig, y de cómo lo asesinó. Su objetivo era evitar que las autoridades llegaran hasta él demasiado pronto a través del tendero (lo que no parece haber funcionado muy bien). Después se deleitará con el envenenamiento y asesinato de Landor Yerenar, del que es responsable directo.

Y, a continuación explicará cómo se dirigió al Pabellón de Celebraciones, dónde su criado y su ejército de ratas ya esperaban en el sótano, eficientemente entregados en cajas por jardineros dominados. Al igual que una joven pareja de debutantes, a los que había convertido en engendros vampíricos. No se detendrá mucho en la masacre cometida, pero sí en su reunión con su amada Adaya Arzelin, como ella ya ha recibido el abrazo de la muerte, y ahora reposa a la espera de su gloriosa resurrección. Dicho esto último, no le queda más que destruir a los entrometidos buscavidas y cambiar de refugio.

Este combate final enfrentará a los buscavidas contra el vampiro y una horda de murciélagos por cada dos PJ, redondeando hacia arriba. Zerk es un enemigo poderoso, y aquí se medirá la previsión y preparación de los jugadores. A lo largo de la aventura, y sobre todo en la tienda *Magia Brillante*, existió la posibilidad de informarse y equiparse para este combate. Si aprovecharon sus oportunidades, lo tendrán más fácil.

Cuando el vampiro reciba su segunda Herida, si en el exterior es aún de noche, tratará de huir: se convertirá en niebla y ascenderá por uno de los respiraderos hasta la calle, para perderse en La Ciudad. Cuando sepa que no le siguen, irá a su refugio de emergencia, situado en los sótanos de una torre abandonada, en la costa más allá de las murallas. Es casi imposible que los PJ puedan rastrearlo hasta allí, por lo que acabar (o no) con Zerk quedará pendiente para una nueva aventura. Sin embargo, si en el exterior es de día, o está amaneciendo, el vampiro se quedará a luchar hasta el final. Ten en cuenta también que, si los PJ no se han detenido a descansar en ningún momento, toda la aventura habrá transcurrido en misma noche, y cuando tenga lugar esta batalla estará amaneciendo.

La alcoba

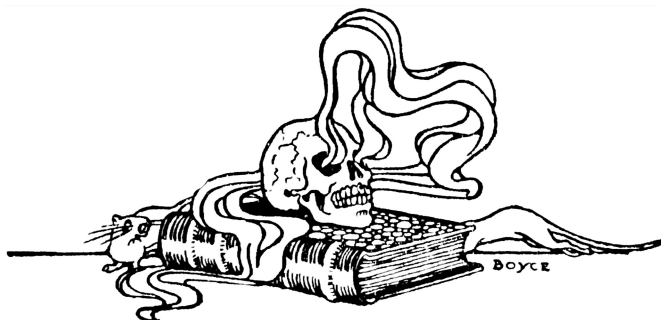
La fondo de la sala del vampiro hay unas cortinas negras, y tras ellas una puerta sin cerradura que se abre a una pequeña alcoba abovedada. Es una habitación sencilla con paredes de piedra. En su interior hay dos ataúdes de madera oscura ricamente decorados. En uno de ellos está el cuerpo sin vida de la desafortunada Adaya Arzelin, y si nadie lo impide dentro de tres noches se levantará como vampiresa.

15. Final y consecuencias

Como habrás deducido del apartado anterior, esta no es una historia con final heroico y feliz. Es tan solo una historia más de las que se desarrollan en la noche de La Ciudad, triste y sin moraleja. Pero al menos los PJ tendrán la satisfacción de destruir al que era, a la vez, un monstruo y un villano. Eso si Zerk no escapó, claro está. Si el vampiro logró huir, tratará de desaparecer al menos un tiempo, para regresar más adelante y vengarse de los buscavidas.

En cuanto al cadáver de Adaya Arzelin, es probable que los PJ quieran evitar su retorno como vampiresa. Cualquier clérigo de una divinidad relacionada con la muerte o la curación puede decirles cómo hacerlo, o también Brena Ochododos: basta que un sacerdote o sacerdotisa realice los ritos funerarios de la deidad a la que profesaba mayor fe la muchacha. No obstante, otras opciones radicales como incinerar el cuerpo también evitarán su regreso.

Los personajes recibirán las recompensas que acordaron con sus diferentes patrones, y muy probablemente se habrán ganado un buen aliado en la figura del sargento Taharka. Al cabo de un par de semanas, les sorprenderá la noticia de la reapertura de *Magia Oscura*, con un milagrosamente rejuvenecido Skadig Capanegra de nuevo al timón de la tienda.



PNJ y criaturas

CIUDADANOS DE LOS BARRIOS BAJOS

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

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

Habilidades: **Callejear d6, Conocimiento (varía) d4, Intimidar d4, Notar d6, Pelear d4.**

Equipo: Antorcha, arma mediana improvisada (-1 ataque y parada, **Fuerza+d4**).

ENGENDROS VAMPÍRICOS



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

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

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

Capacidades especiales:

- Debilidades:

- Agua bendita: Si un engendro vampírico es rociado con agua bendita gana un nivel de Fatiga de forma automática. Si se le empapa por completo (p. e. vaciar sobre él tres o más frascos de dicha agua) gana un segundo nivel

de Fatiga. Si se le sumerge por completo en agua bendita es destruido.

- Estaca en el corazón: Si se golpea el corazón del engendro vampírico (-6 al ataque) con una estaca o un arma con astil de madera, la criatura debe superar una tirada de Vigor (0) o será destruido en el acto. Además, el arma le causa daño normal: se tira el daño contra la dureza como es habitual, etc.
- Fuego: El fuego puede dañar y destruir a todos los vampiros. Los engendros vampíricos no tienen Resistencia al daño causado por el fuego (ver más adelante).
- Luz solar: La criatura comienza a arder cuando se ve expuesto a la luz solar directa. En ese caso sufre 2d10 de daño por ronda de combate hasta convertirse en polvo. La armadura no protege contra este daño.
- Magia: La magia “en bruto” (de los poderes obtenidos con trasfondos arcanos) puede dañar y destruir fácilmente a la mayoría de los vampiros. Los engendros vampíricos no tienen Resistencia al daño causado por los poderes arcanos (ver más adelante).
- Frenesí mejorado: Si ataca cuerpo a cuerpo y no hace otras acciones, el engendro puede realizar dos ataques por ronda sin penalizaciones.
- Garras/mordisco: Daño **Fuerza+d4**.
- Muerto viviente: +2 Dureza; +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; los ataques apuntados no causan daño extra (excepto una estaca en el corazón, consulta más arriba).
- Regeneración: Si se ha alimentado recientemente, un engendro vampírico *comodín* puede descansar en su ataúd y recuperarse del daño recibido, a razón de una Herida por hora. Debe entrar en un trance profundo (está paralizado y aislado del mundo exterior) del que no saldrá hasta estar curado por completo.
- Resistencia al daño: Todo el daño recibido que no provenga de una de sus debilidades se reduce a la mitad antes de compararlo con su Dureza.

ESQUELETOS ANIMADOS



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

Paso: 4; Parada: 5; Dureza: 7.

Habilidades: **Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6.**

Capacidades especiales:

- Garras óseas: Daño **Fuerza+d4**.
- 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.

GUARDAESPALDAS DE “HIERRO” KOSSEK

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

Carisma: -2; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 6 (1).

Habilidades: **Apostar d4, Callejear d6, Intimidar d6, Lanzar d4, Notar d4, Pelear d8, Tregar d6.**

Desventajas: Avaricioso, Canalla.

Equipo: Daga (**Fuerza+d4**), espada corta (**Fuerza+d6**), jubón de cuero (Armadura 1).

GUARDIAS BISOÑOS

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

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 6 (Lanza); Dureza: 7 (2).

Habilidades: **Callejear d4, Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d4, Pelear d6, Persuadir d4.**

Equipo: Cota de mallas (Armadura 2), lanza (**Fuerza+d6**, Parada +1, Alcance 2, 2 manos).

GUARDIAS DEL DISTRITO NOBLE

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

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 6 (Lanza); Dureza: 10 (3).

Habilidades: **Callejear d6, Disparar d4, Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d4, Tregar d6.**

Desventajas: Avaricioso.

Ventajas: Fornido.

Equipo: Daga (**Fuerza+d4**), espada corta (**Fuerza+d6**), lanza (**Fuerza+d6**, Parada +1, Alcance 2, 2 manos), peto de coraza (Armadura 3).

GUARDIAS VETERANOS (MORK, CACHAZA Y TAJADOR)

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

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 7 (Lanza); Dureza: 8 (2).

Habilidades: **Apostar d4, Callejear d8, Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6.**

Desventajas: Avaricioso, manía (varias).

Ventajas: Fornido, Sentir el Peligro.

Equipo: Cota de mallas (Armadura 2), daga (**Fuerza+d4**), lanza (**Fuerza+d6**, Parada +1, Alcance 2, 2 manos).

“HIERRO” KOSSEK (COMODÍN)



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

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 7 (2).

Habilidades: **Apostar d6, Callejear d10, Conocimiento (Bajos fondos) d8, Intimidar d8, Notar d8, Pelear d8, Persuadir d8.**

Desventajas: Avaricioso, Canalla.

Ventajas: Carismático, Conexiones (Bajos fondos), Fuerza de Voluntad.

Equipo: Cota de mallas (Armadura 2), daga (**Fuerza+d4**).

HORDAS DE MURCIÉLAGOS

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

Paso: 10 (Volar); Parada: 4; Dureza: 7.

Habilidades: **Notar d6.**

Capacidades especiales:

- División: Las hordas más inteligentes son capaces de dividirse en dos grupos más pequeños (plantillas

de área pequeña), cuando sus oponentes también se dividen en grupos. La Dureza en este caso de la horda se reduce en dos (hasta tener 5 cada grupo).

- Horda: Parada +2. La horda está formada por docenas, cientos o miles de criaturas y las armas cortantes y perforantes no le hacen daño. Los efectos de área funcionan con normalidad y un personaje puede pisotearlas o revolcarse sobre las criaturas para causarles su **Fuerza** en daño por turno. Cuando la víctima se tira y sumerge en el agua, la horda generalmente le deja en paz.

- Infravisión (basada en eco-localización).

- Mordiscos o Aguijones: Las hordas infligen cientos de pequeños mordiscos a sus víctimas durante cada ronda de combate, golpeando automáticamente y causando 2d4 de daño a todo aquel que se encuentre en la plantilla. El daño se aplica sobre la localización con menos armadura de la víctima (quien lleve una armadura sellada es inmune a este daño).

HORDAS DE RATAS

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

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

Habilidades: **Notar d6.**

Capacidades especiales:

- División: Las hordas más inteligentes son capaces de dividirse en dos grupos más pequeños (plantillas de área pequeña), cuando sus oponentes también se dividen en grupos. La Dureza en este caso de la horda se reduce en dos (hasta tener 5 cada grupo).

- Horda: Parada +2. La horda está formada por docenas, cientos o miles de criaturas y las armas cortantes y perforantes no le hacen daño. Los efectos de área funcionan con normalidad y un personaje puede pisotearlas o revolcarse sobre las criaturas para causarles su **Fuerza** en daño por turno. Cuando la víctima se tira y sumerge en el agua, la horda generalmente le deja en paz.

- Mordiscos o Aguijones: Las hordas infligen cientos de pequeños mordiscos a sus víctimas durante cada ronda de combate, golpeando automáticamente

y causando 2d4 de daño a todo aquel que se encuentre en la plantilla. El daño se aplica sobre la localización con menos armadura de la víctima (quien lleve una armadura sellada es inmune a este daño).

- Visión en la penumbra.

MATONES DE LOS BARRIOS BAJOS

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

Carisma: -2; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 6 (1).

Habilidades: **Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6.**

Desventajas: Canalla.

Equipo: Daga (**Fuerza+d4**), espada corta (**Fuerza+d6**), jubón de cuero (Armadura 1).

SARGENTO TAHARKA (COMODÍN)



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

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 7 (Lanza); Dureza: 9 (2).

Habilidades: **Apostar d4, Callejear d8, Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6.**

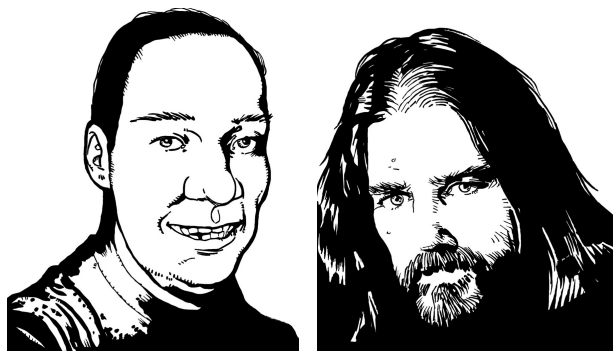
Desventajas: Código de Honor (Justicia callejera), leal.

Ventajas: Conexiones (Guardia de La Ciudad), Fornido.

Equipo: Cota de mallas (Armadura 2), daga (**Fuerza+d4**), espada corta (**Fuerza+d6**), lanza (**Fuerza+d6**, Parada +1, Alcance 2, 2 manos).

SICARIOS (MARGO Y RONVAL)

Atributos: **Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6,**



Fuerza d6, Vigor d6.

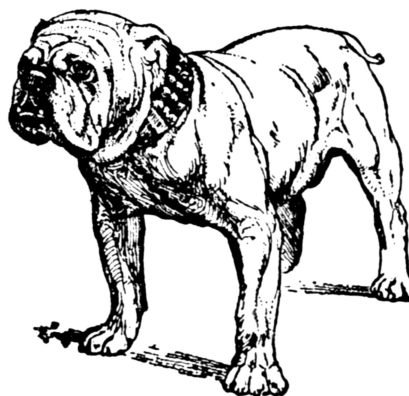
Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 6 (1).

Habilidades: **Callejear d6, Conocimiento (entrenamiento canino), Intimidar d6, Lanzar d4, Notar d6, Pelear d6, Sanar d4, Tregar d4.**

Desventajas: Avaricioso.

Equipo: Daga (**Fuerza+d4**), espada corta (**Fuerza+d6**), jubón de cuero (Armadura 1).

PERROS DE PELEA



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

Paso: 8; Parada: 6; Dureza: 4.

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

Capacidades especiales:

- A la garganta: Estos animales atacan instintivamente a los puntos menos protegidos del oponente. Con un aumento en la tirada de ataque, impactará en la localización con menor armadura del blanco.
- Mordisco: Daño **Fuerza**+d4.
- Movimiento Rápido: Tiran d10 en lugar de d6 cuando corren.
- Tamaño -1: Son relativamente pequeños.

RAFIK, EL HOMBRE RATA (COMODÍN)



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

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

Habilidades: **Callejear d8, Notar d8, Pelear d8, Rastrear d6, Sigilo d8, Supervivencia d6, Tregar d6.**

Capacidades especiales:

- Cambiaformas: Como acción, Rafik puede cambiar entre su forma humana (un hombrecillo desagradable) y su forma de hombre-rata (una bestia bípeda peluda y robusta con cabeza de rata).
- Garras/mordisco: **Fuerza**+d4

- Hordas: Rafik puede atraer y mantener indefinidamente controladas a 1d6 hordas de ratas. Cada vez que usa el poder le lleva unos 10 minutos y pierde el control de los animales antes controlados.

- Infección: Quien reciba un impacto (Herida o Aturdimiento) en melé de Rafik debe hacer una tirada de Vigor. Si la falla sufre una enfermedad temporal debilitante (*Savage Worlds* página 126).

- Inmunidades: A venenos y enfermedades.

ZERIK MAZÁN, EL VAMPIRO (COMODÍN)



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

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

Habilidades: **Callejear d10, Intimidar d10, Lanzar d8, Notar d10, Pelear d10, Persuadir d8, Rastrear d8.**

Capacidades especiales:

- Cambiaformas: Como acción, el vampiro puede cambiar su forma física a la de un murciélago, gato o lobo, con una tirada de Astucia (-2). Regresar a la forma humana requiere una tirada de Astucia (+0).
- Criaturas: Zerk puede atraer y mantener indefinidamente controlados a 1d6 lobos y/o hordas de murciélagos (a su elección, caso por caso). Cada vez

que usa el poder le lleva unos 10 minutos, y pierde el control de los seres antes controlados.

- Debilidades:

- Agua bendita: Si Zerk es rociado con agua bendita gana un nivel de Fatiga de forma automática. Si se le empapa por completo (p. e. vaciar sobre él tres o más frascos de dicha agua) gana un segundo nivel de Fatiga. Si se le sumerge por completo en agua bendita es destruido.
- Estaca en el corazón: Si se golpea el corazón del Zerk (-6 al ataque) con una estaca o un arma con astil de madera, la criatura debe superar una tirada de **Vigor** (0) o será destruido en el acto. Además, el arma le causa daño normal: se tira el daño contra la dureza como es habitual, etc.
- Fuego: El fuego puede dañar y destruir a la mayoría de los vampiros, incluido Zerk.
- Luz solar: Zerk comienza a arder cuando se ve expuesto a la luz solar directa. En ese caso sufre 2d10 de daño por ronda de combate hasta convertirse en polvo. La armadura no protege contra este daño.
- Magia: La magia “en bruto” (de los poderes obtenidos con trasfondos arcanos) puede dañar y destruir a la mayoría de los vampiros, incluido Zerk.

- Dominación: Este vampiro puede usar a voluntad el poder Marioneta usando su **Astucia** como habili-

dad arcana. Zerk puede lanzar y mantener el poder de forma indefinida, pero solo puede afectar a un blanco a la vez.

- Drenar energía: Cada vez que Zerk toca a una víctima (p. e. como parte de un ataque), ésta debe hacer una tirada de **Vigor**. Si la falla, la víctima gana un nivel de Fatiga. Un personaje incapacitado por Fatiga o Heridas que sea víctima de este poder muere en el acto.

- Frenesí mejorado: Si sólo ataca en cuerpo a cuerpo y no hace otras acciones, Zerk realiza dos ataques por ronda sin penalizaciones.

- Garras/mordisco: Daño **Fuerza**+d4.

- Invulnerabilidad: El vampiro solo puede recibir Heridas y ser destruido a través de sus Debilidades. El resto de ataques puede aturdirlo pero no puede causarle Heridas.

- Muerto viviente: +2 Dureza; +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; los ataques apuntados no causan daño extra (excepto una estaca en el corazón, consulta más arriba).

- Niebla: Zerk, como otros vampiros poderosos, tiene la capacidad de transformarse en niebla. Esto requiere una acción y una tirada de **Astucia** a -2.

- Regeneración: Si se ha alimentado recientemente, Zerk puede descansar en su ataúd de vampiro y recuperarse del daño recibido, a razón de una Herida por hora. Debe entrar en un trance profundo (está paralizado y aislado del mundo exterior), del que no saldrá hasta estar curado por completo.



Apéndices

Apéndice 1: Personajes pre-generados

LA ARQUERA



Todo el mundo tiene secretos pero el tuyo es de órdago: eres una desertora de una unidad de élite. La Guardia de Arqueros del Duque Nox es una fuerza de guerreros escogidos. Se supone que es una brigada de arquería de primera categoría, una gloriosa y eficiente unidad de duros veteranos. Pero eso es sólo propaganda. La Guardia de Arqueros es un instrumento de derrota moral del enemigo. Los arqueros están especializados en asesinar, torturar y aterrorizar a los enemigos. Actúan en vanguardia o tras las líneas enemigas, dejando sólo leyendas sustradas de horrores sin nombre a su paso.

Aun no te explicas muy bien cómo sucedió. Simplemente ocurrió. Ni siquiera era lo más horrible que te hubieran ordenado hacer, ni odiabas especialmente al capitán, pero algo se te rompió por dentro. “No los mates limpiamente”.- dijo –“Déjalos agonizar.” Fueron las últimas palabras del capitán: la flecha le entró limpia por la nuca. No sufrió. Desde entonces no paraste de huir hasta llegar, hace algunos meses, a los barrios bajos de La Ciudad.

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

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7 (2)

Habilidades: Callejear d4, Disparar d10, Notar d4, Pelear d6, Lanzar d6, Rastrear d4, Sigilo d6, Supervivencia d4, Tregar d4.

Desventajas: Buscada (menor), Heroica, Tozuda.

Ventajas: Arma distintiva (arco), Fuga, Rápida.

Equipo: 19 monedas de oro, arco, carcaj (20 flechas), cota de mallas, cuerda de 10 m. con garfio, daga, hacha de batalla, mochila, pedernal y acero, ropas baratas.

EL BÁRBARO



Naciste muy lejos de La ciudad, en el Clan del Hacha de las tierras del fin del mundo. Viajaste por la estepa, luchaste y creciste con tus hermanos de sangre, pero eso fue hace mucho tiempo. No sufriste ninguna crisis, tragedia o suceso ominoso. Simplemente sucedió: Tus viajes a las ciudades “civilizadas” te hicieron probar nuevas y embriagadoras sensaciones. Las riquezas materiales, las comodidades, los licores destilados y las mujeres de todos los colores.

En pocos años habías pasado de ser un noble salvaje a un duro mercenario, con un enorme agujero en su bolsa. Tus hermanos de sangre te tratan como un descartado, y tú has perdido todo interés en la estepa y las tradiciones de tu gente. No sabes si tus padres aún viven (¿importa?). Y aquella muchacha, quizás estuviera embarazada la última vez que viajaste a las costas occidentales. Pero, en fin, el clan cuida bien a los niños sin padre, así que tampoco te preocupa demasiado.

Vives para el hoy y el ahora. Y quizás un mañana de acción frenética y victorias embriagadoras.

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

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 6 (-1 con hacha a dos manos); **Dureza:** 8 (2)

Habilidades: Cabalgar d4, Intimidar d4, Notar d4, Pelear d8, Lanzar d6, Rastrear d4, Sigilo d4, Sanar d4, Supervivencia d4, Tregar d6.

Desventajas: Exceso de Confianza, Forastero, Hábito (menor: licores).

Ventajas: Barrido, Fornido, Pies Ligeros.

Equipo: 12 monedas de oro, antorchas (6), cota de mallas, daga, hacha a dos manos, hacha de batalla, mochila, pedernal y acero, ropas baratas.



EL ESPADACHÍN



Eres una criatura de La Ciudad. Nacido en sus corruptas calles, fuiste hijo de unos artesanos que nunca llegaron a nada, y a los que se llevó una plaga mágica cuando no eras más que un adolescente creído. Sólo gracias a tu habilidad como espadachín y a tu falta de escrúpulos pudiste salir de la miseria: te dieron un nombre y una ocupación.

Descubierto por un viejo asqueroso organizador de combates callejeros, aprendiste en los pozos todo lo posible y abandonaste aquel ambiente mugriento. Entonces bandeaste entre muchas vocaciones, pero al final diste con un hueco profesional entre la masa de lisonjeros y esbirros de la nobleza urbana. Así, te has convertido en un duelista a sueldo, un profesional del asesinato “limpio”. Y eso ha colmado tus aspiraciones: Te permite pagar buena comida y vino de calidad, una cama limpia, y ropas bonitas. Incluso perfume y cosméticos al estilo nobiliario. Y todo aderezado con el placer de mirar a los ojos y terminar con la vida de los niñatos de sangre azul, hijos de la nobleza que asfixia al pueblo.

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

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6 (+1 con estoque); **Dureza:** 5 (1)

Habilidades: Apostar d4, Callejear d6, Conocimiento (La Ciudad) d4, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6, Provocar d4, Sigilo d6, Tregar d4.

Desventajas: Arrogante, Avaricioso (menor), Vengativo (menor).

Ventajas: Afortunado, Ataque Repentino, Carismático.

Equipo: 15 monedas de oro, daga, estoque, frasco de perfume, jubón de cuero, lámpara de aceite (4 botellas de ½ litro de aceite), mochila, pedernal y acero, pastilla de jabón, ropas caras, ropas baratas.

LA MERCENARIA



Tus primeros recuerdos son de un campamento mercenario errante. Tu padre, según te contaron tus tutores mercenarios, fue un buen hombre. Sabía aguantar su escudo, escupía de espaldas al viento y meaba lejos de las tiendas. Creía que matar a los no combatientes era algo malo. Y que violar estaba mal. ¿Qué más se puede pedir?

Se podría decir que esos hombres -el padre desaparecido y los tutores voluntarios- te convirtieron en la mujer dura y letal que eres hoy en día. Y esperas que, allí donde moren sus almas, puedan sentirse orgullosos de tus actos. En cuanto a tu madre, nunca supiste ni quién fue, ni cómo murió. O si murió. Tus madres, dices a veces, son la guerra y la violencia: dos progenitoras crueles

Has servido en muchas compañías mercenarias. Has mandado hombres y mujeres, pero casi siempre has luchado a las órdenes de otros. Con el tiempo, pareció una buena idea pensar en establecerse, y La Ciudad se cruzó en tu camino.

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

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5 (+1 con escudo mediano); **Dureza:** 8 (2)

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Lanzar d4, Sigilo d6, Sanar d6, Tregar d6.

Desventajas: Código de Honor, Leal, Tozuda.

Ventajas: Nervios de Acero, Nervios de Acero Mejorados.

Equipo: 22 monedas de oro, ballesta, carcaj (20 virotes), cota de mallas, cuerda de 10 m. con garfio, daga, espada larga, escudo mediano, mochila, pedernal y acero, ropas baratas.

EL HECHICERO



La herencia de la magia corre fuerte por tus venas. Aunque no la recuerdas, sabes que tu madre fue una poderosa hechicera o bruja (según a quien preguntes), que vivió un tórrido romance con tu padre, un hombre sencillo y tranquilo. Un boticario de La Ciudad que, por aquel entonces, era atractivo y soñador. Nueve meses después nació un engorro para tu madre y una bendición para tu padre: tú. Poco menos de un año después, la hechicera partió con un grupo de aventureros, sin mirar atrás, y dejó al joven boticario con el corazón roto y un niño al que criar.

Por desgracia para tu relación con tu padre, te pareces mucho a ella. Sobre todo, en el carácter imprevi-

sible y aventurero, y también en la poca paciencia y el genio vivo. Eso os ha distanciado con los años y seguramente lo haga aún más. Eres, en fin, un hechicero bastante bocazas, conocedor de los bajos fondos y de moral distraída, pero con buen corazón y el deseo oculto de convertirte en héroe de leyenda.

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

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5

Habilidades: Callejear d4, Conocimiento (Arcano) d6, Hechicería d10, Investigar d6, Notar d6, Pelear d4, Sigilo d4, Sanar d6.

Desventajas: Bocazas, Curioso, Despistado.

Ventajas: Nuevo Poder, Puntos de Poder, Trasfondo Arcano (Magia).

Poderes (15 PP): *Confusión, Detección/Ocultamiento Arcano, Manipulación Elemental, Proyectil.*

Equipo: 30 monedas de oro, bolsa de componentes mágicos comunes, daga, lámpara de aceite (4 botellas de ½ litro de aceite), mochila, pedernal y acero, ropas baratas.

LA LADRONA



Medio-elfa. Semi-elfa. Suena muy bonito y exótico. Huérfana y bastarda, no tanto. Algunas damas de La Ciudad gustan de dejarse seducir por elfos errantes: magos, aventureros y hasta simples comerciantes. A veces, ocurren accidentes. Y casi siempre, esos acci-

dentos terminan, nueve meses después, en la puerta de un orfanato.

En fin, esa es tu historia. Te criaste en las calles, las alcantarillas y los tejados de La Ciudad. Aprendiste desde joven a ser dura, no confiar en nadie, y apañártelas sola. Tener socios y camaradas no está mal, pero con reservas. La mayor parte de la gente a la que has visto morir, al final estaba sola. Ya hecha adulta, eres una ladrona competente pero no practicas ese oficio cada día: no querrías atraer la atención del Gremio de La Ciudad, al que no estás afiliada ni pagas tributo. Tienes reputación de dura, fría y sigilosa. Y aunque también trabajas como extorsionadora, guardaespaldas o caza-recompensas tu verdadera pasión es el gran escalo, el robo de altura. Sueñas con dar el golpe definitivo que te haga entrar en la leyenda o, al menos, retirarte como una rica hacendada.

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

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6 (+1 con estoque); **Dureza:** 5 (1)

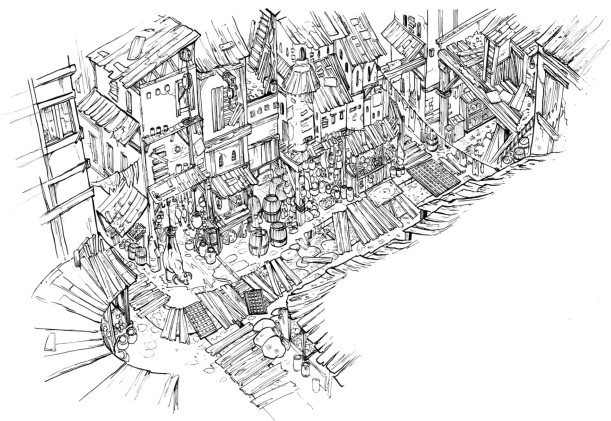
Habilidades: Callejear d6, Forzar Cerraduras d6, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d10, Tregar d6.

Desventajas: Avariciosa (menor), Cauta, Forastera, Vengativa (menor).

Ventajas: Afortunada, Ladrona.

Capacidades especiales: Visión en la penumbra.

Equipo: 21 monedas de oro, cuerda de 10 m. con garfio, daga, estoque, ganzúas, hacha de batalla, jubón de cuero, mochila, palanqueta, pedernal y acero, ropas baratas.



Apéndice 2: El Rompehuesos

Trasfondo y reglas del juego:

El nombre con el que este deporte está registrado en las ordenanzas municipales es "*Juego cívico de pelota*", pero ni siquiera los funcionarios lo llaman así. Para todo el mundo es el rompehuesos. Es un deporte y a la vez una liga de juego organizado. También es un espectáculo popular, característico de los barrios bajos de La Ciudad. Nominalmente, los equipos corresponden a distritos y barriadas, pero realmente cada equipo de rompehuesos es la "niña bonita" de un jefe mafioso, y su mejor carta de presentación. Los jugadores son matones, esbirros y lugartenientes de los capos del crimen organizado, y sus logros en el campo son una muestra del poder y prestigio de cada líder.

El juego en sí es un deporte de pelota por equipos, extremadamente violento. Se juega en las calles más anchas de los barrios bajos, de forma que el campo suele tener unos 8-10 pasos de ancho (la anchura de la calle, con los edificios delimitándolo) y unos 20-25 pasos de largo. Los equipos están formados por siete jugadores por bando, más hasta cinco suplentes por equipo. El rompehuesos se juega descalzo y con un pantalón remangado o un faldellín por toda vestimenta. En el caso de las mujeres se les permite usar una prenda en el torso, para cubrir y sujetar sus pechos. También es habitual usar pañuelos atados en la cabeza o en el brazo derecho, teñidos con el color del equipo. Es lo único parecido a una equipación que se usa en el rompehuesos. Debido a que la inmensa mayoría de los jugadores son humanos, sólo se permite jugar a no-humanos que sean de un tamaño medio similar a los humanos (o más pequeños). Es decir, no se permite jugar a criaturas más grandes. También se estipula que los jugadores deben ser "gentes vivas de carne y hueso".

La pelota del rompehuesos es un balón de quince centímetros de diámetro de cuero grueso con tachones de acero, y relleno de arena. La pelota se sitúa al inicio del juego en el centro del campo y los siete jugadores de campo forman en línea a dos pasos del mismo, cada equipo en su lado. Después de cada tanto se vuelve a esa posición inicial. La pelota se puede coger, lanzar, o golpear con todo el cuerpo,

sin limitaciones, y para marcar un jugador debe atravesar la línea final del campo opuesto, con la pelota sujeta. Las agresiones de todo tipo están permitidas, siempre que no se usen armas ni magia. Sólo se sancionan dos infracciones: los intentos directos de homicidio según el juicio de los árbitros (poco habituales), y las melés generalizadas que detienen el juego (muy comunes).

Los árbitros son treinta y dos matones con cotas de malla y porras, colocados en sendos grupos de a dieciséis, en cada extremo del campo. La única forma de sanción es una violenta invasión de campo por parte de los árbitros, que disolverán la melé o apalizarán al jugador sancionado hasta dejarlo inconsciente o en coma (y a cualquiera que lo defienda). Hay un árbitro principal en cada lado del campo, y estos son quienes deciden las invasiones. Como es de esperar, entre melés generalizadas e invasiones de los árbitros el juego no se puede calificar habitualmente de fluido. Pero sí que es muy entretenido, si lo tuyo son los deportes violentos.

El uso de la magia está prohibido con ciertas concesiones: no se permite usar magia en el campo, ni magia desde fuera del campo hacia el interior, ni efectos sobre los jugadores que les potencien en el campo. Sí que está permitido curar los traumatismos de los jugadores con magia, fuera del campo, y aliviarles de su fatiga o de otras dolencias, también fuera de partido. No hay límites a los cambios que se pueden hacer, pero el jugador saliente ha de llegar por su propio pie y dar el relevo al que vaya a entrar, cosa que a veces no resulta nada fácil. Los banquillos de los equipos suelen estar dentro de portales, en las calles convertidas en campos de juego.

El rompehuesos es extremadamente popular, y cuando se juega el público se agolpa en las ventanas, balcones y azoteas de la calle convertida en estadio. Además, al final de cada lado del campo, tras los árbitros, se suelen colocar sendas tribunas, que son palcos de madera desmontables, para una decena de personas importantes en cada caso. Típicamente, son ocupados por los jefes mafiosos que patrocinan a los equipos, y por sus allegados.

Los partidos duran aproximadamente una hora, con un intermedio de unos diez minutos. Se juegan habi-

tualmente por la tarde, pero también hay partidos de mañana y algunos muy concretos, se juegan de noche, a la luz de las antorchas. Los encuentros se organizan de forma que el final quede marcado por el sonido de las campanas, gongs, o llamadas a la oración de algún templo cercano, para evitar disputas sobre cuándo debe terminar. Lo habitual es que se marquen de dos a cuatro tantos en total, pudiendo terminar los partidos en empate (en las ocasiones más raras, incluso 0-0).

En La Ciudad hay equipos de rompehuesos en todos los barrios pobres y populares en general, y en cada uno de los arrabales extramuros. Todos compiten entre sí en una gran liga anual que está repartida a lo largo del calendario, con los últimos y decisivos encuentros durante el festival de primavera. Además, hay muchos otros torneos y trofeos, bien locales (entre los equipos de un barrio o distrito, por ejemplo) o bien relacionados con alguna tradición urbana. Un ejemplo del primer tipo sería el Torneo de los Muelles y otro del segundo, la Corona de la Dama Noche (con partidos nocturnos).



Las reglas del rompehuesos para tu partida de Savage Worlds:

Los partidos de rompehuesos protagonizados por los PJ pueden resolverse usando las Tareas Dramáticas con algunos añadidos y modificaciones. Considera el partido en su conjunto como una sucesión de cuatro Tareas Dramáticas, de tres rondas cada una, con una penalización por defecto a las tiradas de -2.

En cada ronda, cada PJ en el campo puede hacer una tirada de **Pelear**, **Intimidar** o **Provocar** con -2, como se ha explicado. Los PNP de su equipo en el campo pueden colaborar en las tiradas de los PJ para darles bonificaciones, pero no harán sus propias tiradas (independientemente de que esos PNP sean *Extras* o *Comodines*).

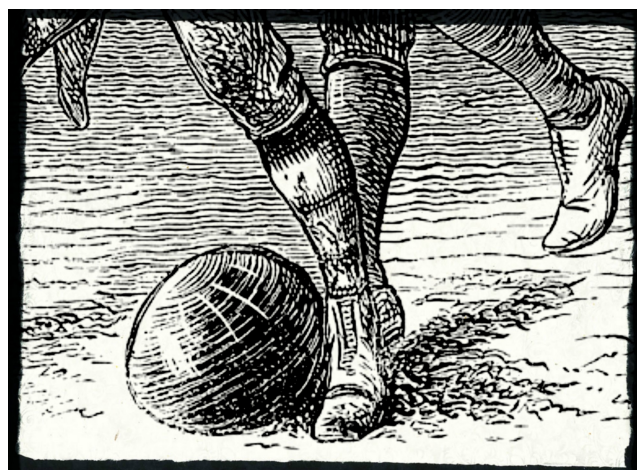
Se contabilizan los éxitos y aumentos obtenidos. En el momento en que, entre todos los PJ, acumulan seis o más éxitos, tienen éxito en la Tarea Dramática y esta termina. Y si no, fracasan en la misma. Cada Tarea Dramática superada por los PJ significa que marcan un tanto para su equipo. Pero si fracasan, el Máster tirará 1d6: con un resultado de 3 a 6 el otro equipo ha marcado un tanto.

Cada PJ que participa en el partido, y en las Tareas Dramáticas, recibe una carta de Iniciativa por ronda, que se usa para ver si ese personaje sufre un tipo especial de complicaciones. Si su carta es de tréboles, la tarea dramática no fracasa, pero deberá consultar la siguiente lista para conocer su infortunio, que se aplica directa e inmediatamente:

Carta de tréboles:

- **2:** Recibe 1d6+1 de daño letal.
- **3-6:** Recibe 2d6+2 de daño no letal.
- **7-10:** Recibe 1d6+1 de daño no letal.
- **J-Q-K:** Debe hacer una tirada de **Vigor** (-2) para evitar ganar un nivel de Fatiga por Golpes y Cardenales.
- **A:** Esquiva la posibilidad de un desastre (ser aplastado por la melé, atravesado por un hierro oxidado que sobresale de un muro, etc.) y se queda un momento contemplando su suerte.

Además, después de cada Tarea Dramática, cada PJ deben hacer una tirada de **Vigor** (+0) y, si la falla, ganará un nivel de Fatiga por Golpes y Cardenales.



Apéndice 3: Consejos e ideas adicionales para el Máster

A continuación se aportan algunos consejos, consideraciones e ideas que pueden servirte para dirigir esta aventura y sacarle el máximo provecho.

Para empezar vale la pena dedicarle un párrafo al **momento más encarrilado** de la aventura, cuando los PJ se ven atrapados en una tensa, aunque breve, encerrona con el Sargento Taharka y los guardias. Algunos de los revisores de esta aventura señalaron que puede resultar un poco forzado que los PJ no puedan simplemente husmear un poco y largarse rápidamente evitando a los guardias.

En mi experiencia práctica, cuando he dirigido la aventura no resultó una situación poco natural ni incómoda para los jugadores. Al contrario, se dieron situaciones muy interesantes de negociación al estilo “duelo mejicano”, en las que nadie quiere sacar sus armas porque todo el mundo sabe usarlas con habilidad letal. El truco está, como casi siempre, en crear ambiente y meter a los jugadores en situación. En este caso concreto, se trata de explicar la situación describiendo a los PNJ, sus palabras y su actitud a la vez firme y cautelosa.

En general es poco probable que la escena desemboque en combate por cómo está propuesto su desarrollo: de un lado los jugadores reciben un *imput* claro de que los guardias son peligrosos pero tienen pocas ganas de comenzar un combate. Y del otro, la calavera parlante supone una interrupción inesperada y chocante que debería dar a todos la oportunidad de reconsiderar las acciones que se disponían a tomar.

De todas formas una lucha tampoco debería ser un obstáculo para la aventura (excepto si todos o la mayoría de los PJ mueren, como en cualquier combate). Si son apresados, un representante de Skadig (por ejemplo, un abogado cínico y siniestro llamado Mormeduc) puede contactar con los PJ en los calabozos. Llevará la calavera parlante y el brujo se ofrecerá a usar su influencia política para perdonarles la pena por atacar a la guardia, a cambio de que investiguen el crimen y, sobre todo, localicen el veneno robado. Y lo mismo si escapan después de herir o matar a los guardias, aunque en ese caso la cita se celebrará en otro lugar. Si la amnistía te pare-

ce demasiado, siempre puedes plantear que sea una reducción de condena o conmuta parcial. Además puedes usar a Mormeduc para sustituir el papel de PNJ de apoyo que tiene Taharka en la aventura.

Con todo, si realmente crees que esta escena no funcionará bien con tus jugadores, no pasa nada. Está ahí para generar una experiencia interesante, no porque sea clave para la aventura. Puedes **simplificarla, modificarla o eliminarla**. Los hechos importantes son que Skadig Capanegra está muerto, su alma y conciencia residen en una calavera, y tiene una enorme cantidad de acuerdos y contingencias preparadas para un caso como éste. De una forma u otra el brujo terminará por contactar con los PJ, usando un intermediario de la guardia de La Ciudad o alguien similar (es decir a Taharka, Mormeduc u otro PNJ) y les volverá a poner en la aventura.

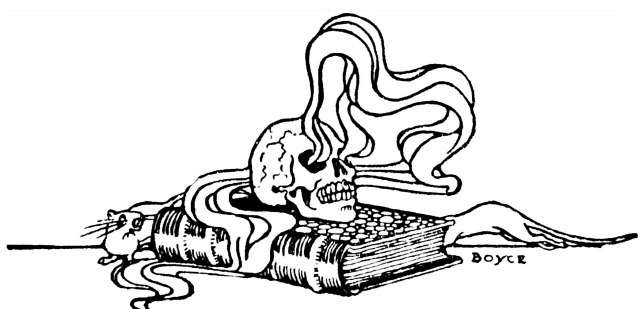
En el aspecto de la **dificultad táctica**, la aventura se caracteriza por dos rasgos a tener en cuenta. Por una parte, la curva de dificultad sube bruscamente: las primeras criaturas y antagonistas son sencillos de derrotar, pero a partir de la mitad de la aventura la cosa se pone bastante complicada. Y por otra parte, en esa segunda mitad los PJ se enfrentarán a dos tipos de enemigos especialmente letales: De un lado, las criaturas que tienen inmunidades y resistencias especiales, como los vampiros. Y del otro, las hordas de criaturas. Esto supone que algunos encuentros pueden resultar muy desafiantes y complicados, sobre todo cuando se combinan ambos tipos de criaturas. Esto es un efecto buscado. La clave estará en la preparación y capacidad de adaptación de los jugadores: Si se preocupan de prever y aprovechar las debilidades de los enemigos, y de buscar la mejor forma de derrotarlos, mejorarán mucho las posibilidades de supervivencia de sus PJ.

Otra recomendación general tiene que ver con las cartas del **mazo de aventuras** de *Savage Worlds*. Aconsejo usarlas por dos motivos: el primero, porque la aventura tiene gran variedad de escenas y puede ser posible usar cualquier carta que les toque a los jugadores, generando situaciones interesantes y sorprendentes para el Máster y los PJ. Y la otra, que puede ser una buena ayuda para los jugadores dada la dificultad intrínseca de la aventura en su tramo final. Si no usas ese mazo entonces procura ser generoso con los Benis, por ejemplo repartiendo uno a

cada jugador cada vez que hagan un avance significativo en su aventura.

A continuación, me gustaría proponer un puñado de **sugerencias literarias** que pueden ayudar al Máster a reflejar el ambiente de la aventura. Para ello recomiendo leer al menos una o dos buenas historias cortas de espada y brujería y/o de fantasía, como por ejemplo algunas de éstas: los primeros relatos de Fritz Leiber sobre Fafhrd y el Ratonero Gris, las historias de las antologías de Mundo de Ladrones de Robert Lynn Asprin, los primeros relatos cortos de Jack Vance sobre la Tierra Moribunda, o los relatos de Roger Zelazny sobre Dilvish el Maldito. Si quieres leer una novela corta, con *Jheræg* de Steven Brust no puedes equivocarte.

Y enlazando con las influencias literarias, hay un elemento del trasfondo que tiene que ver con ellas y que vale la pena comentar. Aunque la historia del villano principal se explica de forma extensa, no sucede lo mismo con la mayor parte de las motivaciones de **Skadig Capanegra** y **Brena Ochodedos**, o con los detalles de su historia y trasfondo. Todos esos aspectos se han dejado deliberadamente vagos y oscuros, aunque sus acciones darán algunas pinceladas al respecto, para mantener a los jugadores especulando e imaginando, al picar su curiosidad. Con ello se trata de transmitir el estilo de las novelas y relatos que han servido de inspiración a la aventura. En particular, el hecho de que en aquellas historias casi nunca se revelan los motivos de los grandes brujos y hechiceras que sirven de patrones a los protagonistas, dejando al lector mucho sitio para especular e imaginar cuáles son las maquinaciones y argucias de esos personajes. Ese es un aspecto que me fascina de las historias que he mencionado, encarnado en las misteriosas acciones de personajes como Sethra Lavode, Sheelba y Ningauble, Pandelume y otros muchos.



Apéndice 4: Créditos y licencias de las imágenes y texto

Corporal-Nobbs (Raymond) es el autor de la imagen de la portada, “Flight from Malaz City”. Licencia CC BY-NC-ND 3.0. Usada con permiso expreso del autor para esta aventura fan sin ánimo de lucro.

John W. Sheldon es el autor de la imagen original de la contraportada, “Thief on the Walls”, Licencia CC-BY; modificada por Millán Mozota.

El “Hombre leyendo un manuscrito” de la página 2 y otras, es una ilustración de separación de párrafos de autor desconocido aparecida originalmente en *Weird Tales* v. 28, nº 3 de 1936, actualmente en el Dominio Público.

Pearson Scott Foresman ha liberado de derechos las ilustraciones “Daga”, “Calavera y tibias cruzadas”, “Murciélago”, “Ratón” y “Bulldog” que aparecen a partir de las páginas 4, 6, 21, 26 y 32 respectivamente, quedando en el Dominio Público. Han sido ligeramente modificadas por Millán Mozota.

David Lewis Johnson es el autor de la ilustración “CGGEAR” en la página 5 en el Dominio Público, que forma parte del “Scarlet Heroes Art Pack”, cuyos derechos fueron adquiridos y liberados incondicionalmente por Sine Nomine Publishing.

La imagen “Skull & Crossbones” que aparece a partir de la página 6 está en el Dominio Público por pertenecer a una publicación de 1867.

Las imágenes de “Hombres combatiendo a la muerte” de las páginas 10 y 36 provienen de una serie de grabados del S. XVI (Holbein d. J.: Totentanz) en el Dominio Público.

La imagen de la muerte con guadaña de la página 10 tiene una licencia CC0 y de Dominio Público con requerimiento de enlace a <http://maxpixel.freegreatpicture.com/Death-Dead-Halloween-Horror-Scythe-Skeleton-2026312> al usar ese formato específico.

La “Calavera humeante” de la página 13 y otras, es una ilustración de separación de párrafos de autor desconocido aparecida en *Weird Tales* v. 36, nº 1 de 1941, actualmente en el Dominio Público.

José-Manuel Benito (Locutus Borg) ha liberado de derechos la “Calavera de Qafzeh 11” que aparece a partir de la página 15 y que es de Dominio Público.

La imagen del navío varado que representa al “Cado del Murión” en la página 16 es una modificación de Millán Mozota a partir de un grabado del S. XIX de Edward William Cooke del navío convertido en prisión *HMS York*.

David Revoy (*aka* Deevad) es el autor de “Environments 11, Ishtar market” que aparece desde la página 17 en adelante. Licencia CC-BY-SA.

La imagen de una vidriera de la página 21 es una modificación hecha por Millán Mozota de una imagen de “Catalogue from Belcher Mosaic Glass Co.” de 1886, en el Dominio Público.

Larry Elmore es el autor de las imágenes con su firma logotipada de las páginas 24, 35 y 36. Todas ellas pertenecen al “Character Clip Art & Color Customizing Studio Larry Elmore”. Los derechos específicos de uso de dichas imágenes se reproducen más adelante.

Jeff Preston es el autor de los retratos de las páginas 29, 31, 32, 37 y 38 que forman parte del paquete “60 (108) terrible character portraits”. Licencia CC-BY 3.0.

Justin Nichols es el autor de la imagen original “Ratman” a partir de la cual se deriva el retrato de Rafik de la página 32 (Millán Mozota). Licencia CC-BY-SA 4.0.

Thecount68 es el autor de la imagen de “Vampiro” de la página 32 que está en el Dominio Público (liberada por el autor).

El “Esqueleto humano” de la página 30, es una imagen proveniente de literatura científica de Dominio Público.

La imagen del “Juego de pelota” de la página 40 es un fragmento modificado de una ilustración de William Ralston en el Dominio Público.

Todos los planos de la aventura (páginas 7, 8, 10, 20 y 27) son obra del autor, Millán Mozota y se publican bajo una licencia CC BY-NC 3.0.

SOBRE EL CONTENIDO DE ESTA AVENTURA

Se autoriza por parte del autor a reproducir y utilizar todo el contenido textual original (exceptuando aquel que haga referencia expresa a las mecánicas y productos de Savage Worlds o de cualesquiera otros materiales protegidos por copyright o derechos de autor o marcas registradas), bajo los términos de la licencia CC BY-NC 3.0.

LICENCIA FAN DE SAVAGE WORLDS

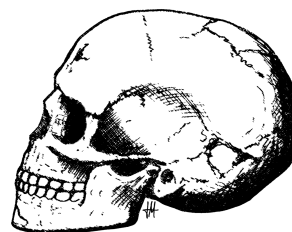
“This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality,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

CHARACTER CLIP ART & COLOR CUSTOMIZING STUDIO. Extracto de la licencia:


“Use of Images; Distribution. You may modify, publish and distribute the clip art; create presentations which incorporate the images; and use the images in developing pages for the World Wide Web and Intranet systems; all provided you are not marketing any of these works as clip art and you keep a legible Elmore Logo next to the art. In no case may you distribute any of the files in the Software by any other electronic means, including without limitation distributing the images on disk or CD-ROM. In no case may the files or printed images be rented, lent or sub-licensed.”


AGRADECIMIENTOS


Quiero expresar mi gratitud al artista Corporal-Nobbs (Raymond) cuya ilustración se usa en la portada, y muy especialmente a todos los revisores de la aventura. En particular Alfonso García, Luis Montejano, Luis Alfaro, Alfredo Amatriain y Zonk-PJ y también a todos los que han comentado en la comunidad “Savage Worlds, juego de rol”.



Atributos

Agilidad 

Astucia 

Espíritu 

Fuerza 

Vigor 

Nombre:

Concepto:

Jugador/a:

Otros detalles:

Carisma:

Parada:

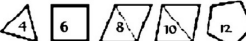
Paso:


Dureza:

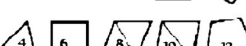
PP:

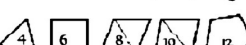
Armadura:

Habilidades

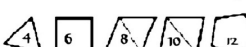






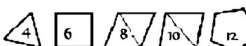

















Retrato

Desventajas

Ventajas

Heridas
Permanentes

Fatiga

-1
/-2

Avances

Armas

Poderes

Heridas

-1

-2

-3

Inc.

Armas y armaduras

Bolsa (joyas y monedas)

Objetos mágicos

Mochila

Otro equipo

historia

Notas



Todo comienza con una sencilla misión: un tendero de reputación siniestra les encarga llevar un presente a un lugar olvidado en las sombras de un viejo cementerio.

Sin embargo en La Ciudad las cosas nunca, nunca resultan sencillas. En poco tiempo la noche se va a volver mucho más oscura.

Nada es lo que parece, y los personajes tendrán que lidiar con paladines muertos, jefes mafiosos, deportes extremos, muertos vivientes y asesinatos en masa.

Va a ser toda una noche para recordar.