

PRAHOS TRES VECES MORDIDO

*Un personaje no jugador gratuito para la ambientación Bestias y Bárbaros de Savage Worlds
por Umberto Pignatelli.*

EL NÓMADA TULLIDO

Prahos es un nómada marrón de cuarenta y muchos años. Su piel es tan marrón como sus túnicas, y es difícil saber dónde terminan las prendas y dónde comienza su piel quemada por el sol, pero sus ojos destacan de inmediato, tan negros como la noche sin luna sobre el Desierto Rojo.

Cuando era más joven, Prahos tenía una de las profesiones más peligrosas en el desierto: era un Gulazah, un asesino de escorpiones. Cazó al pequeño Aguijón Negro y a la taimada Perra de la Arena pero, en unas pocas ocasiones, también se enfrentó al temido Escorpión Gigante, una monstruosidad tan grande como un poni.

"El trabajo de un Gulazah es una parte de coraje, dos partes de conocimiento y una parte de benevolencia del Dios del Sol", dice a menudo.

Parece que el Dios del Sol ciertamente vigilaba a Prahos en su momento de necesidad. Hace muchos años, mientras intentaba matar a un Escorpión Gigante particularmente taimado, tropezó y cayó, y la bestia lo picó sin piedad tres veces en la parte baja de la espalda. Prahos milagrosamente sobrevivió, pero el veneno paralizó sus piernas para siempre, poniendo fin a su carrera como Gulazah.

Hoy, Prahos puede ser visto sentado en rincones sombríos en mercados de los oasis remotos del Desierto Temible, o viajando con su hija Jelima, una flaca muchacha de catorce años, usando una especie de travois (un tipo de trineo) arrastrado por su dócil camello Jozra. A pesar de ser un lisiado, Prahos es una figura venerada. Si un hombre es picado por un escorpión y está a punto de morir, Prahos es llamado rápidamente para rescatarlo del frío abrazo de la muerte. Se gana la vida vendiendo antídotos de veneno de escorpión, fabricando productos con el exoesqueleto de Escorpiones Gigantes (cuando están disponibles) y proporcionando veneno de escorpión a clientes muy exclusivos.

A Prahos le encanta charlar. A cambio de una taza de té y algunos dátiles, contará increíbles historias de la caza de escorpiones. Cualquier aventurero debería prestar atención a sus palabras, ya que su conocimiento es casi sin paragón.

(C) PRAHOS TRES VECES MORDIDO

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

Habilidades: Cabalgar d6, Disparar d8, Notar d8, Pelear d6, Reparar d10, Sanar d8, Seguir rastros d8, Sigilo d6, Supervivencia d10.

Paso: 2 **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Desventajas: Tullido (piernas paralizadas)..

Ventajas: Leñador.

Equipo: kullah (daga, Fue+d4, recubierta con veneno de escorpión, ver recuadro), arco (daño: 2d6, alcance: 12/24/48), camello, travois, mercancías.

Capacidades especiales:

- **Maestro de escorpiones:** los escorpiones no tienen secretos para Prahos. Recibe +2 a cualquier tirada de Supervivencia, Seguir rastros o Sanar cuando trata con estas bestias o su veneno. Además, conoce muy bien su anatomía, reduciendo en 2 la dificultad de cualquier ataque apuntado contra Escorpiones Gigantes.

SEMILLAS DE AVENTURA

La virilidad de Kulim

Los héroes encuentran a Prahos y su hija Jelima en el desierto, mientras están siendo acosados por algunos agresivos nómadas verdes. Si los héroes intervienen y hacen huir a los matones, la aventura comienza.

Prahos da las gracias a los héroes y los invita a quedarse y sentarse con él junto al fuego. Si se le pregunta acerca de los asaltantes, dice que no los conoce (y es cierto). Durante la noche, su campamento es rodeado por una gran fuerza de nómadas verdes. Son los hombres de Kulim del oasis de Rendana. Kulim es un poderoso

nómada verde. Hace unos días, compró un frasco lleno del veneno de escorpión más puro de Prahos. Se acercaba su boda y, un poco inseguro sobre ciertos asuntos muy íntimos, decidió dar crédito a una leyenda del desierto que dice que una gota de veneno de escorpión en una copa de vino fortalece en gran medida la virilidad de un hombre. Para estar seguro, el muy idiota vertió la mitad del contenido del vial en su copa. El resultado fue devastador: su rostro ahora está paralizado en una horrible y retorcida mueca, y culpa a Prahos de su descuido.

Kulim quiere vengarse del asesino de escorpiones y de sus nuevos amigos y decide arrojarlos, desnudos y desarmados, a la Tumba del Aguijón, una ruina medio enterrada en el corazón del desierto, conocida por estar infestada de escorpiones de cualquier tamaño, y forma. También gracias al conocimiento de Prahos, los héroes deberían poder escapar de ese peligroso lugar, volver a la civilización, y rastrear a Kulim para vengarse...

Una deuda saldada

Mientras viaja por el desierto, un héroe o un amigo del grupo es picado por un escorpión especialmente repugnante. El veneno es lento pero ciertamente letal y nadie en el grupo conoce un remedio efectivo. Un pastor errante sugiere que busquen a Prahos el Gulazah, a quien se ha visto en un oasis cercano. El grupo consigue encontrarlo con rapidez. Prahos cura al personaje y le salva la vida. Como es un hombre generoso, rechaza cualquier pago.

Algunos días después, el grupo se topa con Jelima, fuera de sí por la preocupación. Su padre oyó hablar de un Escorpión de Cristal, una bestia gigante infectada por cristales del desierto. ¡Al no haber matado nunca a una criatura similar, el terco Gulazah decidió ir a buscarla! Se fue solo, para mantener a su hija fuera de peligro. La pobre niña está desesperada: su padre lisiado está solo en el corazón del desierto y, lo que es más, ha oído que recientemente se ha visto una banda de nómadas rojos en esa zona. Ahora los héroes tienen la oportunidad de pagar su deuda.

PAHOS EL BUHONERO

Prahos vende algunos artículos muy únicos que los héroes pueden encontrar útiles. Todos ellos son artículos raros.

- **Antídoto de veneno de escorpión.** Si se bebe inmediatamente después de ser picado, un vial de esta asquerosa sustancia permite a un personaje reintentar la tirada de Vigor contra el veneno de escorpión con una bonificación de +4. 50 lunas/dosis.
- **Veneno de escorpión.** Prahos puede extraer el veneno del aguijón de los escorpiones y conservarlo. Es un veneno Letal. 150 lunas/dosis.
- **Brazales y pectorales de quitina.** Prahos sabe cómo convertir el grueso, pero ligero exoesqueleto de quitina de los Escorpiones Gigantes en una excelente armadura. Cuenta como armadura media (+2) pero pesa un 50% menos. Sin embargo, la armadura de Escorpión Gigante no puede repararse si es dañada por el uso de la ventaja Dominio de la armadura o similar. Tiene un solo conjunto de brazales (200 lunas) y un único pectoral (precio 800 lunas).

PRAHOS EL AMIGO

Prahos como amigo puede ser muy útil en misiones relacionadas con escorpiones. Si se encariña con los héroes, podría incluso enseñarles alguna de sus habilidades. Dado el ámbito tan limitado de estas habilidades, los personajes pueden aprenderlas de forma gratuita, sin tener que usar ninguno de sus avances.

- **Desollar un escorpión.** Praho les dice a los héroes cómo quitar de forma segura la quitina de un Escorpión Gigante (con una tirada de Astucia o Supervivencia). Cada bestia produce quitina por valor de 200 lunas.
- **¡Apunta a los ojos!** Una vida cazando escorpiones le enseñó un par de cosas sobre los puntos débiles de los escorpiones, y puede explicárselos a los héroes. A partir de este momento, reducen en 2 la penalización por ataques apuntados contra Escorpiones Gigantes.

