

# BESTIAS Y BÁRBAROS

## EDICIÓN ACERO

### GUÍA DE INICIO RÁPIDO

UN SUPLEMENTO PARA **BESTIAS Y BÁRBAROS**, UN MUNDO DE CAMPAÑA DE ESPADA Y  
BRUJERÍA PARA **SAVAGE WORLDS** ESCRITO POR **UMBERTO PIGNATELLI**.

#### BEASTS & BARBARIANS, STEEL EDITION

Beasts and Barbarians Steel Edition y todos los personajes únicos, criaturas, lugares, ilustraciones y el logo de Fajne RPG/GRAMel son © 2018 Fajne RPG, Cracovia, 2018. Traducido bajo licencia por HT Publishers.

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://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.

HT Publishers es propiedad de Jorge Coto Bautista, Adolfo García, M. Alfonso García, M<sup>a</sup> Cruz Rodríguez Hernández y Pablo Domínguez.



# EL DIARIO DE JUSTINUS DE SIRANTIA

*Mi amado maestro Velastios, escribo estas letras para vos con el mayor de los respetos. Han pasado ya seis años desde que abandoné nuestra querida biblioteca en Sirantia para recorrer los Dominios, pues, como vos solíais decir, el lugar de un sabio se encuentra en el mundo, siempre observando, con ojos curiosos y alerta, y anotando, con palabras y bocetos, las muchas maravillas, bellas y horripilantes por igual, de nuestras naciones.*

*A lo largo de estos años he recopilado numerosas notas, que ahora os hago enviar. Rezo para que las consideréis dignas de registrarse en los anales de la biblioteca y sirvan para instruir a las generaciones futuras...*

*—Extracto del diario de Justinus de Sirantia*

## DESDE LA ESTRELLA DEL TERROR A LA CAÍDA DEL IMPERIO DE HIERRO

Como mi anciano maestro, Velastios, siempre solía decirme, para comprender a los habitantes de una región, primero debes conocer su historia; por tanto, con este tema comenzaré mi narración.

Intentaré ser conciso, pero, si veis que hablo mucho, no dudéis en detenerme.

Los registros más antiguos de la Gran Biblioteca de Sirantia dicen que las tierras que hoy en día conocemos como los Dominios, en tiempos remotos fueron un gran imperio, perteneciente a una raza antigua e inhumana: los keronianos.

Poderosos hechiceros y adoradores de demonios, controlaron todas las tierras que encontraron gracias a sus poderes y legiones de esclavos.

El imperio del terror keroniano finalizó hará unos cinco mil años debido a un pavoroso cataclismo: la Caída de la Estrella del Terror, que destruyó el mismísimo corazón de su imperio, creando un enorme mar —el Mar del Terror— y alterando para siempre la geografía e historia de los Dominios.

Nadie conoce el auténtico origen o naturaleza de la Estrella del Terror; los sacerdotes de Hulián dicen que fue una señal de la ira de los dioses, pero si viajas tanto por los Dominios como yo he hecho, encontrarás muchas historias —cada cual más increíble— sobre este tema.

Fuese cual fuese la causa de la Caída, las aguas del Mar del Terror aún son cálidas en su corazón, como si la Estrella del Terror todavía ardiese en algún lugar de sus profundidades.

La Caída alteró de forma dramática el clima: el polvo levantado por el cataclismo cambió la faz de la tierra destruyendo bosques, creando nuevos desiertos y causando la muerte de incontables inocentes.



Poco a poco, el clima regresó a la normalidad y muchas ciudades estado surgieron en torno al Mar del Terror, un lugar que conocemos de forma colectiva como los “Dominios”.

La más importante de todas ellas fue Faberterra, una ciudad de humildes granjeros no muy distinta de todas las demás, salvo por un hecho que cambió la historia del mundo: en 1224 d. C., Fabrón, un sacerdote faberterrano de una deidad menor llamada Hulián, descubrió que las piedras grises que podían encontrarse junto al lecho del río cercano a Faberterra podían fundirse y forjarse para crear un metal muy duro: el hierro.

A partir de ese momento, el ascenso de Faberterra fue imparable. Las poderosas falanges de hierro, con el apoyo de los forjadores de Hulián, conquistaron todas las tierras circundantes.

En el sur anexionaron Sirantia, cuna de la Gran Biblioteca durante incontables eras, y Kyros, el país de los elefantes; al norte conquistaron Tricarnia, hogar de los decadentes príncipes sacerdotales, herederos de Keron y adoradores de la reina demoniaca, Hordán, odiada enemiga de Hulián.

Tras la conquista de Tricarnia, Faberterra ya no era una simple ciudad estado y se transformó en el Imperio de Hierro, gobernado por Domestán I, gran arconte de todas las falanges y primer emperador de Faberterra.

Pero no todo el mundo fue subyugado por el poder de las falanges de hierro. En el norte los feroces norteños, los temibles tumularios, que habitan en las tumbas de sus ancestros, y los misteriosos caledonios, ocupantes de un denso bosque primigenio, lograron resistir el rapaz apetito del Imperio de Hierro. Por su parte, en el sur, las tribus de piel oscura de la Sabana de Marfil, gracias a estar muy lejos del alcance del imperio, continuaron viviendo sus salvajes vidas en total libertad.

Otra notable excepción fue la isla de Ascaia, donde las mujeres se rebelaron contra el cruel gobernador faberterrano y declararon su independencia, convirtiéndose en las Amazonas y prohibiendo que ningún varón pisase su tierra, una ley que aún hoy en día sigue vigente.

Pero el imperio quedó condenado desde el mismo instante de su nacimiento: el tratado de paz que permitía asimilar Tricarnia incluía un matrimonio entre Domestán y Salkaria, una princesa tricarnia de belleza legendaria, quien se convirtió en la primera emperatriz. Esta importó las decadentes costumbres y deidades de su pueblo, sutilmente cambiando Faberterra en el proceso.

El Imperio de Hierro conoció una edad dorada que duró ocho siglos, incluso si la stirpe imperial fue poco a poco corrompiéndose a causa de los tricarnios, quienes de forma gradual fueron ocupando todos los principales cargos de la nación.

Tan grande fue el ansia de expansión del Imperio de Hierro que creció en dirección este, cruzando las Montañas de Hierro, y conquistó la inmensidad de Zándor, desde Jalizar, la Ciudad de los Ladrones, en el norte, hasta la montañosa Lhobán, en el sur, donde los monjes meditan en remotos monasterios.

Pero el poder del hombre no es nada ante la voluntad divina. En el año 2450 d. C., mientras el Imperio de Hierro aún disfrutaba de una prosperidad estancada, una amenaza nueva y terrible surgió procedente de las estepas orientales: los valkios. Un pueblo de jinetes nómadas y salvajes, adoradores de demonios, invadió el imperio.

Impulsados por las profecías de las valquirias, las sacerdotisas guerreras de Sha-Mekri, el dios demonio tutelar del pueblo valkio, y conducidos por Dhaar, el mayor señor de la

guerra que el mundo jamás haya conocido, estos nómadas se lanzaron al oeste, saqueando el Imperio de Hierro y aplastándolo bajo los cascos de sus caballos.

La invasión valkia fue terrible. Zándor quedó totalmente devastado y, tanto norteños como tumularios, expulsados de sus tierras ancestrales por los valkios, atacaron también el norte del Imperio, buscando cobijo en las tierras civilizadas. Por su parte, las provincias meridionales, como Kyros, rápidamente aprovecharon para declarar su independencia de Faberterra.

En apenas un puñado de estaciones quedaron destruidos miles de años de civilización.

Y podría haber sido peor si Dhaar, durante el largo asedio de Jalizar, no hubiera muerto en su tienda de forma muy misteriosa.

La horda valkia se hizo pedazos con su muerte mientras sus diversos clanes tomaron partido por uno u otro de los tres hijos de Dhaar, aunque continuó ocupando Zándor mientras el resto del imperio respiraba de alivio, agonizante.

Todo esto ocurrió hace cinco años, en el 2510 d. C.

### DIARIO HEROICO: EL LOTO

Uno de los cambios más misteriosos producidos por la caída de la Estrella del Terror fue la difusión del loto. Es una extraña planta con flores de color intenso, que pueden ser rojas, blancas, púrpuras o de muchos otros colores. El loto se encuentra en todo el continente, adoptando distintas formas. En Caled crece el loto verde, como si fuera muérdago, en las ramas de los robles más viejos. En la Sabana de Marfil encontramos flores de loto gris, que florecen en la punta de las yerbas más altas. En el mar Marrón, el loto púrpura recuerda mucho a los nenúfares. Sea cual sea su forma, el loto tiene grandes poderes mágicos, pero también es muy peligroso. Cuando se consume crudo, es tóxico y puede causar la muerte, pero, cuando se procesa y se mezcla con otros ingredientes, puede crear fantásticos elixires, venenos, etc. Cada tipo de loto genera efectos distintos, en función del color de la planta y los ingredientes con que se combine. Los maestros del loto son un grupo muy cerrado de alquimistas que se especializan en el estudio de esta increíble planta. Sus fórmulas solo pasan de maestro a aprendiz y muchos maestros del loto estarían dispuestos a matar por hacerse con las fórmulas de un rival. Puedes encontrar los mejores maestros del loto del continente entre los alquimistas de la ciudad libre de Gis.



# LOS TOMOS DEL SABER

*La palabra y el fuego. Estas fueron las armas que Hulián entregó a la humanidad para expulsar la oscuridad.*

*-El libro del acero, tomo sagrado de los forjadores.*

## CULTURAS

### LAS AMAZONAS

Las Amazonas son una cultura relativamente joven: Ascaia, que es una isla, se rebeló y obtuvo su independencia del Imperio de Hierro en el año 1356 d. C., momento en que mataron o expulsaron a todos los varones del lugar. Desde ese día, y con la salvedad de esclavos traídos para propósitos reproductivos, muy pocos hombres han visitado la Isla Sagrada de Ascaia.

Dados los peculiares hábitos reproductivos de las Amazonas (usan hombres, generalmente cautivos, y les da igual la etnia para este propósito), las Amazonas tienden a ser de aspecto muy variado. Su tono de piel y cabellos son muy diversos, pero varios siglos de constante guerra y selección natural tienden a hacer de ellas mujeres altas y fornidas, con una mirada tan fiera que pocos hombres pueden soportarla mucho tiempo.

Dar a luz es un momento crucial en la vida de muchas Amazonas. Cuando el bebé es un niño, se le quita de inmediato a la madre y se le envía con una familia adoptiva en tierra firme, cuya identidad se guardará en secreto. Las niñas permanecen con la madre y, con el tiempo, se unen a las filas del resto de Amazonas.

Las familias normales no existen en Ascaia y las chicas son educadas en colegios públicos, sin ver mucho a sus madres; los vínculos de sangre, especialmente entre hermanas, son muy fuertes, algo que además se anima desde el gobierno. Por razones obvias, el matrimonio lésbico es también muy habitual.

Dado que las Amazonas son una cultura marcial y marinera, gran parte de su educación gira en torno a las armas y el arte de la navegación, donde pocos pueden igualarlas.

La realidad es que las Amazonas no son tan belicosas como las pinta la cultura general, pero intentan proyectar en todo momento hacia el mundo exterior una fachada de fuerza y ferocidad con la intención de evitar nuevos ataques, algo que se ha producido con regularidad desde su independencia, incluso si han logrado repelerlos siempre.

Las ropas de las Amazonas, durante las actividades cotidianas, tienden a ser prácticas y resistentes; están pensadas para la guerra y no para lucirse, reservando los vestidos y túnicas para las niñas, ancianas y figuras de gran importancia política, como las reinas. Eso, y las ocasiones especiales.

El nombre de una Amazona puede proceder de casi cualquier otra cultura, pero lo más habitual es que suenen a imperial. Uno de los derechos que tienen las nuevas Amazonas, tras

jurar fidelidad a Ascaia, es cambiar su nombre y muchas de ellas —en especial aquellas que han hecho un viaje largo y peligroso para alcanzar la tierra sagrada de Ascaia— lo hacen.

Entre los nombres más extendidos tenemos Andorra, Eptra, Galla, Kystera, Remitia, Talyria, Vella y Zanarra. Muchas amazonas, pero no todas, lo combinan con un matronímico (por ejemplo, Zandorra, hija de Thara).

### LOS JALIZAREÑOS

La Ciudad de los Ladrones es un lugar cosmopolita, donde gente de lugares muy diferentes comercia, trampea, regatea y, en líneas generales, convive codo con codo con los demás. Seamos honestos: lo más probable es que no exista un auténtico jalizareño en toda la ciudad. Jalizar es un crisol donde se mezclan tantas razas y culturas que es muy definir qué es un “auténtico” jalizareño. Los originarios habitantes del lugar eran





una arcaica mezcla de tumularios y zandorianos. De altura media, tienden hacia los cabellos castaños o negros, ojos también castaño y piel pálida, que enrojece con rapidez cuando pelean o están a la intemperie. Aunque la higiene bucal es algo desconocido en los Dominios, lo cierto es que los auténticos jalizareños tienden a tener los dientes muy blancos (y tener una dentadura perfecta se considera una señal de buena suerte). También tienen tendencia a ganar sobrepeso a medida que envejecen, pero eso probablemente se deba a los efectos de su dieta regular más que un rasgo físico común.

Les encantan las capas, mantos y otras vestiduras semejantes, pues desempeñan un papel de identificación social en su cultura. Muchos de ellos son también muy parlanchines y ese es el origen de uno de los insultos norteenos más habitual: *“Eres más bocazas que una puta jalizareña”*.

Los nombres típicos de esta gente son una combinación de costumbres imperiales y zandorianas. Tienden a ser muy sonoros, jugando con una consonante (como en Seabajos, Jall, Emella, Torran, Vandaio, Renya y Furius) o tener vocales geminadas (como en Vaaro, Taaso o Meena).

## LOS TRICARNIOS

En Tricarnia viven dos tipos de razas distintas: los altos tricarnios (los nobles, sacerdotes, militares de alto rango, mercaderes, etc.) y los esclavos (que forman la mayoría de la nación).

Entre los esclavos tricarnios puedes encontrar todo tipo de orígenes, pues la mayoría han sido capturados en incursiones militares o comprados a los piratas y esclavistas de Caldeia, Kyros o las Ciudades Independientes.

Los altos tricarnios no son del todo humanos, pues la sangre de los keronianos corre por sus venas. Casi todos son muy altos y delgados, con piel pálida (en muy raros casos, oscura como la noche más profunda). Su piel es muy suave y apenas tienen vello corporal, un rasgo que otras culturas encuentran un poco repulsivo. A pesar de eso, son un pueblo muy bello, con rasgos alargados y muy marcados. Hay quien dice que los altos tricarnios han encontrado la forma de alargar sus vidas mucho más que las otras razas, pero jamás se han encontrado pruebas que avalen este rumor.

Suelen vestir largas y elaboradas prendas de seda, una sustancia muy común en Tricarnia, pues se produce en granjas locales de gusanos de seda, una reliquia del pasado keroniano de la región. En el campo de batalla empleaban exquisitas armaduras de bronce —ahora reemplazado por hierro— y yelmos apuntados.

La crueldad es un rasgo innato entre los tricarnios, similar al de los gatos cuando juegan con un ratón.

Consideran al resto de pueblos seres inferiores, solo merecedores de ser sus esclavos, sacrificios para los altares de sus dioses alienígenas o como conejillos de indias de horrendos experimentos. Son quienes aportaron su decadencia al Imperio de Hierro, pero incluso los peores vicios de los nobles imperiales más disolutos son juegos de niños ridículos cuando se comparan con el día a día en la fortaleza de uno de los príncipes sacerdotales de Tricarnia.

Los otros dos rasgos distintivos de esta civilización son la esclavitud y la hechicería.

Como ya hemos mencionado anteriormente, toda la economía tricarnia depende de la esclavitud. Al ser apenas una fracción de la población total, los altos tricarnios no pueden controlar a la masa de esclavos en persona y, para lograrlo, han creado diversos niveles de esclavitud. Por debajo de todos se encuentran los humildes granjeros que atienden los campos de arroz, los esclavos de las minas y los pescadores de sanguijuelas (su uso en prácticas medicinales está muy extendido entre los altos tricarnios). Justo por encima de ellos están los esclavos-soldado y guardias, que viven en mejores condiciones. Controlan a la casta inferior y son la base principal del ejército tricarnio. En la cima de la pirámide social esclava están los eunucos, una casta de castrados que forman las unidades militares de élite y se encargan de la administración.

La hechicería está muy extendida. Prácticamente todos los tricarnios de pura sangre conocen algo de hechicería, pues es necesario para sobrevivir a las intrigas y tejemanejes de sus pares, todos ellos dispuestos a hacer lo que sea por mejorar su poder y prestigio social.

Se practican varios tipos de hechicería, pero la magia corruptora y la evocación de criaturas infernales son las artes más extendidas. El estudio del loto y el uso de drogas en general también son comunes, e incluso se anima su uso entre los esclavos. La razón es obvia: un esclavo adicto o drogado es más fácil de controlar.

Tricarnia está dividida en varios principados y cada uno de ellos es una entidad totalmente independiente y gobernada por una única familia de aristócratas. Las intrigas, conflictos e, incluso la guerra, son habituales entre los distintos príncipes. La capital de Tricarnia, la Ciudad de los Príncipes, se considera terreno neutral y no se puede realizar en ella ningún acto hostil abiertamente. También es el sitio de poder del príncipe supremo, el gobernante de Tricarnia.

Los tricarnios odian profundamente (y temen) a los caledonios, pues estos son descendientes de sus antiguos esclavos y aún buscan venganza por los miles de años que sus ancestros pasaron esclavizados.

Los altos tricarnios usan nombres que les recuerden el pasado keroniano y siempre los preceden de su título, como princesa Salkaria, el príncipe Hoolon, el rector Tokariel, etc. La omisión del título cuando te diriges a un noble tricarnio se considera un insulto mortal, excepto entre miembros de la propia familia.

## LOS TUMULARIOS

Los tumularios (también llamados señores de los túmulos) son un pueblo alto y musculoso, de piel grisácea y cabellos tirando a negro o gris. Son una cultura muy inusual —y algo inquietante— por su rasgo más distintivo: viven en tumbas.

Antaño su patria fue un poderoso imperio, incluso más antiguo que el Imperio de Keron, tanto que su nombre hoy está olvidado. Lo único que queda de este distante pasado son sus gigantescos túmulos, colinas artificiales que contienen las tumbas de lo que los tumularios denominan “ancestros”.

Algunos de estos túmulos son tan grandes que se podrían considerar auténticas necrópolis. Los tumularios viven en ellos, durmiendo, comiendo, copulando y, en líneas generales, haciendo su vida codo con codo con los muertos. También entierran a sus parientes fallecidos en los túmulos, de tal modo que la cantidad de “ancestros” presentes siempre crece.



Para un tumulario, la diferencia entre vivos y muertos no es tan grande o, al menos, importante. Lo consideran como dos estados de existencia ligeramente distintos.

Incluso tras la muerte, el tumulario continúa acompañando a su familia y su cráneo puede convertirse en la olla predilecta de un pariente o el fémur una maza de guerra ideal u otro tipo de herramienta. Están convencidos de que los espíritus de los ancestros se comunican con ellos, dirigiendo y protegiendo sus vidas. El control de un gran túmulo otorga gran poder, no solo por los tesoros que se enterraron con los ancestros (casi no existe la metalurgia entre los tumularios y el metal suele proceder de los túmulos), sino por la protección que otorgan los ancestros que contiene.

El reino de los ancestros fue antaño tan vasto que algunos túmulos se encuentran en tierras actualmente ocupadas por nortños o, incluso, el Imperio de Hierro. Sin embargo, esto no impide que caudillos tumularios rivales no luchen con gran ferocidad para hacerse con su control, da igual su lejanía.

Los tumularios se organizan en clanes, cada uno gobernado por un caudillo o rey. Viven de la caza, el pastoreo, una agricultura muy primitiva y el pillaje. Suelen vestir pieles y antiguas armaduras o andrajos que hayan encontrado en sus túmulos. Casi todos ellos llevarán consigo un amuleto de hueso o algún otro objeto que perteneciese a un ancestro, creyendo que eso les otorga su protección.

A diferencia de otras culturas, un tumulario siempre usa un nombre que él mismo haya elegido, aunque a oídos de los demás suenan más a apodos que auténticos nombres. Por ejemplo: Caballo Esquelético, Espada Rota, Mató a Siete, Orejas Agudas, Pata de Cabra, Prometida del Muerto, etc.

## LOS VALKIOS

Los valkios son los más bajos de todas las culturas de los dominios, si descontamos a los pigmeos. La gran mayoría superan por poco el metro y medio y aquel valkio que llega al metro ochenta se considera un gigante entre los suyos. Tienen cabello negro o castaño, con la excepción de las valquirias—sus sacerdotisas—, que siempre lo tienen blanco o rubio (gracias al tinte). Los guerreros se recogen el pelo en largas trenzas, que solo se cortan en caso de deshonor. Cuanto más larga sea la trenza, más poderoso y valiente es el guerrero.

Rara vez tienen barba, pues uno de sus ritos de pasaje a la edad adulta, la ofrenda de sangre, consiste en autoinfligirse heridas en los carrillos, evitando así el crecimiento del vello facial.

Los valkios visten con cuero y ambos sexos usan pantalones y botas, algo muy práctico en un pueblo de jinetes. Aprenden a montar incluso antes que a caminar y son realmente buenos controlando sus ponis. La base de la economía valkia, en tiempos de paz, es el pastoreo de ovejas, vacas, cabras y, como no podría ser de otro modo, caballos. La leche de yegua y la carne de cabrito son su dieta fundamental y gustan sobre todo de brebajes alcohólicos a base de leche fermentada, una sustancia que todos los demás pueblos consideran asquerosa.

Se organizan en clanes, dirigidos por señores de la guerra, quienes comparten el poder con las valquirias. Excepto estas sacerdotisas, que son temidas y respetadas a partes iguales, las mujeres ocupan una posición muy baja en la sociedad. Tanto que el matrimonio es muy raro y un guerrero simplemente mantiene en su tienda a aquellas mujeres que desee, en un estado de semiesclavitud. Solo después de que una

mujer haya dado a luz uno de sus hijos, el padre adquiere cierta responsabilidad y deber hacia la madre.

La religión valkia tiene un peso enorme sobre su modo de vida. Adoran a los demonios y ven demonios en todas las manifestaciones del mundo natural, como el trueno, el viento de las estepas o las terribles plagas que, a menudo, diezman el ganado y extienden la hambruna sobre los clanes. No temen a los demonios, al menos no abiertamente, pero reconocen y respetan los poderes sobrenaturales.

Los nombres valkios tienden a ser guturales y contar con muchas consonantes: Dhaar, Khull, Dakka, Rigga, Throgg o Vultat son todos buenos ejemplos.

# GACETA DE LOS DOMINIOS

## EL DESIERTO ROJO

Los sabios dicen que el Desierto Rojo se creó, hace mucho tiempo, al posarse todo el polvo levantado en el aire por el impacto de la Estrella del Terror, destruyendo el primigenio bosque que aquí existía. Viéndolo hoy en día, es difícil de creer a estos sabios. Rocas y arena de tono rojizo se extienden durante miles de kilómetros en todas direcciones, interrumpidas solo por el ocasional oasis. A pesar de su aspecto, el Desierto Rojo esconde varios tesoros y maravillas, como grandes bosques de árboles petrificados, planicies salpicadas de oro y gemas preciosas que parecen surgir del mismo suelo o el loto rojo, una de las variedades más escasas, pues crece como pequeñas esporas sobre los pétalos de las rosas del desierto.

También es un lugar peligroso, habitado por muchas bestias letales. Además de escorpiones y serpientes, que pueden ir de lo diminuto a lo colosal, también están los chacales calavera—depredadores muy peligrosos— y el temido Ulatisha, el Ser Que Excava en la Arena, un monstruo legendario.

En el Desierto Rojo encontrarás varias de las Ciudades Independientes, aunque también es hogar de tribus nómadas de pastores, la única gente capaz de sobrevivir por su cuenta en esta dura tierra. Se dividen en clanes, a los que se puede identificar por el color de sus túnicas.

Los nómadas marrones y verdes son bastante pacíficos, pero los rojos son muy belicosos.

Estos habitantes del desierto no son un pueblo amistoso, excepto cuando exponen sus caras, algo que rara vez ocurre. Si es así, se mostrarán joviales y amigables. ¡Pero cuidado si te topas con un nómada rojo con la cara cubierta por el *kballa* (una especie de grueso velo)! Pretende atacarte y robarte todas tus pertenencias y abandonarte a tu suerte en el desierto para que mueras de sed, todo ello sin sufrir el más mínimo remordimiento o duda.

Hay quien dice que los nómadas rojos descenden de supervivientes del Reino Perdido, pues hablan una lengua extraña y adoran a los espíritus del desierto que llaman genios. Los nómadas rojos son un pueblo muy violento y, en ocasiones, atacan la Sabana de Marfil, provocando sangrientas batallas con las tribus que allí residen.



## NORTHEIM

En las tierras de Northeim encontrarás incontables valles profundos, ríos salvajes y densos bosques. Es un lugar prácticamente deshabitado, pues los norteños viven en clanes muy alejados entre sí y no edifican grandes granjas ni viven de la agricultura.

Tampoco los norteños son los únicos habitantes de esta región, aunque sean los principales. Encontrarás tumularios, nándalos y unos cuantos puestos de avanzada imperial; todos ellos consideran este lugar también su patria.

Northeim es un país salvaje: lobos, osos, pumas y muchas otras criaturas viven en esta tierra y solo los más fuertes de los hombres duran mucho en un sitio tan duro. También es muy rico en recursos naturales, como madera y piedra de calidad, así como cobre, hierro y oro. Pero los norteños apenas están lo suficientemente civilizados para aprovechar bien esta riqueza de minerales. Casi no saben cómo trabajarlos y no tienen ni idea de cómo construir una mina decente. Les es más fácil comprar o robar armas de metal ya forjado y otras herramientas a los sureños que hacerlas, aunque también es verdad que algunos norteños poco a poco van aprendiendo los secretos de la forja, un arte que les fascina.

Un rasgo geográfico importante de esta región es la Montaña Humeante (o Montaña de Fuego), un gran volcán enclavado en el corazón del país. Hace unos cincuenta años un grupo de imperiales acudió al lugar y construyó un extraño templo, llamado el Monasterio del Martillo. Los norteños atacaron el lugar, pensando que solo encontrarían un puñado de débiles sacerdotes defendiendo preciosas reliquias de su culto. Pero se equivocaban. El templo estaba defendido por expertos guerreros, bien embutidos de metal, que masacraron a los bárbaros. Desde entonces, los norteños respetan a regañadientes a sus nuevos vecinos y empiezan a sentarse las bases de una auténtica amistad entre ellos. Los ocupantes del templo son, en realidad, auténticos seguidores de Hulián, el dios artífice, y pretenden enseñar a los norteños muchas cosas.... ¡incluyendo el secreto de la forja del hierro!



# HÉROES

*¡Me llamo Shangor, perro! ¡Y te juro que morirás por haberme encadenado!*

*-Palabras de un esclavo levantisco a su nuevo propietario en los mercados de carne de Faberterra.*

La creación de un personaje en *Bestias & Bárbaros* sigue los pasos estándar del reglamento de *Savage Worlds*.

Todos los personajes son humanos y, por tanto, los héroes comienzan con una ventaja gratuita.

Normalmente, los protagonistas de *Bestias & Bárbaros* son gente más experimentada que las de otras ambientaciones fantásticas; los héroes comienzan el juego en rango Experimentado (4 avances).

## ARQUETIPOS HEROICOS

En el universo de *Bestias & Bárbaros* existen muchos personajes interesantes; tantos que podrías verte anonadado por ellos o quedarte sin ideas. Para evitarlo, a continuación te ofrecemos una lista de tipos de personajes frecuentes, que puedes usar como base o para retocar a la hora de crear tu héroe, único en su género.

**Amazona:** Los Dominios del Mar del Terror son un mundo muy machista donde las mujeres a menudo se ven como simples objetos de placer o, en los peores casos, máquinas reproductoras. Una amazona es una mujer liberada: lucha y vive exactamente igual a como lo haría un hombre. La isla de Ascaia es la única nación que defiende este modo de vida, pero cualquier mujer con coraje procedente de otro país puede hacerse un sitio en la sociedad. Por ejemplo, las viudas de la lanza nortañas son mujeres que han perdido sus familias y han empuñado las armas de su padre en busca de venganza.

**Bandido:** Tanto el Imperio como la ley y la civilización se están derrumbando y el mundo está lleno de lobos dispuestos a aprovecharse de ello. Este personaje es uno de ellos. Normalmente se gana la vida con el saqueo, robo y pillaje. La gran mayoría de bandidos son bastardos despreciables, pero aquellos con más conciencia roban a los ricos para dárselo a los pobres. La gente de a pie ve con buenos ojos a estos últimos y pueden convertirlos en el centro de sus cuentos y baladas.

**Bárbaro:** Literalmente bárbaro significa “aquel que balbucea” y en un principio identificaba a aquella gente que no hablaba la lengua imperial con facilidad. Hoy en día el término hace referencia a todos los pueblos incivilizados más allá de las fronteras imperiales. La tradición suele representar al bárbaro de dos formas distintas: como un bruto enorme que carece por completo de la educación civilizada y vive según la ley de la espada o como un noble salvaje, en pacífica comunión con la naturaleza, un rasgo que la gente civilizada ha perdido. En realidad, pocos bárbaros casan a la perfección en uno de estos dos arquetipos, pues suelen ser mezcla de ambos.

**Cortesana:** Puede ser desde una bailarina al servicio de un príncipe a una simple moza de taberna. Sea cual sea su origen, suele ser atractiva e, independientemente de sus habilidades eróticas, más que capaz de manipular a los estúpidos hombres con su belleza.



**Esclavo:** Es un hecho triste, pero la esclavitud está muy extendida. Por tanto, no es ninguna sorpresa que tu héroe haya nacido con una cadena al cuello o fuera esclavizado más adelante. Hay esclavos en todos los estratos sociales y un esclavo o liberto (un esclavo liberado) puede ser un personaje muy interesante y con una amplia variedad de habilidades. Puede haber sido desde un humilde sirviente a uno de los guerreros-esclavo del ejército tricarnio, pasando por un erudito o escriba que haya salvado la vida por sus inusuales conocimientos. Recuerda, *todo el mundo* puede acabar esclavizado.

**Gladiador:** Los gladiadores luchan en la arena para disfrute del público. Pueden ser auténticas celebridades, ante cuya visión las mujeres se desmayan, o desesperados camorristas que luchan en callejones con otros perros rabiosos por un puñado de monedas de cobre. Muchas veces los gladiadores son esclavos, aunque disfruten de vidas mejores que muchos hombres libres, mimados constantemente y preparados por su propietario para la arena. Al menos, hasta que encuentran en ella su perdición.

**Hechicero:** La magia es un oficio muy peligroso, pues requiere constante estudio y una mente muy fuerte. El alma de los practicantes se ve amenazada por los oscuros rituales que el brujo debe realizar para someter las fuerzas arcanas a su voluntad. Por ello, el mago debe ser consciente en todo momento de los riesgos que corre cuando murmura sus hechizos. Hechicero es el término genérico usado en los Dominios para hacer referencia a magos, brujos y otros practicantes de magia, sin importar su tipo. Aunque muchas de estas personas son en realidad charlatanes, los pocos individuos capaces de dominar el poder mágico que existen están entre los adversarios más poderosos (y peligrosos) de los Dominios.

**Ladrón:** Allí donde hay riquezas, siempre hay alguien dispuesto a hacerse con ellas. Un ladrón es un experto en robar propiedades ajenas y no hay caja fuerte, muro o guardia capaz de detenerlo. Puede ser parte de uno de los poderosos gremios de ladrones, como los de Jalizar, o actuar por su cuenta, pero poca gente hay más capaz que él a la hora de entrar en un lugar sin ser descubierto.

**Maestro del loto:** Hábiles alquimistas, envenenadores y curanderos, estos temidos individuos saben cómo usar el loto para sanar una herida, matar a un hombre de mil formas horribles o provocar extrañas visiones en el aire. Son un grupo muy cerrado y muy celoso de sus secretos.

**Mercenario:** Hay quien lucha por un ideal o en defensa propia, pero el mercenario solo lucha por dinero y botín. Suele ser, pero no es obligatorio, un guerrero capaz. En ocasiones el mercenario puede tener solo una boca bien grande y un aspecto aterrador, pero es difícil saber de antemano si el hombre que has contratado es un auténtico guerrero o un saco de mierda. Eso sí, recuérdalo siempre: independientemente de su habilidad con la espada, la única lealtad de un mercenario es hacia el tamaño de su bolsa.

**Monje:** Los monjes son aquellas personas que dedican su vida a buscar la iluminación y superación personal. A través de la contemplación y meditación aprenden a realizar increíbles proezas, imposibles para otras personas. Algunos de ellos son capaces de soportar el hambre y la sed durante meses mientras que otros pueden matar a un hombre con un simple roce de su mano desnuda. Los monjes más famosos son aquellos que proceden de la lejana Lhobán, pero existen otras órdenes monásticas, como los estilitas del País de los Ídolos. Algunos monjes son pacifistas, filósofos, eruditos y sabios; otros, generalmente artistas marciales de gran valía, combaten de forma activa los males de este mundo. No todo monje es bondadoso y puro: es triste, pero entre ellos también existen sectas consagradas al mal, a través del cual creen que es posible atajar hasta la perfección.

**Nómada:** Siempre en constante movimiento. Algunos nómadas, como los valkios, son pastores y se ven obligados a llevar sus rebaños a nuevos pastos; otros son cazadores y siguen las migraciones de los animales que les alimentan, como las tribus de cazadores de búfalos de la Sabana de Marfil. Algunos grupos nómadas se desplazan a pie, pero la gran mayoría emplean caballos y son excelentes jinetes.

**Pirata:** El azote de los mares; esta gente no reconoce más señor que el capitán de su navío y ataca a todo barco que se cruza en su camino. Algunos piratas conservan una pizca de honor y humanidad, pero la gran mayoría son solo un puñado de criminales. Un tipo muy específico de pirata son los Corsarios de Caldeia, antiguos piratas que han comprado el perdón a base de recorrer el Océano Infinito a las órdenes del rey de Caldeia y dar caza a otros piratas.

**Sabio:** Aunque el mundo está en manos de guerreros, bárbaros y otra gente capaz de blandir la espada, hay quien de forma activa busca y desea preservar el conocimiento en todas sus formas. Se conoce a estos individuos como sabios. Puede tratarse de uno de los archivistas de la Gran Biblioteca de Sirantia o ilustrados aristócratas con pasión por los libros. Sea cual sea su origen, buscan conocimiento y la forma de protegerlo.

**Sacerdote:** Existen muchas divinidades en los Dominios del Mar del Terror y, por tanto, un gran número de sacerdotes. A pesar de compartir el mismo título, hay muchas





diferencias entre ellos. Un depravado sacerdote de Hordán, por ejemplo, es muy distinto de uno de los piadosos pastores de la Pareja Divina o una comadrona al servicio de Etu. Recuerda que en los Dominios los sacerdotes no reciben poderes sobrenaturales. Si quieren blandirlos, deberán estudiar hechicería, una senda muy peligrosa.

## NUEVAS VENTAJAS

### ¡CONTAD LOS MUERTOS! (EXTRAORDINARIA)

**Requisitos:** *Novato, Espíritu d6+, Fuerza d6+, Vigor d6+*

Uno de los clichés más repetidos de la espada y brujería es el del héroe, empapado de sangre, rodeado de cadáveres de enemigos mientras dedica sus muertes a su dios o demonio patrón. Esta ventaja simula este tipo de conductas heroicas. Al acabar su acción, después de haber acabado con un enemigo en combate, el personaje hace una tirada de Espíritu (-2), añadiendo +1 a la tirada por cada adversario adicional que haya matado en esa misma ronda. Si tiene éxito, los dioses (o el destino, también podría tratarse de simple moral) sonríen a los héroes y este gana una bonificación de +1 al daño o +1 a su Dureza (ambas si obtiene un aumento en la tirada). Los personajes con la ventaja Sacerdote ganan +2 a esta tirada. Los efectos de la ventaja duran hasta el final de la escena. Es posible usar más de una vez esta ventaja en el mismo combate, hasta ganar una bonificación máxima de +2 a ambos valores.

### DOMINIO DE LA CAPA (COMBATE)

**Requisitos:** *Novato, Agilidad d8+, Pelear d6+, Sigilo d6+*

¿Qué sería de un auténtico espadachín sin su capa? Esta ventaja le permite al personaje usar cualquier capa, manto o capote en combate para desviar golpes e incomodar al adversario. Mientras el personaje no tenga penalización por carga, puede usar su capa como si fuera un escudo (gana Parada +1 y Cobertura -2 contra ataques a distancia) a la vez que conserva ambas manos libres (pero no puede combinarlo con un escudo). Además, siempre que haga una maniobra de truco usando la capa puede colocar la plantilla de área pequeña en el tablero de tal modo que uno de sus bordes esté en contacto con el personaje. El truco afectará a todos los personajes que estén en contacto con la plantilla.

### GRITO DE GUERRA/RESPUESTA INGENIOSA (COMBATE)

**Requisitos:** *Experimentado, Intimidar d8+ o Provocar d8+, Pelear d8+*

Combatir es algo más que limitarse a blandir la espada: muchos bárbaros rugen hasta ensordecerte mientras te hacen pedazos con sus hachas, mientras que los espadachines expertos te cortan en pedazos con su ingenio antes de atravesarte el corazón con la ropera. Cuando el personaje adquiere esta ventaja, el jugador debe elegir entre Intimidar (y la ventaja se llamará Grito de Guerra) o Provocar (Respuesta Ingeniosa). El personaje puede realizar una maniobra de truco gratuita por turno basada en esa habilidad sin que le cuente como acción.

### HÉROE EN TAPARRABOS/HEROÍNA EN BIKINI (COMBATE)

**Requisitos:** *Comodín, Novato, Agilidad d8+, Vigor d6+*

En los cómics, películas y libros siempre se muestra a bárbaros luchando a pecho descubierto contra hordas de enemigos sin sufrir ni un solo rasguño. También muestran

amazonas apenas vestidas enfrentándose a monstruosas criaturas tentaculares de ojos saltones y acabar la lucha con poco más que algún mechón descolocado. Esta ventaja te permite emular todo ello. Un personaje con esta ventaja puede realizar una tirada de absorción gratuita cada vez que reciba una herida procedente de un ataque, siempre y cuando no use ninguna armadura. Para obtener esta capacidad el personaje deberá llevar desprotegido el torso (es posible usar escudos). Si lo desea, puede llevar brazaletes, grebas o yelmo, pero estos dejarán de proporcionar protección y serán solo de carácter cosmético.

## TODAVÍA ME QUEDA UNA (EXTRAORDINARIA)

**Requisitos:** *Experimentado, Astucia d6+, Reparar d6+, Sigilo d6+*

La heroína ha hecho todo lo posible por ocultar en su cuerpo una serie de cuchillas improvisadas, haciéndolas pasar por otra cosa. Podrían parecer horquillas de pelo, ser parte de su armadura o cualquier otra cosa. Estas armas causan FUE+d4 de daño, pueden arrojararse con Dist. 4/8/16 y usarse cuerpo a cuerpo como si fueran un cuchillo, aunque su principal uso es como arma arrojadiza.

La cantidad de armas ocultas tampoco es fija: la heroína tendrá otra daga escondida en algún lugar de su cuerpo hasta que saque un uno natural en el dado de Atletismo (da igual lo que salga en el dado salvaje). Cuando obtiene un uno, el personaje se ha quedado sin proyectiles y no puede usar más esta ventaja hasta el final del combate, suponiendo que pueda recuperarlas. En caso contrario, no podrá usar de nuevo la ventaja hasta que las reemplace.

Esta ventaja tiene otro uso. Una vez por sesión, el personaje puede afirmar que tiene una daga normal o ganzúa oculta en su cuerpo, incluso si fue capturado o registrado con anterioridad. Esta declaración impide el uso normal de la ventaja por lo que quede de sesión. La ventaja funciona incluso si el personaje usa Héroe en Taparrabos/Heroína en Bikini, incluso si no queda nada claro en dónde podría esconderse un arma en esas circunstancias...

## REGLAS DE AMBIENTACIÓN

### AHORROS

Los héroes de espada y brujería a menudo encuentran enormes riquezas en sus aventuras... para gastarlas después tan rápido como llegaron. Al comienzo de su siguiente aventura vuelven a estar tan pelados como en la anterior y eso les impulsa a embarcarse en nuevas misiones.

Para simular este cliché, tras remendar y rellenar su equipo básico (remendar la armadura y adquirir nuevas flechas, recuerda que recuperar un arma perdida es gratuito), asumimos que los personajes se gastan todo su dinero en bebidas, cortesanas y otros divertimentos apropiados para su trasfondo (¡como puedan ser libros si eres un erudito!).

Solo conservan una pequeña cantidad para casos de emergencia y adquirir nuevo equipo, es decir, sus ahorros. El valor de **ahorros** del personaje suele ser cien lunas multiplicadas por su rango de personaje, pero el DJ puede alterar esta cantidad del modo que desee.

Como es lógico, los ahorros tampoco pueden ser superiores a la cantidad de dinero con que el héroe finalizase la aventura anterior. Es decir, si un personaje acabó con treinta lunas su última aventura, eso es lo que posee... y os aseguramos que estará muy triste, pues no ha tenido dinero que gastarse en prostitutas y vino... Los ahorros pueden acumularse entre aventuras a no ser que un suceso entre ellas altere esta cantidad u ocurra otra cosa a decisión del DJ (como comenzar una aventura robados...).



# MAGIA

*Por los antiguos pactos de Keron, poderosa Ulasha, devoradora de almas, ¡acude a mi llamada y demuestra tu poder!*

*-Zánator, tirano de Quollaba.*

## BRUJERÍA

La hechicería es una tradición mágica muy peligrosa. El hechicero, mediante encantamientos arcanos e impíos rituales, suplica la intervención de divinidades ya olvidadas y poderes que el hombre no debería conocer.

Estas entidades pueden conceder sus deseos al hechicero, pero también exigen un alto coste. Muchos de aquellos que juegan con esta oscura magia acaban enloqueciendo a la vez que su alma es devorada por criaturas horribles e inimaginables.

**Trasfondo arcano:** TA (Hechicería).

**Habilidad arcana:** Hechicería (Astucia).

**Puntos de poder iniciales:** 10.

**Poderes iniciales:** 2.

**Poderes disponibles:** *Adivinación, amistad animal, barrera, captura, castigo, confusión, conmoción, desvío, detección/ocultamiento arcano, disfraz, drenaje de puntos de poder, empujón, explosión, intangibilidad, invisibilidad, invocación de aliados, mejora/reducción de rasgo, lenguas, luz/oscuridad (solo oscuridad), marioneta, miedo, protección, proyectil, sueño, toque agotador\*, visión oscura.*

**Rechazo:** Cuando un hechicero saca un uno natural en su dado de Hechicería, sin importar el resultado del dado salvaje, ha enfadado por alguna causa a las malvadas entidades que le otorgan su poder. Debe hacer una tirada en la Tabla de Pifias con Hechicería y ver qué le ocurre.

**Sacrificios:** Las entidades más malvadas jamás sacian su hambre y el hechicero lo aprovecha ofreciéndoles un poco de su energía vital a cambio de más poder. Esto se realiza autoinfligiéndose una herida (que otorga 2 PP o añade +1 a una tirada de Hechicería). Estas heridas representan el sacrificio de energía vital a los poderes oscuros y no es posible absorberlas; además, solo pueden sanar por curación natural. La penalización que provocan estas heridas se aplica después de haber resuelto la tirada de Hechicería. Los hechiceros tienen también acceso a la ventaja Drenar el Alma, con menos requisitos de lo habitual.

**Desagrado de las entidades:** Consulta la tabla de la página siguiente cuando el brujo obtenga un uno natural en su dado de Hechicería (da igual lo que obtenga en el dado salvaje, de tenerlo).

## TABLA DE PIFIAS CON HECHICERÍA

### 1d20 Efectos

- 1 *Deformación maligna:* Algo cambia permanentemente en el cuerpo del personaje. Sus uñas se alargan hasta convertirse en garras, los colmillos le crecen y se afilan o se produce cualquier otro cambio que el Director de Juego decida. Gama de forma permanente la desventaja menor Feo. El lado bueno es que sus ataques desarmados causan un punto de daño adicional a partir de ahora. Si el personaje sufre este efecto más de una vez, aumenta la desventaja a mayor, pero altera el incremento de daño desarmado no.
- 2-4 *Energías oscuras:* El cuerpo del lanzador se ve sobrecogido por las fuerzas sobrenaturales. Queda aturdido durante 1d6 turnos y reduce su dado de Hechicería en un paso durante las siguientes 24 horas.
- 5-8 *Succión de energía:* El lanzador debe superar una tirada de Vigor o queda incapacitado. Incluso teniendo éxito sufre un nivel de fatiga, que tardará una hora en recuperar.
- 9-12 *La mente humana no puede soportarlo:* El hechicero contempla durante unos instantes lo que es EN REALIDAD la entidad con la que ha contactado y eso es capaz de erosionar su cordura, por resistente que sea. Debe hacer una tirada de miedo (-4).
- 13-15 *Un diablo muy bromista:* El conjuro funciona como si se hubiera lanzado con un aumento, pero la maligna entidad que hay tras él cambia su objetivo. Un hechizo positivo afectará a un enemigo, mientras que uno negativo tomará como blanco al hechicero o uno de sus aliados.
- 16-18 *Manifestación impía:* ¡Los malignos dioses invocados se manifiestan con todo su terrible poder, liberando un auténtica onda psíquica de terror y dolor! Coloca una plantilla de área grande centrada en el lanzador. Todo el que esté en contacto con ella, hechicero incluido, sufre 3d6 de daño y debe realizar de inmediato una tirada de miedo (0).
- 19 *¡Sacia mi hambre!:* Una de las fuerzas malignas que el hechicero ha invocado decide consumir parte de las energías vitales del personaje. Su Vigor se reduce en un nivel de dado. El hechicero puede realizar una tirada de Vigor (-4) a cada semana posterior para recuperarlo, pero, si saca una pifia en cualquiera de estas tiradas, la pérdida es permanente. Si esto reduce el Vigor del personaje por debajo de d4, el brujo muere de forma horripilante mientras su cuerpo es consumido por las fuerzas malignas.
- 20 *Agotar el alma:* Las fuerzas malignas roban y devoran una parte del alma del hechicero. Su Espíritu se reduce de forma permanente en un nivel de dado. Si eso lo reduce por debajo de d4, el alma del brujo queda destruida y se convierte en un PNJ, poseído por una entidad maligna bajo el control del Director de Juego (restaura en este caso el Espíritu hasta su nivel original).



# LA COSA DE LAS TUMBAS

*Reza a los ancestros, ¡pero jamás abras la puerta durante la noche!*

*-Antiguo refrán tumulario.*

**Sistema de exploración abstracto:** Esta aventura emplea una mecánica presente en la *Guía del Director* diseñada para explorar grandes laberintos sin recurrir a un mapa específico.

Es especialmente útil cuando los héroes intentan llegar a un lugar específico (por ejemplo, la cámara principal del impío templo donde se realizará el sacrificio humano que pretenden impedir) y tienen un tiempo limitado para hacerlo. Primero, elige un rasgo para medir el avance, por ejemplo Supervivencia si siguen unas huellas o Humanidades si deben atravesar un laberinto. Después, determina la duración que llevará cada ronda de exploración en términos de tiempo (por ejemplo, cinco minutos, una hora, media jornada, etc.). En cada ronda de exploración, el grupo realiza una tirada cooperativa del rasgo de avance. El éxito y cada aumento otorgan un contador de avance (lo normal es un máximo de dos por ronda) y sacas una carta del mazo de acción. Cada valor/palo está relacionado con una localización/encuentro que los héroes deben afrontar. Cuando alcancen una cantidad de contadores de avance determinados (suele estar entre ocho y dieciséis), alcanzan la habitación “final”. La duración en rondas te ayuda a determinar cuánto tiempo van empleando en la exploración.

\* \* \*

*Despertáis con un terrible dolor de cabeza y los escombros sobre los que estáis tumbados tampoco es que ayuden mucho. Os encontráis en una habitación grande y oscura de algún tipo. Parece un mausoleo. La única luz que notáis parece proceder de una grieta en el techo, a gran altura, donde podéis ver la faz de Zalora, una bonita cortesana que os entretuvo en la aldea de Takora, al lado de la de su padre. Parece bastante triste.*

*—Por favor, perdonadme —dice—, pero no hay otra solución. Si no proporcionamos a la Cosa de las Tumbas un sacrificio durante cada luna llena, abandona su guarida y ataca a nuestra gente.*

*Echáis con nerviosismo un vistazo a vuestro alrededor, notando los pálidos huesos que parecen resplandecer entre los cascotes. Huesos humanos.*

*—Es todavía la hora de la siesta —dice Tarro, el padre de Zalora—. La Cosa no despertará hasta la puesta de sol. Tenéis tiempo de rezar a vuestros dioses, extranjeros. Buena suerte. ¡Que vuestra muerte en las Catacumbas de Nar Takar no sea dolorosa!*

Los personajes se encuentran en una cámara subterránea de aspecto ruinoso, parte de una gran necrópolis, en algún lugar situado al este del Reino Perdido de Keron. Es media tarde y deben encontrar una forma de huir del lugar antes de que oscurezca, pues es cuando la Cosa de las Tumbas despertará e irá tras ellos. Esto significa que deben explorar el lugar y encontrar una salida lo más rápidamente posible. A no ser que los héroes tengan algún tipo de iluminación, considera que toda la aventura se desarrolla en

condiciones de Oscuridad (-4). El orificio que hay en el techo es imposible de alcanzar por medios normales (la Cosa de las Tumbas usa su rasgo de criatura *Trepamuros* cuando debe abandonar el lugar en busca de presas).

Toda la aventura se dirige usando el sistema de exploración abstracto. Se utiliza como rasgo de avance Supervivencia (0) o Conocimientos Generales (-2) y el grupo hace una tirada cada media hora. Al acabar cada ronda de exploración, el Director de Juego saca una carta del mazo de acción y pasa a la escena correspondiente. Cuando el grupo acumule ocho contadores de avance, encuentran la puerta (consulta a continuación).

**Contadores de ruido:** Los héroes también pueden ir acumulando contadores de ruido al realizar ciertas acciones. Representan el nivel de alarma general de la mazmorra y activan una serie de sucesos especial al llegar a determinados umbrales.

Ten controlado la cantidad de rondas de exploración: ¿cuando la suma de las rondas de exploración transcurridas y los contadores de ruido llegue a ocho o más, la Cosa de las Tumbas despierta de su letargo y alcanza a los héroes allí donde se encuentren!

## ESCENAS

**Dos (la muerte rodante):** Los personajes avanzan por unas escaleras (si la carta es roja, suben, si no, bajan) cuando el primero de ellos pisa sobre un escalón con trampa. Esto libera un enorme cilindro de piedra en la parte superior de las escaleras, que empieza a rodar hacia abajo, aplastando todo lo que se cruce en su camino, héroes incluidos. Resuelve el proceso de acuerdo a las reglas de resolución rápida de escenas, basándoos en tiradas de Atletismo (-2).

**Tres (el gong):** Los héroes entran en una gran habitación, probablemente un templo muy antiguo de algún tipo, donde aún pueden encontrarse los restos de un altar roto (probablemente debido a un terremoto) y, tras él, un gran gong de bronce. Si se registran las cercanías del altar, es posible encontrar una antigua daga de sacrificios gracias a una tirada de Notar (-2), así como un enorme mazo de bronce (FUE+d8, dos manos, improvisada), que se encuentra cerca del gong y, obviamente sirve para hacerlo sonar. Si el grupo hace sonar el gong, no parece ocurrir nada, pero ganan un contador de ruido y, al cabo de 1d4 rondas, un feroz grupo de 2d6 ratas funerarias, bestias de gran tamaño muy feroces, llegan al lugar, atacando a los héroes.

**(E) Ratas funerarias (variable):** Usa la plantilla de perro/lobo del manual de *Savage Worlds*.

**Cuatro (pasaje bloqueado):** El camino que siguen los héroes se ve bloqueado por una enorme roca de piedra, producto de un derrumbamiento causado por un terremoto hace muchos años. Los héroes deben moverla para seguir avanzando mediante una tirada de Fuerza (-4), que puede resolverse de forma cooperativa. Puede repetirse esta tirada todas las veces que se quiera, pero cada fallo causa un nivel de fatiga a todos los aventureros (se recupera tras dos rondas de exploración). Si la tirada tiene éxito, se abre el camino; el grupo, sin embargo, también gana un contador de ruido. Si los héroes no logran mover la piedra, deben retroceder parte del camino andado y pierden dos contadores de avance.

**Cinco (el ladrón desafortunado):** Los héroes encuentran el cadáver de un hombre, probablemente un ladrón, muerto en una pequeña habitación; una de sus manos aún está posada sobre un cofre cerrado, hecho de plata finamente labrada. Murió a causa



de una aguja envenenada, un hecho que puede descubrirse mediante una tirada de Latrocinio (0) o Notar (-2). El cofre contiene varios ópalos negros, muy bien pulidos, que en cuanto se expongan a la luz ecllosionarán, pues se trata de huevos de un tipo de escarabajo muy exótico. El cadáver tiene consigo tres antorchas, una daga, una honda y un juego de ganzúas.

**Seis (el pozo):** Los héroes están en un corredor sin más salidas aparentes pero, si buscan bien, comprenden que están en el fondo de un pozo ciego. Pueden escalarlo con algo de pericia, alcanzando el nivel superior de las catacumbas. Para ello, deben superar tres tiradas de Atletismo (a dificultades de 0, -2 y +2). Si los héroes alcanzan el nivel superior están más cerca de la salida y eso les permite ganar dos contadores de avance adicionales.

**Siete (Vaako, el que vive en la oscuridad):** Además de la Cosa de las Tumbas, en la necrópolis también vive Vaako, el único superviviente de los esclavos keronianos de la ciudad, ahora reducido a poco más que una bestia feral. Si los héroes no tienen ningún contador de ruido, Vaako está cazando ratas y puede ganarse la sorpresa contra él; huirá en cuanto tenga la oportunidad para después acechar entre las sombras al grupo. Cuando se tiene uno o más contadores de ruido, Vaako está oculto entre las sombras, listo para emboscar a los héroes (en especial, intenta secuestrar a cualquier chica que haya en el grupo). Si sufre alguna herida, se rinde. Conoce muy bien el lugar y puede llevar al grupo hacia la salida (+2 a las tiradas del rasgo de avance) o, si los héroes insisten mucho, a la guarida de la bestia. Intentará escapar y traicionar al grupo en cuanto tenga oportunidad.

**(S) Vaako, el que vive en la oscuridad:** Usa la plantilla de siervo degenerado, pero mejora tanto su Astucia como su Sigilo en un nivel de dado. Es un secuaz (aguenta tres heridas, como los Comodines, pero no tiene dado salvaje o benis propios).

**Ocho (la sala de las tallas):** Las paredes de esta cámara están decoradas con inscripciones y decoraciones del pasado. Al estudiarlas, un personaje que conozca alto keroniano (o supere una tirada de Mitos y Leyendas (0) u Ocultismo (-2) comprende que este lugar era la prisión de Takara, una princesa keroniana. Se trata de una mujer normal transformada por una maldición en una araña gigante y encerrada en las catacumbas. ¡La princesa es la Cosa de las Tumbas! El DJ puede añadir todos los detalles adicionales que quiera a esta historia. Si los héroes descubren esta leyenda, ganan +2 a todas las tiradas de miedo que provoquen la criatura.

**Nueve (susurros en el corredor):** Las tumbas keronianas suelen estar embrujadas por fantasmas y estas catacumbas no son una excepción. Elige de forma aleatoria uno de los personajes, quien parece sentir un gélido viento y escuchar extrañas palabras. ¡Debe superar una tirada de miedo (-2) o aterrado echa a correr! Saca otra carta, para ver qué localización descubre y la visita solo, antes de que el resto del grupo le encuentre.

**Diez (el manantial y las trepadoras):** Los héroes encuentran una habitación con una sombría columna que recorre todo su perímetro. Un manantial surge a través de una grieta en la pared, alimentando una gruesa y alta parra, que está enroscada, casi como devorándolas, en torno a varias de las columnas. La enredadera es suficientemente gruesa y larga para crear una cuerda (que podría usarse para alcanzar la grieta de la sala inicial, por donde les introdujeron en las catacumbas), pero prepararla requiere una tirada de Reparar (-2) e invertir un tiempo equivalente a 1d4 rondas de exploración.

**Jota (la antorcha keroniana):** Mientras los aventureros exploran una serie de corredores, notan una luz pálida que parece surgir de una cámara lateral. Es una habitación pequeña donde una inusual antorcha arde, aún colgando del muro. El objeto está hecho de un metal desconocido y emana una luz gélida y azulada. Es una reliquia de origen keroniano, que funciona como una antorcha normal, pero dura mucho más tiempo (al menos, un millar de años). Puede apagarse, pero para encenderla de nuevo hace falta una tirada de Hechicería e invertir 1 PP. Este artefacto bien vale las mil lunas en manos del comprador correcto.

**Reina (la cantora espectral):** El grupo escucha lo que parece ser música extraña procedente de una habitación cercana. Si exploran el sonido, contemplan la siguiente escena. En una cámara de techo bajo, con varias columnas rotas, hay una chica muy bella, de piel pálida, sentada con las piernas cruzadas en el extremo de la habitación, sobre un escalón de piedra, mientras sus largos cabellos oscuros le tapan la cara. La habitación es muy húmeda y, de hecho, una suave niebla flota sobre el suelo, a la altura de los tobillos.

La chica está vestida con un atuendo de cantora ceremonial keroniano, es decir, un bikini enojado que apenas tapa nada y parece estar muy centrada en su música. Ignorará a los miembros del grupo hasta que uno de ellos entre en la habitación y la toque. En ese momento alza los ojos y el aventurero puede ver minúsculas escamas doradas cubriéndole la cara. Ahí es cuando el personaje debe superar una tirada de Espíritu para no dar un paso atrás de disgusto y quedar aturdido. La chica desaparece en ese momento con un espectral aullido (se trata del fantasma de un sirviente keroniano con sangre caudru en sus venas); en ese instante, el héroe nota el sonido de una docena de criaturas escamosas moviéndose por el suelo hacia él. Ocultas entre la bruma, hay varias serpientes venenosas rodeándolo, listas para atacar (considéralas ocultas; es necesaria una tirada de Notar para localizarlas).

Una vez los héroes han derrotado a las serpientes, si registran la cámara en profundidad solo encontrarán una flauta de aspecto antiguo, oscura como el ébano. Vale trescientas lunas y tiene propiedades mágicas; otorga una bonificación de +2 a cualquier truco de Interpretación que se realice con ella, pero solo contra demonios.

**(E) Serpientes venenosas (4 +1 por héroe):** Consulta el manual de *Savage Worlds*.

**Rey (la sala de los sepulcros):** El grupo cruza una gran sala abovedada, donde se encuentran las tumbas de varios nobles keronianos. Los sarcófagos están abiertos y los cuerpos permanecen incorruptos por el paso del tiempo (se debe a las avanzadas técnicas de embalsamamiento usadas por los hijos de Keron), aunque están cubiertos de telarañas. Muchos de ellos también llevan joyas y varios visten armadura y portan espadas de aspecto antiguo en sus gélidas manos. Los héroes pueden saquear los cadáveres si quieren, pero las armas y armaduras están demasiado estropeadas para ser de utilidad, obteniendo diversas joyas por valor total de 1d6x50 lunas (dobla esta cantidad con una tirada exitosa de Notar). Saca una carta por cada aventurero que participe, en orden. Aquel con el primer resultado de tréboles nota como uno de los cadáveres alza su mano con velocidad sobrehumana y lo agarra por el cuello, mientras empieza a estrangularlo. Considera el proceso una presa, realizada con Fuerza d12+2 y Atletismo d8. Dura 2d4 rondas (tira en secreto) o hasta que se corte la mano (Dureza 9). Cuando eso ocurre, los héroes escuchan el sonido del resto de muertos despertando y deciden salir por patas lo antes posible...



**As (la sala de las cosas que se arrastran):** Los héroes se topan con una puerta negra, decorada con símbolos de aspecto asqueroso. Si logran abrirla (Latrocinio a 0 o Fuerza con -2), encuentran tras ella una cámara circular, con un pedestal en el centro sobre el que descansa un amuleto de piedra negra. Los muros de la cámara son extraños, pues están llenos de pequeños agujeros, como las celdas de una colmena. Si alguien toca el amuleto, una horda de pequeñas arañas surge de las fisuras y ataca al pobre pardillo. Las arañas no abandonan la sala. El amuleto es mágico y confiere dos puntos de Armadura extra, aunque solo contra la Cosa de la Tumba.

**(E) Arañas negras de Keron (1 por cada 2 héroes):** Usa la plantilla de horda de criaturas (*Savage Worlds*) pero añade el rasgo de criatura *Veneno* (+1).

**Comodín (una ráfaga de viento/la Cosa de la Tumba):** La primera vez que se obtenga un comodín, el grupo de aventureros siente una ráfaga de aire fresco. Eso quiere decir que están cerca de una salida y eso anima sus corazones. El jugador con menos benis gana uno y el grupo, en su conjunto, gana un contador de avance extra.

La segunda vez que sale un comodín, sin embargo, significa que encuentran la guarida de la Cosa de las Tumbas: es una cámara oscura y grande, con un único acceso de gran tamaño. La habitación está llena de telarañas gruesas como cuerdas y los huesos de sus anteriores víctimas salpican el suelo (considera todo terreno difícil). Si los héroes tienen dos o menos contadores de ruido acumulados, la bestia duerme y tardará una ronda entera en despertarse; en caso contrario, está despierta y oculta junto al techo, a la espera de saltar encima de los intrusos (gana superioridad). Si los héroes matan a la Cosa en su guarida, es solo cuestión de tiempo que abandonen la tumba sin más problemas.

**(C) La Cosa de las Tumbas:** Consulta a continuación.

**Cartas repetidas:** Cuando el grupo saca una carta que ya habían encontrado previamente, los héroes llegan a un punto muerto y deben retroceder sus pasos. Si la carta es roja, encuentran otro corredor que antes no habían notado y ganan una bonificación de +2 a su siguiente tirada del rasgo de avance. Si la carta es negra, se lían con tanto pasillo y sufren una penalización de -2 a esa misma tirada.

**La puerta:** Cuando los héroes han acumulado un total de ocho contadores de avance, finalmente alcanzan la salida de la necrópolis. Se encuentran en una cámara destrozada, con una gigantesca puerta de piedra, cerrada, que les impide salir. Abrir este portón requiere ir realizando tiradas Fuerza (-2). Logran abrir la salida en cuanto reúnan cinco puntos entre éxitos y aumentos. Cada tirada, sin embargo, provoca mucho ruido y cada ronda que dediquen a esta tarea el grupo acumula un marcador de ruido; por ello, es bastante probable que la Cosa de las Tumbas se presente en el lugar antes de que concluyan la tarea. Si los héroes logran abrir lo suficiente la puerta y huyen mientras aún hay luz solar, la Cosa no les persigue y regresa a la oscuridad. Si los héroes logran dar muerte al monstruo, habrán liberado la región de una auténtica pesadilla (aunque es más probable que los aventureros planeen vengarse de los aldeanos que, para empezar, los arrojaron a las catacumbas).

## CRIATURAS



### LA COSA DE LAS TUMBAS

Una araña enorme y peluda; si las historias son ciertas, esta criatura en su día fue la princesa Takara de Keron, transformada en una bestia inmortal por culpa de una maldición. Nadie sabe si estas leyendas son o no ciertas, pero no hay duda de que los ojos azules del monstruo parecen refulgir con una pizca de astucia humana.

*El beni dorado del matador de arañas:* El héroe que de el golpe definitivo que acabe con la Cosa de las Tumbas recibe este beni dorado, que otorga una bonificación de +2 a las tiradas de ataque y daño contra arañas.

**Atributos:** Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d12+1, Vigor d10.

**Habilidades:** Atletismo d10, Disparar d10, Intimidar d10, Notar d8, Pelear d10, Sigilo d6.

**Paso:** 8; **Parada:** 7; **Dureza:** 10.

**Capacidades especiales:**

- **Debilidad (Ojos):** Un ataque apuntado (-2) a los ojos ignora la capacidad especial Resistente de la criatura, pero, si la Cosa es dañada de este modo entra en una especie de frenesí, ganando +2 a sus tiradas de daño y reduciendo en dos puntos su Parada.
- **Largas patas garradas:** FUE+d4, Alcance 3. La Cosa puede atacar a todos los objetivos dentro del alcance con un único ataque sin penalización.
- **Miedo (-2):** La Cosa de la Tumba es algo tan horrible que contemplarla provoca una tirada de miedo (-2).
- **Mordisco:** FUE+d8 de daño.
- **Resistente:** No sufre heridas por acumular aturdimientos.
- **Tamaño 3:** Es tan grande como un caballo de guerra.
- **Telaraña:** La Cosa puede lanzar telarañas desde su tórax con tamaño de una plantilla de área pequeña. Se trata de un ataque de Disparar con Distancia 6. El impacto significa que la víctima queda aferrada (inmovilizada con el aumento).
- **Trepamuros:** Puede moverse por superficies verticales con Paso 8.

### SIERVO DEGENERADO

Los siervos degenerados son humanoides primitivos, en cierto sentido similares a los nándalos, cuyos cuerpos y mentes se han deformado y mutado por culpa de magia maligna. Son uno de los tipos de criaturas que los brujos invocan con mayor facilidad. Los sabios tienen una extraña teoría sobre ellos: podrían ser antiguos esclavos keronianos, secuestrados de su propio tiempo y traídos a la presente era gracias al poder de la magia. Los siervos degenerados no son especialmente inteligentes, pero sí perfectos cuando lo único para lo que los necesitas es matar gente o hacer trabajos físicos pesados.

Se consideran criaturas de rango Novato para propósitos de *invocación de aliados*.

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

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

**Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7.

**Desventajas:** Feo.

**Equipo:** Hacha de piedra (FUE+d8).

**Capacidades especiales:**

- **Garras:** FUE+d4.
- **Tamaño 1:** Los siervos degenerados son más grandes y musculosos que los hombres.