

# CRUATURA HEROICA #1: ZALANGA, EL FANTASMA DEL ASESINO

*Una nueva criatura para la ambientación Beasts & Barbarians de Savage Worlds*

*por Umberto Pignatelli.*

## UNA CRUATURA DE CRIMEN Y CASTIGO

Muy pocos hechiceros se atreven a mencionar el nombre de Zalanga, ¡y aún menos intentan invocarlo!

La leyenda cuenta que Zalanga era uno de los más temidos asesinos de Jalizar. Nacido en la Sabana de Marfil, llegó a la Ciudad de los Ladrones cargado de cadenas, como un esclavo. Fue vendido a un viejo asesino, un hombre ahora débil y frágil, pero con conocimientos que quería transmitir. Zalanga fue un gran estudiante, y se convirtió en uno de los mejores asesinos de todo Jalizar. Ningún hombre, rey o pordiosero podía evitar la muerte si Zalanga era contratado para encargarse de él.

Todo terminó cuando un noble envidioso, Lord Jimagos, le contrató para asesinar a la concubina favorita de Lord Serajos, como represalia por haberse negado a vender la muchacha.

Esa misma noche, Zalanga, silencioso como una pantera, se infiltró en el palacio de Serajos, encontró a la concubina durmiendo en el harem y clavó una daga en su pecho, matándola al instante. En ese momento un rayo de luna iluminó el pecho de la muchacha revelando un extraño tatuaje blanco, idéntico al que el asesino tenía en su propio pecho. Era la marca del esclavista caldeño que había sido propietario de ambos. Entonces Zalanga comprendió lo que había hecho; la chica que acababa de matar era su propia hermana, Malara, vendida en los muelles de Jalizar el mismo día. El joven asesino cerró los ojos de Malara, abandonó el palacio, y mató a Lord Jimagos. Después se clavó su propia daga en el corazón y murió.

Desafortunadamente, el espíritu de Zalanga nunca encontró la paz y se convirtió en un terrible demonio, destinado a matar y asesinar. Finalmente, algunos hechiceros malignos descubrieron el modo de invocarlo y obligarlo a utilizar sus habilidades y poderes sobrenaturales en su beneficio.

Zalanga aparece como un hombre de las Tribus de la Sabana, sólo su invocador y su víctima pueden ver su verdadera forma: un horrendo humanoide de

piel de ébano con cabeza reptiliana y un tatuaje blanco en el pecho.

Zalanga es un asesino por naturaleza, y le encanta matar a sus víctimas designadas, pero por encima de todo, le gusta matar a su propio invocador.

## (C) ZALANGA

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

Paso: 6; Parada: 8; Dureza: 11 (3)

### Habilidades

Callejear d8, Forzar cerraduras d10, Pelear d10, Persuadir d10, Sigilo d10, Tregar d10.

**Armadura:** piel demoníaca (Todo 3)

**Armas:** Garras (Fue+d6)

### Capacidades especiales

- **Demonio:** +2 a recuperarse del aturdimiento; inmune a venenos y enfermedades.
- **Miedo:** ver a Zalanga en su verdadera forma requiere un tirada contra miedo. Sólo sus víctimas son afectadas por esta habilidad.
- **Matar al maestro:** cada vez que Zalanga es invocado para asesinar a una víctima, el Director de Juego roba en secreto una carta del mazo de acción. Si es un Comodín, Zalanga realiza su tarea y después, si ha tenido éxito, se considera liberado y regresa para matar a su invocador. Después desaparece.
- **Silencioso como una pantera, mortal como la noche:** Zalanga era un asesino muy hábil en vida y mantiene estas habilidades en su otra vida. Tiene las ventajas de Asesino, Acróbata y Ladrón.
- **Debilidad (Dagas con Pomo de Cráneo):** sufre +4 de daño de estas Dagas (descritas más adelante).
- **Debilidad (Tatuaje Blanco):** el tatuaje en el pecho de Zalanga es su parte más vulnerable. Se necesita un ataque apuntado (-4) para golpearlo y, si es exitoso, ignora armadura. Las heridas que sufra de este modo no pueden ser absorbidas.



## INVOCAR A ZALANGA

Para invocar a Zalanga un hechicero debe conocer el poder *invocación de aliados*, aprender la convocación secreta (un ornamento, contenido en algún tomo de hechicería de origen zandorio) y encontrar una daga rematada con un cráneo. Una daga normal de hueso, con el pomo esculpido representando un cráneo, es suficiente para invocarlo (30 lunas), aunque poseer la Daga de Zalanga (ver recuadro) es mucho mejor.

Zalanga se considera una criatura de rango Veterano para los propósitos del poder *invocación de aliados*. Sólo puede ser invocado con un objetivo: matar a la víctima designada. Pelear con la víctima no requiere el coste de mantenimiento del poder *invocación de aliados*, a no ser que el demonio se vea obligado a combatir con otros oponentes para alcanzar su objetivo.

Nota: cuando es invocado por un Personaje Jugador, Zalanga es un Extra o un Secuaz de acuerdo a las reglas de *invocación de aliados* de B&B.

## IDEAS DE AVENTURA

### Venganza ciega:

Los héroes son contratados por Sulmán el Ciego, un rico comerciante de grano de Jalizar. El anciano quiere que el grupo le traiga una antigua herencia; un amuleto de piedra, que se dice que está en posesión de Bakazar el Diestro, el jefe de un infame grupo de bandidos llamado los Cuervos Sangrientos. Los héroes localizan el campamento de los Cuervos Sangrientos en las tierras salvajes de Zandor, se infiltran y descubren que Bakazar ya no es el líder; un hombre más joven, Rikklo, ha ocupado el puesto después de que Balzar, durante un asalto fallido a la ciudad fortificada de Ghemra, fuese derribado y capturado.

Después de abandonar el campamento, el grupo viaja a Ghemra, una típica ciudad zandoria, rodeada de altos muros, protegida por una milicia fuerte y gobernada con leyes draconianas. Buscando información descubren que, después del asalto, Bakazar y los demás prisioneros sufrieron el castigo habitual destinado a los criminales: fue arrojado a la Sima de los Muertos, una gran grieta que protege el borde norte de la ciudad. El problema es que nadie sabe cómo de profunda es la sima. Ningún hombre

### IDEA DE RELIQUIA: DAGA DE ZALANGA

*La leyenda cuenta que a Zalanga, en el barco esclavista, le dieron para comer un hueso largo con algo de carne podrida en él. El chico escondió el hueso y, durante las largas e insomnes noches, talló a partir de ese hueso una daga con el pomo esculpido a semejanza de un cráneo, y lo usó para matar silenciosamente a uno de los supervisores del barco. Más tarde, cuando se convirtió en un asesino famoso, fue su arma favorita. La hoja ha sobrevivido de alguna manera al paso de los años, y es una valiosa reliquia de gran maldad.*

*Posee +2 al daño, 2 PA y otorga a su dueño el poder invocación de aliados, limitado al fantasma de Zalanga, con 10 Puntos de Poder, y utilizando Espíritu como habilidad arcana.*

*En manos de un hechicero que conozca el ritual para invocar al demonio, proporciona +4 a la tirada de habilidad arcana (y 10 Puntos de Poder, solo disponibles para invocar a Zalanga). En el lado malo se dice que nadie puede poseer la daga más de un año antes de morir de manera espantosa.*

ha regresado de ella. Los héroes descienden a la sima y encuentran una especie de osario en su fondo con esqueletos, rotos y masticados, de cientos de años de antigüedad. La sima es la guarida de un monstruo desde eones olvidados: un enorme lagarto carnívoro. Finalmente el grupo encuentra a Bakazar, apenas vivo, con la espalda rota y reducido a un loco delirante, con el antiguo amuleto todavía en su cuello.

De regreso a Jalizar, Sulmán toma ávidamente en sus manos la vieja reliquia. Es ciego, pero sus dedos pueden leer las inscripciones grabadas en el amuleto. Sulmán ofrece al grupo un lugar para dormir, un festín y algunas chicas bonitas y les dice que recibirán su pago por la mañana.

El amuleto contiene la convocación secreta para invocar a Zalanga, el Fantasma del Asesino, y Sulmán lo conjura. El demonio aparece, pero lo



encuentra bastante divertido, ya que el anciano no es un hechicero y no puede controlarlo. Sulmán regatea: si el demonio obedece a su encargo, obtendrá como recompensa el alma de Sulmán más las de los personajes jugadores. Con una risa que hiela los huesos, Zalanga accede.

Entonces Sulmán hace su petición: Zalanga debe introducirse en el palacio del Maestro Mercader Graado, uno de los hombres más poderosos de Jalizar, y matar a su nieto de seis años, protegido por una legión de guardias tan grande y hábil que ningún asesino humano puede alcanzarle. Hace muchos años, Graado dejó ciego a Sulmán, y el anciano desea la más terrible venganza. El demonio saluda con una inclinación y parte hacia el palacio de Graado. En este punto los héroes son despertados por una de las chicas que ha escuchado la conversación. Si asaltan a Sulmán, este admitirá la verdad; e incluso si lo matan, el mercader ciego morirá feliz: Zalanga completará su venganza y volverá a buscar las almas de los héroes.

La única forma que tiene el grupo de detener todo esto es correr al palacio de Graado y evitar que el demonio mate al muchacho, de manera que no pueda reclamar sus almas. Pero el palacio del Maestro Mercader está lleno de guardias y no será fácil convencerles de que un demonio está tratando de asesinar al nieto de su señor...

### La Hermandad de la Daga:

Durante una noche en la taberna (que puede ser parte de una escena "después de la aventura"), uno de los héroes tiene una racha de suerte en la mesa de juego, ganando una importante cantidad de oro y una extraña daga de hueso de un marinero extranjero.

A la mañana siguiente, el marinero es encontrado en una callejuela trasera, torturado y asesinado. Desde este momento, la vida de los héroes se convierte en una pesadilla: una misteriosa secta de asesinos, llamada la Hermandad de la Daga, está tras su pista, y hará cualquier cosa para recuperar la daga, la Daga de Zalanga. Son una secta grande, con muchos miembros sin tacha en todas partes en la sociedad, y adoran a Zalanga como su dios.

Si alguno de los héroes tiene un interés romántico, los cultistas, además de robar la reliquia, secuestran y llevan a la chica a su templo secreto en las montañas donde será sacrificada para aplacar al Fantasma del Asesino. El grupo debe descubrir lo que está ocurriendo, encontrar el templo, y finalmente salvar a la amada de su camarada antes de que sea asesinada.

