



# LADRONES EN LA NOCHE



BEASTS & BARBARIANS

UMBERTO PIGNATELLI

*Umberto*



# BEASTS BARBARIANS

## LADRONES EN LA NOCHE

Una aventura de *Savage Worlds* para *Beasts & Barbarians*,  
para un grupo de 1-6 personajes Experimentados  
por Umberto Pignatelli.

### CRÉDITOS

**EDICIÓN ITALIANA A CARGO DE GG STUDIO.**

**PRODUCCIÓN:** Gionata Dal Farra.

**TRADUCCIÓN:** Lorenzo Calvetti.

**REVISIÓN:** Simone Borri, Sebastiano De Angelis.

**DISEÑO GRÁFICO:** Luca Basile e Matteo Ceresa.

**ADAPTACIÓN AL CASTELLANO:** Eduardo de Andrés.

**ILUSTRACIÓN DE PORTADA:** Tomasz Tworek.

**ILUSTRACIONES INTERIORES:** Tomasz Tworek.

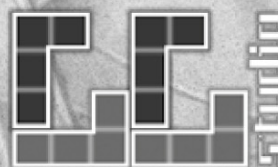
**PRUEBAS DE JUEGO:** Glauco Guerrieri, Marco Beltramino, Maner Samuel, Paolo Boiero, Pierpaolo Ferrari.



*Beasts & Barbarians: Ladri nella Notte* es publicado por  
GG Studio / Jolly Troll di Gionata Dal Farra  
via S. Giovanni Bosco, 1 - 10015 IVREA - ITALIA - Tel. 01251960025  
GG Studio es una marca editorial de Jolly Troll di Gionata Dal Farra.  
Para cualquier información escribir a:  
[info@savageworlds.it](mailto:info@savageworlds.it)  
[info@jollytroll.it](mailto:info@jollytroll.it)

*Savage Worlds* y su logotipo son © 2012 de  
Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group.  
*Beasts & Barbarians* y sus logotipos, nombres y personajes relacionados son © 2012  
de Grael Justyna Koryś.  
Todos los derechos reservados.

Esta es una obra de ficción,  
cualquier referencia a personas, organizaciones, lugares o eventos reales  
debe ser considerada pura coincidencia.





# LADRONES EN LA NOCHE

*“Lo llamamos Loto Verde de la Venganza”.*

*“¿Por qué, maestro?”.*

*“Bébelo todos los días de tu vida, discípulo, y lo descubrirás”.*

*Valokor Kar, Cuarto Alquimista de Gis*

## REQUISITOS

Esta aventura está pensada para un grupo de 1-6 personajes Experimentados pero, como siempre, es posible adaptarla a un grupo más experimentado según las reglas de *Beasts & Barbarians*. Este escenario debe jugarse antes que *Citadel of the Winged Gods*, ya que presenta algunas pistas útiles para esa aventura.

Durante la mayor parte del tiempo, los héroes estarán en el interior de una antigua pirámide, por lo que los personajes con una buena puntuación en Notar y Sigilo tendrán oportunidad de lucirse, así como los héroes con Conocimiento (Arcano). Obviamente habrá que luchar, por lo que un guerrero o dos ciertamente serán útiles. A pesar de recomendar las habilidades anteriores, no son necesarias para completar con éxito la aventura.

## INTRODUCCIÓN

Los héroes llegan a la pequeña ciudad de Gilaska, en Kyros. A pesar de ser mediodía, las calles están vacías, y los postigos de las ventanas cerrados. Mientras caminan por la calle principal, escuchan un coro de sollozos, y poco después, al girar una esquina de la calle, aparece un ostentoso cortejo fúnebre. Ocho deslumbrantes mujeres, lamentándose y bailando al mismo tiempo, preceden a un palanquín llevado por cuatro fornidos esclavos, en el cual yace un anciano, ricamente vestido y cubierto de joyas. Está claramente muerto. Aparte de los esclavos y las bailarinas, sólo un hombre de mirada severa montado en un caballo gris escolta al muerto en su último viaje.

*“Senakai el Joven finalmente entierra a Senakai el Viejo”, dice con desprecio una voz cercana. Os volvéis rápidamente y veis, bajo la sombra de un porche, a otro espectador, un mendigo sin piernas, que mira la escena con una mezcla de satisfacción y odio.*

*“Senakai el Joven ha tenido que esperar veinte años hasta el fallecimiento de su padre, pero finalmente ha conseguido el señorío. ¡Puah, les maldigo a ambos! Mirad al viejo buitro podrido, cubierto de joyas incluso en la muerte, y nunca me dio una Luna, ni su hijo lo hizo cuando supliqué por un trozo de tierra”.*



*“¡A mí, que perdí mis piernas trabajando en su maldita tumba! Ah... si los dioses me diesen un par de piernas fuertes, sólo por esta noche, ¡mañana por la mañana sería el mendigo más rico de Kyros!”.*

Las palabras de Balcor, el mendigo, son de interés para cualquier aventurero digno de ese nombre. Si los héroes hablan con él educadamente, y le ofrecen algo de beber, soltará la lengua.

La familia Senakai ha gobernado Gilaska durante generaciones. Avaricioso y tacaño, Senakai el Viejo vivió los últimos sesenta años desangrando a sus súbditos, pero finalmente murió ayer por la tarde, dejando a su hijo, Senakai el Joven, el título de Señor de Gilaska.

Senakai el Viejo va a ser enterrado en la vieja Pirámide de Terracota en el centro de los Jardines de la Tranquilidad, un bosque sagrado fuera de la ciudad. El Viejo está cubierto con todas sus joyas por que, tacaño incluso en su lecho de muerte, ha ordenado ser enterrado con ellas: ni su hijo, ni ningún otro las recibirá en herencia.

La Pirámide de Terracota es antigua, y alberga los cuerpos de todos los gobernantes de Gilaska, y puede que de tiempos anteriores. Balcor trabajó en ella hace años para restaurarla, y aquel lugar maldito marcó su vida; un bloque desprendido aplastó sus dos piernas, dejándolo tullido. Sobrevivió a duras penas, pero los Senakai no le dieron ni una moneda para compensarlo. Balcor había hecho un interesante descubrimiento antes del accidente. Hay un pasaje secreto en la pared norte de la pirámide, que permite colarse dentro sin ser descubierto. Sería sencillo para un pequeño grupo de ladrones entrar en la tumba y robar las joyas del viejo señor.

Balcor no puede hacerlo por sí mismo, pero a cambio de una parte del botín, revela a los héroes la ubicación de la puerta secreta. Insiste en que el robo debe hacerse esta noche, antes de que otra gentuza de la ciudad lo intente.

*“Un consejo antes de que os vayáis. Yo no fui el cantero más desafortunado trabajando en esa pirámide. En ese lugar pasaban cosas extrañas todo el rato. Algunos de mis compañeros de trabajo que entraron en la pirámide conmigo al alba nunca regresaron al atardecer. ¡Tened cuidado!”.*

## LOS JARDINES DE LA TRANQUILIDAD

Los kyrosios adoran principalmente a Etu, diosa de la vida y la naturaleza, y los Jardines de la Tranquilidad son a la vez parque y lugar de veneración. Esto fue antes del gobierno de Senakai el Viejo; el tacaño señor los dejó desatendidos para ahorrar algo de dinero y ahora son una especie de selva impenetrable, aparte de un único sendero que los cruza. Los héroes sienten una extraña sensación de ser observados mientras caminan bajo las sombras de los inmensos mangles, pero nada les molesta.

Finalmente llegan a su destino, una pirámide rojiza con diecisiete jardines. Está recubierta con altorrelieves en terracota, haciendo honor a su nombre, pero las decoraciones están tan viejas y desgastadas que no parecen más que pálidas sombras.

El edificio se encuentra en el centro de un pequeño lago cubierto de nenúfares. Un pequeño puente de madera lo atraviesa y conduce a la entrada principal de la tumba. Esta noche la puerta está vigilada por varios guerreros, la guardia de honor del viejo señor, y los fuegos de dos braseros son claramente visibles desde la distancia. Permanecerán allí durante siete días, como manda la tradición religiosa. Incluso si los héroes atacan a los guardias, no hay manera de entrar en la tumba a través de la puerta principal. Está cerrada y sólo Senakai el Joven tiene la llave (ver **Verde es el Loto de la Venganza**).

(E) Soldado Senakai (1 por héroe +2)

### ALCANZANDO LA PUERTA OCULTA

La puerta secreta está en el muro norte de la pirámide, en el tercer jardín, a diez pasos desde la izquierda. El problema es llegar a la base de la pirámide sin ser vistos; el acercamiento más sigiloso consiste en nadar en silencio a través del lago, aparentemente pacífico. Hay un peligro oculto en él; un voraz cocodrilo, sagrado para la diosa, guarda el estanque. Si los héroes exploran el área durante el día, pueden detectarlo con una tirada de Notar, tomando el sol, y diseñar una manera ingeniosa de



neutralizarlo (por ejemplo, con una bola de carne repleta de una poción de Loto de *sueño*). Durante la noche la criatura es virtualmente invisible. Espera a que el grupo nade hasta el centro del lago y los ataca sigilosamente, ganando la Ventaja si es posible.

(E) Cocodrilo Sagrado (1)

## EN LA PIRÁMIDE DE TERRACOTA

Tras alcanzar la pirámide, encontrar la puerta secreta es fácil, si el grupo sigue las instrucciones de Balcor. En la posición exacta que ha indicado, presionando un extraño grabado similar a un hombre alado, un oscuro pasaje se abre. ¡Los héroes se deslizan dentro y comienzan su exploración!

En lugar de un mapa exacto, la exploración de la pirámide se realiza con una serie de encuentros. El Director de Juego puede jugar varios o todos antes de encontrar finalmente el lugar de descanso de Senakai el Viejo (ver escena siguiente). También puede intentar combinar encuentros para crear situaciones interesantes.

Recuerda que toda la pirámide se encuentra en Oscuridad Total, a menos que el grupo tenga una fuente de luz.

Cada encuentro está diseñado para durar unos quince minutos, en tiempo de juego.

### LADRÓN MUERTO

Los héroes no son los únicos que se han colado en la pirámide. Ortus, un ladrón de la ciudad, ha tenido la misma idea. Consiguió acceder sobornando a uno de los guardias. Para su desgracia, se encontró con el Asesino en las Sombras (ver escena del mismo nombre). Su cuerpo decapitado yace en el suelo, rodeado de un gran charco de sangre. Falta su cabeza, que parece haber sido arrancada a mordiscos. La mera visión es tan espeluznante que requiere superar una tirada de Miedo o sufrirán Náuseas este encuentro y los dos próximos. Con una tirada de Rastrear (-2) los héroes pueden descubrir cerca del cadáver las huellas descalzas de un gran humanoide. El ladrón todavía lleva una

cuerda de seda, un juego de ganzúas y una daga consigo. Cerca yace su linterna de aceite, apagada, pero todavía contiene suficiente combustible para un par de horas.

### ENTRADA PRINCIPAL

Esta puerta cerrada conduce al exterior. Abrirla por la fuerza desde el interior requiere una tirada de Fuerza (-4); además el ruido alerta de manera automática a los guardias de afuera (ver *Los Jardines de la Tranquilidad*). Otra opción es tener la llave de Senakai el Joven (ver *Verde es el Loto de la Venganza*).

### GUARDIAS NERVIOSOS

En esta sala de techo bajo hay un grupo de soldados. Son la guardia personal de Senakai el Joven, sus hombres de mayor confianza, y ahora están esperando a que su amo termine su trabajo en el interior de la pirámide (ver escena siguiente, *Verde es el Loto de la Venganza*).

Se quedaron aquí porque los planes del joven señor requieren cierta privacidad. Tienen una linterna, las espadas en la mano, y están muy nerviosos porque han oído extrañas historias de este lugar. Cuentan como centinelas Activos. Cuando el grupo los encuentre, saca una carta del Mazo de Acción. Si es negra, los guardias están alrededor del cadáver decapitado de uno de ellos, un compañero curioso que se alejó un minuto para ver un grabado, y se encontró con el Asesino en las Sombras. Si los héroes escogen un buen plan, el Director del Juego debería permitirles asustar a estos soldados y hacerlos huir si fallan una tirada de Espíritu (-2) sin necesidad de luchar.

(E) Guardias de Senakai el Joven (1 por héroe). Soldados Senakai equipados con espadas largas de bronce (Fue+d8) en lugar de lanzas.

### POZO DE LUZ

Esta habitación perfectamente circular está situada en el centro de la pirámide.

Los constructores, por alguna razón, dejaron una pequeña abertura (unos centímetros) en el centro de la cúpula de la habitación y, en las noches de luna llena, como esta, un único rayo de luz incide en el centro de la habitación. En ese punto exacto hay un agujero lo bastante grande



como para colocar un bastón. Este es un lugar de poder como puede comprender cualquier personaje con una tirada de Conocimiento (Arcano) o usando el poder *detección arcana*.

Si un aventurero coloca un bastón no mágico en el agujero, roba una carta del Mazo de Acción. Si se trata de una carta roja, tras cinco rondas el bastón empieza a brillar, convirtiéndose de manera permanente en un Bastón de Hechicero (pág. 96 de *Beasts & Barbarians*).

Si se coloca un Bastón de Hechicero, roba otra carta. Si es roja, el bastón gana 3d6 Puntos de Poder que pueden ser utilizados libremente por su propietario. No se recargan, pero mientras el bastón tenga al menos 1 Punto de Poder, se considera un arma mágica. Si robas un dos, de cualquier palo, el bastón estalla haciendo 2d6 de daño en una plantilla de área mediana.

El Pozo de Luz sólo puede utilizarse una vez al año.

## SALA DEL SARCÓFAGO TRAMPA

Un pasillo lateral muestra una escalera que desciende. Si los héroes permanecen en el pasillo principal, no pasa nada. Si deciden seguir la escalera y explorar la desviación, tras una docena de escalones llega a una habitación cuadrada, vacía a excepción de un sarcófago de piedra en el centro. El sarcófago parece realmente valioso, incluso cubierto por la suciedad como está. En realidad, es sólo una trampa; cuando los héroes tratan de abrirlo, una enorme reja de metal cae de repente sobre el umbral de la puerta, impidiendo la salida. En el mismo momento, una inmensa piedra en la pared este se mueve, ¡y el agua del lago empieza a inundar la habitación!

Los héroes tienen cinco rondas antes de que la sala y las escaleras queden totalmente sumergidas. Cuando eso suceda, aplica las reglas de Ahogarse. Pueden salir rompiendo la reja (Dureza 12, Armadura Pesada) o levantándola; en este caso es una Tarea Dramática, basada en la Fuerza, que puede ser cooperativa.

Hay también otra manera de detener el agua: el mecanismo que controla la entrada de agua está situado en el sarcófago y se necesitan tiradas de Notar (-4) y de Forzar cerraduras (-4) para

encontrarlo e inhabilitarlo. Después de una hora, un mecanismo permite que el agua fluya y la reja se levanta. Los héroes prudentes que examinen la sala antes de abrir el sarcófago pueden encontrar algo extraño en el ataúd, con una tirada de Notar (-4) o, si miran explícitamente el umbral de la puerta, detectar la reja oculta automáticamente.

## GRABADOS ANTIGUOS

Las paredes de esta habitación están cubiertas de grabados bien conservados. Si los héroes pasan algún tiempo examinándolos y hacen una tirada de Astucia, comprenden que esta pirámide fue construida por una raza de hombres alados en un pasado indefinido. No eran tumbas, sino una especie de faros utilizados por esta raza para orientarse por el cielo. Este conocimiento otorga al personaje jugador con la tirada exitosa más alta un Beni. Los personajes con la Ventaja *Sage (B&B)* ganan +4 a esta tirada.

## RÁFAGA DE VIENTO

Mientras los héroes están caminado por un pasillo, una súbita y extraña ráfaga de viento los golpea. Reparte una carta del Mazo de Acción por cada fuente de luz (antorchas y lámparas) que tengan los aventureros. Las antorchas se apagan con cualquier resultado menor que un Rey, mientras que las linternas con cualquier carta inferior a 8. Si los héroes se quedan en oscuridad absoluta, deben hacer una tirada de Espíritu de inmediato, o se alejarán unos de otros, presos del pánico. Divide a los héroes en dos grupos: los que superaron la tirada y los que no. Cuando encienden las luces de nuevo, los que fallaron se encuentran en otro lugar de la pirámide (enfrentándose a otro encuentro).

Para reunir a los aventureros, ambos grupos deben hacer una tirada de Astucia (-2), que puede ser cooperativa. Si un grupo falla la tirada, deberá enfrentarse a otro encuentro.

## EL CUBIL DEL MONSTRUO

Los héroes tropiezan con la guarida del Asesino en las Sombras. La habitación, pequeña y sucia, está llena de esqueletos de rata, la principal fuente de alimento de la criatura, todos decapitados. El monstruo de hecho es particularmente aficionado a la médula de la espina dorsal de sus víctimas. Todo el lugar está lleno de mechones de pelo gris. Con una tirada de Supervivencia un héroe puede



identificarlo como pelo de mono. De esta manera el halo de misterio que rodea a la criatura se disipa y los personajes cuentan como Endurecidos cuando lo encuentren: no tendrán que tirar por Miedo.

## ASESINO EN LAS SOMBRAS

Un monstruo horrible es el único guardián vivo de la pirámide: un Babuino de las Tumbas.

La horrenda criatura intenta seguir al grupo sigilosamente antes de atacarlo. Si el DJ quiere añadir algo de tensión a la escena, puede dejar que los héroes vislumbren una extraña sombra justo fuera de su visión. La criatura primero ataca lanzando la cabeza cortada de Ortus a su víctima elegida, y luego se lanza al cuerpo a cuerpo. Es inteligente y astuto, con un excelente conocimiento de la pirámide. Si es posible, ataca dentro de un pasillo estrecho, donde los héroes sólo pueden pasar en fila de uno, y los embosca desde la parte superior de una estatua o algo similar.

### (C) Babuino de las Tumbas (1)

## CONDENADOS A TRABAJAR

Los héroes están ahora explorando una parte muy antigua de la pirámide. De repente la oscuridad y el silencio se rompen con la luz de las antorchas y los gritos de los hombres. El origen del ruido es una habitación alta y grande, todavía en construcción. En su centro, un grupo de esclavos está empujando un bloque de piedra inmenso sobre rodillos de madera. Es un trabajo matador, mientras que un cruel capataz, de pie en la parte superior de esa misma piedra, azota viciosamente sus espaldas con un látigo. Es una figura impresionante, con un yelmo con forma de cabeza de halcón.

Tanto los trabajadores como el capataz son espectros, muertos en un derrumbe mientras construían la pirámide hace cientos de años y ahora están condenados a trabajar en este lugar por toda la eternidad. Si el grupo entra en la habitación, los espectros reaccionan de manera agresiva, lanzando una lluvia de piedras sobre ellos. Cuenta como estar bajo el ataque de Fuego de Supresión. Cada ronda, un héroe al azar es atacado por el látigo del capataz (Pelear d8, Daño 2d4, Alcance 6). Ambos ataques continúan cada ronda

hasta que los espectros se dispersan o los héroes huyen de la habitación.

Los ataques físicos hacia los fantasmas no les causan daño. Hay básicamente dos maneras de deshacerse de ellos; en primer lugar, el poder *destierro*, y segundo, dejando de creer en ellos. Los espectros piensan que siguen vivos y deben ser convencidos de que están muertos para ser liberados. Puede hacerse gritándoles que han muerto y que deben irse. Es una Tarea Dramática, basada en Espíritu (-2) o Persuasión (-4). No tiene una duración determinada, pero los espectros desaparecen cuando los héroes consiguen cinco éxitos (los aumentos cuentan como un éxito adicional).

Cuando los espectros desaparecen, la habitación queda oscura y silenciosa. Sobre un montón de piedras los héroes encuentran el yelmo del capataz, maltrecho y polvoriento, pero todavía destacable. Es un objeto inquietante, compuesto de placas de bronce forjadas a semejanza de plumas (+3 Armadura, +1 a tiradas de Intimidación). A discreción del Director de Juego, puede estar maldito.

## EL LIBRO DE LAS ALAS

Mientras los héroes caminan por un pasillo, las llamas de sus antorchas parpadean de manera extraña. Con un tirada de Notar comprenden que la causa es una puerta bien oculta en el muro, que crea una corriente de aire. Se necesita una tirada de Astucia entender cómo funciona el complicado mecanismo de apertura. En este punto, el grupo puede entrar en una habitación rodeada de columnas cubiertas de terracota grabada. En el otro extremo de la habitación, sobre un altar, está abierto un espléndido libro sobre un cojín podrido. Las páginas están hechas de finas capas de marfil, grabadas con escrituras celestes que brillan en la oscuridad como ascuas. Con una tirada de Conocimiento (Arcano), un héroe puede descifrar las arcaicas palabras en la primera página.

El texto dice así:

*“Este es el Libro de las Alas, no escrito para el hombre, sino sólo para el pueblo bendito de Haak. Tócalo y prepárate para morir”.*

Si un héroe lo toca, incluso para pasar la página, el libro se reduce a cenizas y una nube de fino



polvo de marfil intentará penetrar por la nariz de la desafortunada víctima, como poseída por una malvada voluntad. Cuenta como el poder *proyectil*, lanzado con Hechicería d8. Son dos proyectiles de 2d6 de daño, e ignoran cualquier armadura no mágica.

La destrucción del libro deja intacta la cubierta. Está hecha de alabastro y oro, y vale 500 Lunas.

La ciudad de Haak y sus misteriosos habitantes están descritos en detalle en *Beasts & Barbarians: Citadel of the Winged Gods*.

## VERDE ES EL LOTO DE LA VENGANZA

Finalmente, los héroes llegan al centro de la pirámide. En una sala decorada con estatuas, rodeado de cuatro braseros ardientes, se encuentra Senakai el Viejo sobre una losa de piedra grabada. Sus ricos ropajes y sus brillantes joyas no pueden esconder la desolación de la muerte en su rostro.

La habitación tiene una segunda entrada, y por ella entra una figura encapuchada, sosteniendo una antorcha. El recién llegado está totalmente absorto en sus pensamientos, y a menos que los héroes se descubran de algún modo, ignora su presencia.

La figura embozada deja caer la capucha, y lo reconocéis. Es Senakai el Joven.

De repente comienza a hablar, aparentemente al muerto.

*“Al final, lo conseguí, padre; estás muerto, como deberías haber estado hace años, y yo soy el Señor de Gilaska. El Maestro del Loto me ha pedido mucho por el veneno que puse en tu vino, pero ha merecido la pena cada Luna. Loto Verde de la Venganza, lo llaman. Un nombre muy apropiado, ¿no es verdad?”*

*“Bien, creo que ahora también cogeré tus joyas, sólo para pagar los gastos del veneno. Un hombre nunca es demasiado rico, como siempre decías, ¿verdad?”*

*Pero antes de que la mano de Senakai el Joven pueda alcanzar el collar de su padre, el muerto alza un brazo, rápido como una serpiente, y aferra la garganta de su hijo.*

*Senakai el Joven queda paralizado, tanto por el dolor como por el terror. Podéis oír claramente el sonido de los huesos de su cuello al romperse.*

*Entonces Senakai el Viejo se levanta, con una extraña luz verdosa en sus ojos. Su hijo yace muerto en el suelo.*

*“¡Ladrones!”, susurra con una voz procedente de la otra vida. ¡Guiado por algún extraño sentido, se mueve hacia vosotros!*

¡Los héroes deben luchar por sus vidas! Senakai el Viejo, revivido por el poder del Loto y de su propia avaricia, está impulsado por el deseo insaciable de matar a los ladrones, y los héroes entran claramente en esta categoría.

La habitación mide 9 x 9 pasos y tiene dos puertas. El lecho de piedra del señor no muerto se encuentra en medio de la habitación, rodeado de cuatro braseros (cuentan como Terreno Difícil y se pueden utilizar para hacer Trucos o como fuente de fuego (ver la descripción de Senakai el Viejo). Si los héroes logran matarlo, pueden despojarlo de sus joyas, que valen al menos 2.000 Lunas, y abandonar este lugar maldito.

Senakai el Joven tiene una espada corta, una antorcha y una llave de aspecto antiguo, que abre la entrada principal de la pirámide.

Si el grupo decide huir, juega una Persecución Corta hasta que los héroes alcanzan la puerta oculta o la entrada principal. Senakai el Viejo persigue a los héroes, pero no sale de la pirámide. Protegerá sus propias riquezas por toda la eternidad.

(C) Senakai el Viejo (1)



## EPÍLOGO

Los héroes pueden abandonar de la pirámide sin problemas. Los guardias del exterior, si todavía viven, están roncando en el suelo. El joven Senakai llegó a la pirámide con un frasco de vino “aromatizado” con Loto del Sueño y se lo entregó a los guardias, que no tardaron en aprovecharlo.

No despertarán hasta mañana.

Ahora los héroes pueden salir de la ciudad o encontrarse con Balcor y darle su parte. ¿Pero el mendigo lisiado es un hombre honesto o tal vez ha contratado algunos bandidos locales para deshacerse de los héroes y quedarse todo el dinero? A esta pregunta sólo puede responder el Director de Juego...

## CRATURAS Y PNJS



### BABUINO DE LAS TUMBAS

Sólo los caníbales y los Babuinos de las Tumbas comen la carne de su propia especie. Por esta razón la diosa Etu los condenó a vivir en la oscuridad de tumbas y cavernas. Al menos esto es lo que dicen los Sabios de la Biblioteca de Syranthia. Este babuino es más grande que un hombre, con una melena grisácea y un rostro de pesadilla, lleno de dientes.

**Atributos:** Agilidad d10, Astucia d8 (A), Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d10.

**Habilidades:** Intimidar d10, Lanzar d8, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d10, Tregar d10.

**Paso:** 7; **Parada:** 6; **Dureza:** 8.

**Capacidades especiales:**

- **Arrojar cabeza:** un hábito ancestral de cuando su raza vivía en los árboles y arrojaba frutas podridas, el Babuino de las Tumbas ahora lanza a sus enemigos la cabeza de su última víctima, que guarda para ir chupando. Cuenta como una Cabeza Cortada (Daño: Fue+d4, Rango: 4/8/16, permite Intimidación a distancia).

- **Miedo:** el Babuino de las Tumbas es tan horrible que provoca una tirada de Miedo la primera vez que es visto.



- **Mordisco:** Fue+1d6.

- **Tamaño +1:** a pesar de caminar a cuatro patas, el Babuino de las Tumbas es mayor que un hombre.

- **Visión en la oscuridad:** el Babuino de las Tumbas está tan acostumbrado a vivir en la oscuridad que ignora todos los modificadores por iluminación.

### COCODRILO SAGRADO

Un cocodrilo de gran tamaño, sagrado para la diosa Etu.

**Atributos:** Agilidad d4, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d10.

**Habilidades:** Nadar d8, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d10.

**Paso:** 3; **Parada:** 6; **Dureza:** 9(2).

**Capacidades especiales:**

- **Acuático:** Paso 5.

- **Armadura +2:** piel dura.

- **Contorsión:** tanto caimanes como cocodrilos son temidos por agarrar a su presa entre sus fuertes mandíbulas y luego girar sobre sí, arrancando trozos de ella. Cuando uno de estos grandes reptiles impacta con un aumento, causa 2d4 de daño extra a la presa por esta maniobra, además del daño habitual por fuerza.

- **Mordisco:** Fue+1d6.





## SENAKAI EL VIEJO

Este anciano noble kyrosio, debido a su constante temor a ser envenenado, se administraba pequeñas dosis diarias de los Lotos venenosos más comunes para desarrollar inmunidad. De esta manera, su cuerpo siempre contenía una extraña mezcla de componentes exóticos. Cuando fue envenenado con la mezcla del Loto Verde de la Venganza, este reaccionó de una manera inesperada haciéndolo regresar de la muerte. Su mente es sólo una masa de carne en descomposición, pero un único pensamiento ha sobrevivido: “¡Los ladrones deben morir!”

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

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

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

### Capacidades especiales:

- **Invulnerabilidad:** Los ataques que no estén basados en su debilidad sólo pueden aturdir a Senakai el Viejo, pero no herirlo.
- **Manos muertas:** Senakai el Viejo se considera armado y hace daño igual a su Fuerza.
- **Miedo:** ver a Senakai el Viejo volver de la muerte requiere una tirada de Miedo.
- **Muerto viviente:** Senakai el Viejo gana +2 a Dureza y a las tiradas para recuperarse del aturdimiento. Es inmune a los ataques apuntados, el veneno, y la enfermedad, y no sufre penalizaciones por heridas.
- **Rastrear a los ladrones:** Senakai el Viejo puede usar *detectar arcana* (rastros de ladrones) a voluntad con habilidad arcana d12 mientras los ladrones que esté buscando se encuentren en la Pirámide de Terracota.
- **Debilidad (fuego):** la muerte y el Loto han dejado el cuerpo de Senakai seco como un trozo de madera. Cualquier ataque basado en el fuego puede herirlo normalmente. Es un blanco muy inflamable, ardiendo con 4-6 en un d6. Si queda Incapacitado debido al fuego, explota en una llamarada, causando 2d6 de daño a todos los blancos dentro de una Plantilla de Área Mediana. Los blancos pueden hacer una tirada de Agilidad para evitar las llamas.

## SOLDADO SENAKAI

Soldados normales al servicio de los señores de Gilaska. Ninguno de ellos brilla por su coraje o por su fuerza.

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

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

**Paso:** 6; **Parada:** 5/6; **Dureza:** 6(1).

**Equipo:** armadura ligera de cuero (+1 cuerpo, brazos y piernas), casco de bronce (+2 cabeza), lanza con punta de bronce (Fue+d6, +1 Parada, 2 manos), espada corta de bronce (Fue+d6).

