

# LA QUEBRADA DEL DEMONIO DEL DESIERTO

## DE UMBERTO PIGNATELLI

*Lugar de Aventura #1: Contenido Adicional para Beasts & Barbarians. Publicado originalmente por Savage Worlds Italia en "Dispacci dai Mondi Selvaggi 5"*

*"Debes saber noble extranjero, que hace años Lovar Shan, señor de Nómadas Rojos, hirió de muerte a su hermano Marik el Tuerto, y lo dejó morir entre las rocas, con las dos piernas rotas. Desde entonces, cuando sopla el viento de las arenas, aún pueden escucharse sus gritos de dolor salir de aquella quebrada..."*

Del diario de viaje de Justinus de Syranthia

La Quebrada del Demonio del Desierto es el primero de una serie de Lugares de Aventura, localizaciones especiales para utilizar en tus escenarios de Beasts & Barbarians, que encontrarás en este y próximos Despachos.

**La Criatura que Vive en la Quebrada.** Lovar Shan, jefe de una poderosa tribu de Nómadas Rojos, condenó a su hermano Marik a morir de modo horrible por intentar usurpar su puesto. Marik murió, pero su odio sigue viviendo y todavía hoy atormenta la quebrada del desierto donde falleció, matando a los viajeros desprevenidos y absorbiendo su esencia vital. Sólo hay una manera de matarlo definitivamente, encontrar sus restos mortales, y destruir su cráneo.

**Como introducir la Quebrada en una Aventura.** Muchos pueden ser los motivos que empujen a los héroes a la Quebrada: tal vez huyendo de un rival peligroso, persiguiendo a un enemigo o buscando un objeto en particular, o simplemente si están perdidos en el Desierto Rojo.

**Lo que saben los Héroes de la Quebrada.** Los héroes pueden haber oído historias de este lugar maldito alrededor de las fogatas de campamento. Con una tirada de Conocimiento Común (para los personajes nacidos en el desierto) o Conocimiento (Mitos y Leyendas) para los demás, los aventureros recuerdan algo (a elección del DJ) de las leyendas de este lugar. El personaje que consigue un Aumento con la puntuación más alta recibe un Beni.

**Cruzar la Quebrada.** La quebrada tiene un único acceso y una sola salida, pero tiene varios ramales secundarios donde es posible perderse. La exploración de la quebrada se lleva a cabo utilizando el sistema de Orientación Abstracta, presentado en la página 134 de Beasts & Barbarians. Dependiendo de la situación, la habilidad utilizada puede ser Rastrear (si los héroes siguen las huellas de alguien) o Supervivencia (si el grupo simplemente está atravesando el lugar). Durante cada Ronda de Exploración, el DJ roba una carta del Mazo de Acción y juega la mini-escena correspondiente (o utiliza la opción de Repetición si la carta ya ha sido usada).

Cuando los aventureros hayan obtenido al menos 8 Contadores de Avance estarán próximos a la salida, y se encontrarán con el Morador de la Quebrada (ver la siguiente escena).

### MINI-ESCENAS DE LA QUEBRADA

**Dos – ¡Derrumbe!** Las paredes de la quebrada no son muy sólidas, y una parte de ellas se desmorona, ¡generando una peligrosa caída de rocas! Cada héroe tira Agilidad (-2) o sufre 2d6 de daño. A partir de ahora, no se puede volver atrás. ¿Habría sido un derrumbe natural?

**Tres - Pájaro de mal agüero.** Un buitre, posado en un árbol muerto, mira con ojos malévolos a los héroes, como si estuviera listo para saborear su carne. A menos que los aventureros lo ataquen y lo maten (Dureza: 4, -1 a ser impactado), todos deberán superar una tirada de Espíritu. Quién falle con el resultado menor, pierde 1 Beni a causa del mal augurio (si nadie falla la tirada, nadie pierde el Beni).

**Cuatro – ¡Cuidado con los pies!** Un pequeño, pero traicionero escorpión se esconde entre las rocas. Si los héroes llevan sus monturas o hay un PNJ con ellos, la bestia atacará a uno de estos, de otra manera la emprende con un héroe elegido al azar. La víctima es picada por el escorpión, a no ser que ella misma (si se trata de un héroe) o un personaje cercano a ella (si es un PNJ o montura) supere una tirada de Notar (-2). El veneno de escorpión es Ponzoso, pero se puede eliminar con una tirada de Sanar (-1) si se presta ayuda inmediata. Un PNJ envenenado que se salve sufrirá delirios (se le considera Exhausto y debe ser transportado) convirtiéndose en una carga para el grupo.

**Cinco – Hienas de la Quebrada.** La quebrada está poblada por una manada de malévolas Hienas del Desierto, que han sido infectadas por el poder oscuro del Morador de la Quebrada. Atacan al grupo desde varios lados, y están lideradas por un ejemplar más grande, cuyos ojos brillan con una luz verdosa. Si los héroes han escuchado el Coro de Aullidos (ver Nueve), la manada se ha agrupado (considera que hay un tercio de hienas más). Matando al Líder de Manada, el Morador estará debilitado (disminuye un dado sus habilidades arcanas).

**(E) Hiena del Desierto (1 por héroe +2).** Usa el perfil de Lobo/Perro de SW pág. 207.

**(H) Líder de Manada (1).** Usa el perfil de Lobo/Perro, aumentando la Fuerza y el Vigor en un dado. Es un *Henchman* (B&B pág. 103).

**Seis - Viento y Arena.** ¡De repente el viento se levanta en el desierto, y el aire se llena de piedras, grava y extrañas voces que gritan! Todas las tiradas de Notar y ataques a distancia, a partir de ahora, sufren -2. Nota: Si esta carta sale de nuevo, ignora la regla de Repetición, considerando en cambio, que el viento se calma.

**Siete - La Fuente Envenenada.** Los héroes escuchan un gorgoteo de agua cercano. ¡Hay un pequeño manantial de agua! El agua está fresca (los héroes recuperan toda la Fatiga acumulada), pero está envenenada por las rocas malsanas del entorno (es posible averiguarlo con una tirada de



Supervivencia (-2) o por el hecho de que no hay vegetación alrededor). Es un veneno Ponzoñoso (-1).

**Ocho - El Camello Muerto.** Los héroes tropiezan con el esqueleto de un camello, todavía enjaezado con silla y todo, perteneciente a un desafortunado viajero. Atada a la silla hay una cimitarra todavía en su vaina (que cae en pedazos al desenvainar el arma), un Kullah intacto (daga del desierto muy afilada - PA 1) y, en una bolsa de cuero, un mapa u otro documento elegido por el DJ (útil para dar paso a otra aventura), milagrosamente conservado.

**Nueve - Coro de Aullidos.** De repente se escucha un coro de aullidos espantosos, similares a risas. Con una tirada de Supervivencia lo reconocen como el sonido de Hienas del Desierto. Los héroes deben hacer un chequeo de Miedo, a -2 si no reconocen el origen. Los personajes que no lo superen, si se encuentran con las Hienas (ver Cinco) comenzarán la pelea Aturdidos por el miedo. Si ya han derrotado a la manada, estas llamadas son de los supervivientes, y son pocas y lastimeras (no es necesario tirar).

**Diez - ¡Ratas Asesinas!** Las paredes de la quebrada en este punto son de roca blanda y llena de agujeros. Si los aventureros no declaran que avanzan en silencio (y superan una tirada de grupo de Sigilo) ¡de los agujeros en la roca salta una horda de ratas negruzcas, hambrientas de carne de héroe!

(E) **Horda de Ratas Hambrientas (1 cada 2 héroes).** Utiliza el perfil de la Horda de criaturas de la pág. 204 de SW.

**Sota - Zarzas de Espinas Grises.** Extrañas zarzas infestan las paredes de la quebrada en este lugar, con largas y peligrosas espinas grises. En realidad se trata de plantas de Loto Gris del Desierto, afortunadamente, inofensivo. Puede ser identificada con una tirada de *Lotusmastery* y pueden obtenerse hasta tres dosis. Cada una de ellas cuenta como un punto de Loto Refinado, que, si se utiliza para pociones de curación o similares, garantiza +2 a la tirada de *Lotusmastery*.

**Reina - Grieta.** Una amplia grieta, resultado de un deslizamiento del terreno, divide en dos la quebrada. Los héroes se ven obligados a volver (perdiendo dos Contadores de Avance) o deben encontrar una manera de cruzar. La grieta es de unos seis metros de ancho y presenta algún punto de apoyo para unas cuerdas en el otro lado, (tirada de Lanzar (-2) para enganchar el lazo). Se necesita una tirada de Agilidad para cruzar por la cuerda. En caso de fallar se cae al fondo, sufriendo 3d6 de daño.

**Rey - Árbol de los Muertos.** Los héroes se detienen un momento cerca de un viejo árbol muerto para descansar (recuperan todos un nivel de Fatiga). Uno de ellos (elegido al azar), con una tirada de Notar (+2) ve algo brillante en el suelo, entre las raíces. Si intenta cogerlo, ¡el árbol se anima y 1d4+1 ramas atacan al grupo! Cada rama tiene Pelear d8, Alcance 10 e inflige 2d8 de daño. Las ramas tienen Parada 5 y Dureza 8. Todo el árbol tiene Dureza 10 pero sufre el doble de daño por fuego. El extraño objeto entre las raíces es un cráneo humano con una gran incisión alrededor del arco supraciliar izquierdo (señal de que al propietario probablemente le faltaba un ojo). ¡Es el cráneo de Marik el

Tuerto! (Véase la siguiente escena). Utilizando el Poder *detectar/ocultar arcano*, el objeto resulta estar imbuido de una energía extraña.

**As - La Cueva de las Inscripciones.** Escondida en un barranco (tirada de Notar para detectarla) hay una pequeña cueva, cuyo interior está cubierto de grabados. Con una tirada de Conocimiento Arcano (-2) se comprende su contenido. Se trata de una antigua maldición en el idioma del desierto ¡que condena a cualquier persona que muera en la quebrada a permanecer infestando este lugar! Destruyendo las inscripciones, el Morador de la Quebrada se debilita (disminución de un dado en sus habilidades arcanas).

**Comodín - ¡Doble Evento!** Roba dos cartas y trata de combinar los eventos en uno solo.

**Repetición - "El Desierto no tiene Piedad."** Los héroes comienzan a estar cansados, el sol pega fuerte (o, si es de noche, hace mucho frío). Todo el mundo debe hacer una tirada de Vigor (+2) o sufrir un nivel de fatiga.

## EL MORADOR DE LA QUEBRADA

Cuando los héroes alcanzan el número de Contadores de Avance necesarios, lee o describe lo siguiente.

De repente, un extraño viento frío se levanta en la quebrada, y se escucha un terrible aullido.

El viento parece tomar forma, unos vagos remolinos irregulares, donde veis un rostro, vagamente humano, aunque privado de un ojo. Del torbellino sale una voz fantasmal.

*"¡Lovar! ¡Lovar! ¿Dónde estás, hermano? ¡Lovar! ¿Dónde está mi asesino? ¡No voy a descansar hasta beber tu alma negra!"*

El que habla es el espíritu atormentado de Marik el Tuerto. Este ser lleva siglos anhelando matar a su odiado hermano (ya fallecido) y atacando a todo viajero tan desafortunado como para atravesar su lugar de reclusión. Si los héroes han matado al líder de la manada de hienas o profanado la gruta de las inscripciones, los poderes del Morador de la Quebrada se reducen, pero sólo hay un modo de derrotarlo, destruyendo su cráneo, si lo han encontrado.

Si no es así, no te preocupes, nuestros héroes siempre pueden huir: la salida de la Quebrada no está muy lejos (haz una Persecución estándar) y Marik no puede salir de ella...

### (C) Marik, el Morador de la Quebrada.

Utiliza los valores del Fantasma de SW pág. 203. Además, tiene los poderes *miedo* (aullido aterrador), *oscuridad* (viento de tinieblas), *explosión* (lluvia de piedras), 20 Puntos de Poder y habilidad arcana d8. Se trata de un Comodín.