



# EL CARNIVAL DE NAL SAGATH

BEASTS & BARBARIANS  
RELATO HEROICO Nº 2

UN RELATO HEROICO DE ESPADA Y BRUJERÍA PARA SAVAGE WORLDS

POR UMBERTO PIGNATELLI

TRADUCCIÓN: E. DE ANDRÉS



# EL CARNAVAL DE NAL SAGATH

## INTRODUCCION

Nal Sagath es un pueblo situado sobre una colina en mitad de un gran pantano, en la parte oeste de las Tierras Fronterizas. Antiguo puesto fronterizo tricarnio, fue conquistado y saqueado por el Imperio de Hierro durante las guerras, y más tarde reconstruido sobre sus propios cimientos. Lo que la gente de Nal Sagath ya no recuerda es que una colonia de antiguas y retorcidas criaturas vive en los oscuros túneles bajo la ciudad. Son los descendientes de un grupo de esclavos que se escondieron aquí para escapar de la furia de los conquistadores. Se llaman a sí mismos los Hombres Pálidos, debido a que su piel se ha vuelto grisácea después de tantos largos años bajo tierra y sobreviven de los desechos de la ciudad y los extraños hongos que crecen en los túneles. Los Hombres Pálidos espían constantemente a la gente de la ciudad a través de las rejillas de las cloacas y pasadizos ocultos. En concreto, se han obsesionado con Dalla, la bella hija rubia del posadero, y se preguntan lo fabuloso que sería tener una gema preciosa como esa en su reino oscuro...

## EL CARNAVAL

Los héroes llegan a Nal Sagath durante el Carnaval. En este día, para celebrar su liberación del yugo tricarnio, la gente del lugar se viste con extraños disfraces y máscaras, gastan bromas de todo tipo, y en general hay un ambiente festivo. El grupo tiene algo de tiempo para disfrutar del festejo y comer y beber a placer.

El festival alcanza su culmen con la recreación de la Liberación de la Princesa, durante la cual la Fabulosa Princesa de Nal Sagath es primero secuestrada por los Cuatro Fantasmas y después liberada por el valiente Poderoso Héroe. Este año el papel de la Princesa Espléndida es representado por Dalla, la guapa hija de Toros, el posadero, mientras que Oggo, el poco avisado pero muy musculoso ayudante del herrero es el Poderoso Héroe.

La representación tiene lugar en la plaza mayor del pueblo, llena de una concurrida multitud para la ocasión. Mientras la Princesa está sentada en su trono, cuatro criaturas, hombres con máscaras, salen del viejo templo, la secuestran y la arrastran de vuelta al santuario, entre las divertidas y procaces observaciones de los espectadores.

Entonces el Poderoso Héroe, ridículamente vestido, entra en escena y marcha hacia el templo a liberar a la Princesa, seguido de la entusiasta población. Cuando el Héroe apenas acaba de entrar en el templo, un grito de miedo se escucha del interior; pero el grito no es parte de la representación.

Los héroes y más gente, entre ellos Toros, entran en el santuario y encuentran a Oggo en una esquina, temblando de miedo. Los cuerpos de los vecinos que representaban a los Cuatro Fantasmas yacen despatarrados por el suelo y no hay rastro de Dalla.

Con una tirada de Notar los héroes descubren los siguientes datos: los cuatro hombres llevan muertos varias horas (murieron por golpes aplastantes y cortantes) y, a pesar de ser

espeluznantes, sus máscaras son muy diferentes de las pálidas caras de las criaturas que secuestraron a Dalla.

No hay nadie más en el templo, pero en una esquina los héroes o Toros pueden descubrir (con una tirada de Notar para los jugadores) un trozo de tejido del vestuario de Dalla. Cerca son visibles las marcas de varios grupos de pies descalzos y, con un examen más detallado, los héroes descubren que una sección del muro se puede mover, revelando un oscuro pasadizo que nadie conocía!

Las pisadas descienden al pasadizo. ¿Quién se atreverá a seguirlos y rescatar a Dalla de sus secuestradores?

## BAJO NAL SAGATH

Se asume que los jugadores aceptan la misión de buscar a Dalla en los túneles oscuros bajo el pueblo.

No se proporciona ningún mapa para recorrer la zona, en su lugar se utiliza un método abstracto. Los héroes van siguiendo las huellas, por lo que hacen una tirada de grupo de Rastrear cada veinte minutos. Por cada éxito obtienen un Contador de Avance, dos con un aumento. Cuando finalmente consigan 12 Contadores encontrarán el Cubil de los Hombres Pálidos (ver más adelante).

Después de cada Ronda de Rastreo, el Director de Juego roba una carta del Mazo de Acción y desarrolla el encuentro correspondiente. Los encuentros están descritos de manera breve, por lo que el DJ es libre de expandirlos lo que considere oportuno.

Dos: Tentáculo hambriento. Los héroes están en un canal subterráneo, intentando avanzar en un agua oscura que les llega a la cintura. ¡Un largo tentáculo golpea desde un pasadizo oculto en el agua y se enrolla alrededor de un personaje al azar! El tentáculo tiene Pelear d8, Fuerza d12+2, Parada 5 y Dureza 9. Un héroe apresado por el tentáculo es arrastrado bajo el agua (se aplican condiciones de Oscuridad) y sujeto a las reglas de Ahogarse.

Tres: Vieja Tumba. Los personajes tropiezan con una vieja tumba cubierta de polvo y telarañas, de origen claramente tricarnio. Un enorme sarcófago de piedra contiene un cadáver momificado, con dos piedras preciosas (250 Lunas cada una) encajadas sobre sus ojos. El cadáver fue una vez Jughal el Atormentado, y las gemas son mágicas, manteniendo a la abominación no muerta durmiendo. Quitarlas provoca que Jughal despierte. Ataca a los héroes, ¡ya que bloquean su camino para dominar el mundo!

### (E) Jughal el Atormentado

Cuatro: Puerta Oxidada. Los héroes encuentran una puerta oxidada bloqueando el paso. Su cerradura puede ser abierta con una tirada de Forzar cerraduras (-2) o Fuerza (-4), que puede ser una tirada de grupo. En caso de fallo el grupo debe retroceder, perdiendo dos Contadores de Avance.

Cinco: Rata Blanca. Un héroe elegido al azar es atacado por una repugnante rata blanca (Pelear d6, gana la Ventaja). La bestia no es lo bastante fuerte como para causar daño real. Si el héroe golpea a la bestia (Parada 5, Dureza 2), la rata



## EN EL CUBIL DE LOS HOMBRES PÁLIDOS

suelta un chillido de enfado, llamando a toda su familia, una gran horda de ratas albinas.

### (E) Horda de Ratas Albinas (1 por cada 2 héroes)

Seis: Loto de Alcantarilla. Los muros de este húmedo túnel están llenos de un extraño, luminiscente hongo, similar a unas burbujas putrefactas. Con una tirada de Maestría del Loto puede ser identificado como el altamente peligroso Loto de Alcantarilla o Loto Pútrido de la Mente Derretida. Si los héroes continúan por el pasaje, sufren los efectos del poder *miedo* lanzado con Maestría de Loto d10, provocado por las terribles alucinaciones causadas por las esporas del hongo.

Siete: Extrañas Inscripciones. Una habitación llena de columnas, cada una decorada con una inscripción. Con una tirada de Astucia, cualquier héroe que conozca el antiguo lenguaje keronio comprende que las inscripciones describen las distintas zonas del laberinto de túneles. A partir de ahora, el grupo gana +1 a su tirada de Rastrear para moverse en las mazmorras.

Ocho: Esqueleto. El grupo encuentra el esqueleto de un soldado muerto hace tiempo. Al examinar sus corroídas armas y armadura, con una tirada de Conocimiento (Historia) lo reconocerán como un antiguo soldado tricarnio. Su daga enjoyada (50 Lunas) todavía es utilizable.

Nueve: Caída Mortal. ¡El corredor acaba abruptamente en una caída de 30 metros! El héroe liderando el grupo debe hacer una tirada de Notar o caer por el borde. Afortunadamente, el montón de basura sobre el que cae reduce el daño a la mitad.

Diez: ¡Emboscada de Hombres Pálidos! Un grupo de Hombres Pálidos embosca a los héroes. Se esconden en las sombras y atacan por la espalda, intentando usar Sigilo para ganar la Ventaja. Los Hombres Pálidos empiezan a 12 Pasos de los héroes.

### (E) Hombres Pálidos (1 por héroe)

Jota: Escalones Peligrosos. Cuando los héroes están bajando por un resbaladizo tramo de escaleras, ¡un par de Hombres Pálidos hace rodar una gran roca por los escalones! Los héroes deben correr tan rápido como puedan para evitar la mortal roca. Es una Persecución, de Corta duración. Tanto los héroes como la roca usan Agilidad como habilidad de persecución. La roca empieza relativamente lenta (Agilidad d6) pero va ganando impulso (incrementa la Agilidad un paso cada ronda, hasta d12). Juega la persecución de manera normal, considerando que la roca sólo puede golpear a un héroe si obtiene una carta de Rey-Comodín. Esto significa que la roca pasa por encima del héroe: el personaje debe hacer una tirada de Agilidad (-4) o sufrir 3d6 de daño (ignorando armadura). Tenga éxito o no el personaje se considera fuera de la persecución (la roca le ha sobrepasado).

Al inicio de la sexta ronda los héroes llegan a una gran sala y pueden apartarse del camino de la roca.

Reina: Pasadizo Secreto. Deja a los héroes hacer una tirada de Notar. En caso de éxito, se fijan en que las llamas de sus antorchas están parpadeando. Con un éxito en una segunda

tirada de grupo de Notar (-2), ¡descubren un pasadizo secreto! Ganan de inmediato dos Contadores de Avance.

Rey: Laberinto de Túneles. Es fácil perderse en esta parte de los túneles. El grupo debe tener éxito en una Tarea Dramática (Astucia -2) o perder 1d4 (1d6 si hay Complicaciones) Contadores de Avance.

As: Arca de Bronce. ¡El grupo encuentra un antiguo cofre que puede contener una gran tesoro! Puede abrirse con una tirada de Forzar cerraduras, pero también está protegido con una trampa mortal, detectable con una tirada de Notar (-2). En caso de fallo, una aguja envenenada imbuida con el poder *veneno* (habilidad d8) perfora la piel del personaje abriendo el cofre. El cofre contiene un surtido de joyas y abalorios tricarnios por valor de 200 Lunas.

Comodín: Sombra Misteriosa. Alguien está siguiendo a los héroes a distancia (Sigilo d6). Es Oggo, el ayudante tonto del herrero que también quiere salvar a Dalla. Es un Extra Soldado (reglas básicas de Savage Worlds) con la ventaja Fornido y Astucia d4. Si se une al grupo, se convierte en un Aliado, manejado por los jugadores.

Resultados ya utilizados. Si una carta sale más de una vez, ignora el número y considera sólo el color. Una carta roja significa que el rastro de los secuestradores de Dalla es fácil de seguir (+2 a la siguiente tirada de Rastrear), una carta negra significa lo contrario (-2 a la siguiente tirada de Rastrear).

## EN EL CUBIL DE LOS HOMBRES PÁLIDOS

*Llegáis al final del laberinto. Una enorme sala abovedada, repleta de montones de desperdicios desechados por los habitantes de Nal Sagath, es la guarida de los pálidos secuestradores de Dalla. A pesar de la basura, la principal fuente de mal olor es un pozo oscuro en el centro de la habitación, que expulsa vapores nauseabundos. Un gran número de Hombres Pálidos está reunido en la sala, contemplando con ojos lascivos a la aterrorizada chica. Uno de ellos, un tipo corpulento demasiado horrible para la vista, se levanta de su tosco trono, agarra rudamente su brazo, e intenta besar la suave piel de Dalla.*

*“¡Ahora Kudd tiene mujer también!” farfulla, mientras los demás le vitorean con aprobación.*

La sala es circular con un radio de 9 Pasos y dos entradas de 3 Pasos de ancho. Los héroes entran por el sur. El Trono de Kudd se encuentra delante de la entrada norte, ocultándola. Coloca a Kudd, Dalla, y los demás Hombres Pálidos a menos de 9 Pasos del trono.

La sala está llena de montones de basura. Coloca hasta diez montones (de un tamaño que varía entre 2x2 y 5x5 Pasos) en la sala. Cuentan como Terreno Difícil, dan Cobertura Ligera, y proporcionan objetos que pueden ser usados en Trucos.

Coloca el maloliente pozo en el centro de la sala (usa una plantilla de área mediana para representarlo). Si se roba



# EL CARNAVAL DE NAL SAGATH

algún Comodín, un Tentáculo Hambriento (ver Bajo Nal Sagath, entrada dos) con Alcance 5 surge y se une a la pelea, atacando cada turno al blanco más cercano (pj o enemigo) hasta que es cercenado o consigue llevarse una víctima a las profundidades de la cloaca en la que vive. Esto ocurre cuando la criatura gana tres tiradas opuestas de presa consecutivas.

Kudd lucha hasta que tres cuartos de sus chicos están muertos, entonces trata de escapar por el pasadizo detrás del trono.

(C) Kudd el Fuerte (1)

(E) Hombre Pálido (3 por héroe)

## FIN

Dalla enlaza sus brazos alrededor del héroe con mayor Carisma (desarrolla un interés amoroso por él) y Toros, su padre, está muy agradecido al grupo. Pueden permanecer en su posada como huéspedes de honor tanto tiempo como deseen. La población es tan amistosa que todo el grupo gana +2 a Carisma mientras estén en Nal Sagath.

## CRATURAS Y PNJs

### HORDA DE BATAS ALBINAS

Las hordas se consideran una única criatura. Cubren un área equivalente a una plantilla de área mediana y cada ronda atacan a todos los que están en ella. Cuando un enjambre es herido, su tamaño disminuye al de una plantilla de área pequeña (ver la capacidad especial División para los enjambres más pequeños). Un impacto adicional lo dispersa. (N. del T.: estas reglas son ligeramente diferentes a las que aparecen en el libro básico de SW).

**Atributos:** Agilidad d10, Astucia d4 (A), Espíritu d12, Fuerza d8, Vigor d8.

**Habilidades:** Notar d6.

**Paso:** 8; **Parada:** 4; **Dureza:** 6.

#### Capacidades especiales:

- **División:** esta horda es lo bastante inteligente para ser capaz de dividirse en dos grupos más pequeños (plantillas de área pequeña), cuando sus oponentes también se separan. La Dureza de estas hordas menores se reduce en dos (4 cada una) y su Agilidad disminuye un paso.
- **Horda:** Parada +2; como la horda está formada por docenas de criaturas, las armas cortantes y perforantes sólo causan la mitad de daño. Los ataques de área funcionan normalmente.
- **Mordiscos:** una horda inflige cientos de pequeños arañazos a sus víctimas en cada ronda de combate, golpeando automáticamente y causando 2d4 de daño a todo aquel que se encuentre en la plantilla. El daño se aplica sobre la localización con menos armadura de la víctima (quien lleve una armadura completamente sellada es inmune a este daño).

### HOMBRE PÁLIDO

Un retorcido, malsano humanoide con pálida piel curtida y grandes ojos rojos.

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

**Habilidades:** Forzar cerraduras d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d8, Supervivencia d8, Tregar d6.

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

**Equipo:** cachiporra (Fue+d6), piedras arrojadizas (Fue+d4, rango: 3/6/12).

#### Capacidades especiales:

- **Habitantes de los túneles:** los Hombre Pálidos tienen la ventaja Ladrón, pero sólo en los túneles bajo Nal Sagath.
- **Visión en la penumbra:** los Hombres Pálidos ignoran las penalizaciones por penumbra (-1) y oscuridad (-2).

### JUGHAL EL ATORMENTADO

Jughal era un temible practicante de la magia oscura, ahora es una horrenda abominación no muerta.

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d10.

**Habilidades:** Intimidar d6, Pelear d8, Tregar d4.

**Paso:** 5; **Parada:** 6; **Dureza:** 9.

#### Capacidades especiales:

- **Garras:** Fue+d6.
- **Muerto viviente:** +2 Dureza y a recuperarse del aturdimiento. Inmune a enfermedad, veneno y ataques apuntados.
- **Regeneración rápida:** Jughal puede hacer una tirada de Vigor cada ronda para regenerar una herida. Esto se aplica incluso si está "muerto". Además gana +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento.
- **Debilidad (Gemas de Sangre):** las gemas sobre los ojos de Jughal impiden que muera. Si son aplastadas (Dureza 5), la maligna criatura se convierte en polvo.



### KUDD EL FUERTE

Esta horrenda criatura tiene una gorda barriga, largo pelo grisáceo y, a pesar de su aspecto poco saludable, es muy fuerte.

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

**Habilidades:** Intimidar d8, Notar d6, Pelear d10, Sigilo d8, Supervivencia d8, Tregar d4.

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

**Equipo:** maza con pinchos (Fue+d6, PA 1).

#### Capacidades especiales:

- **Barrido:** Kudd puede atacar a todos los blancos adyacentes con un -2.
- **Habitante de los túneles:** Kudd tiene la ventaja Ladrón, pero sólo en los túneles bajo Nal Sagath.
- **Mando:** tiene la ventaja de Mando sobre los miembros de su tribu.
- **Tamaño +1:** Kudd es más grande que un hombre medio.
- **Visión en la penumbra:** Kudd ignora las penalizaciones por penumbra (-1) y oscuridad (-2).