

BESTIAS BÁRBAROS

Una ambientación de espada y brujería para *Savage Worlds*

POR UMBERTO PIGNATELLI

GRANOS DE MUERTE



BESTIAS BÁRBAROS

CRÉDITOS

AUTOR: Umberto Pignatelli

EDICIÓN: Andy Slack, Piotr Koryś

PORTADA: Tomek Tworek

ILUSTRACIONES INTERIORES: Anthony Cournoyer, William McAusland –usadas con permiso–, Dave Peterson –copyright Erisian Entertainment, usadas con permiso–.

MAQUETACIÓN: Michał Smaga

PLAYTESTERS: Daniele Bonetto, Luca Coero Borga,
Maner Samuel, Paolo Boiero, Pierpaolo Ferrari

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A: Marta Castellano (mi mujer) reina de todas las amazonas, Massimo Campolucci (mi tío), por ser el primer y auténtico Dhaar, Simone Ronco y Polliotti Yoshi (mis amigos) por enfrentarse en solitario a los demonios valkios

ADAPTACIÓN A CASTELLANO: Óscar Estefanía

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at 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.

©2013 Gramel Justyna Koryś, Beasts and Barbarians, Dread Star Dominions and all related marks and logos are trademarks of Gramel Justyna Koryś. All Rights Reserved. Produced under license by Studio 2 Publishing, Inc. The Studio 2 logo is a trademark of Studio 2 Publishing, Inc.

All rights reserved.



Printed in USA

GRANOS DE MUERTE

Un relato heroico de espada y brujería para *Savage Worlds - Bestias y Bárbaros* ambientado en Jalizar, la Ciudad de los Ladrones. Para un grupo de 2-6 héroes Experimentados.

La hambruna se extiende por la Ciudad de los Ladrones y el grano empieza a valer su peso en oro. Incluso aventureros como vosotros debéis aceptar cualquier trabajo que encontréis para poder llenar el estómago.

—Volveré mañana por la mañana, ¡y quiero que cada grano de trigo esté justo donde lo he dejado! —os dijo Valso el Mercader antes de dejaros al cargo de su almacén para vigilarlo por la noche.

—No os preocupéis, señor —respondisteis—. Nadie tocará vuestro grano.

Va a ser una noche muy larga...

LO QUE HA OCURRIDO ANTES

Corren tiempos difíciles en Jalizar. Por culpa de un verano extraordinariamente lluvioso, los pocos campos de cultivo que rodean la ciudad casi no han producido grano. Esas mismas lluvias cayeron sobre el Mar del Rey Ahogado convertidas en terribles tormentas, hundiendo los barcos que traían grano desde Sirantia y Tricarnia, causando una grave hambruna en la Ciudad de los Ladrones. Como siempre ocurre en ocasiones así, la población se queja y hay que buscar un chivo expiatorio: en este caso, la culpa ha recaído sobre la Casa Talum, la casa de comerciantes que posee gran parte de los campos de grano de la ciudad. Para desviar la furia del pueblo, Lord Talum ha culpado a su agrónomo personal y Señor de los Campos, el viejo Maestro Orolas, recompensando así de forma más bien miserable toda una vida de fiel servicio. Acusado públicamente de ser

incapaz de salvar las cosechas, el viejo y leal sabio fue despojado de su rango y expulsado de la ciudad bajo una lluvia de piedras y fango arrojados por la enfurecida (y hambrienta) población.

Convertido en un miserable desgraciado, se adentró en los Pantanos con la esperanza de encontrar algún lugar donde morir a solas.

Pero en lugar de la muerte, Orolas encontró algo mucho peor en los Pantanos: a un barquero encapuchado y solitario que parecía conocer muy bien la injusticia que había sufrido el anciano y la furia que dominaba su corazón. Le ofreció al agrónomo una forma de vengarse de Lord Talum, y de toda Jalizar, si así lo deseaba. A cambio, solo le pedía una fruslería: el alma de Orolas.

El viejo Orolas, que ya no tenía nada que perder, aceptó el pacto, y el barquero le entregó un curioso objeto: una varita de hueso, con la punta tallada con la forma de una cabeza de rata.

El dueño de aquella varita, dijo el barquero, podría controlar a ratas y roedores de todo tipo a voluntad. Sin duda Ocrolas sabría darle un buen uso, dijo el barquero riéndose con un inquietante sonido metálico.

Devolviéndole la sonrisa, Ocrolas cogió la varita y regresó a Jalizar. A la mañana siguiente, disfrazado de mendigo, entró de nuevo en la Ciudad de los Ladrones y halló una entrada a las Alcantarillas, dispuesto a llevar a cabo su venganza contra Lord Talum y todos los demás jalizareños...

UNA TAREA DE UNA GRAN RESPONSABILIDAD

Con la hambruna actual que reina sobre Jalizar, hasta el último gramo de grano se ha convertido en un producto que debe ser celosamente protegido, pues el precio de la comida se ha disparado en las últimas semanas.

Uno de los pocos hombres que aún posee sacos de granos es el mercader independiente Valso Grat. El comerciante compró un cargamento de cereales hace algunas semanas, antes de que empezara la hambruna, y ahora lo guarda en su almacén en el barrio de los Nuevo Muelles, aguardando a que los precios alcancen su punto máximo para venderlo por una suma obscena.

Es un comportamiento miserable, sí, pero no es casualidad que le llamen Valso Corazón de Piedra. El mercader ha apostado guardias en su almacén para proteger el grano, pero durante los últimos días han desaparecido algunos sacos. Como sospechaba que habían sido los propios guardias quienes habían robado el grano para venderlo, se libró de ellos denunciando el robo a los Yelmos de Cobre. Los guardias fueron arrestados pese a que

proclamaban su inocencia, y ahora Valso necesita nuevos protectores. Ha oído hablar bien de los héroes, así que les ha contratado por una generosa cantidad (100 lunas por héroe). El grupo deberá proteger el almacén día y noche durante al menos una semana, impidiendo cualquier intento de robo.

Es un trabajo fácil, aunque aburrido: durante el primer día los héroes solo tienen que ahuyentar a algunos mendigos que piden sobras de comida y vigilar a Valso mientras se dedica a sus negocios. Luego, por la noche, el gordo mercader se marcha a casa.

—Os dejo al cargo del almacén —gruñe Valso—. No os quedéis dormidos y vigilad bien mis posesiones, en concreto el grano. Los sacos, los diez que quedan, están amontonados en el cuarto de atrás. No me fío de vosotros, como no me fío de nadie que no sea yo mismo, así que la he cerrado con llave. Hay una rejilla en la puerta del cuarto, así que podréis vigilar el grano sin caer en la tentación. Volveré mañana por la mañana, ¡y quiero que cada grano de trigo esté justo donde lo he dejado!

Termina la frase agitando un amenazador dedo ante vuestras narices, y después se marcha.

El almacén es un edificio de dos plantas, de 24 x 24 pasos si quieres plasmarlo sobre la mesa, y hecho básicamente de madera. Tiene una puerta principal (de 4 pasos de anchura, para permitir la entrada de carros), que se puede cerrar desde dentro con tranco. Las dos plantas tienen espacios abiertos, ocupados por mercancías de diversos tipos (sobre todo cerámica). En la planta baja hay dos cuartos pequeños: uno, cerca de la puerta principal, es el cuarto de Valso, donde lleva a cabo sus negocios, mientras que el otro es el cuarto trasero donde guarda sus mercancías más valiosas (en estos momentos, el grano). Ambas puertas están cerradas con llave. Si surge la necesidad, se puede echar abajo la

puerta (Dureza 8) o forzarla con una tirada de Forzar Cerraduras.

La planta superior está repleta de mercancías menos valiosas pero mucho más voluminosas. Considera que toda esa zona es Terreno difícil, a excepción de algunos pasillos de un paso de anchura y algunas zonas despejadas de 4 x 4 pasos. Las pilas de mercancías suelen tener unos tres metros de altura (de manera que se pueden escalar sin demasiados problemas).

Una visita nocturna. Todo está tranquilo y aburrido. Los héroes pueden revisar la planta baja, comer algo, jugar un poco o realizar actividades similares. Si el Director de Juego quiere mantenerlos alerta, puede improvisar un par de falsas alarmas o algún tipo de distracción menor (como encontrar una botella de vino bueno entre toda la mercancía). Luego, durante la Hora de los Ladrones, en el momento más oscuro de la noche, ocurrirá algo de verdad. Pide a los héroes que hagan una tirada de Notar. En caso de éxito, oyen algún ruido en la planta de arriba. Allí hay una banda de ladrones, miembros del Gremio, que han venido a robar el grano. Como el almacén no tiene ventanas, han entrado por el tejado, y están quitando las tejas para colarse dentro. Si los héroes reaccionan con rapidez, llegarán a la planta superior cuando los ladrones acaben de entrar, intentando esconderse entre las mercancías para emboscar al grupo.

Si todos los héroes fallan su tirada de Notar, los ladrones bajan sigilosa-

mente hasta la planta baja y atacan al grupo por sorpresa.

Los ladrones no son héroes e intentarán escapar cuando la mitad de ellos sean abatidos. Si los personajes interrogan a un prisionero, este confesará ser miembro del Gremio de Ladrones (y de paso intentará intimidar a los héroes para que le liberen para librarse de la venganza del Gremio). También dirá que este es su primer intento de robar el almacén, y que los miembros de la banda no son responsables de los robos cometidos en noches anteriores.

(E) Ladrones de grano (1 por héroe +1)

¡MALDITOS LADRONZUELOS!

Tras dar buena cuenta de los ladrones, los héroes podrían pensar que su trabajo ha terminado y relajarse un poco. Pero nada más lejos de la realidad. Cuando cualquiera de ellos vaya a echar un nuevo vistazo a los sacos de grano, se llevará una desagradable sorpresa. ¡Los sacos están vacíos y tirados en el suelo de la habitación!

La puerta está cerrada con llave por fuera, tal y como la dejó Valso. El misterioso robo ha ocurrido mientras el grupo estaba ocupado luchando con los ladrones de grano. Si los héroes quieren averiguar algo más, no tienen otra opción que forzar la puerta (como se describe más arriba) y examinar la escena del crimen.

Una vez en el interior, descubrirán que los sacos han sido desgarrados por alguna criatura con dienteillos afilados, y que su precioso



contenido ha desaparecido por completo. Una tirada de Rastrear (a +2) identificará los pequeños excrementos y huellas que hay cerca de los sacos como producidos por ratas. Esto no es algo normal: no hay roedor capaz de devorar tal cantidad de grano en tan poco tiempo, y menos aún dejando tan pocos restos. Las criaturas han venido sin duda de debajo de tierra: los tablones de madera que forman el suelo están podridos y, si los héroes los levantan, encontrarán un viejo acceso a las Alcantarillas. La reja que lo protege es demasiado pequeña como para permitir que pase un hombre, pero no hay duda de que los ladrones de grano han entrado por ahí.

Levantar la reja no cuesta nada, y revela una especie de pozo que desciende hacia las hediondas tinieblas.

Si los héroes quieren averiguar qué ha pasado de verdad, deberán adentrarse en ellas.

EN LA OSCURIDAD

El pozo conduce directamente a una red de túneles que forman parte de las Alcantarillas de Jalizar. El lugar estará en Oscuridad total, aunque los héroes pueden encontrar linternas en el almacén. Los misteriosos ladrones han dejado un rastro: un reguero de granos de trigo que los personajes pueden seguir sin problemas.

La reja metálica y el acechador. El rastro de granos avanza por un gran túnel dividido por un río de agua negra que avanza por el centro. Por suerte, hay una pasarela elevada a un lado del túnel que el grupo puede usar para evitar mojarse.

Tras diez minutos caminando, el túnel queda bloqueado por una gran reja metálica. El agua

fluye a través de ella, y al otro lado se puede apreciar que la pasarela también continúa.

Veis una escena de lo más peculiar al otro lado de la reja. Una larga fila de ratas, perfectamente ordenadas como si fuera un ejército de soldados, avanza por el túnel. Algunas van a cuatro patas, otras a dos, pero todas ellas llevan a cuestas pequeños saquitos llenos de grano. ¡Habéis encontrado a vuestros ladrones! Las extrañas criaturas desaparecen rápidamente por el oscuro pasaje que hay al otro lado.

Si el grupo quiere seguir a las ratas tiene dos opciones: pueden intentar forzar la reja metálica o pueden avanzar por un pasaje lateral que hay cerca, con la esperanza de que les permita salvar el obstáculo.

Forzar la reja. Se puede llevar a cabo con una tirada de Fuerza (-4) que puede ser cooperativa. Tener una herramienta apropiada, como una palanca, da una bonificación +2 a la tirada de Fuerza. Los héroes pueden intentarlo más de una vez, pero cada héroe que saque 1 o menos en la tirada de Fuerza perderá un nivel de Fatiga (que desaparecerá al principio de la escena “Un plan maligno”).

El acechador en el pasaje lateral. El pasaje lateral es estrecho y hediondo, y parece que no tiene mucho uso. Del techo cuelgan grandes telarañas. El motivo: el pasaje conduce hasta el nido de una peligrosa criatura, una araña de las alcantarillas, y de sus hambrientas crías.

El pasaje termina en una habitación plagada de huesos. En una esquina yace un cuerpo humano medio devorado y ennegrecido por el tiempo, rodeado por los cascarones de varios huevos de gran tamaño. Una abertura al otro extremo de la sala sirve como vía de salida de este lugar.

Cuando los héroes entren en la sala, el acechador y su familia atacarán. Las bestias están col-

gando del techo y caerán directamente sobre los héroes. A menos que los jugadores digan explícitamente que sus héroes miran hacia el techo, las criaturas obtendrán la Ventaja contra ellos. La sala mide 8 x 8 pasos, con dos aberturas de un paso en dos paredes opuestas.

Si los héroes acaban con los monstruos podrán examinar el cadáver. Se trataba de un desgraciado limpiador de alcantarillas de origen tumulario. Aún tiene una cuerda de siete metros de longitud, una daga de bronce y un amuleto de los ancestros colgando del cuello (un hueso de dedo con una runa grabada). Identificar el clan (los Caballos Muertos) a partir de la runa y devolver el amuleto a su familia podría suponer otra interesante aventura.

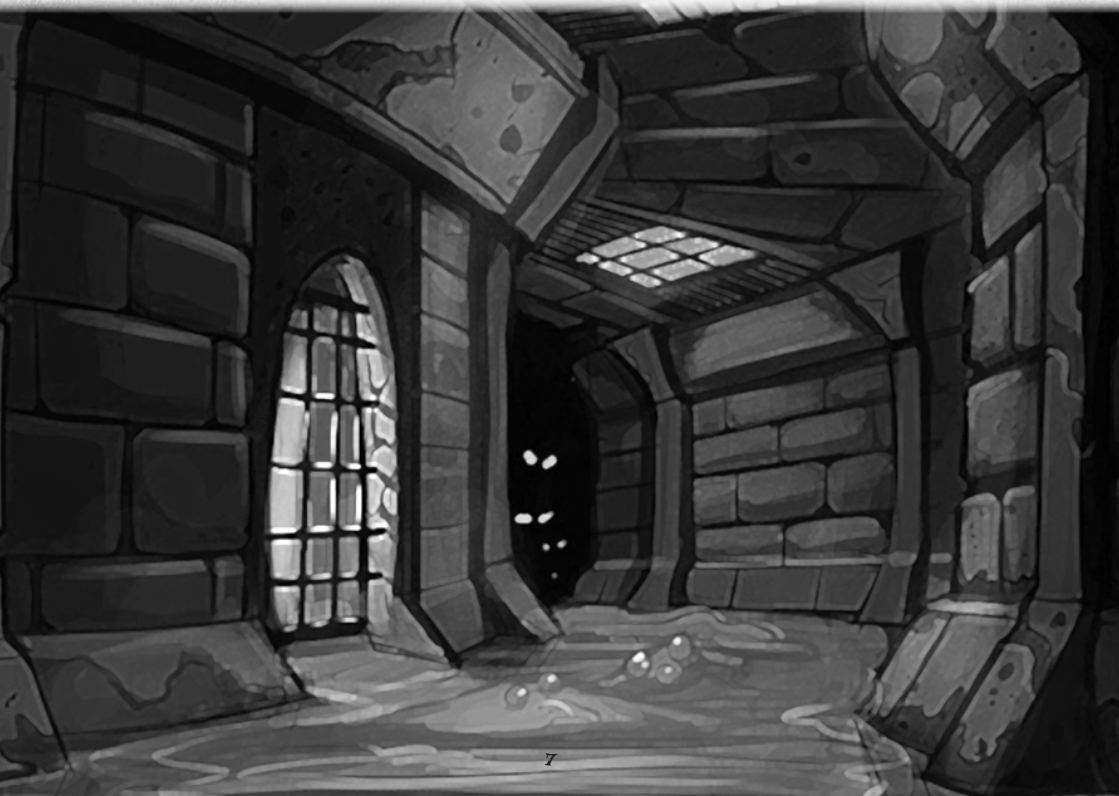
La abertura llevará de nuevo a los héroes hasta el túnel principal, dejando atrás la reja.

(S) El acechador (1). Usar características de araña de las alcantarillas. Es un secuaz.

(E) Crías del acechador (1 por cada 2 héroes). Usar características de araña de las alcantarillas, reduciendo el tamaño a 0 y Pelear a d6.

Una rata muy peculiar y el pasillo de las trampas. El reguero de granos continúa un poco más por el túnel y luego gira a la derecha, hacia un pasillo con una abertura al otro extremo. El pasillo está vacío, a excepción de una rata que yace tumbada en el centro. Cuando los héroes se encuentren en la entrada del pasillo, la rata se levantará sobre sus patas delanteras, revelando una calva en su pelaje del lomo, y les hablará con voz humana.

—¡Ah! ¡Queridos amigos, es un placer conocerlos! Disculpad que no me acerque a saludaros como me-receríais, pero veréis, tengo un pequeño problema...



EL REY DE LAS RATAS

*El Rey de las Ratas es una criatura poderosa descrita en detalle en **Jalizar, City of Thieves**. En esta aventura no son necesarias sus características, ya que la presencia de la varita de hueso en la ciudad le ha privado temporalmente de la mayor parte de sus poderes (y esa es la auténtica razón de su investigación).*

Maldición de Sangre. Si los héroes juran por su sangre liberar al Rey de las Ratas y no cumplen su palabra, atraerán sobre sí una maldición. Cada personaje deberá hacer una tirada de Espíritu (a -4). En caso de fallo, perderán de inmediato un beni, si les queda alguno. Luego, al final de la aventura, sufrirán una extraña fiebre y ganarán la desventaja Anémico. Este mal solo puede curarlo el propio Rey de las Ratas, después de que hayan expiado su culpa con él.

Una rata en el hombro. Un personaje que lleve al hombro al Rey de las Ratas obtiene un beni adicional, llamado el Beni de las Ratas, que puede compartir con sus compañeros como si tuviera la ventaja Vínculo. El beni además otorga un +2 a una tirada de Aguante o al repetir una tirada de un rasgo basado en Agilidad. Además, el Rey de las Ratas tiene la ventaja Ayudante, que puede usar con Notar a d10. Cuando va encaramado en el hombro, el Rey solo puede ser alcanzado mediante un Ataque apuntado (-4, Dureza 3). Si muere, el Rey de las Ratas se reencarnará en un nuevo cuerpo.

Entonces, la rata se gira con un movimiento casi humano y os muestra que tiene la cola pillada en una trampa para ratones.

La rata insolente. Esta es una de las criaturas legendarias de Jalizar, el Rey de las Ratas, un Rey de las Bestias (ver **Bestias y Bárbaros: Guía del DJ**, página 122, y también el destacado lateral de esta misma aventura). Él gobierna a todas las ratas de Jalizar, y como recientemente sintió que alguien estaba manipulando a sus súbditos, acudió aquí a investigar. Pero Ocrolos, que ha luchado contra las ratas durante toda su vida, era consciente de su existencia, y le tendió una trampa al Rey. Es una simple trampa para ratones, pero está hecha con el colmillo de un felino, lo que hace que al Rey le resulte imposible escapar de ella. Los personajes pueden saber de la existencia del Rey de las Ratas con una tirada de Conocimiento (Arcano) a -4, una tirada de Conocimiento (Mitos y Leyendas) a -2 o una simple tirada de Conocimientos Generales si son jalizareños.

El Rey pedirá a los héroes que le liberen de la trampa; los humanos pueden tocar los huesos de felinos sin sufrir daño alguno. Está dispuesto a dar algo a cambio de esa sencilla tarea. En particular, conoce dos datos importantes con los que negociar: por un lado, que alguien está manipulando a sus súbditos, y que él está buscando al responsable (aunque esta información no es realmente relevante); y en segundo lugar, y más importante, sabe

Tabla del pasillo de las trampas

CARTA	DADO DE PELEAR	DAÑO	NOTAS
2	d10 + Dado salvaje	2d8	
3-5	d8	2d8	
6-8	d6	3d4	
9-10	d8	2d6	
J-Q	d6	2d6	Hoja triple, tres ataques.
K-As	d8	2d10	Guadaña que cae del techo, ataca con la Ventaja.
Comodín	¡No hay trampa!		

que el pasillo en el que se encuentra está lleno de trampas, y también sabe dónde están y cómo desactivarlas.

El pasillo de las trampas. Este lugar formaba parte del sistema de defensa de la guarida de un antiguo maestro ladrón de Jalizar, Tippick Tresdedos (el Rey le conoció y sabe un par de anécdotas de lo más procaces que podría compartir), y está plagado de trampas en forma de afiladas hojas ocultas en el suelo que pueden acabar con la vida de un hombre. El pasillo mide 15 pasos de longitud, y cada asalto que un héroe avance por él, debe robar una carta del Mazo de Acción y consultar la tabla de la página anterior.

Fíjate también en el color de la carta: si es roja, la trampa puede detectarse y evitarse con una tirada de Notar, pero si es negra la tirada para hacerlo tiene un -2. Eso siempre que los personajes avancen con cautela (a la mitad de su Paso). Si se mueven a su Paso normal, sufrirán un -2 adicional a sus tiradas de Notar, y no tendrán siquiera derecho a tirada si lo atraviesan corriendo. En este caso, roba dos cartas para el personaje y aplica ambas.

El Rey de las Ratas conoce la localización de todas las trampas, y puede dar un +4 a la tirada de Notar. También sabe cómo se desactivan las trampas, pero solo revelará esa información si el grupo jura por su sangre (un juramento sagrado, como se explica en el resaltado de la página anterior) que le liberará. En ese caso, señalará una pequeña piedra de color diferente a las demás en una de las paredes del pasillo. Al presionarla, todas las trampas quedarán desactivadas. La piedra puede presionarse con algún Poder como *telequinesis* o mediante un proyectil. Está a 15 pasos de distancia y es bastante pequeña (Ataque apuntado a -4). Una tirada de daño de 6 o más basta para presionarla.

Si los héroes liberan al Rey de las Ratas, este, tras darles las gracias con una reverencia, desaparecerá en la oscuridad (aunque reaparecerá más adelante). Si le dejan a su propia suerte, se limitará a mirar fijamente a los héroes. Si el grupo había jurado liberarle y luego le deja atrapado, sufrirán los efectos de la Maldición de Sangre (ver resaltado de la página anterior).

Una vez que el grupo haya logrado superar el pasillo de las trampas, pueden continuar con la siguiente escena.

UN PLAN MALIGNO

Tras dejar atrás el pasillo de las trampas, los héroes estarán muy cerca de su objetivo. Pronto escucharán una voz procedente de un túnel cercano, y luego una tenue luz que guía sus pasos hasta una estancia subterránea. Atisbando desde la arcada de entrada, descubrirán la siguiente escena.

En una gran sala, bajo el humo de las antorchas, podéis ver una gran pila de cereales, donde cada grano resplandece como si fuera oro. No muy lejos, un hombre ataviado con ricos ropajes que ahora parecen sucios y maltrechos se afana removiendo un caldero lleno de algún tipo de líquido. La sala está llena de ratas y ratones de todos los tipos y tamaños, que observan la escena con mucha atención. Algunas están incluso encaramadas en los hombros del hombre, que les da golpecitos cariñosos.

—Buen trabajo, mis pequeñas amigas, buen trabajo —dice—. Me pasé toda la vida luchando contra vosotras, pero jamás me imaginé lo útiles que podríais llegar a ser. ¡Y ahora, todas al baño, rápido!

El viejo se saca una extraña varita de una manga y señala con ella a los animales. Os daís cuenta de que la punta de la varita está tallada como si fuera la cabeza de una rata. Como encantadas por ese extraño artefacto, una tras

otra las ratas se zambullen en el caldero y luego, al salir chorreando, se revuelcan sobre la pila de grano, contaminándolo.

—¡Vamos, vamos, tenéis que impregnar hasta el último grano con veneno! —dice el hombre.

Justo entonces, un pequeño ratón se encarama a su hombro y parece susurrarle algo al oído.

—Vaya, ¿pero qué tenemos aquí? ¿Invitados? —dice el viejo—. ¡Entrad, entrad, no seáis tímidos!

El ratoncito ha visto a los héroes y ha avisado



a su señor. Los héroes no tienen otra opción que entrar, aunque algún personaje de mente rápida (pero no más de uno en todo el grupo) podría quedarse oculto entre las sombras con una tirada de Sigilo (a -4). Si intentan atacar de inmediato, cuando pasen por encima de la trampa (ver más adelante), el anciano la abrirá de inmediato.

Cuando los héroes se acerquen más a la escena podrán ver mejor al extraño individuo. Cualquier personaje que haya estado en la Ciudad de los Ladrones en las últimas dos semanas conocerá la siguiente información.

¡Ahora reconocéis a ese hombre! Es Orolas, el agrónomo de Lord Talum, la casa de mercaderes que posee los campos de grano de Jalizar. El señor de la casa le usó como chivo expiatorio para la hambruna, aduciendo que era culpa suya que los campos no dieran cosecha alguna este año. Fue expulsado de la ciudad hace dos semanas, lapidado y cubierto de mugre.

Orolas verá que los héroes le han reconocido, y seguirá hablando con una sonrisa perversa.

—Sí, soy Orolas, el agrónomo. Y he vuelto para vengarme. El mercader Valso, vuestro patrón, no es el único que se dedica a acumular grano durante la hambruna. Lord Talum, mi antiguo señor, hizo lo mismo tras echarme a los pies de la turba. Tiene un granero subterráneo bajo su mansión que ahora mismo está lleno de cereal. Está esperando a que los precios se disparen aún más antes de ponerlo en el mercado. Pero les voy a gastar una pequeña broma: he envenenado el grano de Valso con un preparado letal que conozco de mis días como agrónomo, y luego mis amiguitos y yo nos colaremos en el granero de Talum y lo mezclaremos con el resto de cereales. ¿Qué creéis que ocurrirá cuando la gente se lo coma? Morirán... ¡todos morirán! ¡Y Jalizar me recordará por toda la eternidad!

Termina su discurso con una horrenda carcajada.

Ese debería ser el momento de los héroes para actuar, pero antes de que puedan hacer nada, el loco seguirá hablando.

—¿Creeís que podéis detenerme? ¡Pues os equívocáis!

Con un movimiento rápido, el hombre baja una palanca que hay oculta bajo el caldero, ¡y entonces el suelo se abre bajo vuestros pies!

Las últimas palabras que escucháis son “¡Adiós, amigos míos!”

EN EL POZO

Los héroes, a excepción de cualquier personaje que se mantuviera oculto en las sombras, caerán a un pozo. Tiene 7 metros de profundidad, pero por suerte el fondo está medio sumergido en agua y lleno de basura y desechos, lo que les ofrecerá una caída mu-llida. Los héroes tienen derecho a una tirada de Agilidad para evitar daños, aunque si la fallan sufrirán 2d6 de daño.

El pozo se cierra automáticamente sobre sus cabezas. ¿Cómo van a salir de aquí? Pero ese no es su problema más acuciante. El auténtico problema es que no están solos.

Escucháis unos gruñidos sordos y unos siseos procedentes de una pila de basura, y de pronto algo surge de ella. Es una de las criaturas más monstruosas que habéis visto en vuestras aventuras: una rata gigante, del tamaño de un caballo, con dos cabezas, que os mira con una expresión de hambre voraz. ¡No podéis imaginaros las obs-cenas mutaciones que pueden haber provocado el nacimiento de una criatura así!

Los héroes están en un pozo redondo, de 6 pasos de diámetro. Está medio lleno de agua, de manera que se considera Terreno difícil. Coloca hasta tres pilas de basura pequeñas (PBP) por todo el pozo, que son bastante só-

lidas y se pueden usar como terreno normal. Consulta *Jalizar, City of Thieves* para más usos de las pilas de basura.

El monstruo empieza el combate subido a una de las pilas de basura.

(C) Rata de dos cabezas (1)

MIENTRAS TANTO, FUERA DEL POZO...

Si alguno de los héroes se ha quedado oculto, será testigo de la siguiente escena. Las ratas, siguiendo órdenes de Ocrolos, recogen sus pequeños saquitos y los llenan con grano envenenado. Luego, en una ordenada fila, siguen a su señor y salen por un oscuro pasillo en dirección al granero subterráneo de la Casa Talum.

El personaje puede atacar al señor de las ratas si lo desea, pero al estar solo contra tantos oponentes (ver la escena “Granos de muerte”), sería presa fácil para ellos. A discreción del DJ, si el personaje ataca ahora, Ocrolos podría usar sus poderes y la ayuda de las ratas para arrojar al inoportuno personaje al pozo junto con sus amigos. Lo mejor que puede hacer es esperar a que Ocrolos se marche y liberar a sus amigos del pozo (ver más abajo).

ESCAPATORIA

Una vez hayan matado al monstruo, los héroes deberán escapar del pozo. Hay básicamente tres maneras de hacerlo.

En primer lugar, si antes han ayudado al Rey de las Ratas, la criatura aparecerá ahora y usará su peso para activar la palanca, abriendo la trampilla. En ese caso, a los héroes les bastará con una tirada de Trepas para salir.

En segundo lugar, si un personaje ha logrado esquivar el pozo puede abrir él mismo la

trampilla (aunque hace falta una tirada de Trepas, como en la primera opción). Nótese que si los héroes ayudaron al Rey de las Ratas, este hará acto de presencia tal y como se ha descrito más arriba.

En tercer lugar, si no tienen a un amigo fuera y no cuentan con la ayuda del Rey, deberán escalar las paredes lisas del pozo (-4 a la tirada de Trepas) y luego forzar la trampilla (Dureza 10, si sacan un 1 en el dado de Pelear, sea cual sea el resultado del Dado Salvaje, caerán al fondo del pozo a causa de su incómoda posición).

Una vez libres, si el Rey de las Ratas les ha ayudado, se encaramará de un intrépido salto al hombro de uno de los héroes (elige al que tenga más Carisma) y dirá:

—He oído las palabras de ese loco. Debemos detenerle, ¡o causará la destrucción tanto de vuestro pueblo como del mío! ¡Adelante, mis valientes! ¡Tenemos una misión que cumplir! —añadirá, agitando su pata como si fuera un condottiero en miniatura.

El Rey de las Ratas se mantendrá en el hombro del héroe hasta el final de la aventura. Consulta el resaltado de la página 8 para ver los efectos que esto genera.

GRANOS DE MUERTE

Seguir las huellas de la horda de ratas y su extraño señor no es difícil. Las criaturas van dejando un rastro evidente y el Rey, si está presente, puede seguirlos por el olfato.

Al final, los héroes llegarán al pie de un tramo de escaleras que ascienden. Si el Rey de las Ratas está con ellos, susurrará:

—Esta es la entrada secreta al granero de la Casa Talum. Debemos ser cautelosos.

El granero está formado por una sala muy grande sumida en sombras. Contiene varios silos de dos pasos de profundidad y 4 x 8 pasos de lado, en su mayoría vacíos, que rodean un silo central de 8 x 8, donde se almacena el cereal en una enorme pila. Los silos están separados entre sí por pasillos de 2 pasos de anchura, y hay algunos tabloncillos de madera (de un paso de ancho y tres de largo) que permiten cruzar algunos de los silos más pequeños. El techo lo sostienen algunas columnas grandes (1 x 1 paso). Las condiciones de iluminación en la sala son de Oscuridad, y además por todas partes se oyen ruiditos de animales corriendo. Los héroes entrarán en el granero por una puerta oculta en la pared suroeste, mientras que la entrada principal, que conduce a las estancias superiores de la Casa Talum, está en el centro de la pared norte.

No hay ni rastro del agrónomo; el demente, junto con su ejército de ratas, avanza directamente hacia el silo central, moviéndose en las sombras. Espera poder envenenarlo sin llamar la atención, para luego marcharse y esperar a que su horrendo plan dé su fruto.

Habida cuenta del valor actual de los cereales, el granero está fuertemente protegido por soldados, los famosos Halcones de Talum. Hay tres parejas de guardias con linternas que patrullan el granero. Cada asalto que pasen los héroes en el granero, roba una carta del Mazo de Acción. Si es un trébol, significa que una pareja de guardias aparece a 6+1d6 pasos de los personajes. Usa las reglas habituales de Sigilo para determinar si los personajes son descubiertos. Los centinelas están Inactivos en un primer momento.

Si los héroes son descubiertos, los guardias primero les darán en alto, luego darán la alarma y solo después de eso harán frente a los intrusos. Una vez dada la alarma, llegarán al granero otros 2d4 guardias en los siguientes 2d4 asaltos.

Los héroes pueden intentar hablar con los guardias. Convencerlos de que su intención es salvar el grano, y no robarlo, requerirá una tirada de Persuadir (-2) o una buena interpretación. Con un éxito los guardias estarán dispuestos a escuchar a los héroes y bajar sus armas, mientras que con un aumento les convencerán del todo y echarán a correr directamente hacia el silo central. Solo con un fallo atacarán de inmediato al grupo.

Una vez los héroes lleven seis asaltos en el granero, tanto si han convencido a los guardias como si los han evitado, el agrónomo llegará al silo central y allí será descubierto por un par de guardias que empezarán a gritar, llamando la atención de todos. En este punto, todo el mundo acudirá corriendo al silo central.

EL DUELO FINAL

El agrónomo, su horrenda figura aún ataviada con harapos, y rodeado por su ejército de ratas, levanta un puño con expresión furiosa.

—¡Me habéis encontrado! Pero no importa. ¡Cumpliré igualmente mi venganza!

Entonces señala a las ratas con su varita de hueso. La mitad de ellas salta al silo de grano y empieza a mezclar su grano contaminado con el bueno, mientras que las demás gruñen y sisean, listas para defender a su señor. ¡Debéis detenerlas si queréis salvar el grano!

Esta es la batalla final del escenario. Los héroes deben detener al agrónomo y a sus ratas antes de que la mayor reserva de grano de Jallizar sea contaminada de forma irremediable. Las ratas de Orolas empiezan a 6 pasos del silo central de grano, que está rodeado por sus criaturas. Su táctica es simple: debe entretener al grupo y a los guardias para darle tiempo a sus ratas a envenenar el grano (ver más abajo). Durante la lucha, los guardias

de la Casa Talum funcionarán como aliados de los héroes, y estarán bajo el control de los jugadores.

Grano envenenado. Cada asalto que haya una horda de ratas en la pila central de grano (que se considera Terreno difícil), pueden hacer una tirada de Astucia. Por cada éxito y aumento, asigna un Contador de Veneno al grano. Cuando haya cinco Contadores o más en los cereales, significa que la mercancía está totalmente contaminada y hay que destruirla. En ese caso, al menos una parte del plan del agrónomo habrá funcionado. Cuando empiece la batalla, si los héroes han tardado más de seis asaltos en llegar al centro del granero, este empezará con un Contador de Veneno porque el agrónomo ya habrá emprendido su pérvida labor.

(C) Orolas el agrónomo (1)

(E) Hordas de ratas (1 por cada 2 héroes, más 1 por cada 3 guardias)

(E) Guardias de la Casa Talum (6)

TERRENO Y SITUACIÓN

- **Carro:** Cerca de los silos hay un carro (de 2 x 2 pasos). Es pequeño pero cuenta con unas ruedas grandes y robustas, ¡ideales para aplastar una horda de ratas! Mover el carro requiere una tirada de Fuerza (-2), que puede ser cooperativa. Cada éxito y aumento permite al usuario mover el carro 2 pasos en una dirección a su elección. Si el carro pasa sobre una horda de ratas, la convierte en una pulpa sanguinolenta, causándole 2d8 de daño.

- **Tablones de madera:** Las armas no son muy efectivas contra las hordas, pero uno de los tablones usados como pasarelas podrían servir para aplastarlas. Se las considera armas improvisadas, pero causan daño Fue+d6 y hacen falta las dos manos para usarlas.

• **Vasijas de aceite:** Además del grano, hay otros productos valiosos almacenados en el granero. Entre ellos hay varias grandes vasijas de loza llenas de precioso aceite que ha sido importado de tierras del sur. Se puede derramar el aceite en el suelo rompiendo la vasija (Dureza 5) o simplemente derribándola. Esto creará una plantilla de área grande de Terreno difícil. Si se prende con una antorcha, causará daño 1d10 y además se considerará a la víctima muy inflamable. Hay al menos tres vasijas de aceite en la escena del combate.

DESENLACE

El siguiente texto asume que el Rey de las Ratas está con el grupo cuando Orolas por fin es derrotado.

El agrónomo loco se desploma, mientras su misteriosa varita rueda por el suelo. Antes de que puedas hacer nada, el Rey de las Ratas baja de un salto de tu hombro y la coge con los dientes, triturándola. Oís un grito lejano lleno de furia, mientras la horda de ratas, ahora sin un dueño que la comande, se desperdiga y huye. El último en desaparecer es el propio Rey. No estáis seguros, pero diríais que os guiña un ojo antes de perderse en la oscuridad.

Entonces oís unas voces furiosas y el traqueteo de las armas, y pronto toda una compañía de soldados de los Talum irrumpe en el granero.

Parece que la noche aún no ha terminado para vosotros.

A menos que los jugadores declaren inmediatamente que intentan escapar, los héroes se verán rápidamente rodeados por los guardias de la Casa Talum. Luchar en este caso no es una opción. Algunos minutos después aparecerá Lord Perikles en persona, señor de la Casa, que ha bajado a ver qué ha ocurrido en el granero. Los héroes tendrán entonces

su oportunidad de hablar y justificar su allanamiento.

Si sus explicaciones son convincentes, Lord Talum aceptará liberarlos, y tendrá la gentileza de hacerles entrega de algunos sacos de grano para reemplazar los que le fueron robados a Maese Valso.

Si los héroes son lo bastante osados como para pedir una recompensa, el noble sonreirá y aceptará entregarles mil lunas. En realidad el dinero sirve más bien para pagar su silencio: nadie debe saber del grano escondido antes de que la Casa Talum decida venderlo, o de lo contrario habrá disturbios y la gente querrá robar la comida. En este caso, es posible incluso que Lord Talum vuelva a recurrir a ellos en el futuro para alguna misión delicada.

Sin embargo, si el grupo acepta el dinero y luego filtra la información sobre el grano, se ganarán un poderoso enemigo: Lord Perikles tiene una sombra muy alargada.

Si Orolas ha logrado comtaminar el grano (con cinco o más Contadores de Veneno en la pila principal), Lord Talum no estará de muy buen humor: cualquier tirada de Persuadir con él tendrá una penalización de -2 y además no habrá ninguna recompensa monetaria. Los héroes tendrán suerte si son expulsados de palacio sin una buena paliza. En ese caso, también les quedará el problema de explicar los sacos desaparecidos a Valso el Mercader.

Los héroes más altruistas también podrían intentar chantajear a Lord Talum: si acepta donar una parte del grano a los pobres, ellos guardarán silencio sobre la detestable conducta de su Casa, que está acumulando grano en tiempos de hambruna. Pero este juego es muy peligroso: es posible que logren convencer a Lord Perikles para que siga ese curso de

acción, pero en ese caso tampoco habrá ninguna recompensa, si bien en privado alabará su osadía. El primer jugador que proponga esta opción debería ser recompensado con un beni al principio de la siguiente aventura.

CRIATURAS Y PNJs

ARAÑA DE LAS ALCANTARILLAS

Las arañas de las alcantarillas viven en los túneles más oscuros de las Ciudad de los Ladrones y son depredadores violentos. Marrones y peludas, carecen de la capacidad de sus hermanos de la superficie para generar telarañas, pero compensan esa carencia con unas garras afiladísimas y una picadura aterradora.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6

Habilidades: Notar d8, Pelear d8, Sigilo d10, Trepas d12+2.

Paso: 8; Parada: 6; Dureza: 7

Habilidades especiales

• **Picadura:** Fue+d8.

• **Garras:** Fue+d4.

• **Morador de las tinieblas:** Las arañas de las alcantarillas ven perfectamente en condiciones de penumbra, oscuridad y oscuridad total.

• **Monstruosidad de ocho patas:** Las arañas de las alcantarillas tienen ocho patas como todos los arácnidos, pero por suerte en combate solo usan las dos delanteras. Pueden hacer dos ataques de Pelear con sus garras cada asalto sin sufrir penalización. En el caso de que ambos ataques alcancen al mismo objetivo en el mismo asalto, la víctima sufre un tercer ataque gratuito de picadura, realizado con un -2.

• **Tamaño +2:** Las arañas de las alcantarillas son más grandes que un hombre.

• **Trepamuros:** Pueden caminar sobre superficies verticales a Paso 8.

HORDA DE RATAS

Las hordas se tratan como una única criatura. Las hordas cubren un área igual a una plantilla de área grande y cada asalto atacan a todos los que se encuentran en ella. Cuando una horda es herida, su tamaño se reduce al tamaño de una plantilla de área mediana (ver la habilidad especial "División" para las hordas de menor tamaño). Otro impacto la reduce a una plantilla de área pequeña, y un tercer impacto la dispersa definitivamente.

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

Habilidades: Notar d6.

Paso: 8; Parada: 4; Dureza: 6

Habilidades especiales

• **Mordiscos:** Una horda de ratas inflige cientos de pequeños arañazos a sus víctimas, alcanzándolas automáticamente y causando 2d4 daño a todos los que estén dentro de la plantilla. El daño se aplica a la localización menos protegida del objetivo (las víctimas con armadura completamente sellada son inmunes).

• **División:** Esta horda es lo bastante astuta como para dividirse en dos partes más pequeñas (plantillas de área pequeña) si sus adversarios se separan. La Dureza de estas hordas más pequeñas se reduce en -2 (a 4 cada una) y su Agilidad también se reduce en un dado.

• **Horda:** Parada +2; como la horda está formada por docenas de criaturas, las armas cortantes y perforantes no hacen ningún daño. Los efectos de área funcionan con normalidad.

LADRÓN DE GRANO

Un ladrón de bajo rango de Jalizar, poco más que un rufián. Espera llenarse los bolsillos con el grano de Maese Valso.

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

SOBRE LA VARITA DE HUESO

Este maléfico artefacto es demasiado poderoso y peligroso para que caiga en manos de los personajes jugadores. Si el Rey de las Ratas no logra destruirlo, hay varias formas para que el DJ puede librarse de un objeto con potencial para desequilibrar la partida: lo más fácil sería hacer que a los dos días la varita se desmoronara convirtiéndose en polvo, aunque otra opción sería hacer que el barquero encapuchado mandara a alguien a buscarla, lo que podría acabar generando otra ventura.

Habilidades: Callejear d6, Forzar Cerraduras d4, Intimidar d4, Lanzar d6, Notar d4, Pelear d6, Sigilo d6, Tregar d6.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 6 (1)

Equipo: Espada corta de bronce (Fue+d6) o palanca de bronce (Fue+d6, PA 1, +2 a daño para forzar puertas), daga de bronce (Fue+d4, alcance: 3/6/12), jubón de cuero ligero (+1), capa corta remendada; uno de ellos lleva una Linterna de Ladrón con suficiente aceite para toda la aventura (ver resaltado en la página siguiente).



OCROLAS EL AGRÓNOMO

Este hombre de carácter afable viajó hacia el norte desde Sirantia hace más de treinta años, y durante tres generaciones sirvió lealmente a los señores de la Casa Talum como agrónomo. Siempre se las arregló para hacer que los campos de grano de la casa fueran seguros y productivos, pero no pudo hacer nada ante las lluvias torrenciales. Lord Perikles Talum le responsabilizó de la hambruna delante de todos los jalizareños, e hizo que le expulsaran de la ciudad. Ahora Ocrolos es apenas un cascarón vacío alimentado por el odio y la furia que siente contra la familia Talum y contra todo Jalizar. El regalo del barquero, la varita de hueso, no ha hecho más que potenciar esos sentimientos.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8

Habilidades: Conocimiento (agricultura) d8, Notar d8, Pelear d8, Provocar d8, Sigilo d8.

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 6

Ventajas: Envenenador (solo preparados que acaben con alimañas; 6 puntos de poder), Reflejos de Combate, Temple.

Desventajas: Sanguinario.

Equipo: Varita de hueso (Fue+d4, ver notas), ropajes sucios, capa negra harapienta.

Habilidades especiales

- **Varita de hueso:** Este extraño artefacto está hecho a partir de un único hueso extraído de alguna criatura olvidada. Su extremo, con forma de cabeza de rata, parece desprender un extraño fulgor por los ojos. El portador puede usar el poder *amistad animal* a voluntad, limitado únicamente a las ratas, y con un alcance que abarca toda la Ciudad de los Ladrones. Puede controlar un número de hordas de ratas igual a la mitad de su dado de Espíritu. Además, la varita le otorga 20 puntos de poder y los siguientes poderes: *barrera* (las ratas crean una barrera de carne), *proyector* (una rata rabiosa se lanza sobre el objetivo y le muerde de forma salvaje), *castigo* (aura verdosa que rodea la varita u horda de ratas enfebrecidas). Los poderes se lanzan usando la Astucia del portador.

- **Visión en la penumbra:** Por uno de los dones de la varita de hueso, y después de tanto tiempo pasado en las Alcantarillas, Ocrolos ignora las penalizaciones por penumbra u oscuridad.

- **Protección del Barquero Encapuchado:** Este maligno personaje que vaga por las afueras de la Ciudad de los Ladrones otorgó su protección al agrónomo, dándole una capacidad casi sobrenatural para esquivar los golpes. Ocrolos tiene el equivalente de la ventaja Héroe en Taparrabos.

- **Debilidad (varita de hueso):** La varita de hueso puede ser alcanzada mediante un Ataque apuntado (-4) y tiene Dureza 6. Si es destruida, el usuario pierde de inmediato to-

dos sus poderes así como la habilidad especial Protección del Barquero Encapuchado.



RATA DE DOS CABEZAS

Esta horrenda criatura es sin duda el resultado de algún tipo de mutación horrenda provocada por los oscuros poderes que moran en las Alcantarillas de la Ciudad de los Ladrones.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d12+1, Vigor d6

Habilidades: Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8.

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

Habilidades especiales

- **Mordisco:** Fue+d4.
- **Miedo:** Cualquier personaje que vea a la rata de dos cabezas por primera vez debe hacer una tirada de Miedo.
- **Tamaño +3:** La rata de dos cabezas es tan grande como un caballo.
- **Coletazo:** La criatura tiene una larga cola similar a una sogá, que puede usar para atacar a los oponentes que la rodean. Se considera un truco de Agilidad que afecta a todos los personajes en una plantilla de área mediana centrada sobre el monstruo.
- **Dos cabezas:** Este monstruo tiene dos cabezas independientes, así que puede realizar cualquier combinación de dos mordiscos o coletazos sin sufrir penalizaciones por acciones múltiples.

SOLDADO DE LA CASA TALUM

Un experimentado mercenario a las órdenes de la Casa Talum. Los soldados de las casas nobles lucen tabardo y sobrecapa con los colores de la Casa, para ser fácilmente reconocible en las habituales peleas que se producen en las calles de la Ciudad de los Ladrones. Los colores de la Casa Talum son el azul y el gris, y por lo general sus guardias lucen un halcón blasonado en su cota.

NUEVO OBJETO: LINTERNA DE LADRÓN

Una linterna con cuatro rendijas que se pueden cerrar para proyectar luz en una dirección específica. Estas linternas decoradas, importadas desde Lhobán, se usaban originalmente en rituales donde era importante la creación de complejas sombras. Los ladrones de Jalizar pronto encontraron un nuevo uso para los objetos, ya que pueden centrar su luz en una zona muy pequeña, como por ejemplo una cerradura en la que esté trabajando un ratero, sin revelar su posición.

En términos de juego, una Linterna de Ladrón puede crear un área de luz tan grande como una plantilla de área mediana, un único haz de luz grande (usa la plantilla de cono) o un pequeño punto de luz. Cualquier intento por detectar una Linterna de Ladrón en la oscuridad sufrirá un -2 a la tirada de Notar. Es un objeto raro que cuesta 100 lunas.

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

Habilidades: Cabalgar d4, Disparar d6, Intimidar d4, Lanzar d6, Notar d4, Pelear d8

Carisma: +1; **Paso:** 6; **Parada:** 6/7; **Dureza:** 7(2)

Ventajas: Reflejos de Combate.

Desventajas: Leal (Casa noble).

Equipo: Espada larga de hierro (Fue+d8), daga (Fue+d4, alcance: 3/6/12), armadura de bronce media (+2), escudo pequeño (+1 Parada), tabardo con emblema de la Casa, capa con los colores de la Casa.

Habilidades especiales:

- **Generosidad de la Casa Talum:** Esta Casa es famosa por sus habilidades políticas y por su riqueza. Los guardias de la Casa Talum siempre van pulcramente vestidos y no tienen problemas en pagar generosas propinas, lo que les abre muchas puertas. Todos tienen +1 a Carisma.