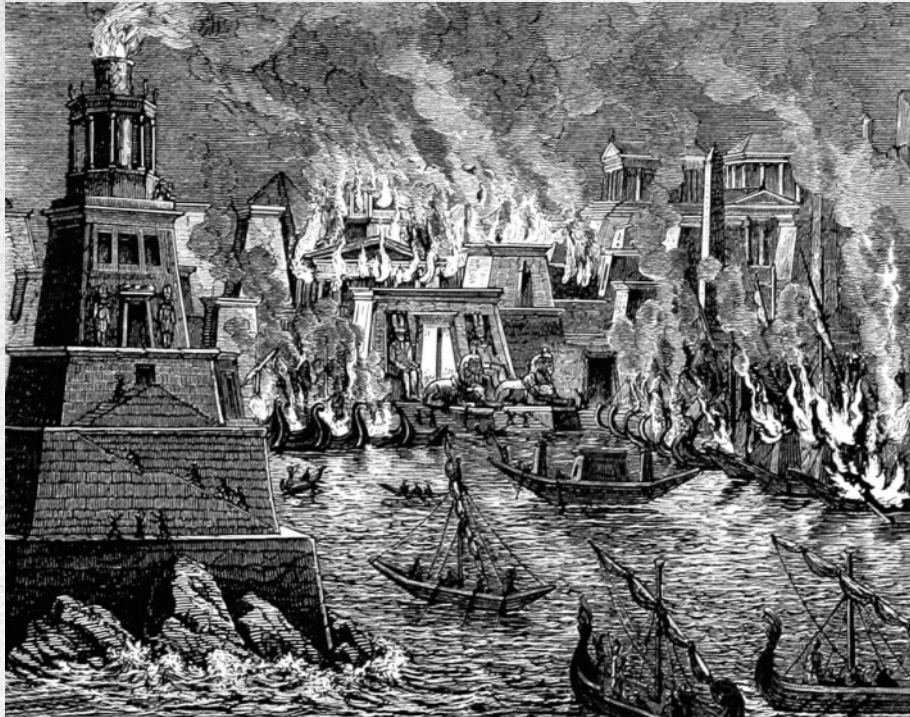


LOS FUEGOS DE SELKAROTH

Una aventura colaborativa de *Savage Worlds* para *Bestias y Bárbaros*,
para un grupo de 1-4 personajes Experimentados.



CRÉDITOS

Aquí está la lista de los valientes héroes que contribuyeron a la redacción de la aventura, en orden de aparición (o casi):

Umberto Pignatelli ha escrito: Antecedentes, Introducción y Epílogo.

Marco Beltramino ha escrito: Hacia los ojos de la serpiente.

Mauro Longo ha escrito: ¡Huída en la noche!

Maner Samuel ha escrito: El papel de los héroes.

Roberto Marcarini ha escrito: La marca de Hordan.

Davide Mana ha escrito: El principio del fin.

Andrea Corsi ha escrito: Un giro inesperado.

Alessandro Tucci ha escrito: Buen apocalipsis a todos.

Eugenio M. Lauro ha escrito: Hoy no es un buen día para morir y A mi señal, ira y fuego

Sebastiano De Angelis ha unido, revisado, editado y supervisado el texto.

E. de Andrés ha traducido, revisado y adaptado el texto al español.



CÓMO NACE ESTA AVENTURA

La aventura que estás a punto de leer nace una idea del mítico Umberto Pignatelli propuesta en el grupo de Facebook de Bestias y Bárbaros italiano. Apuntados varios voluntarios, el teclado pasaba de uno a otro cada dos días y todo el trabajo ha sido condensado en un único documento. ¡Afila las espadas, levanta las hachas y empieza a jugar!

PREPARATIVOS

Esta aventura está escrita para 4 personajes de rango Experimentado, pero se puede modificar fácilmente para personajes más avanzados. Basta con añadir un enemigo por rango de los aventureros por encima de Experimentado. Así que si el texto indica "1 mastín por héroe", y el grupo se compone de tres personajes de rango Veterano, se encontrarán con $3+1=4$ mastines.

REQUISITOS

La aventura tiene lugar en su mayoría al aire libre, por lo que los personajes con una buena puntuación en Notar y Sigilo tendrán oportunidad de destacar. En varios momentos de la historia se puede interactuar con diversos pnjs, por lo que pueden ser útiles habilidades tales como Callejear o Intimidar.

Dada la naturaleza "esotérica" de los problemas que los héroes deberán afrontar, algunos rangos en Conocimiento (Arcano), Conocimiento (Religión) o Conocimiento (Mitos y Leyendas) no vendrán mal.

Obviamente habrá combate, por lo que un par de guerreros aumentarán la esperanza de supervivencia del grupo. No obstante, aunque se recomiendan las habilidades anteriores, no son necesarias para completar con éxito la aventura.

ANTECEDENTES

Tricarnia central meridional. Las dos ciudadelas de Nal Selkor y Val Rakan han sido enemigas naturales durante siglos. Su odio deriva de antiguos males sufridos e infligidos por ambos bandos, ahora tan distantes en el tiempo que ya nadie recuerda su origen. Últimamente, la situación se ha precipitado: Lord Rakan ha establecido alianzas con otros príncipes y ha reunido a su alrededor un ejército considerable. Lord Selkor no podía hacer nada más que imitarlo, y entre los mercenarios contratados, también están nuestros héroes.

Hace unos días, los ejércitos rakanitas cruzaron la frontera: es la guerra.

Lord Selkor ha reunido a sus tropas y ha marchado a su encuentro. Sorprendentemente, no ha querido llevarse a los héroes con él.

"Tenéis una tarea más importante", os dijo. "Os confío la vida de mi hija, Ilkera, mientras sus hermanos y yo estamos en la batalla. Sé que con vosotros estará más segura que con todos los esclavos del palacio".

Es un buen juez de hombres este Lord Selkor, para ser tricarnio. Por lo tanto, miráis con melancolía como las huestes de soldados-esclavos salen por las puertas de la ciudadela, sin poder uniros a ellos.

INTRODUCCIÓN

La noticia llegó esta mañana, en las alas de un halcón mensajero. El ejército de Lord Selkor ha sido derrotado y no se sabe nada sobre el destino del Señor y de sus hijos, excepto que el ejército enemigo, sediento de sangre y botín, marcha hacia el sur, hacia Nal Selkor. Mañana por la mañana a más tardar estará aquí.

El dulce sonido del sitar se mezcla con el suave llanto de las sirvientas, que rodean a su dama, Ilkera.

Silenciosos y armados observáis la habitación, que se encuentra en el piso superior de la torre más alta del edificio. Desde el exterior se pueden escuchar

gritos y se puede oler el humo de los incendios, que impregna el aire claro de la noche.

"Mis fieles esclavos", exclama Ilkera, rechazando con irritación la copa llena de Loto que Oma, su gruesa niñera, intenta hacerla beber. En estos días habéis aprendido a conocerla, a la muchacha: Ilkera no buscará el olvido con las drogas, sino que se enfrentará a lo que le espera con la mente clara y la mirada orgullosa. Y no veis nada bueno en su futuro.

"Mis esclavos..." repite la princesa, molesta: "Ni siquiera esperaron a que los invasores llegaran para rebelarse y saquear. Mejor así, cuando ese perro de Rakan llegue, solo encontrará un montón de escombros esperándolo".

La muchacha se asoma al balcón. Intentáis detenerla, no es bueno que se exponga y alguien la vea, pero la princesa os rechaza con furia.

"¡Nadie puede evitar que vea cómo se quema mi reino!", exclama.

De hecho, los incendios son cada vez más numerosos. No solo entre los patios y edificios que conforman la ciudadela: incluso en la isla en medio del río Selka, que fluye a través de la ciudad, se observa un fuego verde pálido que sobresale entre las rocas del antiguo Cementerio de los Príncipes. ¿Quién querría saquear esas oscuras ruinas?

No sois los únicos en notarlo. "¡Oma!" La princesa grita de repente, señalando con el dedo a las extrañas llamas. "¡Ven a ver!"

La gorda mujer se apresura y ella también deja escapar una exclamación. "¡Madre de la Oscuridad! ¡Los fuegos de Selkaroth! ¡El momento ha llegado!"

Miráis a las dos mujeres inquisitivamente.

"Un antiguo poema se transmite en nuestra casa", explica la princesa, sin apartar los ojos de las llamas.

*"En la hora más oscura,
Cuando los fuegos de Selkaroth ardan como los ojos de la serpiente,
Envía una mano extranjera para llamar a Tu puerta.
Él te salvará, si pagas Su precio".*

"Nadie ha sabido a qué se refería", continúa la princesa. "Pero tal vez ahora lo entiendo".

Y se vuelve a miraros, sus guardias de países lejanos, con una pregunta silenciosa en sus ojos.

PRIMERA PARTE NAL SELKOR

HACIA LOS OJOS DE LA SERPIENTE

Después de un largo momento de escrutinio, la princesa continúa: "Tal vez mi padre sabía que iba a suceder o tal vez (os dice con una sonrisa amarga en los labios) tuvo suerte... De todos modos, aquí no me servís para nada. Tal vez podáis frenar el destino que me espera, pero por valientes que seáis, no podéis hacer nada contra todo un ejército. Os confío mi vida y el futuro de la familia Selkor: honrad mi confianza y seréis recompensados de la manera que os parezca más oportuna... Traicionadla y seréis condenados por toda la eternidad".

NOTA PARA EL DIRECTOR

En estos momentos los personajes tendrán probablemente varias preguntas que hacer, la Princesa Ilkera y Oma estarán encantadas de responder a todas las dudas de los héroes, pero mientras más tiempo pase, más los urgen a tomar una decisión.

Aquí tienes algo de información para responder a las preguntas de los héroes:

- *Selkaroth fue el príncipe fundador de la dinastía Selkor, del cual se sabe muy poco: algunas canciones lo describen como un gran guerrero, otras como un buen estratega, y otras como un astuto practicante de las artes oscuras.*

- *Los personajes no tienen idea de cuál es el precio que debe pagarse, pero sea lo que sea, la princesa está segura de que puede pagarse.*
- *La forma más rápida de llegar al antiguo Cementerio de los Príncipes es a través de la ciudad (ahora llena de combates e incendios).*
- *Quizás haya una ruta más segura: hace algún tiempo, un pasaje conectaba los subterráneos del palacio directamente con el Cementerio de los Príncipes. El pasaje ha estado en desuso durante al menos dos generaciones, pero la princesa Ilkera conoce la entrada y está dispuesta a mostrársela a los jugadores.*

Cuando lo consideres oportuno, algunos guardias irrumpen en la habitación diciendo que se les ha ordenado llevar a la princesa a un lugar más seguro.

Si los jugadores no parecen reaccionar a esta solicitud, la princesa se dirige a los guardias con enojo: "Ya tengo mi guardia personal y además aquí es donde se supone que debo estar... ¡Volved a vuestros deberes, antes de que os envíe a recoger arroz!"

¡HUIDA EN LA NOCHE!

Si los héroes observan a los guardias con cuidado o les hacen algunas preguntas, pronto se darán cuenta de que solo tienen la intención de secuestrar a la princesa y retenerla como rehén, para pedir rescate o usarla como moneda de cambio a la llegada de los invasores.

Si quieren continuar deberán enfrentarse a ellos, intimidarlos (-2) o sobornarlos con una suma enorme, prometiendo hacer la vista gorda si marchan de inmediato.

(E) Guardias (1 por héroe +4): ver pág. 13.

De una forma u otra, Ilkera decide que viajará a partir de ahora con los héroes: con su marcha, cualquier nuevo grupo de aprovechados podría, de hecho, tomar el lugar de los que acababan de derrotar, y secuestrarla. La princesa prepara sus túnicas transparentes de viaje, se pone sus joyas y está lista de inmediato para seguir a los personajes.

Hay dos formas de llegar al Cementerio de los Príncipes:

1. Si los héroes deciden cruzar la ciudad presa de revueltas y saqueos, será necesario hacer una tirada (-2) de Callejear o Notar. Por cada tirada sin éxito, roba una carta. En caso de salir una figura:

- **Tréboles:** ¡un edificio en llamas se derrumba cerca de los héroes y bloquea el camino! El grupo se divide al azar en dos: roba una carta para cada personaje. Aquellos con carta roja están en un grupo y los que tienen carta negras están en el otro. Los dos grupos pueden reunirse con una tirada posterior (siempre a -2) que tenga éxito, o continuarán explorando la ciudad por separado.
- **Corazones:** el grupo encuentra rápidamente el camino hacia el Cementerio de los Príncipes.
- **Diamantes:** un pnj aparece en medio de un altercado y podría convertirse en un obstáculo o un aliado del grupo.
- **Picas:** el grupo se encuentra con un grupo de sublevados.

(E) Sublevados (1 por héroe +1): ver pág. 13.

Una vez frente a la isla, los héroes deben finalmente encontrar un barco que les permita llegar a ella y acceder al Cementerio de los Príncipes. Mientras todos intentan encontrar un bote y embarcar, los héroes deberán enfrentarse a otros sublevados, encontrar una barcaza escondida entre las cañas (-2) o pagar generosamente a un barquero.

2. Si los héroes deciden pasar por el pasaje secreto, Ilkera los guía al interior de un túnel que serpentea a través de pasillos, escaleras y atrios olvidados. Sin embargo, antes de llegar al cementerio, los héroes se encontrarán con una comunidad de siervos degenerados que han estado viviendo durante siglos entre los nichos y pasajes secundarios de este subterráneo.

Pelearán hasta la muerte o hasta que logren secuestrar a Ilkera y llevársela para sus propósitos depravados. Si son derrotados, en el fétido cuerpo de su líder los héroes encuentran un misterioso medallón: un **triángulo de metal negro**.

(C) Líder de los Siervos degenerados (1): considéralo un Siervo Degenerado, pero es un Comodín. Ver pág. 14.

(E) Siervo degenerado (1 por héroe): ver pág. 14.

(E) Guardias (1d4-1, mínimo 1): ver pág. 13.

(E) Ladrones de tumbas (1d4+1): ver pág. 13.

Terreno y elementos escénicos:

Tumbas y estatuas: en caso de un combate, coloca en el campo de batalla 3 elementos de tumbas y estatuas. Cada uno de ellos tiene Dureza 7 y dimensiones de 2x2 pasos (tumba) o 1x1 pasos (estatua). Cuentan como cobertura media. Los elementos sugeridos son solo indicativos, el Director puede variar su número y características.

El grupo localiza sin dificultad el origen del misterioso fuego verdoso: el elevado obelisco situado en el centro del cementerio parece arder como un árbol seco. Un extraño olor a podredumbre y putrefacción impregna el lugar.

La base del obelisco está formada por un enorme cubo de piedra en cuya base varios negros pasajes conducen al subsuelo. "Aquí estamos, debajo se encuentra el templo construido por Selkaroht. Un conjunto de túneles nos llevará a la sala central... intentemos no perdernos", dice la princesa.

El descenso es rápido pero lleno de tensión: sonidos extraños similares a voces parecen provenir de cada túnel transversal (tiradas de Notar para placer sádico del Director), hasta llegar a una gran sala. En el centro, un altar en el que una singular forma humanoide está sentada con las piernas cruzadas. La criatura lleva un hábito rojo decorado con extrañas inscripciones que parecen moverse sobre la tela como si tuvieran vida propia. El rostro cubierto es indistinguible, pero el brillo verde de sus ojos, y el fuerte olor irritante que emana, hacen intuir su origen demoníaco.

"Bienvenida carne de Selkaroht, he escuchado la llamada de tu sangre derramada y aquí estoy, obligado a honrar el pacto que tu antepasado me ha impuesto. Hasta seis noches y seis días estaré a tu servicio, con mis poderes y mi conocimiento. Como bien sabes, solicito mi pago por adelantado: necesito y deseo en la mañana de cada día el cuerpo y el

SEGUNDA PARTE

TRAICIÓN EN EL ANTIGUO CEMENTERIO

EL PAPEL DE LOS HÉROES

De una forma u otra, nuestro puñado de héroes finalmente llega a la entrada del Cementerio de los Príncipes en la isla. Un alto muro cubierto de zarzas rodea por todos lados lo que parece una verdadera necrópolis. Edificios monumentales de piedra gris y negra con siniestras venas rojas, que hacen recordar la sangre derramada por los esclavos durante su construcción, sobresalen hasta donde alcanza la vista. Las luces parpadeantes de los muchos incendios de la ciudad se reflejan en las aguas del río Selka creando extrañas sombras en los corredores de los mausoleos, mientras que los ojos de piedra de criaturas de pesadilla parecen mirar con insistencia el paso de la escolta de la joven. Las grandes tumbas son un verdadero laberinto para aquellos que no conocen el lugar, pero la princesa no tiene dificultades para orientarse.

REGLAS RÁPIDAS DE ENCUENTROS EN EL CEMENTERIO DE LOS PRÍNCIPES.

Coloca 5 cartas boca abajo en la mesa, y se van descubriendo de una en una. Se mira el palo de la carta: diamantes y tréboles son neutrales (no pasa nada), picas conduce a un encuentro "negativo" (un pequeño grupo de ladrones de tumbas cargado de tesoros, decididamente agresivos), corazones a un encuentro "positivo" (algunos guardias fieles que se ofrecen a acompañar a la princesa). Sin embargo, si sale un as de cualquier palo, se sacan dos cartas en su sustitución y se aplican ambas al mismo tiempo (la princesa se confunde y se pierde tiempo...). Un comodín permite llegar de inmediato al destino.

alma de un extranjero, para poder alimentarme y alejarme de este palacio subterráneo. Veo que has traído contigo más de uno. ¿Con quién empiezo, oh Carne de Selkaroth?"

La princesa mira al grupo y le dice al demonio: "Son tuyos. Empieza por quien quieras".

LA MARCA DE HORDAN

NOTA PARA EL DIRECTOR

La criatura es un Demonio de Hordan, invocado por el propio Selkaroth durante sus últimos días de dominación para preservar su dinastía en los siglos venideros. Como el demonio acaba de afirmar, su vínculo requiere que sirva a la sangre de Selkaroth durante 6 días y 6 noches, pero solo si es alimentado con las almas de 6 extranjeros, uno por cada día de servicio. Las almas "donadas" al demonio son utilizadas por el mismo como un catalizador de sus poderes y de su esencia: sin estos, no importa cuán sobrehumana sea la criatura, permanece mortal y, sobre todo, vinculada a la tumba donde fue invocada.

Con la respuesta de la princesa Ilkera, el demonio se gira hacia los personajes con curiosidad y pregunta: "¿Quién de vosotros será el primero? Veamos de quién será el alma que me comeré..."

(C) Demonio de Hordan (1): ver pág. 13.

Terreno y elementos escénicos:

Altar de Hordan: cualquier personaje con TA: Hechicería a menos de 6 pasos puede utilizar los Puntos de Poder del Altar (15).

Suelo inestable: las criptas cercanas han hecho que el suelo de la estancia sea inseguro en algunas zonas. Al comienzo del encuentro, el Director apunta 3 áreas de 2x2 pasos en el campo de batalla: si un personaje acaba sobre ella durante el encuentro, debe robar una carta de inmediato. Si es de Picas, el suelo cede haciendo caer al héroe a la "planta baja" entre los restos de difuntos centenarios (3 m de caída).

REGLA ESPECIAL: LA MARCA DE HORDAN

Cada jugador roba una carta al inicio del combate: el jugador con el valor más bajo será el objetivo principal del demonio y obtendrá la marca de Hordan (ver más abajo).

El Demonio de Hordan se gira hacia el héroe, de sus túnicas rojas y doradas brota un viento antinatural que lleva consigo el aire de la tumba, la cara grotesca y bestial de la criatura asoma por debajo de su capucha mostrando un círculo de dientes afilados y un par de ojos salvajes. El pecho del héroe comienza a arder y una runa inscrita en tricarnio aparece mágicamente grabada en su frente... En unos segundos, el desafortunado comienza a sentir que las fuerzas desaparecen de su cuerpo, y se dirigen hacia la abominación a la que se enfrenta.

El cuerpo de la criatura aumenta silenciosamente de tamaño, rasgando las ropas ceremoniales y mostrando un cuerpo escamoso y negro como la noche. El demonio abre sus fauces en dirección al héroe y comienza literalmente a chupar su alma, sin poder contener una risa sepulcral que congela a los demás espectadores.

REGLA ESPECIAL: EL DEVORADOR DE ALMAS

El demonio de Hordan se centra en el héroe del jugador que previamente ha sacado la carta más baja (ver **Regla especial: La marca de Hordan**). Desde ahora hasta el final de la lucha, el héroe sufrirá los efectos automáticos de un ataque mágico cuyo daño se basa en el valor del Espíritu del demonio. El daño es comparado como siempre con la Dureza y puede usarse un *beni* para resistir las heridas. Por lo demás, el héroe puede actuar normalmente.

REGLA ESPECIAL: AMULETO DE METAL NEGRO

Si los personajes han encontrado previamente el medallón en manos de los siervos degenerados, este podría ser útil durante la lucha con el Demonio de Hordan. El amuleto es una joya protectora utilizada por los sacerdotes y hechiceros tricarnios para protegerse durante los rituales de invocación demoníacos.

Características del amuleto:

- Proporciona un bonificador de +1 a la Parada si se es atacado por demonios o poderes demoníacos.
- Para un demonio, acercarse al personaje es muy difícil: para hacerlo, tendrá que superar una tirada de Espíritu en cada ronda.
- Especial:: si el personaje ha robado previamente la carta más baja y es el objetivo de la marca de Hordan, puede intercambiarla con la de otro jugador de su elección.

La única forma que tienen los héroes de evitar que el demonio se alimente de sus almas es matarlo antes y lo más rápido posible. Su oponente es una criatura formidable, pero todavía débil y prisionero en el templo de Selkaroth.

Durante estos eventos, Ilkera se refugia en un rincón de la tumba cerca de la entrada, comenzando a despotricar contra los personajes y tratando de justificar sus acciones: "¡No lo entendéis! ¡Debéis sacrificaros por mí, Nal Selkor sobrevivirá con vuestro sacrificio! ¿Que son vuestras vidas en comparación con una ciudad entera?".

Cuando el demonio recibe el golpe de gracia, se vuelve retorciéndose en el suelo hacia Ilkera y pronuncia sus últimas palabras: "No me has traído comida, si no mi condena... tu reino caerá al amanecer del tercer día de asedio y tú lo seguirás en el olvido, reuniéndote con la oscuridad", para después explotar en una nube de humo y cenizas. Ilkera grita desesperada al escuchar la profecía sobre su destino y huye al exterior del templo.

Todo el complejo subterráneo comenzará a sacudirse y deshacerse: si los personajes no huyen pronto, serán enterrados vivos bajo los escombros. Superando una tirada de Notar en medio del pánico de la escena, los personajes podrán vislumbrar "una gema púrpura" pulsando entre los restos del demonio. Esta es una excelente oportunidad para el Director de usar las reglas de persecuciones, con los personajes huyendo velozmente del templo tratando de no ser aplastados.

Una vez fuera del templo, los personajes podrán tomar aliento, pero de manera muy breve: escaparon de los apetitos ultraterrenales del demonio y del colapso del templo de Selkaroth, pero sus problemas aún no han terminado. El ejército de Rakan está entrando en la ciudad y su vanguardia, atraída por los fuegos de Selkaroth y el colapso del templo, ha desembarcado en la isla... ¿Ilkera por dónde ha escapado?

TERCERA PARTE

LA CAÍDA DE NAL SELKOR

EL PRINCIPIO DEL FIN

Ha llegado el momento de utilizar miniaturas y las reglas de combate.

Una unidad de las fuerzas de Rakan ha llegado a la isla para investigar las luces vistas anteriormente. El estruendo del colapso del templo solo los ha hecho estar más alertas y vigilantes.

Se trata de un grupo compuesto por un oficial y una multitud de guardias. Los hombres de Rakan se mueven entre las tumbas en grupo, y muestran claramente un cierto nerviosismo.

Nuestros héroes pueden intentar escapar y mantener un perfil bajo (Sigilo). Hacer que jueguen al escondite con el enemigo puede ser divertido, y se alienta al Director a que les dé la ilusión de poder escabullirse sin ser vistos.

Sin embargo, se trata de Bestias y Bárbaros, por lo que una elección tan cobarde será recompensada por el Director con la figura clara y angustiada de la princesa Ilkera huyendo sin aliento entre las tumbas, todavía turbada por el encuentro con el demonio y su profecía de muerte y destrucción.

Los hombres de Rakan la ven, y se lanzan en su persecución.

(E) Guardias (6 por héroe): ver pág. 14.

(E) Oficial (1): ver pág. 14.

"¿Y A NOSOTROS QUÉ...?"

Seamos realistas: la muchacha acaba de intentar darlos de alimento a una criatura demoníaca por razones de estado, por lo que los héroes podrían estar justificados si deciden no molestarse y dejar que se apañe sola.

Pero los héroes no tienen oportunidad de decidir: en su huida, perseguida por una banda armada y furiosa, Ilkera corre directamente en su dirección, los ve, los llama a voces y apela a su sentido del honor para rescatarla, en nombre del respeto que le deben a su padre, el rey.

Los hombres de Rakan, ansiosos por tener en sus manos una presa que ahora saben valiosa, acuden al momento, blandiendo espadas, antorchas y armas varias.

La extensión de lápidas, callejones, mausoleos y monumentos se presta de manera clara a un combate creativo.

Mientras sus hombres tratan con los héroes (o viceversa), el comandante intenta capturar a Ilkera.

Por cada ronda de combate, el Director roba una carta para el comandante rakanita. Cualquier figura, independientemente del palo, indica que el hombre logra capturar a la muchacha, que se resiste y pide ayuda.

En este punto, el oficial llama a sus hombres supervivientes, para iniciar la retirada y llevar la preciosa presa a sus mandos.

Con un comodín, el hombre no solo agarra a Ilkera, sino que la derriba de una bofetada y la carga sobre su hombro.

Si los héroes logran acabar con sus oponentes antes de que capturen a Ilkera, bueno, entonces realmente no hay ningún problema...

"¿PODRÍA SER PEOR?"

"PODRÍA LLOVER..."

Todos los personajes con habilidades arcanas hacen una tirada de Espíritu y roban una carta.

- **Éxito y carta roja:** el personaje tiene una sensación de peligro inminente y recibe un beni (será útil).
- **Éxito y carta negra:** el personaje siente un largo escalofrío y una sensación de desorientación.
- **Fallo y carta roja:** el personaje experimenta una inexplicable sensación de miedo.
- **Fallo y carta negra:** "¡Vamos a morir!", el personaje está Aturdido.

La causa de esta confusión mística pronto será evidente para todos; la destrucción del demonio ha provocado su maldición, dando vida a los muertos del cementerio; el ejército que una vez había servido a Selkaroth favoreciendo su ascenso (es fácil ganar cuando los enemigos muertos sirven para reforzar tu ejército), está ahora de vuelta, sin control, para llevar la muerte y la destrucción a la ciudad.

Una horda de cadáveres andrajosos, algunos todavía cubiertos con los restos mohosos de ropajes antaño ostentosos de príncipes y grandes sacerdotes, emergen de los mausoleos blandiendo armas oxidadas y objetos contundentes improvisados, y se mueven contra cualquier criatura viva, sin distinción [1].

El número de muertos furiosos parece no tener fin.

Salvar la piel es claramente la prioridad, pero es probable que los héroes también quieran pensar en una solución a largo plazo.

(E) Cadáveres andrajosos (ilimitados): ver pág. 13.

¿Es posible que los enemigos se unan para enfrentarse al horror?

El demonio habló de tres días: ¿hay una fecha límite para la maldición?

¿Y esa misteriosa gema púrpura? ¿Es quizás la fuente de la energía sacrílega que anima al ejército de los no muertos?

Pero por el momento: "¡Huid, insensatos!"

[1] El jugador que mencione en este momento "Thriller" de Michael Jackson será agarrado por un par de manos esqueléticas que emergen del suelo y arrastrado hacia abajo. Solo puede salvarse gastando un beni y con dos tiradas exitosas de Pelear (una para liberarse y otra para patear al atacante y empujarlo de vuelta a su agujero). Premia con un beni, por otro lado, a quien cite "El ejército de las tinieblas".

UN GIRO INESPERADO

"Una antigua profecía se transmite en nuestra casa", explica la princesa sin apartar los ojos de las llamas.

"En la hora más oscura cuando los incendios de Selka..."

¡PERO ESPERA UN MOMENTO!
¿QUÉ SUCEDE?

¡Los personajes se encuentran frente a la misma escena ocurrida al comienzo de su aventura!

La princesa Ilkera se ríe con fuerza de ellos, viendo sus caras consternadas:

"¿De verdad creísteis que me hubiera puesto en vuestras manos sin una prueba concreta de quienes sois? ¡Necios! Lo que habéis experimentado hasta ahora solo ha sido una prueba para ver cómo os comportarías conmigo y saber si puedo fiarme de vosotros o no. ¡Os envié a una zona astral atemporal y allí pude observar vuestras reacciones! ¡Ahora daros prisa, tenemos que salir del castillo lo antes posible e intentad hacer mejor vuestro trabajo!"

NOTA PARA EL DIRECTOR

En este punto, los jugadores se sentirán desubicados por esta revelación, pero podrán superar y evitar la mayoría de las cosas que han experimentado antes. Hacer elecciones más apropiadas. El demonio fue en realidad la única prueba real de la princesa para probar la lealtad de los héroes y, por lo tanto, no deberá combatirse de nuevo, mientras que los otros se pueden repetir. En realidad, la princesa simplemente es arrogante y presuntuosa,

pero nada malvada: está implicada con todo su ser en la preservación de su reino.

Varios guardias irrumpen en la habitación diciendo que han recibido órdenes de llevar a la princesa a un lugar seguro. La princesa mira a los héroes y les dice con una sonrisa:

"¿Y ahora qué pensáis hacer?"

(E) Guardias (1 por héroe +4): ver pág. 14.

BUEN APOCALIPSIS A TODOS

NOTA PARA EL DIRECTOR

La escena anterior, donde se regresa al punto de inicio, debe considerarse como opcional en caso de que los héroes hayan sufrido grandes pérdidas durante los combates anteriores y el Director quiera darles una segunda oportunidad. De lo contrario, continúa desde el punto en que los no muertos están saliendo de la tierra.

La situación es crítica, desde el centro de la isla se alza hacia el cielo una columna de llamas púrpuras de la cual surgen llamaradas y esferas ardientes que chocan contra la ciudad. Allí donde caen, la tierra tiembla violentamente y de las grietas y abismos salen muertos vivientes envueltos en llamas del mismo color. El horizonte de la ciudad de Nal Selkor es iluminado por violentos incendios provocados por esclavos rebeldes y saqueadores que continúan fluyendo, el mismo palacio real parece en llamas.

Los héroes están cerca de varios incendios, pero este caos puede aprovecharse para pasar relativamente desapercibidos por las calles de la ciudad. Tratar de escapar de la ciudad requiere sacar de 1 a 4 cartas de acción para eventuales encuentros (dependiendo del estado físico en el que se encuentren los personajes y de la intención del Director de transmitir la sensación de devastación apocalíptica que está ocurriendo en los últimos días de Nal Selkor). Estos encuentros se consideran puramente descriptivos y no hay obligación de resolverlos (ya ha habido suficientes choques). Los héroes pueden evitarlos de forma segura sin participar, a menos que salga un

comodín, en cuyo caso se roba otra carta y el paso está cerrado hasta que se resuelva.

- **Corazones:** un grupo de esclavos enfurecidos está arrastrando a indefensos tricarnios fuera de sus hogares, abusan de las mujeres y matan a los hombres sin piedad. Parece que finalmente los esclavos se están vengando.
- **Diamantes:** un temblor sacude la tierra y derriba los edificios cercanos bloqueando el camino y amenazando con atrapar al grupo bajo los escombros, un fallo en una tirada de Agilidad provocará un resultado de Aturdido.
- **Tréboles:** esferas ardientes caen al suelo dejando cráteres humeantes, de los cuales unos momentos más tarde surgen muertos vivientes gruñendo y babeando en busca de ciudadanos indefensos.
(E) No Muertos (1d4): ver pág. 13.
- **Picas:** una escaramuza entre los invasores y defensores supervivientes.
(E) Invasor (1 por héroe): ver pág. 13.
(E) Superviviente (1 por héroe): ver pág. 13.
- **Figura:** una patrulla de guardias pasa por un camino secundario en busca de enemigos supervivientes. De entrada no tienen un comportamiento agresivo a menos que sean atacados primero. Se pueden usar las reglas de persuasión y reacción de pnjs del manual de reglas de *Savage Worlds*.
(E) Soldado (5): ver pág. 14.
(E) Oficial (1): ver pág. 14.

Después de estos encuentros, al girar una esquina los personajes se encontrarán con una figura ya conocida. En la calle, Oma la niñera avanza con dificultad, la ropa hecha jirones, la mirada perdida y cubierta con sangre que no es suya, en las manos aferra una daga de bronce. Si los héroes están en compañía de Ilkera, la anciana correrá hacia ella con la voz quebrada de gritar, de lo contrario, correrá hacia los personajes como para buscar ayuda contra los horrores que la rodean. En ambos casos se producirá una metamorfosis monstruosa, la anciana comenzará a cambiar y emitir una luz púrpura. Se

lanzará a combate cuerpo a cuerpo buscando a la princesa (si está presente) o del héroe en posesión de la gema púrpura o el triángulo de hierro.

(C) Oma el Demonio (1): ver pág. 14.

Una vez derrotada, muere gorgoteando: "¡Un corazón para el corazón... La sangre real apagará los fuegos de Selkaroht!" En este punto, si los héroes poseen la gema, notarán que se enciende de manera intermitente con un ritmo similar al de un corazón. Si por otro lado, no pudieron o decidieron no cogerlo, notarán el mismo tipo de "pulsación" que afecta a la base de la columna de llamas en la isla.

NOTA PARA EL DIRECTOR

El héroe que esté en posesión del triángulo de hierro negro sentirá una vibración que le sugiere una de las dos posibilidades anteriores.

Obviamente, la princesa no está nada dispuesta a sacrificarse para salvar lo que queda de la ciudad, pero puede sugerir huir abandonando todo a su suerte o sobornar a los héroes para que utilicen otra fuente de "sangre real", quizás alguna de sus parientes en el castillo. En ambos casos, intentará escabullirse lo antes posible, dejando a los héroes en problemas o traicionándoles si las condiciones son favorables. Desde este momento, los acontecimientos se precipitan hacia su epílogo para que los héroes no puedan perder más tiempo, cualquier duda debe implicar un ataque de muertos vivientes, insurgentes furiosos o soldados enemigos en busca de botín. Cabe señalar que a estas alturas, incluso los invasores tienen que luchar para contener a los demonios y las opciones son escasas... ¿combatirán las filas de enemigos para buscar escapar de una ciudad condenada o intentarán poner fin al flagelo de Selkaroht?

CUARTA PARTE FUEGO Y ALMAS

Así que caballeros, hoy en la mesa del destino servimos solo lo mejor para el paladar de los héroes.

Un plato hecho de muertos vivientes en busca de venganza, rakanitas en busca de conquista, el ejército de Selkor en camino y un pueblo de esclavos en rebelión, todo mezclado con una princesa tricarnia a proteger, tan de fiar como un mercader de Jalizar.

NOTA PARA EL DIRECTOR

- Si los personajes deciden escapar o regresar al castillo, ve a la escena **HOY NO ES UN BUEN DÍA PARA MORIR**.
- Si los personajes deciden apagar los fuegos de Selkaroth con la sangre de Ilkera (si está presente), ve a la escena **A MI SEÑAL, IRA Y FUEGO**.

HOY NO ES UN BUEN DÍA PARA MORIR

Nuestros héroes toman la dirección opuesta a la columna de llamas, ya sea para salir de la ciudad o para ir al castillo en busca de sangre real. Moverse por la ciudad es como nadar en arenas movedizas: un riesgo en cada movimiento. Además del escenario de destrucción apocalíptica, delirio colectivo, saqueo salvaje, fuego y llamas, en su camino se encontrarán con una sucesión de "viejos conocidos".

1. Un grupo de **esclavos rebeldes** que están luchando contra los ciudadanos tricarnios. Si los héroes ayudan a los esclavos, 4d6 de ellos se unen al grupo, si únicamente intentan evitar el encuentro, solo 2d6.

-1d6 si Ilkera está presente, pero +1d6 si Ilkera está prisionera.

2. Un grupo de **siervos degenerados** que escapan del subsuelo luchando contra una horda de no muertos. Si los jugadores ayudan activamente a los siervos, 4d6 siervos se unen al grupo. Si solo intentan evitar

el obstáculo, únicamente se unen 2d6 siervos.

+1d6 si Ilkera está presente, +1d6 si los personajes poseen el triángulo metálico.

Quien lleve la gema púrpura no es atacado por los no muertos, quien tenga la marca de Hordan se convierte en su objetivo preferente.

3. Un grupo de **desertores** de Selkor en lucha contra la vanguardia rakanita en un intento de escapar. Si los héroes ayudan a los desertores, 4d6 de ellos se unen al grupo, si no, solo 2d6.

-1d6 si Ilkera está presente, +1d6 si los personajes ya se encontraron y derrotaron a guardias leales de Selkor.

Después del tercer encuentro, un gran número de fugitivos se habrá unido al grupo, siguiéndolo con la esperanza de conquistar la libertad. En este punto, los héroes se encuentran con un cuarto y decisivo encuentro: ¡el propio **Lord Selkor**!

Desde que desapareció después de la primera batalla, Lord Selkor ha logrado reunir un pequeño grupo de soldados supervivientes que lidera en un intento extremo de salvar a su hija. Lord Selkor es el último obstáculo antes de la libertad y, si los héroes buscan sangre real, el último miembro que queda vivo aparte de Ilkera (como él mismo afirma si tiene ocasión). Si Ilkera no está presente, Lord Selkor identifica a los personajes como desertores y los ataca para castigarles por haber fallado en proteger a su hija. Si Ilkera está presente, esta corre hacia su padre acusando a los personajes de haber desatado la maldición del demonio, en ambos casos ... ¡comienza la batalla final!

Para este choque puedes seguir las reglas de combate de masas del manual básico de SW. Las filas de los héroes están compuestas por los fugitivos que se unieron a ellos, mientras que Lord Selkor tiene con él una gran cantidad de soldados.

Si usas las reglas de combate de masas, Lord Selkor tiene 10 contadores, mientras que los héroes tienen 5 más uno por cada 5 aliados con ellos (hasta un máximo de 9).

(C) Lord Selkor (1): ver pág. 13.

(E) Soldados (10 por héroe): ver pág.14.

En caso de victoria, Lord Selkor es hecho prisionero y los héroes pueden decidir si quedarse o escapar (los seguidores huirán de todos modos). Si deciden usar su sangre para acabar con la maldición, continúa con la siguiente escena.

Si eligen escapar, los personajes pueden desaparecer mientras detrás de ellos la ciudad de Nal Selkor se hunde en el caos...

A MI SEÑAL, IRA Y FUEGO

La frase de Oma el demonio indica que para detener la maldición de Selkaroth, los héroes deben lanzar el corazón de un regente de la Casa de Selkor en la columna de llamas que se levanta en el cementerio de la isla. Este procedimiento queda claro con una tirada de Conocimiento (Arcano, Mitos o Religión), mientras que aquel que lleve la marca de Hordan lo sentirá de forma subconsciente. Los dos candidatos para el sacrificio son Ilkera (si todavía está viva) y Lord Selkor.

La princesa intentará escapar y, si tiene éxito, los héroes pueden perseguirla activando la escena anterior "**Hoy no es un buen día para morir**".

A discreción del Director, Ilkera puede reaparecer junto a su padre.

Si está presente o han capturado a ambos, el Señor ofrecerá su vida a cambio de la liberación de su hija (quien no dudará en buscar venganza... pero esa es otra historia).

Llegar a la isla resulta más fácil de lo esperado porque parece que todas las fuerzas en el campo son atraídas inexplicablemente a este punto (esto también es apreciado por el héroe con la marca de Hordan y los personajes con Trasfondo Arcano). El Director puede utilizar encuentros aleatorios de las escenas anteriores o puede describir directamente la

llegada a la isla. Si los héroes han estado en contacto con los siervos degenerados (incluso solo en la superficie), conocerán la existencia de galerías subterráneas, ahora vacías, mientras que en las orillas del río Selka hay numerosas embarcaciones, abandonadas por los ciudadanos que huyen.

Al llegar al antiguo Cementerio de los Príncipes, la situación claramente parece haber colapsado: los ejércitos de los muertos vivientes han diezmado indistintamente a los invasores y a la población, convirtiendo una guerra de conquista en una hecatombe de destrucción.

Llegando a la base de la columna, una pira pulsante alta como una torre de Caldeia, los héroes son testigos de un escenario surrealista: a la luz de un fuego que no emite calor, se enfrentan los peones del ajedrez de Selkaroth. **Lord Rakan**, el invasor, con sus guardias de élite, está formado frente a los últimos sobrevivientes de la ciudad de Nal Selkor, un grupo mixto de soldados, eunucos, esclavos leales, mercenarios y altos tricarnios. Detrás de ellos, un enjambre innumerable de muertos vivientes rodea el pilar de fuego.

La tensión es extrema y todo parece estar a punto de culminar en una masacre que alimentará al ejército maldito hasta el punto de hacerlo imparable.

Los héroes aparecen justo en medio de la escena (el duro destino del héroe) desencadenando una especie de "duelo mexicano" entre los grupos.

En este punto podrán:

- Intentar convencer a los bandos para aliarse y abrir una brecha en la columna de fuego.
Nota: es posible gestionar la escena con las reglas para el Conflicto Social del manual.
- Aliarse con cualquiera de las facciones y empezar con ventaja la batalla inminente.
Nota: se juegan escenas de combate individuales para acercarse a la columna, la batalla campal está obviamente destinada a la derrota de los "vivos".

- Encontrar otra forma de llegar a la columna mientras se produce la masacre.

Llegar a la columna, oficiar el sacrificio y lanzar el corazón de un regente de la casa Selkor a las llamas pone fin a la maldición: con un rugido lacerante, la columna se disuelve en el aire y todos los muertos vivientes caen al suelo en una nube de polvo.

Silencio. Un silencio antinatural invade la isla y la ciudad...

EPÍLOGO

NOTA PARA EL DIRECTOR

Esta escena asume que los héroes lograron convencer a los dos señores Lord Rakan y Lord Selkor para que colaborasen, y que el propio Lord Selkor finalmente se sacrificó para salvar la ciudadela. Si esto no es así cambia el texto en consecuencia.

En el silencio antinatural que marca el final de la batalla, solo escucháis vuestro aliento y las lágrimas de rabia de Lady Ilkera, que hoy ha perdido todo: poder, honor y familia.

Una voz ronca detrás de vosotros finalmente rompe el silencio. Es Lord Rakan, la causa última de todo esto. Como vosotros, también está cubierto de sangre, no toda suya.

Pero no es a vosotros a quien se dirige: "Princesa, a pesar de ser enemigo de vuestro padre, lo admiré como hombre y murió como un héroe. Nal Selkor ha terminado hoy y tú con él. Pero podría renacer mañana. Cásate conmigo y uniremos nuestros reinos en uno".

Ilkera vuelve la cabeza de repente, un torrente de emociones recorre su rostro. Rabia, odio, venganza y finalmente comprensión: al casarse con Rakan, se volverá más poderosa que nunca.

Pasan unos largos momentos, mientras la mujer observa el archienemigo de su padre, antes de pronunciar: "Acepto ... mi señor".

A esta respuesta, los soldados supervivientes de ambas facciones lanzan un grito de alegría: "¡Viva Selkor! ¡Viva Rakan! "

"Pero con una condición", continúa la muchacha. "Son la causa de todo esto". Y apunta hacia vosotros. "¡Deben morir!"

Pero los héroes ya no están aquí.

Unas horas más tarde, con caballos nuevos robados en la retaguardia de las tropas de Rakan cabalgáis velozmente hacia el este, repentinamente ansiosos por visitar Faberterra y entreteneros con sus espléndidas cortesanas. Qué suerte que los caballos estuviesen cargados con el botín de la ciudad, ¿verdad?

Uno de vosotros, intrigado, sopesa en sus manos la extraña gema, el Corazón de Selkaroth, preguntándose cuánto valdrá, cuando de repente, ve el destello de un ojo brillando dentro del cristal...

DIARIO DEL HÉROE:

EL CORAZÓN DE SELKAROTH

Esta gema, en realidad el corazón palpitante de un Demonio, es un objeto de arcanos, pero malévolos poderes. Quienquiera que lo posea sufre -1 a todas las tiradas opuestas para resistir los Poderes de los Demonios. Al mismo tiempo, sin embargo, el cristal contiene una gran energía: cualquier demonio que sea golpeado con él sufre 2d8 e daño que ignora cualquier tipo de armadura. Sin embargo, si los dados de daño devuelven un resultado doble (por ejemplo, 4, 4), el cristal explota e inflige la cantidad obtenida a todas las criaturas dentro de una plantilla de área mediana. Cuando esto sucede, se escucha un tremendo grito, una señal de que el espíritu de Selkaroth ahora está libre...

CRIATURAS Y PERSONALIDADES

Para los Cadáveres andrajosos y los No muertos, utiliza las estadísticas del Esqueleto del manual básico de *Savage Worlds*.

Desertores, guardias, invasores, rebeldes, soldados y ladrones de tumbas utilizan todos ellos el perfil de Soldado tricarnio.

Para el Oficial usa la personalización que aparece en el perfil de Soldado tricarnio.

(C) DEMONIO DE HORDAN

Esta criatura pertenece a las filas de los hijos bastardos de Hordan, Madre de la Oscuridad. Este en particular, aparece como un hombre guapo, con cuernos largos y delgados, cabello negro y manos con garras, pero solo por un momento, después su cuerpo se vuelve negro y escamoso, y su boca es una pesadilla de dientes.

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

Habilidades: Notar d6, Pelear d10, Tregar d10.

Paso: 7; **Parada:** 7; **Dureza:** 9 (2).

Capacidades especiales:

- **Armadura +1:** piel escamosa.
- **Demonio:** +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; inmune a venenos y enfermedades.
- **Garras:** Fue+d6.
- **Golpe de cola:** El Demonio de Hordan puede atacar azotando a su alrededor con la cola, causando daño Fue+d4 con -2 a su tirada de Pelear.
- **Marca de Hordan:** ver página 5.
- **Miedo:** ver al demonio de Hordan en su forma auténtica requiere una tirada de Miedo (-2).
- **Tamaño +2:** el demonio de Hordan mide más de dos metros y medio, pero se mueve un poco agachado, como los monos.
- **Trepamuros:** el demonio de Hordan puede moverse por paredes empinadas, e incluso permanecer colgado del techo, con Paso 6.

(C) LORD RAKAN

Príncipe sacerdote de Tricarnia, en este caso más interesado en la guerra que en la política.

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

Habilidades: Conocimiento (Arcano) d6, Conocimiento (Batalla) d6, Disparar d6, Hechicería d8, Intimidar d8, Lanzar d8, Notar d6, Pelear d8.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 8 (2).

Ventajas: Trasfondo arcano (Hechicería), Noble.

Desventajas: Juramento (sed de poder: menor).

Poderes [10 PP]: *ceguera* (Nombre secreto de la Oscuridad), *armadura* (Encantamiento de negación de hemorragias).

Equipo: hacha de bronce encantado (Fue+d8, PA 1), escudo medio (+1 Parada, +2 Dureza contra armas a distancia), armadura media de bronce encantado (+2, pesa un 50% menos solo si el portador es de sangre noble de Tricarnia).

(C) LORD SELKOR

Príncipe sacerdote de Tricarnia, en este caso más interesado en la guerra que en la política.

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

Habilidades: Conocimiento (Arcano) d6, Conocimiento (Batalla) d6, Disparar d6, Hechicería d8, Intimidar d8, Lanzar d8, Notar d6, Pelear d8.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 8 (2).

Ventajas: Trasfondo arcano (Hechicería), Noble.

Desventajas: Leal.

Poderes [10 PP]: *mejora/reducción de rasgo* (Invocar a los antepasados), *castigo* (Despertar el espíritu de la espada).

Equipo: espada de bronce cubierta de runas (Fue+d8, PA 1), escudo medio (+1 Parada, +2 Dureza contra armas a distancia), armadura media de bronce encantado (+2, pesa un 50% menos solo si el portador es de sangre noble de Tricarnia).

◄(C) OMA EL DEMONIO

Esta anciana y gorda mujer de piel oscura y aspecto matronal, que siempre ha sido la niñera de la princesa Ilkera, es, en realidad, un demonio que ha estado al servicio de la familia Nal Selkor durante muchos siglos. A la muerte de Selkaroth, la magia que la unía a una forma humana cesa, haciéndola regresar a su forma original: ¡una horrible y furiosa criatura con largos colmillos y garras!

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d8.

Habilidades: Notar d4, Pelear d8.

Paso: 4; **Parada:** 6; **Dureza:** 7 (1).

Capacidades especiales:

- **Armadura +1:** capas de grasa.
- **Demonio:** +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; inmune a venenos y enfermedades.
- **Frenesí mejorado:** Oma ataca dos veces por turno sin penalización, pero solo con las garras.
- **Garras:** Fue+d4.
- **Miedo:** ver a Oma en su forma auténtica requiere una tirada de Miedo.
- **Mordisco:** Fue+d8.

◄(C) PRINCESA ILKERA

Joven noble tricarnia, dispuesta a todo para salvar su ciudad.

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

Habilidades: Conocimiento (Arcano) d4, Hechicería d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d8.

Carisma: +4; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Ventajas: Atractiva, Noble, Trasfondo arcano (Hechicería).

Desventajas: Tozuda.

Poderes [10 PP]: *confusión* (Palabra de poder).

Equipo: ropas nobles, joyas familiares, daga.

◄SIERVO DEGENERADO

Un esclavo perteneciente a la casta de Ghalata Thul, que significa "el deforme", siempre ha vivido en la oscuridad bajo Nal Selkor.

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

Habilidades: Notar d6, Pelear d6, Sigilo d8, Supervivencia d6.

Carisma: -4; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Desventajas: Feo, Forastero.

Equipo: puñal aserrado con pomo de calavera (Fue+d4+1), ropas harapientas con capucha.

Capacidades especiales:

- **Criado en las tinieblas:** cuando se encuentra en la oscuridad bajo Nal Selkor, un siervo degenerado gana +2 a sus tiradas de Sigilo y Supervivencia.
- **Visión en la penumbra:** ignora las penalizaciones por penumbra y oscuridad.

◄SOLDADO TRICARNIO

Esclavos guerreros de Tricarnia, acostumbrados a obedecer a sus amos sin decir una palabra. Pertenecen a castas guerreras menores y poco valiosas.

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

Habilidades: Disparar d4, Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d4, Pelear d6.

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

Equipo: espada curva de bronce (Fue+d8), escudo medio (+1 Parada, +2 Dureza contra armas a distancia), armadura ligera de bronce (+1).

Capacidades especiales:

- **Fuerza en el número:** los esclavos soldados de Tricarnia no son famosos por su coraje. Mientras estén en superioridad numérica (al menos dos a uno) ganan +1 a sus tiradas de Espíritu, cuando están en inferioridad sufren -1 en esas mismas tiradas.
- **Oficial:** un Soldado tricarnio de cada veinte es un oficial con Pelear d8 y la ventaja Mando.