

# LA CORTE DE LA REINA DEL ACANTILADO



RELATO HEROICO Nº 1 PARA BEASTS & BARBARIANS

## LA CORTE DE LA REINA DEL ACANTILADO

UN RELATO HEROICO DE ESPADA Y BRUJERÍA PARA SAVAGE WORLDS,  
PARA PERSONAJES EXPERIMENTADOS PRINCIPIANTES.

POR UMBERTO PIGNATELLI Y DAVE BLEWER  
EDICIÓN: MIKE "UPIOR" SLABON, PIOTR KORYŚ



MAQUETACIÓN: [HTTP://WINNICKI.PRO/](http://WINNICKI.PRO/)



ILUSTRACIONES: MAGDALENA PARTYKA, ALGUNAS ILUSTRACIONES  
SON COPYRIGHT DE MICHAEL HAMMES Y PHILIP REED  
FANTASY FILLER ART COPYRIGHT DE RICK HERSHEY,  
USADO BAJO LICENCIA.

[WWW.RONINARTS.COM](http://WWW.RONINARTS.COM) TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

ADAPTACIÓN AL CASTELLANO: ÓSCAR ESTEFANÍA

## INTRODUCCIÓN

**L**OS HÉROES estaban atravesando las Tierras de los Túmulos como parte de una caravana, bien trabajando como guardias, bien como pasajeros que viajaban desde las Marcas hasta Valkheim. Esta mañana la caravana se ha visto emboscada por una banda de merodeadores tumularios y solo los héroes han logrado escapar. Para acabar de empeorar las cosas, ¡durante la huida han matado al hijo del jefe de los merodeadores! Ahora mismo los héroes huyen a caballo, con la banda de merodeadores pisándoles los talones. La persecución dura ya varias horas y sus caballos están exhaustos. Si los héroes no encuentran refugio pronto, están condenados...

## EL MAR DE NIEBLA

Hace ya mucho que los héroes han dejado atrás cualquier rastro reconocible, intentando despistar a sus perseguidores en las tierras salvajes que siguen la costa del Mar del Rey Ahogado. Se ha levantado un denso banco de niebla, que cubre el suelo hasta las espaldas de los caballos. Eso hace que los héroes tengan la extraña sensación de estar cabalgando sobre un mar de niebla, ya que el suelo queda totalmente oculto a la vista.

Un grupo de merodeadores se ha adelantado al resto y, envalentonados, azuzan sus monturas en un intento por atrapar a los héroes. Resuelve esta persecución usando las reglas



que aparecen en *Savage Worlds*. Las complicaciones pueden incluir cosas como madrigueras de conejo o pequeños arbustos ocultos bajo la niebla. Por último, los caballos de los héroes están Exhaustos (ver Fatiga en *Savage Worlds*, pág. 123) y sufren un -2 a todas las tiradas de rasgo. Los caballos de los merodeadores están Fatigados y sufren un -1 a las tiradas de rasgo.

Al principio de la cuarta ronda de la persecución, el héroe que actúe primero puede hacer una tirada de Notar. Si la supera, se fijará en el borde de un acantilado que se acerca rápidamente, y puede avisar a sus camaradas y frenar a tiempo. En caso de fallar la tirada, el caballo se dará cuenta del peligro y se encabritará, probablemente arrojando al suelo a su jinete. Si los héroes fallan una tirada de Cabalgar, sufrirán 2d6 de daño por la caída. Bloqueada su vía de escape, los héroes deben enfrentarse a sus perseguidores. Por suerte la persecución podría haber hecho que los merodeadores se dispersaran, haciendo que sea algo más fácil lidiar con ellos.

**(E) Merodeadores tumularios (2 por héroe).**

## LA PUERTA DEL ACANTILADO

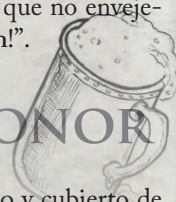
Una vez se hayan librado del grupo adelantado de merodeadores, los héroes tendrán unos instantes para recuperar el aliento antes de decidir qué hacer. Es ahora cuando todos los esfuerzos de la jornada se cobran su precio. Cada héroe deberá superar una tirada de Vigor o bien perderá un nivel de Fatiga.

Por entre la niebla, los héroes escuchan el estruendo de las pezuñas, mientras una nutrida turba de merodeadores corre hacia ellos. Su única esperanza es bajar por la ladera del acantilado.

Los héroes que se asomen por el borde verán una estrecha y peligrosa escalera excavada en la piedra que se pierde en la niebla. La escalera desciende unos centenares de metros hasta terminar en una antigua y oxidada puerta cubierta de algas y excavada en la ladera del acantilado. Una tirada de Notar permitirá vislumbrar unas extrañas runas bajo el óxido y los residuos. Escritas en antiguo idioma tumulario, las runas se pueden traducir como "¡Cuidaos de las cosas que no envejecen! ¡Cuidaos de los dones que no se rechazan!".

## INVITADOS DE HONOR

La puerta conduce a un túnel oscuro, húmedo y cubierto de algas marinas que se adentra en el acantilado. Tras unos minutos caminando, los héroes escucharán una etérea música de arpa y un murmullo de voces y risas. Si avanzan un poco más notarán una luz algo más adelante. La luz parece que procede de una antorcha o un brasero, pero tiene una cualidad extraña, como si llegara refractada a través del agua. Por fin el túnel



## LA CORTE DE LA REINA DEL ACANTILADO

se expande hasta convertirse en una gruta espectacularmente hermosa. Lee o adapta lo siguiente:

**Ante vosotros se extiende una caverna que podría rivalizar con cualquier palacio. El suelo es de piedra pulida y unas exquisitas columnas de coral parecen sostener el techo. Magníficos tapices cubren las paredes, obviamente tejidos por muchas manos y con muchos estilos diferentes. Sin embargo, todos representan escenas acuáticas. Unos braseros encendidos, ocultos tras cortinas de algas que distorsionan su luz, calientan la estancia.**

**Habéis interrumpido un festín. Sentadas sobre almohadones a lo largo de una gran mesa de piedra veis a una serie de hermosas mujeres de piel oscura dotadas de una extraña y efímera belleza, vestidas con sugerentes atuendos de seda. Doncellas humanas vestidas de verde las sirven. Muchas de ellas son tumultarias, pero también hay otras procedentes de tierras más lejanas.**

**Otras mujeres de piel oscura parecen bailar al son de la música de un arpa de coral que toca una mujer de gran estatura cuya belleza hace palidecer la de todas las demás de la estancia.**

Cuando los héroes revelen su presencia, tanto la música como el baile se pararán de forma brusca mientras todos se quedan mirando a los héroes con expresión de sobresalto. Rápidamente, la arpista recuperará el control de la situación y les saludará, presentándose como Flor Marina, soberana del Reino Bajo el Acantilado. Les preguntará sus nombres y les invitará a comer y beber. Hará todo lo posible por hacerles sentir como en casa y por ahuyentar todas sus preocupaciones.

Si los héroes expresan su inquietud por los merodeadores tumultarios, Flor Marina les asegurará que la marea alta cubrirá la entrada del túnel que han usado hasta el alba, aunque se mostrará esquiva ante cualquier otra pregunta, indicando que habrá tiempo más que de sobra para hablar una vez que los héroes hayan descansado y se hayan refrescado.

## EL FESTÍN

Se traen almohadones para los héroes, a los que se hace espacio en la mesa de piedra. Las sirvientas colocan platos de coral en los que hay montones de extraños y exóticos manjares marinos, acompañados de copas de vino ambarino con un ligero sabor salado. Cada héroe varón queda sentado entre dos bellezas de piel oscura, y el héroe varón con mayor Carisma se sienta cerca de la cabecera de la mesa, junto a la mismísima Flor Marina.

Los personajes femeninos son colocados en el otro extremo de la mesa y serán casi completamente ignorados. Si los héroes rechazan los lugares que se les han asignado e insisten en sentarse todos juntos, Flor Marina y su corte se sentirán ofendidas y les tratarán con una gélida indiferencia durante el resto de la celebración. En el transcurso del festín, cada héroe varón gozará de las atenciones de las cortesanas que le flanquean.

Le darán de comer manjares escogidos de sus platos y le tocarán con frecuencia, con caricias que se acercan mucho a sus zonas íntimas. A medida que el banquete siga su curso, empezarán a flirtear abiertamente con el héroe, compitiendo entre sí por su atención. Tanto si el héroe responde a sus atenciones como si no, no tiene ningún efecto mecánico sobre el resto del escenario.

Sin embargo, un rechazo algo menos correcto de sus atenciones les granjeará una mirada fría, y serán ignorados durante el resto de la celebración.

Puede que la comida resulte extraña y exótica para los héroes, pero resultará estar no solo deliciosa, sino también encantada.

Cada héroe se podrá quitar una Herida o un nivel de Fatiga. Durante el banquete, los héroes pueden hacer una tirada de Notar. Quien la supere con una tirada más alta se fijará en una sirvienta tumultaria que intenta atraer discretamente su atención. Al ver que lo ha conseguido, se acercará al héroe con la excusa de rellenar su vaso de vino o su plato vacío y, al inclinarse, le susurrará:

**“¡Corréis un gran peligro! ¡No bebáis ni comáis nada más!”**

Por desgracia, antes de que nadie le pueda preguntar nada más, una de las cortesanas de Flor Marina le ordenará que se retire. El héroe puede intentar avisar a sus compañeros, pero debería hacerlo de forma discreta.

Puede que quienes sean avisados también quieran interrogar a la sirvienta, pero eso resultará imposible a menos que uno afirme tener que responder a la llamada de la naturaleza. Flor Marina pondrá expresión de disgusto al imaginarse un acto tan vulgar, pero ordenará a una de las criadas que acompañe al héroe a un nicho no muy alejado.

Por suerte, se trata de la misma muchacha que había abordado al héroe.

Si los héroes son descubiertos mientras traman —o directamente acusan a Flor Marina de intentar envenenarles—, la Reina del Acantilado dará comienzo con antelación a la siguiente parte de la celebración, el Baile.

Una vez alejada de Flor Marina y de sus cortesanas, la sirvienta podrá hablar, aunque lo hará a toda prisa. Solo tienen unos pocos minutos antes de que su ausencia levante

## EL BAILE

sospechas. La chica les dirá que se llama Winna. Lee o adapta las siguientes frases en función de las preguntas que le hagan los héroes:

**“¡Corréis todos un gran peligro! La reina y las demás no son lo que parecen ser. Son brujas que se alimentan de la carne de los hombres para preservar su juventud y su belleza. Si os quedáis aquí estaréis todos muertos antes del alba, y vuestras mujeres serán esclavizadas, como me pasó a mí. La única forma de escapar es por otra salida que hay por encima de la línea de la marea, pero está bloqueada por una puerta cerrada que solo se puede abrir con una llave que cuelga del cuello de la reina. ¡Si la conseguís, tal vez haya una posibilidad de escapar vivos de aquí!”**

Solo el héroe al que atiende personalmente Flor Marina tiene una posibilidad de robar la llave de coral tallado que cuelga de un cordel de algas en torno al cuello de la Reina. Para hacerlo tendrá que responder a los juegos de seducción que le plantea ella, con la esperanza de que se presente la oportunidad de conseguir la llave sin que se dé cuenta.

Una vez el héroe declare que lo intenta, habrá que hacer tiradas alternativas de Persuadir y Sigilo, enfrentadas al Notar de la Reina. Cada éxito le granjea al héroe una ficha, o dos con un aumento. Solo tiene cinco asaltos para conseguir cinco o más fichas, lo que significará que ha logrado robar la llave sin que la reina se dé cuenta. Si no logra acumular suficientes fichas en ese tiempo, Flor Marina abandonará el juego para dar co-

mienzo al Baile. Si en algún momento obtiene un fallo crítico, la reina se dará cuenta de lo que está intentando y le atacará.

## EL BAILE

En algún momento –bien provocado por las acciones de los héroes, bien decidido por el DJ–, Flor Marina dejará lo que esté haciendo y llamará la atención de todos los presentes con voz firme. Lee o adapta lo siguiente:

**“La noche es joven y vuestra compañía juvenil y vigorosa. ¡Ha llegado el momento de que bailemos! ¡Toca!”**

Ante las palabras de Flor Marina, el arpa de coral que estaba tocando antes empieza a emitir una maravillosa música rítmica, aunque nadie la sostiene. Flor Marina y muchas de las cortesanas empiezan a cimbrear y se suman a la música tocando unos pequeños címbalos que tienen en los dedos. Varias cortesanas se ponen de pie lanzando exclamaciones de júbilo. Otras se arrojan sobre los héroes –incluidas las mujeres– para ponerlos de pie y llevárselos a bailar.

Pregunta a los jugadores si se van a sumar a la fiesta. Quienes lo rechacen se darán cuenta de que se ven obligados a bailar por algún tipo de embrujo. Deberán superar una tirada de Espíritu con una penalización de -2 si han comido algo en el banquete, y con otro -2 si han probado el vino. En caso de fallo, no tendrán otra opción que bailar.

En un principio la danza parece muy agradable, pero pronto se vuelve más frenética y agotadora. Cada quince minutos, cada héroe que baile deberá hacer una tirada de Vigor –a la que se aplican la mitad de penalizadores por haber comido o bebido–, y en caso de fallar perderá un nivel de Fatiga. Solo si logran un aumento serán capaces de dejar de bailar. Cualquiera que muera por agotamiento envejecerá rápidamente, corrompiéndose por completo.

Cualquier héroe que deje de bailar será atacado por Flor Marina y por dos de las cortesanas, a las que de repente les han crecido unas afiladísimas garras. Si el arpa es destruida (tiene una Dureza de 7), la compulsión por bailar desaparecerá. Los héroes que bailan pueden usar ataques de Intimidación o Trucos, pero tienen una penalización de -4 al no tener un control total de sus cuerpos.

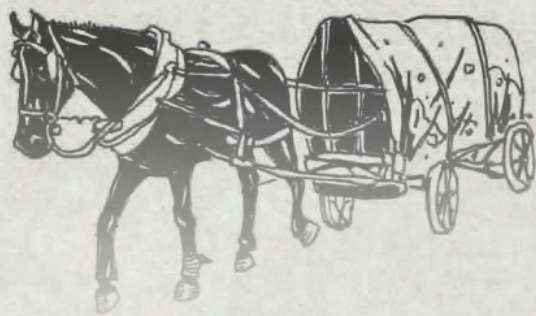
**(Comodín) Flor Marina**

**(E) Cortesana de Flor Marina (2 por héroe +1)**

## HUIDA A TRAVÉS DEL PALACIO

Una vez se hayan librado de Flor Marina y de su maligna corte y se hayan apoderado de la llave de coral, Winna puede sacarles del palacio por la otra salida.





¡Pero deberán darse prisa, porque pocos instantes después de la muerte de Flor Marina, el palacio empieza a desmoronarse!

“¡Rápido!”, grita Winna. “¡Debemos marcharnos de aquí antes de que sea demasiado tarde!”

Resuelve esta situación como si fuese una tarea dramática que se resolverá con el atributo de Agilidad, en la que uno de los personajes (el que va en cabeza) hará la tirada principal, pudiendo colaborar los demás héroes. Winna estará “controlada” por el personaje con el que ha hablado antes. La tarea durará cinco rondas, y en cada una de las cuatro primeras rondas los personajes pasarán por uno de los siguientes lugares:

**Pasillo oscuro:** Condiciones de Oscuridad, que dan un -2 a todas las tiradas.

**Escaleras resbaladizas:** Cualquiera que intente subir estas escaleras debe superar una tirada de Agilidad o de lo contrario no podrá colaborar en la tarea dramática esta ronda. En caso de sacar un 1 en el dado de rasgo, sea cual sea el resultado del Dado Salvaje, se resbalará y caerá, sufriendo 2d6 de daño.

**Sala del tesoro:** Por esta sala hay desparramados montones de oro, joyas y gemas, el botín de anteriores víctimas. Un héroe puede renunciar a colaborar esta ronda a cambio de pararse a recoger 300 Lunas en oro y tesoros (que pesarán 7 kilos). Esto podría causarle penalizadores por Carga. Los héroes Avariciosos tendrán que superar una tirada de Espíritu para poder seguir colaborando en la tarea dramática.

**Cámara de los espectros:** Las almas de víctimas anteriores han sido reunidas en esta habitación y aúllan como locos contra cualquiera que pasa por aquí. Todos los héroes deberán hacer una tirada de Miedo (a -1) cuando pasen por esta cámara.

Si al terminar la quinta ronda se han acumulado menos de cinco éxitos, los héroes perecerán enterrados bajo el palacio de la Reina. Por el contrario, en la ronda en que logren acumular cinco éxitos habrán llegado a una maciza puerta de bronce oxidado que les cierra el paso. Tiene tres cerraduras separadas, y todas ellas se pueden abrir con la misma llave. Por suerte los mecanismos funcionan bien y la puerta se puede abrir sin problemas.

## UN FINAL INFELIZ

Al abrir la puerta, los héroes se ven bañados por la luz del alba.

Apenas lográis escapar con vida, mientras por detrás de vosotros, el reino de Flor Marina se desploma convirtiéndose en escombros.

Han salido por las ruinas de una torre de vigilancia que hay siguiendo la costa. Cuando la luz del sol baña a Winna, ella empieza a envejecer rápidamente, hasta que se convierte en una anciana decrepita. Antes de sucumbir a la vejez, susurra sus últimas palabras a los héroes:

“Me vi obligada a servirlos hace más de un siglo, así que sabía cuál sería mi destino si escapaba. No lloréis por mí. Muero... ¡pero muero libre!”

Los héroes han terminado con una amenaza que ha aterrorizado esta región durante siglos: ¡Flor Marina, la Reina del Acantilado! Los merodeadores de los que huían han desaparecido. Y, con un poco de suerte, habrán salido del palacio en ruinas con un buen puñado de oro y tesoros.

¡Sin duda, es un buen día para seguir vivo!

## CRIATURAS Y PNJs

### Merodeador tumulario

Estos temibles guerreros de las Tierras de los Túmulos tienen pintado un cráneo en la cara con una sustancia blanca. De su armadura cuelgan pequeños huesecitos de sus ancestros. Los tumularios creen que pueden recurrir a ellos para obtener más fuerza y habilidad.

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

**Habilidades:** Cabalgar d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6.

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

**Equipo:** armas de mano (Fue+d6), arco (daño: 2d6, alcance: 12/24/48), armadura de cuero (+1).

**Desventajas:** Avaricioso.

**Ventajas:** -

**Habilidades especiales:**

• **Líder de Guerra:** Uno de cada ocho merodeadores tiene Pelear a d8, Cabalgar a d8 y la ventaja Mando.



### Flor Marina

Esta criatura prodigiosamente hermosa fue en tiempos una bruja que se vio obligada a casarse con un antiguo rey de las Tierras de los Túmulos. Despiadada y maléfica, mató a su esposo y usurpó su trono. Poco a poco se fue convirtiendo en el depravado demonio que es hoy, y el roce de la luz del sol le produce dolor. Vive en su palacio en los acantilados, seduciendo a hombres bajo sus zarpas para poder alimentarse de su carne.

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

**Habilidades:** Brujería d10, Intimidar d10, Notar d8, Pelear d10, Persuadir d10, Sigilo d6.

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

**Habilidades especiales:**

- **Atractiva:** Flor Marina tiene una deslumbrante belleza. Tiene Carisma +6.
- **Garras:** Fue+d4.
- **Demonio:** Los demonios son inmunes al veneno y a la enfermedad y obtienen una bonificación +2 a recuperarse del Aturdimiento.
- **Debilidad (Arpa):** Destruir el arpa de Flor Marina acaba con sus habilidades de brujería; a partir de entonces no podrá lanzar ningún hechizo.
- **Hechicería:** Flor Marina es una poderosa bruja. Tiene 20 Puntos de poder y conoce los siguientes poderes: *desvío* (reflejos rápidos), *miedo* (ilusión aterradora), *conmoción* (ojos brillantes) y *castigo* (toque de dolor).

### Cortesana de Flor Marina

Estas criaturas fueron en tiempos las doncellas de la reina-bruja de las Tierras de los Túmulos, Flor Marina. A lo largo de los años ellas también se han ido corrompiendo hasta convertirse en las siniestras criaturas que son hoy.

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

**Habilidades:** Intimidar d8, Lanzar d6, Pelear d6, Persuadir d8, Sigilo d6.

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

**Equipo:** brazaletes chackram x2 (daño: Fue+d4, alcance: 4/8/16, -1 a las tiradas de Pelear, PA 2. Un aumento en la tirada de Lanzar ignora la protección del objetivo).

**Habilidades especiales:**

- **Atractiva.** Las cortesanas tienen Carisma +2.
- **Garras:** Fue+d6.
- **Demonio:** Los demonios son inmunes al veneno y a la enfermedad y obtienen una bonificación +2 a recuperarse del Aturdimiento.

