



LA PERLA NEGRA DE CALDEIA



UNA AVENTURA PARA
BEASTS & BARBARIANS

vo

LA PERLA NEGRA DE CALDEIA

UNA AVENTURA PARA

BEASTS & BARBARIANS

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

Creación: Óscar Estefanía, con maquetación inspirada en la línea de Beasts & Barbarians

Playtesting: José Luis Borch, Domingo Cabezas, Francisco Javier Martínez, Pau Martínez

Ilustración de portada cedida por Walter Barna.

Mapas de la página 5 creados con la versión demo de Dungeon Builder.

*Agradecimientos a Zonk-PJ Demonio Sonriente y Millan Mozota
por su asesoría en la documentación gráfica de esta aventura.*

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

*Beasts and Barbarians, Dread Star Dominions and all related marks and logos
are trademarks of Gamel Justyna Korys. All Rights Reserved.*



INTRODUCCIÓN

ESTA ES UNA AVENTURA para *Beasts & Barbarians*, la ambientación de espada y brujería para *Savage Worlds*. Para jugarla hacen falta tanto el manual básico de *Savage Worlds* como *Beasts & Barbarians: Golden Edition*, aunque algunas reglas relevantes se reproducen aquí. La aventura está pensada para un grupo de 3-4 héroes Experimentados (con unos 30 puntos de experiencia); un grupo más grande volvería algunas partes de la trama muy poco realistas. Es recomendable que el grupo tenga cierto carácter vividor y pendenciero, y que al menos uno de los héroes tenga Carisma positivo, aunque no es imprescindible.

La aventura está situada en Caldeia de las Altas Torres, una antigua ciudad en la desembocadura del Río Búfalo que da nombre al pequeño reino homónimo, y cuyos habitantes descienden del antiguo imperio de Kerón. Se trata de una ciudad llena de oscuros templos a deidades terribles, pero también bastante rica gracias a las dos mercancías con las que comercia habitualmente: los esclavos y la droga conocida como khav. Ambos jugarán un papel importante en esta historia, pero por ahora baste decir que los héroes han llegado a la ciudad con la intención de desplumar a alguno de sus incautos ciudadanos para hacerse un poco más ricos...

LA HISTORIA DE YSALA E IMBALA

La gran mayoría de esclavos de Caldeia proceden de la Sabana de Marfil, una fértil extensión situada al este de Caldeia y habitada por numerosas tribus de indígenas de piel oscura. Durante años, los caldeios han enviado expediciones a la sabana para capturar o “adquirir” esclavos y traerlos a Caldeia para que trabajen en las plantaciones de khav o bien en otros menesteres. Ysala e Imbala eran dos hermanos que sufrieron ese triste destino. Miembros de una de las mejores familias de la poderosa tribu Mbata (de hecho ella era una de las consortes del Rey Blanco), ambos destacaban por encima de sus congéneres: Ysala era una joven de prodigiosa belleza, dotada de todo encanto que se pudiese imaginar y de un carisma desbordante. Por su parte, Imbala era un formidable miembro de su raza: alto, enormemente fuerte y con una voluntad de hierro. Los dos fueron capturados por una tribu rival y vendidos a los esclavistas caldeios hace más de un año. Separados al llegar a Caldeia, Ysala se convirtió en una de las cortesanas más apreciadas de un noble llamado Pelantias, mientras que Imbala fue enviado a las plantaciones de khav del propio Pelantias, donde pronto se convirtió en otro esclavo adicto a la droga, hasta que dos semanas antes del inicio de la aventura, logró escapar junto con un grupo de esclavos en un arrebató de lucidez, no sin antes prometer vengarse del hombre que le había esclavizado y convertido en un adicto.

Tras regresar a la Sabana de Marfil, Imbala fue recibido por el mismísimo Rey Blanco, el misterioso líder que ha logrado unir a muchas tribus de la región y que ha lanzado varios ataques relámpago contra Caldeia para enviar un mensaje a los descendientes de Kerón: las incursiones en busca de esclavos deben acabar. El Rey Blanco quería rescatar a la hermosa Ysala de las garras de Pelantias y al mismo tiempo, dar un escarmiento al noble caldeio, de manera que decidió mandar de vuelta a la ciudad a Imbala, a la cabeza de un pequeño grupo de guerreros. Sin embargo, sin confiar del todo en el juicio de Imbala, medio nublado por el khav, ordenó que le acompañara Yusa, un viejo brujo adorador de los oscuros dioses de la sabana al que encargó matar a Pelantias. Yusa, Imbala y sus hombres se harán pasar por una caravana de mercaderes y su escolta, de visita en Caldeia mientras preparan su ataque contra Pelantias.

Evidentemente, los hombres de la sabana atacarán la mansión de Pelantias justo cuando los personajes anden por allí, y mucho de lo que ocurra en esa fatídica noche dependerá de ellos...

ACTO I:

EL PALACIO DE LA LUNA

Los héroes son un grupo de “aventureros” dedicados a obtener beneficios de la forma más rápida, lo cual incluye ocasionalmente el robo. Sus viajes les han llevado hasta Caldeia. Allí, sin blanca, entre trago y trago en una de las tabernas locales, se han enterado de que un adinerado noble de la ciudad, Pelantias, ha visto reducida la guardia de su palacio por motivos que nadie conoce muy bien, lo que le convierte en un objetivo ideal. Según parece, en el palacio del noble caldeio se pueden encontrar grandes tesoros... ¿qué mejor cebo hay para unos honestos saqueadores?

COMODINES, SECUACES Y EXTRAS

Además de la clásica separación entre Comodines y Extras, *Beasts & Barbarians* incluye una nueva categoría de PNJ, los llamados *henchmen*, o “secuaces”. Estos personajes son iguales en todos los sentidos a los Extras, con la única particularidad de que pueden resistir 3 Heridas antes de quedar Incapacitados. A lo largo de esta aventura, la indicación (S) denota a uno de estos personajes, mientras que una (E) denota a un Extra y una (C) a un Comodín, que también puede estar indicado con este símbolo:



ACTO I: EL PALACIO DE LA LUNA

La acción empieza *in media res*, con los personajes sorprendidos en plena incursión nocturna por la guardia del palacio de Pelantias. Por desgracia, esa guardia no es tan escasa como decían los rumores de las tabernas. De hecho, los personajes se encuentran contra las cuerdas ante un enemigo que les supera claramente en número.

TERRENO Y ELEMENTOS

El combate tiene lugar en una gran estancia interior del palacio de Pelantias. Es más o menos cuadrada, mide 10 pasos de lado y tiene una puerta, por la que han entrado los héroes, y otra en el otro extremo, cerrada con llave. Los héroes se han topado con la mitad de los guardias en el interior de la sala, y la otra mitad llega por la puerta que tienen detrás, desplegándose rápidamente para interceptarles antes de que puedan adentrarse más en el palacio. ¡Están rodeados!

- **Puerta cerrada:** La puerta cerrada con llave podría abrirse con una tirada de Forzar Cerraduras a -2. Si intentan derribarla por la fuerza, tiene Dureza 10.
- **Mobiliario:** La estancia está dominada por varios sillones de lujo y una gran mesa rodeada por varias sillas. Por la estancia hay todo tipo de grandes vasijas de pie y jarrones decorativos que se pueden usar como Armas Improvisadas (Fue+d4 o Fue+d6 según el caso).
- **Redes:** Uno de cada tres guardias de Pelantias tendrá una red que tratará de utilizar para inmovilizar a los intrusos en lugar de matarlos. Tal y como se indica en *Beasts & Barbarians*, la red es un arma arrojadiza (alcance 1/2/4) que da un +2 a cualquier tirada de Agarrar.

Resuelve algunas rondas del combate hasta que esté claro que los personajes llevan las de perder, y justo en ese momento, entrará en escena la Perla Negra de Caldeia...

- (E) Guardias de Pelantias (4 por cada héroe)
- (S) Capitán de la guardia de Pelantias

LA PERLA NEGRA

En el momento de mayor tensión de la pelea, cuando los héroes empiezan a ver su futuro bastante negro, la puerta cerrada con llave se abre y por ella aparece una imagen tan inesperada como deslumbrante: se trata de una joven mujer de piel de ébano, alta y escultural, ataviada con unas escasas prendas de fina seda que insinúan más que ocultan una curvilínea figura, adornada con collares de plata y brazaletes enjorjados. La mujer camina con porte regio, impropio del papel de cortesana que cumple en el palacio: es Ysala, la Perla Negra de Caldeia, acompañada por dos de los eunucos de Pelantias. (Si por casualidad los personajes

logran forzar o derribar la puerta cerrada para escapar de los guardias, se encontrarán de bruces con Ysala y sus eunucos, que les cerrarán el paso).

Ysala tarda pocos segundos en analizar la situación, y de inmediato da el alto a los guardias antes de que puedan causar algún daño grave a los héroes. Si alguno de los personajes supera una tirada de Notar, se fijará en que la mirada de Ysala se centra en el héroe con más Carisma del grupo (o, si hay empate, en el que tenga más Espíritu o Fuerza), al que observa con expresión de lo más elocuente. La Perla se ha encaprichado de él, y hará todo lo posible por mantenerle con vida a él y a sus compañeros. Para ello, de inmediato hará llamar a Pelantias mientras ordena al resto de guardias que desarmen a los intrusos para que no haya más derramamientos de sangre.

Al poco tiempo aparecerá en la sala Pelantias, un caldeo entrado en años de cabello plateado, cuyo físico aún permite vislumbrar su pasado militar. Alto y fibroso, camina con una leve cojera pero conserva todo su carácter. Su mirada de acero se fija en los personajes mientras pide explicaciones a Ysala de lo que ocurre. Esta explica la situación, presentando a los héroes como ladrones pero improvisando una rápida argucia para evitar que el enfurecido Pelantias tome medidas contra ellos, hablando con un exótico acento:

“Mi señor Pelantias, estos hombres parecen haber entrado en tu casa para robarte y han sido sorprendidos por la guardia. Sin duda pensarás que merecen un castigo, pero antes de que te precipites, recuerda la situación en la que te encuentras. ¿No sería preferible que los contrataras para reforzar tu exigua guardia? Parecen hombres fuertes, muy capaces de defenderse, y sin duda no le harían ascos a ganarse un buen dinero haciendo lo que mejor saben hacer, ¿verdad? ¿Por qué no olvidas este altercado y me haces caso, mi señor? Yo me sentiría mucho más segura teniéndolos cerca...”

Las palabras de Ysala resultan enormemente convincentes. Aun así, Pelantias no lo tiene del todo claro, pero cualquier héroe lo bastante sagaz como para usar su habilidad de Persuadir para reforzar las palabras de la Perla Negra logrará que el noble se decante definitivamente por perdonarles la vida y contratarles para reforzar su guardia.

EL TRATO

Los rumores en las tabernas no eran del todo falsos: Pelantias tiene problemas con su guardia. Ha enviado al grueso de sus soldados a reforzar la vigilancia en sus plantaciones, en previsión de cualquier ataque por parte de los esclavos fugados, y los hombres que han sorprendido a los héroes son prácticamente la totalidad de guardias que hay en su palacio. Es probable que ese número se haya visto

aún más reducido tras la escaramuza con los héroes. Sin duda, no le vendrían mal algunos refuerzos para la guardia, y menos si son hombres que parecen más que capaces de defenderse.

Así pues, el noble caldeio contratará a los héroes para reforzar la guardia nocturna en sus estancias. En principio la oferta será por una semana (transcurrido ese tiempo espera traer guardias de sus plantaciones si no ha habido altercados), por la cual pagará a los héroes 10 lunas de plata por persona y noche, aunque un éxito en una tirada de Persuadir podría aumentar esa cifra hasta las 15 (y un aumento hasta las 20). Pelantias no tiene problemas de dinero, y le preocupa más su seguridad, hasta el punto de contratar a quienes han intentado robarle pero han demostrado ser capaces de poner en aprietos a sus hombres. Eso no significa que les deje libertad total, sobre todo los primeros días, en los que siempre estarán acompañados (y vigilados) por el capitán de la guardia y varios de los hombres de Pelantias. Su trabajo consistirá en montar guardia en una sala y hacer rondas por los pasillos (ver **La rutina de guardia**, más abajo). Los héroes pueden negarse, pero en ese caso el caldeio no dudará en avisar a las autoridades, y los cargos de intento de robo y asesinato podrían tener consecuencias dolorosas para ellos.

Los héroes solo son contratados para esa guardia nocturna. Tendrán libertad total durante las horas de día para hacer lo que deseen en Caldeia.

EL PALACIO DE PELANTIAS

Pelantias vive en una lujosa mansión dentro de un recinto rodeado por una muralla de unos dos metros y medio de altura. El jardín interior del recinto es bastante grande, y está patrullado durante la noche por un guardia acompañado de un felino guardián, una pantera negra traída de las junglas del sur. Hay numerosos setos y árboles que permiten ocultarse a alguien lo bastante sigiloso.

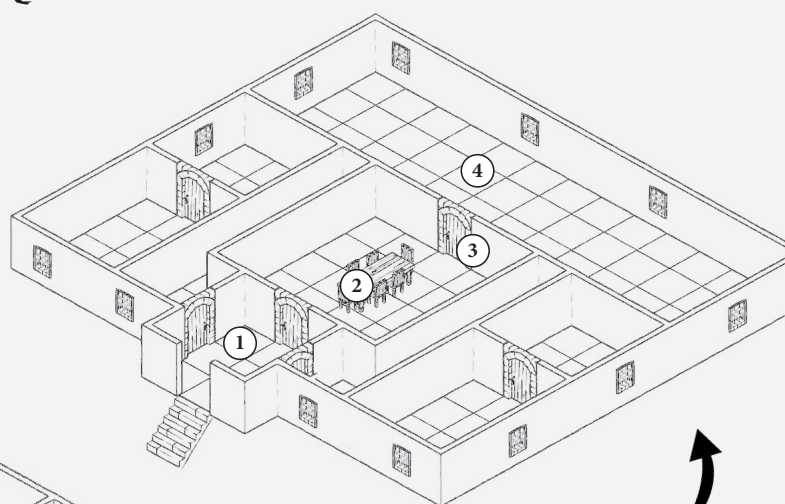
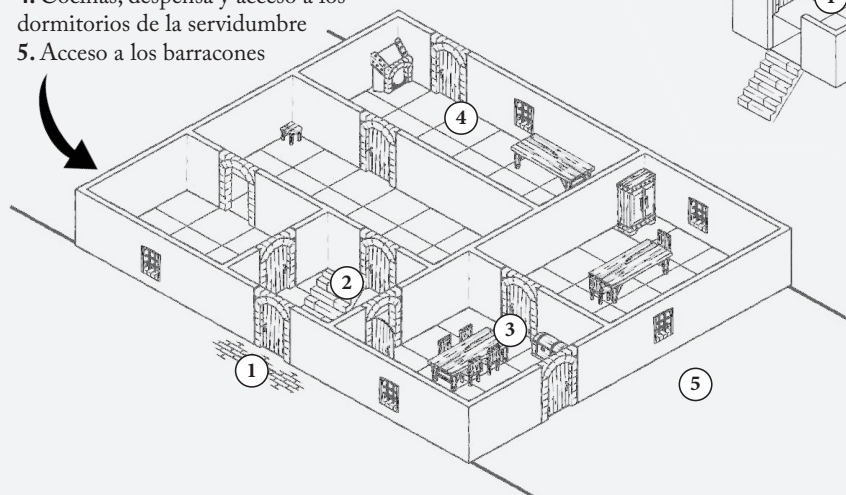
La mansión propiamente dicha es una imponente estructura de mármol y cristal de dos plantas, coronada por una pequeña bóveda espejada que refleja la luz del exterior, lo que hace que se la conozca como el Palacio de la Luna por la intensidad con que se refleja la luz lunar sobre la superficie de la bóveda. La entrada principal cuenta con una pequeña escalinata, y además hay varios accesos secundarios más, todos ellos cerrados durante la noche. La planta inferior está formada por las cocinas, la despensa, los dormitorios y letrinas de los esclavos (que en total son una media docena, sin contar a los eunucos) y los barracones para la guardia, en un pequeño anexo. Aquí se encuentra también la sala de guardia, donde se apostan el grueso de los vigilantes, y desde la cual se turnan para hacer las rondas. Por las noches habrá aquí la mitad de los guardias que se enfrentaron a los héroes en la primera escena, menos los que murieron en ella. El resto estarán descansando en los barracones.

EL PALACIO DE LA LUNA: CROQUIS

(Este croquis es meramente orientativo, y la disposición específica de las estancias no debe seguirse al pie de la letra)

PLANTA BAJA

1. Entrada principal
2. Distribuidor con escalera
3. Sala de guardia
4. Cocinas, despensa y acceso a los dormitorios de la servidumbre
5. Acceso a los barracones



PRIMER PISO

1. Escalera y distribuidor
2. Sala de acceso a los aposentos interiores
3. Puerta reforzada y cerrada con llave
4. Aposentos de Pelantias y de las cortesanas

ACTO II: NOCHES DE PASIÓN, DÍAS DE... ¿ASUETO?

La planta superior, accesible por una escalera desde la planta baja, está dominada por un distribuidor, del cual salen varias puertas que dan a diferentes habitaciones y estancias interiores, incluida la sala donde tuvo lugar la primera escena de la aventura. La puerta de madera reforzada siempre está cerrada con llave, y las únicas personas que tienen una copia de la llave son el propio Pelantias, Ysala y el capitán de la guardia. Al otro lado de esa puerta hay un pasillo que accede a los aposentos privados de Pelantias, así como a los dormitorios de sus cortesanas, que en total son cuatro. Esta zona es de acceso restringido a los guardias (salvo al capitán), y de hecho está vigilada por cuatro guardias eunucos con los que Pelantias quiere asegurarse de que nadie se “propasa” con sus esclavas. Estos eunucos son esclavos caldeios castrados y entrenados para proteger a las cortesanas y dar la alarma ante cualquier desliz. No son soldados profesionales, aunque saben defenderse, pero su prioridad es siempre dar la alarma con el silbato de hueso que llevan colgado en cuanto vean cualquier cosa rara. Hay apostado uno de estos eunucos en cada una de las habitaciones de las cortesanas.

En esa planta superior, en un pasillo cercano a los aposentos de Pelantias, hay una puerta secreta (tirada de Notar a -2, o sin penalización en el caso de que se busque activamente en esa zona) tras la cual hay un pequeño tramo de escaleras que conduce hasta la cámara del tesoro de Pelantias (ver **Acto III, La cámara del tesoro**).

La rutina de guardia. La sala de guardia de la planta baja es el centro de vigilancia del palacio. Allí montan guardia el grueso de hombres de Pelantias. Por las noches, cada media hora, una pareja de guardias hace una ronda por la planta baja, sube al piso superior, hace una ronda allí y luego efectúa el recorrido en sentido inverso. En total tarda unos veinte minutos en hacer la ronda entera, diez en cada piso. La zona de los aposentos, tras la puerta de madera reforzada, queda fuera de la ronda y está únicamente vigilada por los eunucos de Pelantias, más el guardia que hay junto al dormitorio del noble.

Cada héroe hará una única ronda por noche, e irá siempre acompañado por otro guardia durante estas rondas, al menos hasta que consigan que su actitud pase a Amistosa. A partir de ahí, se les permitirá moverse en parejas de PJs.

ACTO II: NOCHES DE PASIÓN, DÍAS DE... ¿ASUETO?

Imbala y Yusa atacarán el palacio de Pelantias en la quinta noche de guardia de los héroes. Las noches anteriores no serán peligrosas, pero distarán mucho de ser tranquilas. Durante cada una de esas noches tendrán lugar los siguientes interludios. Los únicos realmente necesarios son

el Interludio 1 y el 4, los demás pretenden ser pequeñas distracciones para los héroes en las noches previas al ataque de Imbala, y se pueden ignorar si ralentizan demasiado la acción. Otra alternativa es utilizar las reglas de Interludios que aparecen en la página 120 de *Savage Worlds* para hacer que los jugadores tengan una participación más directa en la partida mediante conversaciones con los guardias del palacio (ganándose de paso algún beni). Más adelante se describen también algunas informaciones que los héroes podrán averiguar durante las horas de luz diurna si deciden investigar por la ciudad.

INTERLUDIO I: ESCARCEOS Y REVELACIONES

Durante la primera noche, los héroes estarán vigilados muy de cerca por el capitán de la guardia de Pelantias y varios guardias más. El capitán es un hombre veterano y profesional, con un pasado militar. Su actitud inicial será Poco Cooperativa (o directamente Hostil si realmente los héroes causaron graves daños a sus hombres durante la primera incursión nocturna), pero una buena tirada de Persuadir podría hacer pasar esa actitud a Indiferente o incluso Amistosa. Si los héroes logran granjearse esa amistad (se puede hacer una tirada de Persuadir por noche), el capitán confiará lo bastante en ellos para explicarles los motivos de la preocupación de Pelantias por la seguridad de su palacio:

“Hace una par de semanas se produjo una fuga en las plantaciones de khav de Lord Pelantias. Varios esclavos escaparon hacia la Sabana de Marfil sin que nadie pudiera evitarlo. Entre ellos había uno en especial, un enorme gigante con músculos de acero, que según dicen juró vengarse de mi señor. ¡Maldito perro insolente! Ahora, con las historias que se cuentan sobre ese Rey Blanco y con las constantes incursiones de esas malditas tribus sobre nuestras plantaciones, nadie puede dormir tranquilo. Aún mucho menos mi señor, que teme que ese gigante cumpla su amenaza y regrese con ansias de venganza o de liberación de sus hermanos. Por eso ha enviado el grueso de la guardia a sus plantaciones, dejando el palacio más desprotegido de lo habitual. Casi es una bendición que aparecierais vosotros por aquí, porque Pelantias también teme por su seguridad personal. Parece que sabéis manejar bien un arma, y eso nos vendrá muy bien si en lugar de la plantación, esos gusanos deciden venir al palacio...”

Cabe destacar que nadie en el palacio de Pelantias (ni, de hecho, en toda Caldeia) recuerda que Ysala e Imbala son hermanos, así que los héroes probablemente desconocerán ese dato hasta el desenlace final de la aventura.

A partir del momento en que el capitán pase a tener una actitud Amistosa, también considerará que no hace falta seguir vigilando de cerca a los personajes y les dejará una cierta libertad adicional en sus andanzas nocturnas por el palacio.

También esa primera noche, el héroe en el que se fijó Ysala en la escena inicial se convertirá en objeto de sus atenciones. La Perla Negra usará para ello a su doncella de cámara, una de las esclavas que duerme en la planta baja, y que tras aparecer en la sala de guardia se insinuará descaradamente al héroe en cuestión, pidiéndole ayuda de forma picarona con un “problema” que tiene en las cocinas. La situación provocará la risa cómplice de los guardias, que salvo que tengan actitud Hostil con el héroe harán la vista gorda con su pequeña “escapada”. Pero tras salir de la sala en tan buena compañía, el héroe pronto se dará cuenta de que las cosas no son del todo como parecen:

Cuando llegáis a las cocinas, sumidas en una penumbra y un silencio casi absolutos, la expresión de la doncella cambia por completo. Mientras te indica que guardes silencio con un gesto, te coge de la mano y acercándose a una zona de la pared, la presión suavemente... ¡haciendo aparecer una panel disimulado que se desliza a un lado! Tras él hay un pasadizo sumido en la oscuridad, así que tras coger una antorcha, la doncella empieza a avanzar sigilosamente por el túnel, que sube hacia la planta superior. Instantes más tarde llegáis a una pared similar a la de la entrada, que desliza con habilidad. Mientras te hace gestos para que te adelantes, un fragante y exótico aroma invade tu olfato. Es un perfume intenso, salvaje, embriagador. Tras pasar junto a la doncella, que se escabulle a toda prisa, entras en una alcoba habitada sin duda por una mujer, y no cualquier mujer. Sobre una lujosa cama con dosel yace la que sin duda es su dueña. Es la mujer a la que viste la noche anterior, la belleza de ébano. Está tumbada sobre la cama, apenas vestida con unas pocas prendas de seda medio translúcidas, convertida en la viva imagen de la seducción.

No sin esfuerzo, logras desviar la mirada hacia la puerta entreabierta de la habitación. Allí, postrado sobre un taburete en una pequeña antesala, hay un hombre lampiño con la cabeza totalmente rapada, que ronca sonoramente.

“No te preocupes por el eunuco, no despertará hasta dentro de un buen rato”, dice la mujer, con voz aterciopelada. “Acércate a mí, extranjero, y descubre un mundo de placeres a mi lado”.

Efectivamente, la Perla ha drogado a su eunuco, que dormirá al menos un par de horas. El héroe se encuentra ahora a solas con una de las mujeres más hermosas de toda Caldeia, una belleza exótica que ha quedado cautivada por el visitante. Es inevitable que caiga en sus redes, rendido ante la pasión irresistible de la que hace gala Ysala. Lo ideal sería resolver esta situación mediante la interpretación, pero si el DJ y el jugador lo desean, podrían usar las reglas de seducción que aparecen en *Tricornia: Land of Princes and Demons*.

Sea como sea, el encuentro es tan intenso como fugaz, para no despertar sospechas en el resto de la guardia, pero la Perla intentará, necesitará, volver a encontrarse con él a la noche siguiente, y también las posteriores, usando de

REGLA OPCIONAL: SEDUCCIÓN Y ENAMORAMIENTO

En la ambientación de *Beasts & Barbarians* es normal que los personajes se dejen llevar por las pasiones más extremas, y el amor no es una excepción. Si el grupo prefiere usar una tirada para resolver el proceso de seducción y enamoramiento de Ysala y el héroe, sigue este proceso: haz una tirada de Persuadir por parte de Ysala, al que sumará su Carisma (+6) y un +2 adicional por su Ventaja de Tentadora. La tirada se debe oponer a una tirada de Espíritu del héroe al que desea seducir Ysala. Si Ysala saque la mejor tirada, el héroe caerá bajo sus encantos y compartirá el enamoramiento de la Perla Negra.

Un personaje que sufre un Enamoramiento obtiene una bonificación +1 a todas sus tiradas de Espíritu al saber que su pasión es correspondida. Sin embargo, cuando se siente ignorado o decepcionado por la reacción de su amada/o, cae en la depresión y sufre un -2 a las tiradas de Espíritu hasta que el Enamoramiento pasa. Por definición, los Enamoramientos son fugaces y en realidad más bien herramientas narrativas para reforzar la interpretación (y los arrebatos) de algunos personajes de la ambientación. Para bien o para mal, acaban pasando pronto...

nuevo a su doncella como señuelo. Solo pide una discreción absoluta a su amante. ¿Y quién podría resistirse a algo así? Si lo desea el DJ puede incluso utilizar la regla de Enamoramiento que aparece en *Jalizar: City of Thieves* y que se resume en el cuadro de arriba.

Las repetidas escapadas del héroe para ver a Ysala podrían acabar despertando las sospechas de algunos guardias, así que dependerá de quienes se quedan en la sala (quienes tal vez no sepan siquiera lo que ocurre en realidad) recurrir al ingenio para evitar despertar sospechas. La doncella de Ysala esperará cada noche en las cocinas, donde montará guardia hasta que el héroe regrese. Si aparece alguien entretanto, entrará en el pasadizo secreto y avisará a la pareja de amantes, llevándose al héroe para que regrese lo antes posible a la sala de guardia para evitar despertar sospechas.

La presencia del héroe en la alcoba de Ysala en la noche del ataque de Imbala puede resultar decisiva para el desenlace de la aventura, aunque no es imprescindible.

ACTO II: NOCHES DE PASIÓN, DÍAS DE... ¿ASUETO?

Aunque los encuentros entre ambos amantes serán breves pero intensos, Ysala conoce en parte la situación que afecta a Pelantias, y no le impondrá hablar sobre ello. Sin embargo, no sabe que su hermano es uno de los esclavos fugados, y si en algún momento el héroe le habla del gigante de ébano que estaba entre ellos, esta le revelará su identidad y su nombre, dando a los héroes un presagio de lo que está por venir.

INTERLUDIO 2: AZAR ENTRE COLEGAS

Una de las noches, los guardias organizarán una partida de dados para amenizar las largas horas sin hacer nada en el palacio. Sigue las reglas que aparecen bajo la habilidad de Apostar en *Savage Worlds*, página 23. En cada ronda de media hora de juego se apuestan 4 lunas de plata, una cantidad considerable, y participan en ella 4 guardias además de los héroes que quieran jugar. Además, uno de los guardias es un tramposo redomado e intentará timar todo lo posible a los héroes. Todos los guardias tienen d6 en Apostar.

En total se jugarán cuatro rondas, intercaladas entre los momentos en que los guardias (y los héroes) hagan las rondas. Si alguno de los héroes sorprende al tramposo *in fraganti* (sus compañeros harán la vista gorda aunque lo vean), todo dependerá de la actitud que tengan hacia ellos los guardias y de lo que quieran hacer los héroes: desmascarar al tramposo y exigir que les devuelvan su dinero, hacer un comentario genérico sobre las “irregularidades” de la partida o charlar en privado con el tramposo puede tener consecuencias muy diferentes según si la actitud de los guardias es Poco Cooperativa o Amistosa, y también podría hacer que esa actitud mejorara o empeorara un nivel.

INTERLUDIO 3: GATO A LA FUGA

En una de las noches más tranquilas de la guardia, el hombre que está haciendo rondas por el jardín que rodea el palacio irrumpirá en la sala de guardia visiblemente alterado. Tras un rápido interrogatorio por parte del capitán, revelará que la pantera con la que hacía la patrulla se ha soltado de la correa que llevaba y ha escapado del recinto trepando a un árbol desde el que ha dado un salto para salvar la muralla que rodea el palacio. Ahora ronda por algún lugar de la ciudad. Las caras de todos los presentes se demudarán al escuchar la noticia. La pantera es una de las posesiones más preciadas de Pelantias, adquirida por una gran cantidad de dinero, y en la que ha invertido una cantidad aún más grande para adiestrarla hasta convertirla en un feroz centinela y cazador. Cuando el noble se entere, hará desollar al centinela.

El capitán, tras darle una tremenda reprimenda al descuidado guardia, decide hacer lo posible por solucionar el

problema. La criatura sigue siendo un animal salvaje, y si causara daño a según quién en la ciudad, el nombre de Pelantias quedaría manchado por un descuido de esta magnitud, ya que el collar de cuero repujado con plata la identifica claramente como propiedad del noble. Por lo tanto, busca voluntarios que quieran acompañarle en una cacería nocturna por las calles de Caldeia para encontrar al felino antes de que sea demasiado tarde. Ofrecerá 20 lunas de plata de su propio bolsillo a cada acompañante si logran su objetivo, que no es otro que traer de vuelta a la pantera sana y salva sin que haya causado daño a nadie.

Si alguno de los héroes se presenta voluntario, resuelve esta situación como una tarea dramática (ver *Savage Worlds*, página 137) de cinco rondas usando Rastrear como rasgo. El capitán y dos hombres más les acompañarán, aunque no son expertos rastreadores. Es una suerte que haya llovido durante última hora de la tarde, lo que facilitará un poco lo que por el contrario sería una tarea imposible (el penalizador -2 habitual en las tareas dramáticas pasa a ser solo -1). Si logran concluir la tarea dramática con éxito, localizarán al felino cuando está a punto de abalanzarse sobre un grupo de juerguistas nocturnos medio ebrios de aspecto adinerado. Una tirada de Sigilo opuesta al Notar del felino (d8) permitirá acercarse lo bastante para capturarlo con una red (con una tirada de Lanzar con la Ventaja) y llevarlo de vuelta al palacio sin problemas. Si lo consiguen, no solo habrán ganado algo de dinero extra, sino que la actitud del capitán y de toda la guardia mejorará un nivel (con la excepción del soldado que perdió la pantera, que pasará automáticamente a Solícito).

En caso de no lograr atraparlo, el felino huirá, lo que tendrá las mismas consecuencias que no lograr resolver con éxito la tarea dramática: encontrarán al felino cuando acaba de atacar al grupo de borrachos, hiriendo a varios de ellos. La reputación de Pelantias va a quedar casi igual de dañada que la espalda del guardia responsable del desliz...

INTERLUDIO 4: UNA EXTRAÑA CHARLA

La noche anterior al ataque de Imbala, los héroes que superen una tirada de Notar escucharán una curiosa conversación entre varios guardias. En ella, uno de los hombres explica un extraño encuentro que ha tenido esa misma mañana con el capitán mientras estaba en la ciudad. El capitán ha sometido al guardia a un extraño interrogatorio, repasando los pormenores de las guardias y la disposición interior del palacio de Pelantias. En su momento al guardia la cosa no le ha parecido sospechosa, pero ahora que se para a pensarlo, la verdad es que el capitán parecía tener un comportamiento bastante extraño.

En realidad el capitán no era el capitán, sino Yusa, quien ha drogado con khav al guardia mientras tomaba un

trago para nublarle el entendimiento y luego se ha hecho pasar por el capitán usando su poder de Disfraz para son-sacarle toda la información sobre la disposición del palacio de Pelantias, en preparación para la noche del ataque. Evidentemente, si alguien habla con el capitán este negará tajantemente haber hecho nada parecido, lo cual debería hacer sospechar a los héroes que algo grave va a ocurrir próximamente.

Y DURANTE LAS HORAS DE LUZ...

Los héroes tienen libertad total durante las horas diurnas. Basta recordar que su guardia dura desde el anochecer hasta el amanecer y que al menos deben dormir 6 horas al día si no quieren sufrir fatiga por Privación de Sueño (ver *Savage Worlds*, página 128). Eso probablemente les dejará las tardes libres, durante las cuales pueden dedicarse a gastar su paga bien ganada, o bien a tener los ojos y los oídos bien abiertos para ver si hay alguna noticia que pueda resultar de interés para sus guardias nocturnas.

Si hacen esto último, cada personaje puede hacer una tirada de Callejear por cada tarde que se pase rondando por las calles de Caldeia. La tirada deberá modificarse con un -2 si los héroes no saben nada sobre la fuga de Imbala ni sobre las preocupaciones de Pelantias (información que podrían haber obtenido del capitán o incluso de la propia Ysala), ya que eso les hará pasar por alto datos que de otra manera serían de especial interés para ellos. Un éxito en la tirada permite averiguar uno de los siguientes datos, y un aumento, dos, por este orden:

- Hace pocos días llegó a Caldeia una pequeña caravana de mercaderes procedentes de la Sabana de Marfil.
- Los miembros de la caravana están instalados en La Cabeza del Nandal, una de las posadas de los bajos fondos de Caldeia, lejos de la zona de los nobles, en una de las pocas áreas de la ciudad donde no son mirados con suspicacia.
- **Solo después del Día 2:** Uno de los esclavos que viven en la ciudad y a los que los héroes convencen para que suelte la lengua dice haber reconocido el origen de la caravana de mercaderes por algunos de los símbolos que adornan sus ropajes: sin duda proceden de la tribu de los Mbata, una de las más poderosas de la Sabana de Marfil. A los héroes no les costará demasiado averiguar que tanto Ysala como los esclavos que se fugaron hace poco de la plantación de Pelantias pertenecen a esa misma tribu.
- **Solo después del Día 3:** El líder de la caravana, un viejo mercader de la Sabana, visita cada día la zona del mercado para hacer negocios, acompañado por un par de sus “escoltas”. (En realidad, como se indica más adelante, Yusa va allí para espiar a Pelantias).

- **Solo después del Día 4:** Alguien vio la noche anterior a un gigantesco hombre de la Sabana en una de las tabernas de la zona baja de Caldeia, bebiendo como un poseso y retirándose a La Cabeza del Nandal tambaleándose.

El último dato confirma que efectivamente, Imbala está en la ciudad. El gigante se ha pasado varios días encerrado en la posada para no llamar la atención de las autoridades, pero en uno de sus trances provocados por el khav, vaga hasta una de las tabernas cercanas donde se emborracha. Es entonces cuando varios testigos le ven; Imbala no es alguien que pase precisamente desapercibido.

LA CABEZA DEL NANDAL

Si alguien decide acercarse a La Cabeza del Nandal, donde se aloja la caravana de “mercaderes”, se encontrará con un establecimiento bastante humilde, regentado por un orondo caldeio de espíritu eminentemente mercantil. En la posada únicamente se aloja Yusa, que se hace pasar por el líder de la caravana. El grueso de los guerreros, incluido el propio Imbala, duermen en los tres carros que hay en el patio trasero de la posada, con la excusa de proteger sus “mercancías” (unos fardos de pieles de animales que han traído pero que no tienen ninguna intención de vender).

Yusa no pasa mucho tiempo en la posada, suele salir durante el día, casi siempre acompañado por un par de sus guerreros, a visitar el mercado. Allí, mientras pasea y finge interesarse en las mercancías de los puestos, lo que hace en realidad es espiar a Pelantias, que visita cada día el mercado acompañado por el capitán y algunos guardias. Luego vuelve a la posada al caer la noche, de manera que los héroes solo podrán encontrarle allí si se saltan alguna de las guardias o bien si apuran mucho el tiempo por la noche.

En el caso de que intenten acceder al patio trasero de la posada por la fuerza o mediante el sigilo, encontrarán a cinco guerreros de la Sabana montando guardia constantemente en torno a los carros, con sus armas cerca. Los guerreros se mostrarán reacios a hablar con desconocidos (de hecho muchos de ellos solo saben hablar el idioma de su tribu), y mantendrán en todo momento la fachada de la “caravana”. Nótese que la presencia de los “mercaderes” es perfectamente legal en Caldeia: aunque atraen numerosas miradas de sospecha, no han hecho nada ilegal (al menos hasta la noche del ataque), y solamente el rumor de que Imbala y otros esclavos fugados están en la ciudad podría llevar a las autoridades a investigar a la caravana.

PERSECUCIÓN EN EL MERCADO

Es posible que los héroes intenten interceptar a Yusa en el mercado para hablar con él. No tendrán muchos proble-

ACTO III: VENGANZA EN LA NOCHE

mas a la hora de seguirle, y además cuentan con la ventaja de que Yusa no sabe quiénes son ni los ha visto nunca, de manera que las tiradas opuestas de Sigilo de los héroes contra el Notar de Yusa tendrán un +2. Sin embargo, en caso de detectar algo raro, el brujo tratará de escabullirse a las primeras de cambio. Igualmente, cualquier intento de abordar al brujo que parezca mínimamente sospechoso (lo que incluye cualquier mención a Pelantias, Imbala o Ysala) provocará la huida inmediata de Yusa, que dejará a sus dos escoltas, armados solo con cuchillos ocultos entre sus ropas, para retrasar a sus perseguidores. En uno u otro caso, se producirá una persecución a través de la zona del mercado de Caldeia que durará cinco rondas. Si los héroes no logran detener al brujo antes de la quinta ronda, Yusa habrá escapado definitivamente a sus perseguidores.

Si se produce esta escena, tras escapar Yusa cambiará radicalmente de planes y decidirá lanzar su ataque sobre el palacio de Pelantias esa misma noche. Si las cosas van mal para él, preferirá morir antes que ser capturado, en cuyo caso será el propio Imbala quien, al constatar la ausencia del brujo, decida matar a Pelantias y rescatar a Ysala, por ese orden, esa misma noche.

ACTO III: VENGANZA EN LA NOCHE

En la quinta noche de guardia de los héroes, Imbala y Yusa lanzarán su ataque sobre el palacio. Su intención es doble: por un lado, acabar con Pelantias, lanzando un mensaje claro hacia otros nobles caldeios. Por otro lado, liberar a Ysala (y también a las demás cortesanas esclavas de Pelantias) y llevar de nuevo a la Perla Negra con el Rey Blanco.

EL ATAQUE

El ataque tendrá lugar en plena madrugada, precisamente cuando el héroe amante de Ysala se encuentre en su alcoba (si se da el caso). Yusa y sus guerreros entrarán en el jardín y, tras neutralizar al guardia que hay allí, se dividirán para trepar con varias cuerdas y acceder a la mansión por dos puntos del piso de arriba: Yusa y el grueso de los guerreros entrarán por una ventana que da a la zona cercana a las estancias de Pelantias, mientras que Imbala y cuatro guerreros más escalan las paredes traseras del palacio para acceder a los aposentos de Ysala. El gigante de ébano ha tomado una fuerte dosis de khav antes de emprender la expedición, así que tiene el juicio nublado, cosa que tendrá su influencia en el desenlace final de la aventura.

Durante el ataque será importante tener en cuenta la actitud de los guardias de Pelantias respecto a los héroes. Si esta es Poco Cooperativa o directamente Hostil, los guardias no moverán un dedo por ayudar a los héroes si

COMPLICACIONES EN EL MERCADO

En lugar de las complicaciones genéricas que aparecen descritas en el reglamento de persecuciones de *Savage Worlds*, aquí se incluyen algunas complicaciones que pueden sufrir quienes roben una carta de tréboles durante la persecución a Yusa. Nótese que algunas pueden afectar a todos los participantes.

- **Carro/cajas de fruta.** Hay un carro o unas cajas de fruta cruzadas en la calle. El héroe afectado debe hacer una tirada de Agilidad con la penalización adecuada a la gravedad de la complicación.
- **Desfile religioso.** Al entrar en una amplia calle cercana al mercado, los perseguidores se tropiezan con una procesión en honor a una de las oscuras deidades de Caldeia, seguida por un grupo de fervientes creyentes. Lo abarrotado de la situación requerirá que cualquier participante deba usar Intimidar como rasgo esta ronda, para abrirse paso entre los transeúntes.
- **La guardia de la ciudad.** Un grupo de guardias de la ciudad giran un recodo y amenazan con dar el alto a los perseguidores. Esa ronda todos usarán Sigilo en lugar de Agilidad como rasgo. Un fallo crítico en la tirada supondrá la detención del personaje por alteración del orden.
- **Laberinto de callejones.** La persecución se adentra por una zona de calles estrechas y serpenteantes. Esa ronda todos usarán Callejear en lugar de Agilidad como rasgo.
- **¡Ladrones!** Unos rateros aprovechan la carrera alocada del héroe para intentar sisarle 1d10 x 5 lunas. Una tirada de Notar permitirá darse cuenta de ello, pero el héroe deberá emplear su acción de esa ronda en conservar su bolsa y nada más. Si no tiene carta de acción, se dará cuenta demasiado tarde y habrá perdido su dinero.

estos están en aprietos. Si por el contrario, son Indiferentes o incluso Amistosos, los héroes podrán manejarlos como aliados normales que intentarán ayudarles dentro de sus posibilidades.

LOS APOSENTOS DE PELANTIAS

Gracias a la información extraída al guardia, Yusa ha averiguado dónde se encuentra exactamente el dormitorio de Pelantias, junto al cual hay una antesala donde hay apostado un guardia en todo momento. Su intención es ir hasta allí, usar a sus guerreros para neutralizar cualquier oposición y matar al noble caldeio usando su poder Invocación

LA PERLA NEGRA DE CALDEIA

de Aliados para convocar a una horrenda araña gigante, manteniendo a la criatura invocada el tiempo necesario mediante su habilidad de Brujo Danzarín.

Sin embargo, es posible que de existir sospechas sobre el ataque, los héroes propongan a Pelantias dormir en otro aposento o reforzar la seguridad. Eso podría hacer que el brujo de la sabana se tropiece antes con algún guardia o eunuco, al que también intentará matar llevado por su furia vengativa. Pero Yusa no cuenta con los silbatos de hueso de los eunucos (y que también llevará cualquier guardia que proteja la zona de los aposentos). Uno u otro lo soplarán a la primera señal de intrusos, emitiendo un agudo silbido que se escuchará por todo el palacio, alertando a toda la guardia (y a los héroes) de que algo va mal. Mientras todos se ponen en marcha en el piso de abajo, Yusa se apresurará en culminar su terrible plan. ¿Llegarán a tiempo los héroes para impedirlo?

Resuelve esta situación como una tarea dramática de cinco rondas en la que los héroes (y los guardias) luchan contra el reloj por salvar a Pelantias antes de que sea demasiado tarde. El rasgo que marcará la tarea dramática dependerá de la forma que elijan los héroes de subir al piso de arriba:

- Por las escaleras, abriendo (o derribando) la puerta reforzada y buscando el origen del ruido: la tarea dramática se basará en **Agilidad**. *Posibles complicaciones:* la llave se atasca en la cerradura, caídas por las escaleras.
- Alguien que mire al exterior podrá ver las cuerdas que han usado los hombres de la Sabana para subir a la planta superior. En ese caso la tarea dramática se basará en **Trepar**, pero los héroes solo tendrán una penalización de -1, en lugar del -2 habitual. *Posibles complicaciones:* la cuerda para trepar se rompe, la ventana para acceder al interior del palacio está cerrada.
- Si el amante de Ysala ha revelado a sus compañeros la existencia del pasadizo secreto que va de las cocinas al dormitorio de la Perla Negra, ese es el camino más rápido. El rasgo para la tarea dramática será **Agilidad**, pero sin el penalizador -2 habitual. El problema es que una vez allí se encontrarán con Imbala y sus hombres, cuya presencia deberán sortear para llegar a los aposentos de Pelantias, de donde llegan extrañas voces. *Posibles complicaciones:* tropiezos por el pasillo, la puerta secreta de entrada o de salida está atascada.

Nótese que el capitán y los guardias subirán por la única vía que conocen, la escalera, y solo una tirada de Persuadir si su actitud es Indiferente o mejor les podría convencer de que el camino que siguen los héroes les permitirá llegar más rápidamente al piso superior. En ese caso, llegarán con

los héroes a la escena del ataque. De lo contrario, tardarán 1d6 rondas más.

Existe la posibilidad de que los intrusos entren en el palacio justo cuando uno de los héroes esté haciendo la ronda por la planta superior. Roba una carta al principio de la incursión: si sale una carta de figura, uno de los héroes elegido al azar estará haciendo la ronda justo en ese momento y podrá acudir al rescate de Pelantias sin necesidad de resolver la tarea dramática.

Sea como sea, si los héroes logran cinco éxitos antes de que termine la tarea dramática, habrán llegado al dormitorio de Pelantias justo a tiempo para salvarle la vida a su patrón:

Al llegar a la antesala de los aposentos de Pelantias, veis el cuerpo de un guardia tumbado sobre un charco de su propia sangre. En el dormitorio os encontráis una escena de pesadilla: Pelantias yace sobre su cama, envuelto casi por completo por una pegajosa telaraña tejida por la monstruosidad que tiene subida encima, una horripilante y peluda araña del tamaño de un perro grande.

Frente a la cama, un viejo arrugado ataviado con un tocado emplumado baila una frenética danza mientras farfulla una letanía oscura, señalando constantemente al horrible arácnido. A su alrededor, ocho grandes guerreros armados con lanzas contemplan absortos la escena.

Al oírlos llegar, el brujo se gira un instante hacia vosotros y sisea con acento extranjero:

“-¡Matadles! ¡Matadles a todos!”

Si los héroes no logran concluir con éxito la tarea dramática, llegarán al dormitorio cuando la araña ya haya picado a Pelantias y su cuerpo yazga sin vida sobre su cama. Sin embargo, tendrán que lidiar igualmente con Yusa y sus hombres...

TERRENO Y ELEMENTOS

Pelantias duerme en un gran dormitorio de 7 x 7 pasos, dominado por una lujosa cama con dosel y con una pequeña antesala de 2 x 2 donde está apostado el guardia, sentado a una pequeña mesa.

- **Brasero:** En una esquina del dormitorio hay un brasero donde aún arden algunos rescoldos que iluminan tenuemente la estancia, y que se podrían arrojar contra los intrusos para intentar hacerles prender fuego. Ver “Fuego” en la página 126 de *Savage Worlds*.
- **Armario:** En una pared de la estancia hay un armario que se podría intentar derribar (tirada de Fuerza

ACTO III: VENGANZA EN LA NOCHE

a -2) sobre los guerreros, causando 2d6 de daño en una plantilla de área pequeña salvo que superen una tirada de Agilidad.

Los dormitorios de las cortesanas miden 5 x 5 pasos, y cuentan cada uno con la vigilancia de un eunuco. En el dormitorio de Ysala hay un pasaje secreto que conduce desde allí hasta las cocinas de la planta inferior, como se ha descrito anteriormente.

(E) Guerreros de la Sabana (8)

(C) Yusa

LA PERLA Y EL GIGANTE

El silbido de alarma no será lo único que interrumpa la pasión de Ysala y su amante, pues coincidirá con la irrupción por la ventana de Imbala y sus cuatro guerreros. Al verse, una vez superada la sorpresa inicial ambos hermanos se fundirán en un emotivo abrazo mientras los guerreros de la Sabana apuntan con sus lanzas al héroe. Acto seguido, Imbala le expresará a Ysala su propósito: llevarla de vuelta a la Sabana de Marfil, para que ocupe su legítimo lugar al lado del Rey Blanco. Solo hay un problema: que Ysala no quiere regresar. Su vida de lujo como cortesana de Pelantias tiene muchas ventajas, y no tiene ningún deseo de volver a la incómoda vida en la Sabana cuando ahora mismo no lleva para nada una vida de esclava.

Tras un momento de estupefacción inicial, Imbala tratará de convencer a su hermana para que regrese, pero dado que esta seguirá firme en su decisión, los efectos del khav acabarán nublando por completo su juicio y el gigante intentará llevársela por la fuerza o, si es necesario, matarla. Es de esperar que en algún momento, el héroe que estaba en la alcoba de Ysala reaccione para intervenir de alguna forma en la escena que se desarrolla ante él, y si él no lo hace

LA ADICCIÓN AL KHAV

El khav es una potente droga, una variedad del omnipresente loto que se puede cosechar en la desembocadura del Río Búfalo, cerca de Caldeia. Provoca una fuerte adicción equivalente a la Desventaja Hábito (Mayor), con el efecto adicional de que da una penalización de -2 a todas las tiradas de Astucia y Espíritu. Su consumo también hace que el adicto ignore cualquier penalización por fatiga que pueda sufrir mientras consume la hierba. Es muy habitual que los esclavos que trabajan en las plantaciones mueran por agotamiento antes de darse cuenta.

por iniciativa propia, Ysala usará su habilidad de Tentadora para intentar manipularle para librarse de Imbala.

Por otro lado, si el héroe se resiste a la manipulación de Ysala, nada le impide dejar a los dos hermanos que resuelvan sus diferencias; al fin y al cabo, todo el mundo sabe que los romances de este tipo siempre son fugaces, y si Ysala no ha querido volver con su hermano a la Sabana, tampoco parece probable que esté dispuesta a llevar el tipo de vida que llevan los héroes...

(E) Guerreros de la Sabana (4)

(C) Imbala

(C) Ysala

LA CÁMARA DEL TESORO

Aunque la cámara del tesoro de Pelantias no tiene una presencia directa en la aventura, es posible que en algún momento de sus noches de guardia (o al final de la aventura, aprovechando el previsible caos), los héroes se vean tentados de buscarla para echar un vistazo a las riquezas del noble caldeio. La cámara se encuentra tras la puerta secreta indicada anteriormente (ver **Acto I, El palacio de Pelantias**), al final de un tramo de escaleras que terminan ante una puerta de madera reforzada (Dureza 10) y cerrada con llave. Solo el propio Pelantias tiene la llave para abrirla. Cualquier otro que intente abrirla deberá superar una tirada de Forzar Cerraduras. En caso de fallar activará una trampa (que se puede detectar con una tirada de Notar, y desactivar con otra tirada de Forzar Cerraduras a -2) que liberará una pequeña nube de loto verde que ocupará una plantilla de área pequeña con un efecto equivalente al poder Veneno (ver *Beasts & Barbarians*, página 88). Todos los que estén dentro del área de efecto deberán hacer una tirada de Vigor contra un ataque de Dominio del Loto a d10. En caso de fallar sufrirán una herida, o dos si la tirada opuesta logra un aumento. La nube se dispersará de forma natural en 5 minutos.

El interior de la cámara es una pequeña estancia redonda de 8 pasos de diámetro, que ocupa la bóveda espejada que se ve desde el exterior del palacio. Las paredes interiores de la cámara también están espejadas, lo que multiplicará cualquier fuente de luz que entre en la sala, potenciándola aún más al reflejarse en los preciosos contenidos de la estancia: varios cofres llenos de monedas y preciosas gemas, entre las que asoman objetos de aspecto valioso.

Por desgracia, la cámara también cuenta con un protector, un demonio guardián de Kerón que se mueve a través de los espejos de la estancia, a los que está atado. En el momento en el que entren en la estancia, cualquier fuente de luz reflejará en los 12 espejos que forman las paredes abovedadas de la cámara la figura horripilante de esta criatura humanoide.

El demonio gruñirá amenazadoramente a los intrusos, pero solo pasará a la acción si alguien toca alguno de los contenidos de la sala o intenta dañar alguno de los espejos.

El demonio de los espejos. En lugar de moverse, en una ronda el demonio puede teleportarse desde un espejo hasta cualquier lugar de la sala, o viceversa. Esta maniobra cuenta también como una acción. Su táctica habitual es aparecer detrás de alguno de los intrusos para obtener la Ventaja, cosa que obtendrá si supera a su enemigo en una tirada opuesta de Agilidad. La única forma de frenar esos ataques es destruyendo los 12 espejos de la sala. Cada espejo tiene Dureza 4, y además si es el espejo tras el cual se oculta el demonio (elige aleatoriamente dónde se oculta en cada ronda de combate), el daño que supere la Dureza del espejo deberá compararse a la Dureza del demonio para ver si sufre alguna herida. En este caso los ataques a los espejos deben resolverse de forma normal, ignorando la regla de Dureza de Objetos (ver *Savage Worlds*, página 103).

Si logran destruir todos los espejos de la sala, el demonio no tendrá lugar donde esconderse y solo podrá moverse de forma normal.

Los cofres contienen 2000 lunas de plata en monedas y joyas. Además, la estancia contiene los siguientes objetos:

- El shalak de Pelantias, el yelmo de batalla de los oficiales caldeios, con la forma de un feroz león. Cuando lo porta un personaje con la ventaja Mando, el casco aumenta el alcance de la ventaja en 1 paso por Rango, y además da +1 a cualquier tirada de Intimidación del portador.
- El sable caldeio de Pelantias, una hermosa reliquia familiar hecha de acero. Se trata de una espada ligeramente curva y algo más estrecha que las hojas normales. Un usuario sin penalización por carga puede repetir un tirada de ataque hecha gracias a las ventajas Ataque Repentino o Contraataque, o una tirada de ataque gratuita contra un enemigo que huye, pero en total solo podrá usar esta habilidad una vez por ronda. El arma equivale a una espada larga que por ser de acero tiene PA 2. Tanto el shalak como el sable son elementos de los oficiales caldeios, y verlos en posesión de un extranjero puede causar muchos problemas en Caldeia.
- Un cofrecillo con cuatro viales de diferentes colores. Se trata de sendas preparaciones con loto de los poderes Alivio, Cambio de Forma, Curación y Rapidez (una dosis de cada uno, Brujería d10 si hace falta determinar algún resultado).
- Cuatro sacos de khav de la mejor calidad, que pueden alcanzar cifras muy elevadas en el mercado (1d4 x 100 lunas de plata por saco).

(C) Demonio guardián de Kerón

EPÍLOGO

Los héroes pueden jugar un papel determinante a la hora de salvar la vida de Pelantias, de Ysala o de ambos. La guardia de Pelantias podría impedir una u otra, pero es más bien poco probable que logren evitar ambas: les superan en número, probablemente tienen el factor sorpresa en contra y, además, Yusa es un oponente con un poder considerable. En otras palabras, los héroes serán probablemente el factor diferencial en el desenlace.

En el mejor de los casos, los héroes salvarán a Pelantias y a Ysala, lo que les permitirá obtener una recompensa adicional a su paga y tal vez un contacto en las altas esferas de Caldeia en la figura de Pelantias. Si no logran evitar que Ysala muera o se la lleve Imbala, el caldeio dejará de pagarles la última noche de guardia y los expulsará de su palacio de malas maneras, sin querer volver a saber de ellos. Por último, si no logran salvar ni a Pelantias ni a Ysala, no recibirán ninguna paga y quedarán en una situación delicada, aunque bien podrían aprovechar la confusión nocturna para intentar colarse en la cámara del tesoro del noble y saquear lo que puedan por allí...

Evidentemente, los héroes podrían cambiar el desenlace de los acontecimientos, que puede ser bastante abierto: tal vez intercepten a los guerreros de la Sabana en La Cabeza del Nandal, o acaben con Yusa y/o Imbala antes de la noche del ataque, en cuyo caso también se granjearán el agradecimiento de Pelantias.

CRIATURAS Y PNJs



Ysala, la Perla Negra de Caldeia

Ysala es una mujer de belleza inigualable. Alta, escultural, con brazos y piernas larguísima, es capaz de derretir a cualquier hombre con solo un gesto o con una simple mirada. Viste con prendas muy ligeras, dejando entrever buena parte de sus encantos, que complementa con algunos brazaletes y abalorios de su tierra natal, la Sabana de Marfil. Uno de esos brazaletes es en realidad un chakram, una especie de disco arrojado que en manos de un usuario hábil (como lo son ella y su hermano) puede convertirse en un arma mortal.

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

Habilidades: Intimidar d6, Lanzar d8, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d8, Provocar d6, Rastrear d4, Sigilo d6, Trepar d4.

Ventajas: Muy Atractiva, Carismática, Fuerza de Voluntad, Tentadora.

Desventajas: Arrogante.

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

Equipo: 2 chakram de hueso (Fue+d4, alcance 4/8/16, ignora 2 puntos de cobertura).

Habilidades especiales:

• **Tentadora:** Ysala es una mujer de tal belleza que puede hacer derrumbarse imperios y hacer surgir otros nuevos, y no duda en usar sus dones para influir en los demás de la forma más beneficiosa para ella. Esta ventaja le otorga el poder Mejora/Reducción de Rasgo, que solo puede usar contra miembros del sexo opuesto. Para ello, utiliza Persuadir como habilidad arcana, y tiene un total de 8 puntos de poder para usarlo. Nótese que no se trata de un efecto mágico real, sino del efecto que tiene el comportamiento de la tentadora en los demás: puede hacer sentir a un hombre como un dios o como un gusano influyendo en su ego, pero no es un poder mágico, y por lo tanto no puede ser cancelado con magia. Ysala debe ser visible e interactuar de alguna forma con su objetivo: hablar con él o lanzarle una mirada prolongada y elocuente suele bastar.



Imbala

Imbala es un formidable miembro de las tribus de la Sabana de Marfil. Supera los dos metros de estatura y su musculatura parece esculpida en ébano. Lleva la cabeza totalmente afeitada y empuña una lanza emplumada que maneja de forma letal. Sus ojos verdes, que antaño desprendían una inteligencia ferroz, ahora están casi siempre nublados por los efectos del khav.

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

Habilidades: Disparar d4, Intimidar d6, Lanzar d8, Notar d6, Pelear d8, Provocar d6, Rastrear d4, Sigilo d6, Preparar d4.

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

Ventajas: Bruto, Fornido, Barrido, Brazo Fuerte, Reflejos de Combate.

Desventajas: Hábito (mayor, adicción al khav)

Equipo: lanza (Fue+d6+1, +1 Parada, Alcance: 1, dos manos), 3 chakram de hueso (Fue+d4, alcance 6/12/24, ignora 2 puntos de cobertura), varias dosis de khav.



Yusa, brujo de la Sabana de Marfil

Yusa es un hombre de cincuenta y tantos años, y durante muchos de ellos ha adorado a las deidades más oscuras y terribles de su sabana natal. Enjuto pero vigoroso, viste con ropajes de viaje mientras se hace pasar por mercader en los días anteriores al ataque. En la noche del ataque, viste su atuendo ceremonial de la Sabana, con un tocado de plumas, varios abalorios y una daga que solo usa si es inevitable. Es un hombre devorado por una terrible sed de venganza hacia los reinos que han esclavizado a tantos habitantes de la Sabana, y que no se detendrá ante nada para cumplir su objetivo.

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

Habilidades: Brujería d10, Conocimiento (Arcano) d6, Intimidar d6, Lanzar d4, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Sanar d6, Sigilo d4.

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

Ventajas: Trasfondo Arcano (Brujería), Mando, Nuevo Poder x2, Puntos de Poder, Aura Impresionante, Brujo Danzarín

Desventajas: Vengativo (mayor).

Poderes: Disfraz (pintura tribal), Invocación de Aliados (hierbas quemadas), Miedo (invocar imágenes de los dioses oscuros), Sueño (polvo arrojado contra los ojos).

Puntos de Poder: 15

Equipo: daga (Fue+d4), varias dosis de khav

Habilidades especiales:

• **Invocación de Aliados:** Tal y como se indica en la página 84 de *Beasts & Barbarians*, este poder funciona de forma ligeramente diferente en esta ambientación, ya que el brujo que lo conoce solo sabe convocar una criatura específica por cada Rango que tenga. Yusa es un Comodín Veterano, y puede convocar tres criaturas: un lobo (ver *Savage Worlds*, pág. 207), una serpiente venenosa (ver *Savage Worlds*, pág. 210) o una araña gigante. Puede convocar o bien tres lobos, o dos serpientes o una araña. Nótese que con un aumento en la tirada de Brujería, la criatura convocada será un Secuaz (ver **página 1** de esta aventura).

• **Aura Impresionante:** Yusa puede hacer que sus poderes mágicos salgan a la superficie por breves instantes para inspirar miedo en sus enemigos mediante un fulgor sobrenatural que desprende su mirada. En esos casos, puede utilizar su habilidad de Brujería en lugar de Intimidar, aunque si saca un 1 en el dado de atributo, sea cual sea el resultado del Dado Salvaje, la acción le costará 1 Punto de Poder.

• **Brujo Danzarín:** Yusa puede alimentar su magia mediante el trance de un baile salvaje. En términos de juego, en lugar de pagar el coste en Puntos de Poder que requiere el mantenimiento de un hechizo, Yusa puede ponerse a bailar. Ese baile cuenta como una acción (y por lo tanto incurre en una penalización por acciones múltiples si hace algo más que bailar). Yusa solo puede mantener un hechizo danzando al mismo tiempo. El baile puede durar de forma indefinida, pero suele ser bastante agotador, así que Yusa debe hacer una tirada de Vigor al finalizar la danza y también por cada hora que se pase bailando. En caso de fallar, perderá un nivel de fatiga. En caso de quedar Exhausto, el hechizo se cancelará. En ocasiones, Yusa consume algo de khav para ignorar la fatiga provocada por el baile.

Guardia de Pelantias

Estos hombres son guerreros profesionales que venden sus servicios por dinero. Pocos de ellos están acostumbrados a enfrentarse a nada sobrenatural, y aunque son valientes y saben luchar, si la balanza de un combate está claramente en contra de ellos, preferirán retirarse para combatir otro día.

LA PERLA NEGRA DE CALDEIA

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

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

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

Equipo: espada corta de bronce (Fue+d6), escudo pequeño (+1 Parada), armadura de cuero ligero (+1 armadura). Uno de cada tres guardias lleva una red (alcance 1/2/4, +2 a tiradas de Agarrar).

Eunuco de Pelantias

Estos esclavos castrados vigilan que nadie se propase con las cortesanas de Pelantias. Casi todos ellos son totalmente lampiños y no están en una gran forma física, pero saben manejar un arma y sobre todo, son bastante perceptivos.

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

Habilidades: Notar d6, Pelear d6, Sanar d6, Sigilo d6.

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

Ventajas: Alerta.

Desventajas: Cobarde.

Equipo: daga de bronce (Fue+d4), silbato de alarma de hueso.

(S) Capitán de la guardia de Pelantias

Este hombre es un veterano luchador que sirvió durante años en el ejército caldeio antes de retirarse y dedicarse a la vida de mercenario. Es leal a Pelantias y lidera a sus hombres con mano dura, pero de manera justa. Nunca abandonará un combate mientras haya un resquicio de probabilidades de alzarse con la victoria.

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

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

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

Ventajas: Reflejos de Combate, Contraataque, Mando.

Desventajas: Código de Honor.

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

Guerrero de la Sabana

Estos feroces guerreros han sido enviados por el Rey Blanco con una sola orden: hacer caso a Yusa en todo lo que les ordene, aunque eso signifique perder la vida en el cumplimiento de su misión. Al igual que Yusa, se vestirán con sus atuendos tribales en la noche del ataque.

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

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d4, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d6, Rastrear d6, Sigilo d6, Preparar d6.

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

Equipo: lanza (Fue+d6, +1 Parada, Alcance: 1, 2 manos), escudo tribal (+1 Parada, +2 a Dureza contra armas a distancia, +1 a tiradas de Intimidar), 5 jabalinas con atlatl (Fue+d4, alcance: 9/18/36, 1 acción para recargar), daga (Fue+d4, solo cuando se hacen pasar por mercaderes).

• **Atlatl:** El atlatl es un aparato que permite disparar jabalinas a grandes distancias con gran potencia. Las de los guerreros de la sabana están formadas por una pieza de hueso alargada, con un espolón trasero sobre el que se coloca el proyectil. El aparato se coge por el extremo opuesto al espolón, y se dispara moviendo la muñeca y el antebrazo. Su efecto es el de aumentar el alcance de un proyectil arrojado como si se tuviera la ventaja Brazo Fuerte (aumentando en un 50% el alcance de sus jabalinas, ya incluido arriba).

Araña Gigante

Esta araña tiene el tamaño de un perro grande, ocho patas y es enormemente peluda.

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

Habilidades: Disparar d10, Intimidación d10, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d10, Preparar d12+2

Paso: 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 5

Habilidades especiales:

• **Mordisco:** Fue+d4.

• **Veneno (-4):** Consultar las reglas de venenos en la página 126 de *Savage Worlds*. El veneno de la araña es de tipo Ponzoñoso.

• **Trepamuros:** Puede moverse por superficies verticales con Paso 8.

• **Telaraña:** Las arañas pueden lanzar desde sus tórax telarañas que ocupan una plantilla de área pequeña. Se trata de un ataque de Disparar, con distancia 3/6/12. Quien sea atrapado en la telaraña debe cortarla o abrirse camino por ella (Dureza 7). Un personaje atrapado en la tela de araña aún puede seguir luchando, pero todas sus acciones físicas tienen una penalización de -4.



Demonio guardián de Kerón

Esta grotesca criatura humanoide mide casi dos metros y medio de estatura y está cubierta de un correoso pelaje negro como la noche. Su cara está deformada por dos larguísimo colmillos semejantes a los de un jabalí, y sus manos terminan en unas afiladas zarpas.

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

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

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 8 (1)

Habilidades especiales:

• **Garras:** Fue+d4.

• **Colmillos:** Fue+d6.

• **Tamaño +1:** El demonio guardián supera los dos metros de estatura.

- **Pellejo grueso:** +1 Armadura.
- **Resistente:** Cuando el demonio está aturdido, un segundo resultado de aturdimiento no tiene efectos adicionales.
- **Demonio:** Los demonios son inmunes al veneno y a las enfermedades. Además tienen una bonificación +2 para recuperarse del Aturdimiento.
- **Movimiento por espejos:** En lugar de su movimiento, el demonio guardián puede teleportarse desde el interior de cualquier espejo a cualquier punto de la cámara del tesoro, y viceversa. Esta maniobra cuenta además como una acción.

PERSONAJES PREGENERADOS

Domian el Rojo, ex gladiador de Faberterra

Domian luchó durante años en la arena del Circo de Faberterra, convirtiéndose en un gladiador muy popular en la ciudad. Cuando obtuvo el privilegio inusual de ser liberado de su esclavitud, se dio cuenta de que solo sabía hacer una cosa: matar. Pronto se convirtió en un miembro habitual de bandas de ladrones que necesitaban algo de músculo, hasta unirse al grupo de Rakios. Su apodo se debe a la espaldera de gladiador pintada de rojo que sigue usando hoy en día, en recuerdo de sus tiempos en la arena.

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

Habilidades: Apostar d4, Conocimiento (Batalla) d4, Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d4, Pelear d8, Provocar d6, Rastrear d4, Sanar d6, Sigilo d4, Preparar d4.

Ventajas: Ex Gladiador, Fornido, Con Un Par, Héroe en Taparrabos, Matón.

Desventajas: Despistado.

Paso: 6; **Carisma:** 0; **Parada:** 7; **Dureza:** 6

Equipo: espada larga de bronce (Fue+d8) espaldera de gladiador (Fue+d4+2, +1 a Parada).

- **Ex Gladiador:** Un ex gladiador puede hacer una tirada de Intimidar sobre un oponente adyacente, y si la supera, obtiene un ataque gratuito contra él.

Falgan, ladrón de Jalizar

Falgan nació en Jalizar, la Ciudad de los Ladrones, y desde muy pequeño se dio cuenta de que tendría que aprender a hacer casi cualquier cosa para sobrevivir en sus calles. Su certera puntería y su vivaz ingenio le sirvieron para suplir su pequeño tamaño, que conservó toda su vida. Ahora se gana la vida empuñando a Centella, su arco, que sabe usar de forma letal, y librando a los más ricos de sus posesiones.

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

Habilidades: Callejear d6, Disparar d10 (+1 con Centella), Forzar Cerraduras d6, Intimidar d4, Lanzar d4, Notar d6, Pelear d6, Provocar d4, Sigilo d6, Preparar d4.

Ventajas: Ladrón, Alerta, Afortunado, Arma Distintiva (arco, Centella), Puntería, Temple.

Desventajas: Cauto, Manía (lamer la pluma de sus flechas antes de disparar), Pequeño.

Paso: 6; **Carisma:** 0; **Parada:** 5; **Dureza:** 4

Equipo: Centella, arco (2d6, alcance 12/24/48), 20 flechas emplumadas, espada corta (Fue+d6), juego de ganzúas, cuerda de 10 metros.

Rakios de Gis, alquimista independiente

Rakios estudió las arcanas artes del loto en la legendaria ciudad de Gis, cuna de los alquimistas. Sin embargo, a mitad de su aprendizaje se dio cuenta de que no tenía la disciplina necesaria para terminar sus estudios, de manera que decidió aplicar sus conocimientos a una vida de latrocinio y hurto que le ha resultado mucho más cómoda y beneficiosa, gracias en parte a su otro gran talento: su carisma.

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

Habilidades: Apostar d6, Callejear d4, Conocimiento (Arcano) d6, Dominio del Loto d8, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d4, Provocar d6, Sigilo d6, Preparar d4.

Ventajas: Trasfondo Arcano (Dominio del Loto), Carismático, Ataque Repentino, Fuga.

Desventajas: Juerguista, Avaricioso.

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

Equipo: espada corta de bronce (Fue+d6), daga arrojada (Fue+d4, alcance 3/6/9), camisola ligera de cuero (+1 a Dureza, cubre torso), botiquín de loto.

Poderes: Captura (Loto Verde del Crecimiento Exuberante), Castigo (Loto Amarillo del Guerrero), Ceguera (Polvo Escarlata Cegador).

Puntos de Poder: 10

Martillo Atronador, tumulario bandido

Martillo Atronador no pasa desapercibido, incluso para ser tumulario. Grande y musculoso, su piel blanquecina está siempre decorada con pinturas. Es un hombre de muy malos humos, al que no le gusta que le tomen el pelo y que puede llegar a ser realmente obstinado.

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

Habilidades: Cabalgar d4, Intimidar d6, Lanzar d4, Notar d6, Pelear d8, Provocar d6, Rastrear d6, Sanar d6, Supervivencia d4, Preparar d6.

Ventajas: Berserk, Osado, Barrido, Bloqueo, Reflejos de Combate.

Desventajas: Irascible, Tozudo.

Paso: 6; **Carisma:** 0; **Parada:** 7; **Dureza:** 8 (2)

Equipo: mazo de guerra (Fue+d8), armadura media de cuero (+2 a Dureza), abalorio de ancestro (falso).