

# QUÉ BARBARIDAD



POWERED  
BY OCYO

## CONCEPTO Y REDACCIÓN

Francesc Montserrat

## ILUSTRACIONES

Francesc Montserrat

## AVENTURAS

Raúl Alcalde  
Francesc Montserrat

## ÍNDICE

ÍNDICE	1
CREACIÓN DE UN PERSONAJE BÁRBARO	2
LISTA DE EQUIPO	5
USO DE PUNTOS DE BARBARIE	6
LOS COMPLEMENTOS	7
LOS ANTAGONISTAS	8
CÓMO HACER UNA AVENTURA PARA TUS BÁRBAROS	11
REGLAMENTO	13
AVENTURAS BÁRBARAS	18
FILMOGRAFIA RECOMENDADA	42
HOJA DE PERSONAJE	45

# QUÉ BARBARIDAD

Suplemento muy bárbaro, inspirado en los comics y películas de bárbaros de los ochenta. Músculos, acero, sangre y combates épicos contra brujos y monstruos de su calaña.

## CREACIÓN DE UN PERSONAJE BÁRBARO

Para crear un personaje bárbaro, no hay más que seguir las reglas que hay a continuación e ir rellenando la hoja de bárbaro que hay al final de este suplemento.

Como podréis ver, hay menos habilidades que en una hoja de personaje normal, pero un bárbaro no se detiene en esas minucias.

También hay que tener en cuenta las siguientes reglas especiales:

### Físico bárbaro

Un bárbaro está físicamente por encima de la media, con lo cual, no puede poner el d6 en Cuerpo cuando distribuya atributos. Además, un bárbaro recibe 4 puntos más de habilidad para su grupo de habilidades de Cuerpo.

Cuando un bárbaro llega a 0 o menos puntos de vida, no muere, para matar a un bárbaro hay que cortarle la cabeza, crucificarlo al sol o descuartizarlo con caballos, de otro modo, no sería épico. A los 0 o menos puntos de vida, un bárbaro cae inconsciente simplemente.

Por si fuera poco, un bárbaro se cura de sus heridas a un ritmo sobrehumano, en vez de curar 1 punto por día, cura 5, y no necesita descansar ni atención médica para ello.

### Modo héroe

Los personajes son bárbaros, mucho más que héroes, todos los personajes empiezan con el triple de puntos de vida que el valor del dado del atributo Cuerpo, asimismo, pueden gastar 2 puntos de experiencia para aumentar 1 punto de vida, hasta un máximo de 5 veces el valor del dado del atributo de Cuerpo.

### Daños masivos

El daño que hagan los personajes es realmente brutal, en vez de tirar los dados y tomar el dado más alto, se suma el resultado de todos los dados de la tirada, en caso de crítico, simplemente doblar el resultado. Los personajes no jugadores siguen tirando el daño con normalidad.

Además, el daño sin armas que haga un bárbaro se considera siempre daño letal (tira el dado de su atributo de cuerpo para determinar cuanto hace).



### Puntos de barbarie

Todos los personajes reciben 10 puntos de barbarie al ser creados, pudiendo gastar experiencia, a 1 punto por punto de barbarie, para aumentar esa cifra, sin límite. Los puntos de barbarie se recuperan tras cada sesión de juego.

### El concepto

En este punto, el jugador deberá decidir a grandes rasgos que tipo de personaje va a crear. No hace falta extenderse demasiado, con un esbozo general tendremos, por el momento, suficiente. Una frase que describa al futuro personaje, con sus rasgos mas destacados, su carácter, el lugar del que proviene y su aspecto físico nos ayudaran en los siguientes apartados.

Este concepto puede anotarse como parte de la descripción del personaje en su hoja, un nombre y algunos datos personales le darán entidad.

### Decidiendo los atributos

Los personajes de este juego se definen primariamente por sus atributos, que son: Cuerpo, Mente y Espíritu.

El atributo de cuerpo, hace referencia a las actividades físicas, a la fuerza innata del personaje y a su constitución física general, Mente nos habla de su inteligencia, sus conocimientos y su capacidad de análisis, finalmente Espíritu engloba aquello menos tangible, como es el carisma, la fuerza de voluntad o la empatía del personaje. Recordad que un personaje bárbaro nunca podrá anotar d6 como su atributo de cuerpo.

Basándonos en el concepto que hemos definido, podremos decidir ahora que es lo más importante para este personaje y le otorgaremos un valor de d10. Seguidamente otorgaremos un valor de d8 en aquello donde no destaque especialmente y d6 a su punto más flojo.

Podéis fotocopiar (o imprimir si tenéis una copia digital de este juego) la hoja de personaje incluida tantas veces como os haga falta.

### Habilidades

Todo personaje recién creado dispone de cuatro puntos para repartir como mejor le parezca en cada grupo de habilidades (es decir, doce puntos en total) y cuatro puntos adicionales en las habilidades del atributo Cuerpo si se trata de un bárbaro. Dichos grupos se definen por su relación con uno de los atributos mencionados en el anterior apartado.

Todas las habilidades tienen un valor de 1 al crear al personaje y cada punto invertido aumenta en uno su valor (es decir, ningún personaje tendrá un valor de 0 en sus habilidades).

**CUERPO**

- Armas cuerpo a cuerpo
- Armas de proyectil
- Atléticas
- Esquivar
- Lanzar
- Montar
- Nadar
- Pelea
- Sigilo
- Vigor

**MENTE**

- Bajos fondos
- Burocracia
- Esconderse
- Medicina

**ESPÍRITU**

- Actuar
- Iniciativa
- Intimidar
- Liderazgo
- Negociar
- Percepción
- Psicología
- Seducir
- Voluntad

Una vez más, hay que tener en cuenta el concepto de personaje en el momento de hacer esta distribución.

Las habilidades listadas en la hoja de personaje pretenden ser básicas, así que es muy probable que algún jugador considere que falta alguna para redondear su personaje. En tal caso, se pueden añadir nuevas habilidades en el grupo correspondiente previa consulta con el master y de mutuo acuerdo. Unos ejemplos podrían ser: Historia englobada en el grupo Mente, o Acrobacias en el grupo Cuerpo. Esto último es más válido referido a personajes del tipo Complemento, pues los bárbaros, como ya dijimos, no se preocupan de estas cosas.



### Toques finales

Una vez hayamos terminado de crear a nuestro personaje de modo numérico, hay que indicar los puntos de vida que tiene. Estos son iguales al valor del dado del atributo de cuerpo, así 10 puntos para d10, 8 para d8 y 6 para d6. Y para un bárbaro, aplicando el modo héroe, 24 puntos d8 y 30 para d10.

### Experiencia

A medida que los personajes vivan aventuras, irá progresando y mejorando sus habilidades. Para representar esto, al final de cada sesión de juego, el master otorgará puntos de experiencia, según los logros de cada personaje.

En una sesión normal de juego, debería otorgar entre 1 y 2 puntos de experiencia, hasta 4 si ha sido una sesión excepcional y 0 por una realmente nefasta. Aun así, es normal que en una ambientación de bárbaros, haya recompensas adicionales por el gran nivel de desafío que comportan.

Para aumentar una habilidad usando puntos de experiencia, basta con invertir tantos puntos como el nivel a conseguir. Aumentar por ejemplo, una habilidad de nivel 1 al 2, cuesta 2 puntos, en cambio, aumentar una de 5 a 6, cuesta 6 puntos.

Para aumentar los puntos de vida del bárbaro hay que gastar 2 puntos de experiencia por punto, siendo el máximo cinco veces el valor del dado del atributo Cuerpo.

Para aumentar los puntos de barbarie, un punto de experiencia aumenta un punto el máximo de puntos de barbarie, y no hay limite para estas subidas.

### Equipo

Los bárbaros gustan del oro y del bronce, pero no piensan en términos de dinero. Un bárbaro siempre encontrará el arma que necesite.

Se considera poco bárbaro llevar armas pequeñas, o armas de proyectil, además, ningún bárbaro llevará armadura de ningún tipo, salvo algún casco, aunque prefieren lucir melena al viento.

Para escoger el arma de tu bárbaro, consulta la siguiente sección.

## **LISTA DE EQUIPO**

Un bárbaro no necesita equipo de viaje, o víveres, cada día encontrará que comer sin demasiados problemas, así que la lista de equipo incluye armamento y armaduras para equipar a los bárbaros y básicamente a sus antagonistas.

<u>Arma</u>	<u>Daño</u>
Cachiporras y palos	1d6
Dagas y cuchillos	2d6

Espadas cortas y hachas pequeñas	3d6
Espadas largas, hachas de guerra	3d8
Hachas a dos manos o mandobles	4d10
Arcos cortos, ballestas de mano	2d8
Arcos largos, ballestas	3d10

Armadura

Protección

Ligera	1d6
Media	2d6
Pesada	3d6
Legendaria	3d8
Escudo	+1 a la dificultad básica para impactarle

Si en algún momento hay que pagar con dinero, o hay alguna recompensa monetaria, todo se tratara en oro y joyas. El mundo bárbaro, pese a ser atrasado en muchos sentidos, es opulento como pocos.

**USO DE PUNTOS DE BARBARIE**

Aumentar el daño de un ataque, el bárbaro ha dado un brutal golpe a su enemigo, pero un hábil giro de su poderosa muñeca convierte el golpe en un golpe asesino: gastas 1 punto de barbarie, haces 1 punto de daño adicional en el ataque, se puede declarar el gasto antes de tirar el daño o después, simplemente se suma a la tirada de daño. No hay límite de puntos para gastar de una sola vez.



Hacer una tirada de armadura al recibir un ataque, el bárbaro va a ser herido, el arma de su cobarde enemigo se ha abierto paso por entre su defensa y entonces... nuestro héroe tensa toda su descomunal musculatura y desvía el golpe. Si el personaje va a recibir daño, antes que se haga la tirada de daño tiene derecho a gastar puntos de barbarie. Un punto le da derecho a hacer una tirada de armadura de 1d8 cuando reciba daño, cuantos más puntos gaste, mas dados tirará, pero el resultado se trata igual que las tiradas de armadura normales, solo cuenta el dado con el resultado más alto.

Curar puntos de vida, nuestro valiente hombretón ha peleado todo el día con los sucios secuaces del malvado brujo de la torre torcida, y este, viéndole escupir sangre, se acerca a rematar a nuestro héroe con su poco ortodoxa daga, pero lo que no espera, es que el bárbaro simplemente se esta recuperando. Un bárbaro puede gastar en cualquier momento 1 punto de barbarie para curar un punto de daño letal. Puede gastar hasta tantos puntos de barbarie como daño haya recibido. También pueden usarse para curar daño de tipo temporal, 1 punto de barbarie cura inmediatamente 5 puntos de daño temporal.

Mejorar las tiradas en proezas de fuerza, vaya, los esbirros del malvado mago oscuro han conseguido bajar el rastrillo de la torre para ponerse a cubierto, lo que no saben los cobardes es que la fuerza de los titanes corre por los bíceps de nuestro hombre. Cuando el bárbaro haga una tirada para una prueba de fuerza, como sería levantar una enorme piedra, a un enemigo en armadura completa o derribar un caballo de un empujón, tiene derecho a gastar puntos de barbarie, cada punto de barbarie que gaste, suma uno al resultado de su tirada.

## LOS COMPLEMENTOS

En ocasiones, durante su vida de aventuras en pos de su objetivo, a un bárbaro se le pegan acompañantes. Ladrones, magos, duras amazonas o niños que quieren ser como él.

Pese a estar en la compañía de bárbaros, estos personajes son simplemente personas normales, que enmarcan la grandeza de nuestro héroe, resaltan su humanidad o son secuestrados para dar pie a nuevas aventuras.

Si el grupo de bárbaros es reducido, es normal que haya un par o hasta tres de estos complementos alrededor de ellos.

Estos complementos ofrecen una variante en el juego, pueden ser personajes no jugadores, controlados por el master, o si los jugadores así lo desean, pueden decidir ellos sus acciones, siempre y cuando esto signifique diversión para todos.

En el segundo caso, no es recomendable que cada jugador además de su bárbaro tenga más de un acompañante que controlar, a fin de cuentas, unos bárbaros rodeados de un ejército pierden mucho de su lucimiento.

Para crear cada uno de estos complementos simplemente crea un personaje usando la hoja de este suplemento y las reglas para la creación de personajes, obviando todas las reglas especiales de las que gozan los bárbaros, a fin de cuentas y muy a su pesar son simples humanos.

Si uno de estos complementos es un mago, huelga decir que no tendrá poderes mágicos de gran calibre, todo lo más podrá encender alguna antorcha, causar picor en sus enemigos y saber muchas leyendas antiguas con las que impresionar a la audiencia. Cosas que en un momento dado sirvan para dar ambiente son recomendables, recordad, los complementos no están ahí para salvar el día, son el fondo sobre el que destacan los bárbaros.

Si en algún momento, uno de los complementos resulta atacado, el bárbaro al que se asocia o bien, si forma parte del grupo en conjunto, el bárbaro con mayor iniciativa, puede de forma gratuita anunciar que se interpone en el ataque y recibe el golpe en lugar del complemento.

## LOS ANTAGONISTAS

Los bárbaros se enfrentan siempre a uno o más de estos tipos de antagonista:

El ejército civilizado: Soldados de algún lugar civilizado, bien con llamativos uniformes o armaduras a juego que contrastan con el salvajismo bárbaro como la noche y el día. No les gustan los bárbaros ni nada que no sea de su civilización. Hay que presentarlos necesariamente como civilizados en el sentido decadente de la palabra.

El ejército de la reina oscura: Una suerte de ejército bien de gente muy fea con abigarradas armaduras o de un grupo heterogéneo de guerreros con ropas oscuras, cascos cornudos y mazas con pinchos. A veces puede confundirse con un ejército civilizado y en cambio otras con una horda de brutos con taparrabos.

El ejército de sectarios: Fanáticos hasta la medula, vestidos con túnicas y en ocasiones gorros, muy decadentes y muy malos luchadores, pero son legión y no dudarán en sacrificarse por sus dioses, o para el caso, para sus sumos sacerdotes.

La horda de primitivos: visten pieles de animales, van con el cuerpo pintado o cubierto de barro seco, sus armas son palos, huesos de grandes animales y poco más, sus líderes llevan el cuerpo pintado de manera estridente y lucen colgantes de huesos y otras lindezas.

Otros bárbaros: El encuentro definitivo, la lucha de poderes, en el mundo hay más bárbaros que los personajes, son grandes, brutales, y en definitiva, bárbaros, no abuses de estos encuentros o te arriesgas a que todo lo demás palidezca en comparación.

E invariablemente, también luchan contra sus líderes, normalmente en posesión de poderes mágicos, habilidades sobrehumanas para el combate o de vastos números de secuaces a los que escabechar.

De entre todos los enemigos podemos hacer tres categorías principales, que nos servirán para administrar la amenaza que suponen para los bárbaros, a saber:

Carnaza, hacen tiradas con 1d6, van armados con armas ridículas, como dagas toscas, piedras, huesos de animales o espadas cortas. A lo sumo uno de ellos será un líder, que ira mejor armado. No tienen puntos de vida, un solo golpe suele acabar con ellos. Los puedes mandar a montones, que a montones mueren.



Soldados, hacen sus tiradas con 1d8, van armados con cosas más serias, y suelen portar armas a distancia, como ballestas o arcos. Normalmente no llevan armadura, pero tiene 8 puntos de vida. Suficiente para que alguno pueda sobrevivir en caso de ser atacado.

Tropas de Elite, hacen sus tiradas con 1d8, y ocasionalmente las de combate hasta con 2d8, visten armaduras medias, van equipados con escudos, y luchan en equipo a diferencia de los anteriores tipos. Son gente dura, tienen entre 10 y 15 puntos de vida.

Secundarios carismáticos, un secundario carismático es prácticamente como un personaje, incluye un amplio rango, desde el soldado de elite capitán de la guardia, con pesada armadura y armas a dos manos, hasta otro bárbaro exactamente igual a los personajes jugadores. Siéntete libre de crear cualquier cosa entre un poco superior a la tropa de elite a un bárbaro hecho y derecho.

El malo, el malo es algo más que humano, sabe hacer magia, ha vivido siglos o tiene un objeto mágico que le confiere poderes sobrehumanos. Siempre serán los últimos en luchar, y son muy superiores a los secundarios carismáticos en cuanto a capacidades.

Hay que pensar que El malo debe poder poner en problemas a un grupo de bárbaros por muchos puntos de barbarie y armas grandes que estos tengan. Más adelante adjuntamos listas de poderes que pueden tener y convocar estos antagonistas tan destacados.





Adicionalmente, también puede aparecer el monstruo, una criatura mágica o simplemente un horror de tiempos antiguos, normalmente de gran tamaño y fuerza, aunque también los hay con otro tipo de poderes más sutiles, incluso como una raza de monstruos (a meter en alguna de las categorías anteriores de antagonistas estos últimos).

Algunos ejemplos de poderes propios de Malos y Monstruos

- Convertirse en animal
- Lanzar rayos
- Regenerarse
- Invocar monstruos
- Mover objetos con la mente
- Controlar mentes (no las de los bárbaros por supuesto)
- Maldecir

Del master depende otorgar mas o menos poderes, y determinar el efecto exacto de los mismo, después de todo, le van a dar mucho color a la aventura.



## COMO HACER UNA AVENTURA PARA TUS BÁRBAROS

Los bárbaros de los comics y las películas no deambulan simplemente por el mundo. Tienen una motivación para hacer lo que hacen y hacerlo condenadamente bien. Lo primero es elegir uno o más motivos para su aventura.

Son los elegidos, marcados desde el nacimiento por algún augurio, o aun mejor, alguna extraña marca.

Venganza, alguien mato a toda su familia o a algún ser querido, y toda su vida la han dedicado a ponerse fuertes para vengar con sangre, fuego y acero la ofensa.

Destinados a la grandeza, de algún modo saben que son héroes, carne de leyenda, y han salido al mundo demostrarlo, por las buenas o por las malas.

Son la única esperanza, alguien esta oprimiendo a otro alguien, y el primer alguien tiene mucho miedo, pero los bárbaros no le temen a nada y aman la libertad.

Una combinación de las anteriores, por ejemplo, destinado a la grandeza, pretende vengarse de quien mato a su padre, y lo que no sabe es que es el elegido que la profecía de los pergaminos de Frugott dice que acabará con el malvado rey brujo Drujkar que oprime al pueblo de las llanuras desde tiempo inmemorial.

De todos modos, elegida la motivación, ese va a ser el leitmotiv que lleve adelante a los bárbaros. Por muy tangencialmente que toque la aventura que se este jugando:

Por ejemplo, les han contratado para robar un diamante mágico a cambio de mucho oro. Esto a priori no encaja con ninguna de las motivaciones, pero si los colores de los guardianes del diamante se parecen a los de los soldados que arrasaron su aldea de niño, o el diamante tiene la misma forma que una extraña marca de nacimiento, será motivo suficiente para que acepten el trabajo.

Una vez marcada la temática de la aventura, y la motivación que les mueve, simplemente hay que espaciar los elementos propios del género.

En primer lugar los bárbaros combaten, y combaten mucho, con lo que habrá que tener preparada una buena retahíla de combates en escalada de potencia y peligrosidad.

A lo largo de la aventura debería haber de dos a cuatro encuentros contra carnaza, dos o tres enfrentamientos contra soldados, una lucha contra tropas de elite, los combates contra los secundarios carismáticos que tenga a su servicio El malo, y El malo en si, aunque este último puede aparecer en mitad de otros combates para una ayuda rápida a sus tropas, y volver a desaparecer, creyendo vencidos a los bárbaros o porque huye por su vida.



Si bien el combate es muy importante, por si solo no define la vida y las aventuras de un bárbaro, entre combate y combate, habrá que incluir otro tipo de escenas, a saber:

La ciudad, una ciudad siempre desconcierta a un bárbaro, prostíbulos, charlatanes y ladronzuelos son una amenaza constante a su modo de vida. Si un bárbaro entra en una ciudad le intentarán inmediatamente vender cosas que no necesita, robarle cosas que no le sobran y quitarle las ganas de pisar otra ciudad en la vida. Muy apta esta escena para provocar persecuciones, frustraciones y algún que otro enfrentamiento con el cuerpo de guardia de turno.

El accidente natural, no se sabe bien porque motivo, todos los bárbaros acaban cruzando el territorio por los lugares más agrestes e inhóspitos, bien un desierto, bien el cañón de un río cruzado por un puente de sospechosa integridad, bien bosques, riscos y otros lugares poco accesibles. Normalmente estos sitios favorecen encuentros con salvajes, monstruos y otras lindezas, o bien son la antesala de la próxima escena, que los bárbaros cruzan siempre con grandes trabajos.

El lugar misterioso, en toda la producción de temática bárbara, siempre hay un lugar misterioso, puede ser un pantano mágico plagado de peligros, una tumba ancestral llena de tesoros o armas mágicas o un templo donde un adivino ciego profetizara algo de gran empaque. A veces, simplemente son lugares de los que salvar a alguien que va a ser sacrificado, cosa que lleva a un combate con huida la mayoría de las veces.

El antiguo campo de batalla, donde más que una escena en si, es el prelude de uno de los mayores combates de la historia. Esqueletos, piedras megalíticas, restos de armas y mucho polvo son lo que define estos lugares.

El sancta sanctorum de El malo, este es el lugar donde vive El malo, su templo, su palacio o su complejo de grutas subterráneas. Además de enemigos, está plagado de trampas y pasadizos secretos. Se suele haber visto anteriormente por los bárbaros, bien desde la ciudad, bien desde una bola de cristal o en sueños. Aquí tendrá lugar el combate con El malo y sus secuaces más cercanos, aunque puede que algún secundario carismático haya quedado por el camino. La lucha contra El malo siempre será en un lugar espectacular: un anfiteatro, la sala del trono o las terrazas en las alturas del palacio desde donde caer a una muerte escalofriante.

La recompensa y fin de la aventura, este es el momento placentero para el bárbaro medio, donde dejar caer graves sentencias y frases lapidarias, donde ve que El malo no era El malo si no un malo más en su camino a la venganza/grandeza/profecía. Otorga experiencia aquí y tómate unas cervezas a la salud de la barbarie.

Por supuesto, salvo esta última escena, las demás pueden repetirse variando el formato a lo largo de la aventura, que un mundo de bárbaros esta plagado de lugares así. Tampoco hay que olvidar, que sea una avalancha en una montaña, una ciudad que arde o un palacio que cae, siempre hay algo que se derrumba en las historias de bárbaros.

## REGLAMENTO

### Los dados

Para jugar vais a necesitar tres tipos distintos de dados: dados de seis caras, dados de ocho caras y dados de diez caras.

Los dados de seis caras son los dados clásicos que todo el mundo conoce del juego de la oca o el parchís, tienen seis caras numeradas del uno al seis. Se puede abreviar dado de seis caras como dado de seis o d6.

Los dados de ocho caras y los de diez caras son dados cuya única diferencia es una forma distinta y mayor número de caras que el dado clásico. Como sus nombres indican, uno tiene ocho caras y está numerado del uno al ocho y el otro tiene diez caras. Este último presenta la particularidad que a veces no está numerado del uno al diez, sino del cero al nueve, en cuyo caso, interpretaremos el cero como un diez. Se pueden abreviar de la misma manera que el dado de seis caras, como dado de ocho y dado de diez o d8 y d10.

En cualquier tienda de juegos podéis comprar los dados que os hagan falta, con uno de cada tipo es suficiente, pero para agilizar el juego, es recomendable tener al menos tres o cuatro de cada tipo. No os preocupéis, pues no es un material caro.

### El sistema de juego

Para determinar el éxito de las acciones de los personajes se utiliza un sistema de juego basado en tiradas de dados contra una dificultad. Esto significa, que el valor de una tirada ha de igualar o superar el valor de la dificultad impuesta por el master a la acción o tarea que se quisiera realizar.

### Como hacer una tirada de dados

Para hacer una tirada, primero se decide que habilidad es la más apropiada a la acción, el valor de la misma, nos indica cuantos dados hemos de tirar y el del atributo el tipo de dado. El resultado más alto que se obtenga en un dado es el valor de la tirada.

Es posible obtener en una tirada más que el valor del dado. Si se repite varias veces el resultado máximo, se cuenta uno de ellos como el resultado y se le suma uno por cada resultado máximo adicional. Así una tirada de 3d8 cuyos resultados sean, 8,8 y 4, se cuenta como un resultado de 9 (8+1 adicional). Esto permite en ocasiones superar con éxito tiradas con una dificultad mayor que el valor de los dados de la tirada.

En ocasiones hay tiradas expresadas como un número de dados y una suma o resta de un número entero. Por ejemplo 3d8+2. En este caso hay que hacer la tirada con normalidad, determinar el valor más alto, añadir lo que sea necesario por repetición de valor máximo y finalmente sumarle 2 a ese resultado para obtener el resultado de la

tirada. Por ejemplo, en la tirada de 3d8+2, obteniendo 8,8 y 3, el resultado sería 11, 8 de la tirada, más uno por repetir el valor máximo una vez, más dos como modificador.

El resultado de una acción, según su tirada, puede variar enormemente como se puede ver a continuación:

Éxito: se realiza la acción sin más.

Fallo: se falla la acción sin más.

Éxito crítico: la tirada es el doble o más que la dificultad de la acción

Pifia: sacar 1 como resultado de la tirada

Un éxito crítico representa que el personaje a llevado a cabo la acción tan espectacularmente bien que hay un resultado positivo adicional a discreción del master. Estos resultados pueden ser desde llevarse algo de regalo en un regateo con un mercader a ganar la iniciativa automáticamente en el siguiente turno de combate después de una acrobacia bellamente ejecutada.

Las pifias, sin embargo, representan que el personaje lo ha hecho tan mal como podía hacerlo, no ha tenido suficiente con fallar su acción. Así como los éxitos críticos reportan beneficios, las pifias perjudican de forma especial al personaje, por ejemplo matando al que intentaba curar, dejando caer su arma en mitad de un combate o cayendo de culo mientras se ejecutaba una danza.

### Dificultad

La dificultad nos indica como de difícil es una acción concreta. Su valor es fijado por el master en el momento en que alguien indica que realizara una acción.

La dificultad básica para una acción es de 4, de ahora en adelante, cuando nos refiramos a dificultad básica y no este expresado su valor, este es de 4. Menos dificultad indica mayor posibilidad de realizar la acción con éxito, mientras que si es mayor ocurre lo contrario.

No se recomienda que existan dificultades por encima de 6 a menos que se pretenda el uso de puntos de barbarie.

Como orientación, decir que la dificultad 1 no existe, que la dificultad 2 es algo extremadamente fácil, 4 una dificultad media y 6 algo muy difícil para un ser humano normal.

### Tiradas enfrentadas

En ocasiones, el personaje no realiza la acción por si solo, si no que compite con otro personaje. Como por ejemplo en un pulso, una partida de póker o una carrera. En casos así, cada jugador implicado hace una tirada y el que obtenga un resultado mayor es el ganador. En caso de empate, se decide el ganador por los siguientes criterios, de más a menos importante: El que tire el tipo de dado mas grande gana (d10 gana a d8 y d6, d8 gana a d6). En caso de nuevo empate, gana el que haya tirado más dados (es decir, el que tenga un valor más alto de habilidad. Si aún así persiste el empate, se repite la tirada de nuevo.

**Daño y curación.**

Los personajes pueden recibir daño de diversas formas, siendo las más habituales una acción hostil o un accidente.

Un personaje tiene tantos puntos de vida como el valor del dado de su atributo de cuerpo y un bárbaro, entre 3 y 5 veces ese valor, dependiendo de su experiencia. Cuando le queden la mitad o menos de esos puntos, se le considera herido y recibe una penalización a la dificultad de todas sus acciones, que aumenta en 1. Si un personaje es reducido a 0 o menos puntos, se considera que está muriendo y solo la atención médica puede salvarle. La severidad de los daños queda a discreción del master usando el sentido común. Alguien muriendo por una serie de heridas menores, no estará en tan mala situación como alguien que ha encajado un hachazo en la cabeza o ha caído de gran altura.

Tipos de daño

Hay dos tipos de daño, Letal y Temporal. El daño letal es el que producen las armas o los accidentes de cierta gravedad. Ser reducido a 0 puntos de vida por este tipo de daño acaba normalmente en la muerte del personaje dañado. El daño temporal es el que producen las peleas, las contusiones y otros percances, quedar reducido a 0 puntos de vida por este tipo de daño solo implica la pérdida de consciencia.

El daño letal se cura al ritmo de 1 punto por día de reposo absoluto. O un punto cada cinco días si no se descansa. El daño temporal se cura al ritmo de 1 punto por hora.

Por supuesto, esta velocidad de curación es para meros humanos, pues los bárbaros aplican la regla especial “físico bárbaro”, que les permite curarse al ritmo constante de 5 puntos de vida por día, sin necesidad de reposo ni de atenciones medicas de ningún tipo, así de duros son los bárbaros.

Daños por accidente

Para simplificar esta parte, siempre se pensara en términos de altura de caída. Cada tres metros de caída causan 1d6 de daño, hasta 9 metros se considera daño temporal. A partir de 9 metros se considera daño letal y al doble de esa altura, los dados de daño suman sus valores en vez de tomar solo el resultado más alto. Las armaduras solo protegen del daño en caso de caídas de 3 metros o menos.

Cuando se produzcan daños por otro tipo de accidentes, como podría ser el arrollamiento por un caballo al galope o un desprendimiento de rocas, el master deberá hacer una valoración y compararlo con una caída apropiada para determinar el daño que se ha de aplicar.

### Daño en combate

Para determinar el daño que hace un ataque, basta con tirar el daño del arma en una tirada enfrentada con la protección que este llevando el personaje. Si la diferencia es positiva, el personaje deberá tachar de sus puntos de vida ese resultado.

Un personaje causa tanto daño en combate sin armas como su dado del atributo Cuerpo. El daño así causado es de tipo temporal. A excepción hecha de los bárbaros, pues ellos causan daño letal con sus manos desnudas.

El daño de las armas y la protección de armaduras y otros elementos funciona como las habilidades, es decir, un tipo de dado y un número de veces tirarlo. En las tiradas de daño no se aplican las pifias o los éxitos críticos. Este punto se ignora cuando un bárbaro hace tirada de daño, debido a la regla especial “daños masivos”, que causa que la tirada de daño de un bárbaro sea la suma de todos los dados que tira y duplica esa cifra en caso de crítico.

### Dañar objetos

No todas las cosas susceptibles de recibir daño son criaturas vivas, la mayoría, son objetos inanimados. Para facilitar la labor del master, los objetos tienen una dureza relativa, que actúa como una protección, restandose del daño que reciban por un ataque o golpe fortuito. Por otra parte, el master es libre de otorgar un número de puntos de vida a cada objeto dependiendo del tamaño del mismo.

Los objetos con dureza negativa no suelen tener nunca más de un punto de vida, son tan frágiles que basta que caigan al suelo desde poca altura para quedar hechos añicos. Las siguientes durezas relativas pueden servir de guía al master:

Material	Dureza
Cristal	-1
Papel	0
Madera	2
Cobre	4
Hierro	5
Acero	6
Diamante	10

A modo de ejemplo, una puerta de madera de tamaño humano, tiene dureza 2 y 8 puntos de vida, mientras que la misma puerta, de gruesos tablones y reforzada con bandas de hierro puede tener dureza 4 y 20 puntos de vida.

### El combate

Durante el juego se pueden producir situaciones de combate, en las que la fuerza de las armas o de los puños decidan al vencedor, en este capítulo resumiremos lo que a nivel de reglas se refiere a la lucha con armas o sin ellas.

### La iniciativa

Al inicio de un combate, los jugadores implicados harán una tirada de la habilidad de iniciativa de su personaje. Una vez hecho esto, actuarán los personajes por orden de tirada, de la más alta a la más baja, actuando simultáneamente aquellos con valores iguales. Cada personaje podrá realizar una acción por turno.

### Movimiento

Durante un turno de combate un personaje puede moverse aproximadamente tres metros y combatir con normalidad. Si desea moverse más distancia (hasta unos diez metros) se considera que no está combatiendo ya que no puede prestar la atención adecuada.

### Ataque y defensa

Un ataque se resuelve con una tirada simple de dificultad básica, salvo en los siguientes casos.

En combate cuerpo a cuerpo, un personaje puede decidir luchar de varias maneras:

La lucha ofensiva: se usa toda la habilidad en atacar, en defensa sus oponentes solo necesitan obtener un éxito contra dificultad básica para acertarle en un ataque.

La lucha defensiva: el personaje no hará nada más que defenderse, así que podrá hacer una tirada enfrentada contra un ataque una vez por turno. Si recibe más ataques de otros personajes, se aplica para estos una dificultad básica.

Lucha mixta: el personaje puede decidir repartir su habilidad entre ataque y defensa, pudiendo atacar con una parte de la misma y defender (como en la lucha defensiva) con la otra.

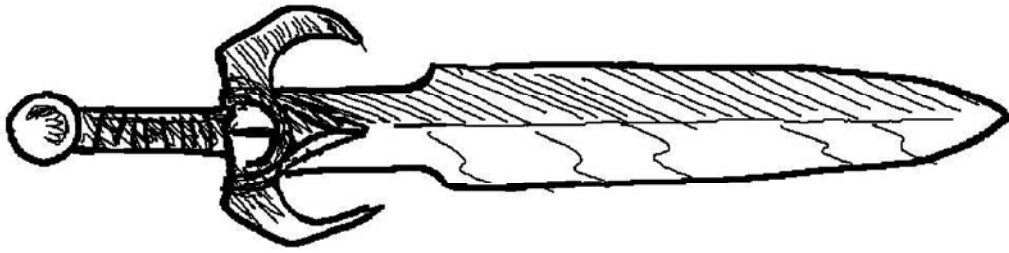
El tipo de lucha lo declara cada personaje en su primer turno, pero puede cambiarlo durante sus turnos siguientes.

Luchar portando un escudo, añade uno a la dificultad para golpear al personaje tanto a distancia como cuerpo a cuerpo.

En el combate a distancia, la dificultad básica se aplica en disparos a corta distancia. Disminuye la dificultad en uno para los ataques a quemarropa y aumenta en dos para largo alcance.

En caso de un éxito crítico en un ataque, el resultado de la tirada de daño se obtiene de sumar el valor más alto de la tirada y el menor. Esto no se aplica si solo hay un dado en la tirada, quedando el valor de la tirada del dado como definitivo. Una vez más, esto no cuenta para los bárbaros, ellos doblan su tirada de daños masivos en caso de crítico.





## **AVENTURAS BÁRBARAS**

### **Mercaderes de esclavos**

Esta aventura enfrenta a los bárbaros contra un grupo de esclavistas, que dominan una pequeña ciudad fronteriza en la que trafican con seres humanos. En la motivación de cada bárbaro hay que encontrar el motivo para enfrentarse a ellos, siguiendo los prácticos consejos de este documento.

#### **Escena primera: El círculo de piedras**

Los personajes se hallan descansando en un círculo de piedras de tiempos previos a un gran cataclismo. El círculo tiene veinte metros de diámetro y esta formada por cuarenta piedras de dos metros de alto. En su centro, se encuentra un altar formado por tres piedras, dos a modo de patas y una como mesa, de un tamaño todas ellas similar a las piedras del círculo. Cada piedra debe pesar como dos toneladas, así que levantarlas está fuera de toda duda.

Mientras los personajes se hallan en el círculo, según amanece y una suave brisa mece el polvo seco del lugar, cualquiera que pase una tirada de dificultad 4 de percepción, verá como entre las piedras del círculo se encuentran apostadas figuras armadas. Llevan látigos, palos, lanzas y pieles de animal de color negro para tapar su desnudez. A la señal de uno de ellos, que lleva un cráneo de toro a modo de sombrero, estas figuras avanzarán con intenciones hostiles hacia los bárbaros. Hay un total de cuatro veces los bárbaros, y se les considera de tipo carnaza, incluido su líder, sus armas causan 1d6 de daño temporal, pues les quieren capturar con vida.

Con bastante estupidez por su parte, estos esclavistas lucharán hasta su último hombre. Si les vencen, podrán ver que en el exterior del círculo de piedras, hay un carromato con una jaula encima, donde dos niños y una mujer languidecen. Si les liberan huirán atemorizados. El carro está decorado con medias lunas con los cuernos hacia abajo, y muchos de los cadáveres llevan tatuados símbolos parecidos en su cuerpo.



Escena segunda: La cascada de Tarogh

A las pocas horas que los personajes se hayan puesto en marcha, llegarán al paso más seguro para cruzar el río Kalis, un antiguo puente de piedra que cruza por debajo de la famosa cascada de Tarogh. Cruzando el puente, los personajes verán que en la laguna inferior, hay una chica atada a un poste, que forcejea por soltarse. Si quieren bajar a salvarla, hay una escalinata semioculta en un lado del puente (tirada de percepción contra dificultad 5). Aunque también pueden descender a pulso con tiradas de trepar de dificultad 6 por unas largas lianas (a pura fuerza, pueden usar puntos de barbarie para mejorar estas tiradas).

Una vez abajo, un reptil humanoide de tres metros de alto saldrá del agua para luchar por su sacrificio, la bella muchacha que nada más ver a la criatura se desmayará. Las características de la criatura son las siguientes:

Hace sus tiradas con 1d8, puede atacar dos veces por turno con sus garras, causando 1d8 de daño con cada una o una sola vez con su enorme boca causando 1d10+5 de daño. Tiene 30 puntos de vida y una tirada de armadura natural de 1d6. Si le matan se disolverá en un charco fétido de color negro.

Si consiguen salvar a la chica, esta les estará eternamente agradecida, pues el sumo sacerdote de la luna negra la había designado como sacrificio para aplacar la ira del gran Saurio. Si la interrogan más al respecto, les contará que la que fue una vez bonita ciudad de Kharpan, está ahora dominada por este oscuro culto, que se mantiene gracias a su ejercito y a la venta de esclavos que capturan entre las tribus del país.

Escena tercera: La ciudad de Kharpan

La ciudad es una aglomeración de cabañas de adobe y paja contra la pared de un risco, donde una larga escalinata de grandes troncos de madera lleva a un edificio de piedra en la cumbre. Rodeando las casas hay una muralla de troncos, por donde constantemente pasean soldados armados con una ballesta. Solo hay una puerta de acceso y esta vigilada por dos soldados armados con espada larga y escudo. En caso de problemas, la puerta puede caer merced a un resorte y levantarla de nuevo sin la palanca necesaria, que está en posesión del capitán de la guardia, requiere una tirada de Cuerpo de dificultad 10 (por supuesto, si, pueden usarse puntos de barbarie para esto).

Los personajes podrán entrar sin problemas en la ciudad, donde todo el mundo parece ir armado aunque sea con un cuchillo para cortar pan. En la ciudad hay tres lugares importantes:

La gran plaza, de donde sale la escalinata que sube al palacio, y donde se celebran las ventas de esclavos cada primer día de semana.

La arena, donde cualquiera puede luchar por su vida a cambio de oro y gloria, o hacer luchar un esclavo en su lugar.

El templo de la luna negra, atendido por sacerdotes de aspecto tenebroso, decorado de imágenes de una criatura muy parecida a la que los personajes habrán encontrado con anterioridad en la cascada.

En cualquiera de los dos primeros lugares, los personajes pasarán desapercibidos, como si fueran lo mas normal del mundo, aunque le saquen dos cabezas al ciudadano más alto. En la plaza hoy no se venden esclavos, pero en la arena, si uno de los bárbaros quiere probar suerte, deberá enfrentarse con el campeón local, un esclavo llamado Graku. Graku es un antagonista de tipo Elite (2d8 en tiradas de combate) y blande un garrote que causa 3d8 de daño, viste armadura media (2d6 de protección) y usa escudo (5 es la dificultad básica para darle), tiene 10 puntos de vida. Si se le vence, ante la boquiabierta sorpresa del público, el ganador se llevará una bolsa con 10 monedas de oro.

Si los personajes acaban pasando por cerca del templo, un sacerdote les señalará mientras los acusa de herejes, infieles e impíos. A lo que la guardia de la ciudad se movilizará para darles caza. Del templo a la puerta hay unos 20 turnos de movimiento en combate, cada turno que pase, dos guardias se unirán a la persecución de los bárbaros. Si tuvieran la intención de subir la escalinata que da al palacio verían que precisamente es de allí que bajan los guardias, y su número parece no tener fin. Los guardias son antagonistas de tipo soldado, hacen sus tiradas con 1d8, llevan espadas largas (3d8 de daño) y los del muro van armados con ballestas (hay cuatro en total) que causan 2d8 de daño. La puerta de salida, por supuesto, estará bajada cuando lleguen a ella.

Si los bárbaros no lograrán huir, serán reclusos en las mazmorras, bajo el palacio. En caso contrario, una mujer, que es la que ellos salvaron por la mañana en el círculo de piedras, les hará señas oculta contra la pared de la montaña.

En ambos casos, en el primero más tarde, en el segundo más pronto. Descubrirán que hay una red de cavernas que conectan las mazmorras (donde les habrán ido a buscar de estar allí), el palacio y el exterior de la ciudad.

En estas cavernas se oculta un grupo de valientes que planean derrocar al sumo sacerdote, pues su gobierno es tiránico. Les manda un anciano ciego, de nombre Chakorn, que domina las artes místicas, y puede curar 10 puntos de vida a cada uno de los bárbaros si así lo desean.

Chakorn les informará que el capitán Karr de la guardia, y el jefe de esclavistas Purguk son quienes comandan a los hombres que atemorizan la región, y que por encima de ellos, el sumo sacerdote Jasklar es un poderoso mago. Juntos son prácticamente invencibles, pero tomándolos individualmente se les puede hacer frente.

El plan de Chakorn es simple, atacar primero a Purguk cuando salga de cacería con sus esclavistas. Una vez Purguk este fuera de circulación, provocar un tumulto en la plaza, para atraer a Karr y sus hombres, y dar cuenta de ellos, y finalmente, infiltrarse en el palacio a por Jasklar a través de los túneles secretos

Escena cuarta: el desfiladero de la cola de rata

Mientras los hombres de Chakorn hacen los preparativos en la ciudad, los bárbaros reciben indicaciones de cómo llegar al desfiladero donde acampan Purguk y sus esclavistas.

Para llegar al lugar, hay que pasar por un sendero secreto, que cruza la parte alta de la montaña y ahorra un día de camino. A lo largo de este camino, se encontrarán con el ataque de 20 salvajes, apenas cubiertos de barro y pieles que les atacan con sus toscas lanzas (1d6 de daño), son antagonistas del tipo carnaza.

Una vez lleguen al desfiladero, podrán comprobar que sin más precauciones, Purguk ha acampado con sus hombres a resguardo del viento. La única opción para acabar con el, es acabar también con sus hombres, sea bajando por sorpresa desde el desfiladero o atacando de frente.

Los hombres de Purguk son todos de tipo Elite, hacen sus tiradas con 1d8, y las de combate con 2d8, visten armaduras medias (2d6 de protección), van equipados con escudos (dificultad básica para impactar de 5) y usan hachas de guerra (3d8 de daño). Tienen 10 puntos de vida.

Purguk por otra parte es enteramente otra historia. Gigantesco (mide mucho mas de dos metros), lleva un peto metálico con intrincados decorados (2d8 de protección). Hace sus tiradas con 1d10 y sus tiradas de combate con 3d10. Usa un hacha a dos manos que hace 4d10 de daño (pero no daño masivo, ojo), y tiene 40 puntos de vida.

Escena quinta: de vuelta en Kharpan

De vuelta en Kharpan, entrando en las grutas secretas, serán informados que Chakorn ha sido arrestado y encarcelado por orden de Karr, y que está en una sala de tortura donde no se puede acceder directamente por los pasadizos secretos. Sin Chakorn, sus hombres no se atreven a mover un dedo, y el plan del tumulto para atraer a Karr pierde fuerza.

Una vieja mujer propondrá, rescatar a Chakorn de las mazmorras y así poder seguir adelante con la rebelión, pero que sin el, está todo perdido.

El mejor plan para llegar donde está Chakorn es entrar a través de los pasadizos secretos hasta las celdas, y una vez allí abrirse camino hasta la infame sala de torturas donde se le retiene.

Una vez en las celdas, podrán comprobar que el lugar es laberíntico, como si lo hubiera construido un demente, harán falta tres tiradas de percepción consecutivas contra dificultad 4 para encontrar el camino a la sala de torturas. Si se falla una de las tiradas, hay que volver a empezar. Por cada turno que se pase en las mazmorras, existe la posibilidad de que acudan miembros de la guardia (par o impar a elegir en un dado cualquiera). Los guardias de la mazmorra van en grupos de cuatro, son antagonistas de tipo soldado, hacen sus tiradas con 1d8, llevan mazas con pinchos como arma (2d10 de daño) y huelen francamente mal.

Una vez encontrada la sala de torturas, que es una sala abovedada llena de maquinaria muy imaginativa, con canales en el suelo para recoger la sangre de las víctimas, podrán ver a Chakorn atado a una gran rueda de piedra, suspendida del techo por gruesas cadenas encima de un agujero del que emana un intenso calor y un brillo rojizo en el centro de la sala.

Nada más entrar en la sala para liberarlo, de paneles secretos en las paredes empezarán a salir soldados de elite de la guardia, capitaneados por el mismísimo Karr en persona.

La guardia de elite de Karr hace sus tiradas con 1d8, y las de combate con 2d8, visten armaduras medias (2d6 de protección), van equipados con escudos (dificultad básica para impactar de 5) y usan hachas de guerra (3d8 de daño) con forma de cabezas de reptil. Tienen 10 puntos de vida y son 20 en total, surgiendo de los paneles al ritmo de 4 por turno.

Karr por su parte, es un secundario carismático, que hace sus tiradas con 1d10 y las de combate con 4d10, viste una armadura pesada (3d6 de protección) y blande un tremendo mandoble de acero (4d10 de daño). Si bien no es un bárbaro y no se beneficia de la regla de daños masivos, Karr dispone de 20 puntos de barbarie para su uso como mejor estime. Tiene 50 puntos de vida. Karr solo entrará en combate singular con un bárbaro a la vez, desafiándole con la mirada y apuntándole con su mandoble.

Superado este obstáculo, y eliminado Karr, solo les queda liberar Chakorn y llevarlo a lugar seguro. Para hacer esto hace falta bien la llave que tiene Karr colgada al cuello, o si no buscan, una tirada de fuerza bruta por el atributo de Cuerpo a dificultad 8 para romper las cadenas (en efecto, pueden usar puntos de barbarie para esta tirada). Emprenderla a golpes con la cadena también funcionara, causándoles 50 puntos de daño, podrán quitarlas sin problemas.

Cuando Charkorn haya sido llevado a las cuevas, este, aquejado de graves heridas causadas por la tortura, informará a sus hombres que parte hacia la Gran Luz, y que los bárbaros son la única esperanza de la ciudad, tras lo cual, morirá de forma serena.

Escena sexta: Contra el sumo sacerdote de la Luna Oscura

Esta escena tiene lugar en el palacio de Jasklar. Beneficiándose de los pasadizos secretos, los personajes pueden llegar sin ser vistos a la primera recamara, la gran sala anterior a la sala del trono. Toda la escena va a ser un intenso combate entre lo secuaces de Jasklar, que no son otros que los sacerdotes y los guardias del templo, y los bárbaros, estructurado en tres partes:

*Parte primera: la primera recamara*

Cuando los bárbaros entren en esta sala la encontrarán llena de hombres con túnicas negras, armados con dagas curvas. Se congregan en el lugar una veintena de sacerdotes con intención de acabar con ellos. Al hacer su entrada, Jasklar, desde lo más alejado de la sala, delante de las puertas que llevan a la sala del trono anunciará, a la vez que sostiene una gran bola de cristal:

*-Sabia que vendríais ¡el Ojo de la Luna lo ve todo!*

Tras lo cual entrará en la sala del trono y cerrará las puertas.

Los sacerdotes aquí reunidos son antagonistas de tipo carnaza, hacen sus tiradas con 1d6, no llevan armadura y sus dagas hacen 1d6 de daño. Cada turno que pase de combate, dos nuevos sacerdotes se unirán a la refriega desde pasadizos laterales. En total, hay 50 de ellos contando los que ya estaban en la sala.

*Parte segunda: La sala del trono*

Una vez limpia la primera recamara, para entrar en la sala del trono los personajes podrán hacer dos cosas, bien derribar con las armas la puerta de dicha sala (200 puntos de vida), o bien levantarla con una tirada de cuerpo de dificultad 12, pudiendo gastar puntos de barbarie, e incluso combinarlos entre si para hacer una tirada de cooperación.

Abierto el camino a la sala del trono, verán que en el mismo se encuentra Jasklar, aun sosteniendo la bola de cristal que les gritará:

*¡Necios! Nadie puede enfrentarse al poder de la Luna Oscura*

Acto seguido, dos estatuas de aspecto tosco que flanquean el trono cobrarán vida y se interpondrán entre Jasklar y los personajes. Cada uno de estos colosos de piedra mide dos metros y medio de alto, hacen sus tiradas con 2d8 y son muy lentos (siempre actúan los últimos en cualquier turno). Van armados con armas gigantescas de piedra que causan 4d10+5 de daño cada una (ojo, no se aplica la regla de daños masivos), tienen una tirada de armadura de 2d10 por su dureza y cada uno tiene 50 puntos de vida.

A medida que los bárbaros vayan dando cuenta de estos monstruos, Jasklar huirá por una escalera de mármol negro que hay detrás del trono, hacia la tercera parte de este encuentro.

*Parte tercera: El templo de la Luna Oscura*

Detrás de la sala del trono, en lo más alto del risco, se encuentra el autentico templo de la Luna Oscura, aquí los poderes de Jasklar se manifiestan de forma plena, y es aquí donde espera acabar con los bárbaros.

El templo en si es una plataforma que sobresale sobre la ciudad, de unos veinte metros de diámetro, llena de obeliscos, estatuas de criaturas extrañas y miles de representaciones de la luna con los cuernos hacia abajo.

Jasklar, es El malo de esta aventura, hace sus tiradas con 1d10, pero sus poderes mágicos funcionan de forma automática sin necesidad de tirada, va desarmado, pero tiene un arsenal considerable de poderes. Tiene 100 puntos de vida que ha conseguido de las victimas de los sacrificios.

Jasklar tiene en su poder la bola de cristal, si la arroja, está explota causando 1d10 de daño en un radio de cinco metros.

Poderes de Jasklar

Regeneración: Cura automáticamente 5 puntos de vida por turno

Teleportación: Puede teletransportarse hasta 3 veces entre dos puntos cualquiera de la plataforma de forma instantanea.

Rayos maléficis: De sus manos lanza rayos de energía azul que causan 1d10 de daño al objetivo que el elija, sin necesidad de tirada para acertar. Puede usar un rayo por turno durante todo el combate.

Animar estatuas: A voluntad puede dar vida hasta a dos estatuas de las que hay en el templo, que adquirirán el aspecto y los atributos del reptil del encuentro de la cascada. Esto es: Hacen sus tiradas con 1d8, pueden atacar dos veces por turno con sus garras, causando 1d8 de daño con cada una o una sola vez con su enorme boca causando 1d10+5 de daño. Tienen 30 puntos de vida cada uno y una tirada de armadura natural de 1d6. Si se les mata se disolverán en un charco fétido de color negro.

Manos de fuego: pese a ir desarmado, el roce de sus manos (para esto si precisa una tirada de ataque) causa 1d6 de daño por fuego a sus enemigos.

Además, es una criatura antigua de más de 300 años de edad, que ha vivido de robar las almas a sus sacrificios.

Si los bárbaros matan a Jasklar, este trastabillará hasta el borde de la plataforma, para caer y estrellarse en la gran plaza de la ciudad, muchos metros más abajo. En ese momento, el templo y el palacio empezarán a desmoronarse, mientras grandes grietas surgen en la pared de la montaña. Los bárbaros deberán hacer tiradas de atléticas cada turno (dificultad 4) para no caer y recibir 1d6 puntos de daño temporal, asimismo, mientras huyen del palacio hacia la escalinata de madera que lleva a la ciudad, deberán hacer tiradas de esquivas (dificultad 4) a discreción del master, entre dos y cuatro veces, para que no les caigan los restos del palacio encima (1d10 de daño letal si no esquivan con éxito).

Escena séptima: Fiesta de gratitud y partida

Tras la muerte de Jasklar y sus secuaces, la vida volverá a ser buena para los habitantes de Kharpan. En honor a los bárbaros se les ofrecerá un banquete lujoso, con todo tipo de alimentos, mientras a lo lejos Chakorn arde en su pira funeraria.

Para honrarles, se les propondrá ser los protectores de la ciudad, pero sus motivaciones bárbaras les harán saber dentro de sí que no lograrán su objetivo (venganza, profecía, grandeza o lo que sea que les motiva) de permanecer aquí.

Recompensas y experiencia

Por sobrevivir la aventura, cada bárbaro recibe 2 puntos de experiencia. Por haber actuado de forma bárbara, valorando frases lapidarias, acciones brutales o temerarias y similares, cada bárbaro puede recibir hasta 2 puntos de experiencia adicionales. El bárbaro que de el golpe de muerte a Jasklar, recibe además 1 punto de experiencia para el solo.

## **Las huestes del infierno**

Esta aventura enfrentará a los bárbaros nada más y nada menos que con el poderoso demonio Zarrgor, y su hueste de sectarios, demonios guerreros y monstruos que vienen del inframundo para conquistar la tierra y establecer un reinado de terror de mil años.

### **Escena primera: El pueblo en llamas**

Vagando por la extensa estepa, los bárbaros se dirigen al encuentro de su destino, cuando un cambio en la dirección del viento les lleva el olor a carne quemada y el lejano eco de los gritos de los moribundos. Mirando en la dirección correcta, verán una columna de humo que empieza a elevarse hacia el cielo.

Al acercarse al lugar, situado detrás de una loma, podrán oír el ruido de cascos de caballo, gritos de agonía y el sonido de la batalla, y al subir a la loma podrán ver con sus propios ojos una aldea ardiendo mientras los atacantes persiguen a los supervivientes para rematarlos.

La mayoría de los atacantes va a pie, viste ropas de cuero negro y pieles de animales de colores oscuros. Llevan pinturas en el cuerpo que recuerdan manchas de sangre fresca y se tapan la cara con mascarar grotescas. Son todos del tipo antagonista carnaza, hacen sus tiradas con 1d6 y van armados con lanzas y mazas que hacen 1d6 de daño. Son 20 en total.

Adicionalmente, hay un grupo de cinco hombres que van a caballo, del tipo antagonista elite, hacen sus tiradas de combate con 2d8, llevan armadura ligera que protege 1d6 y van armados con grandes espadas (3d8 de daño). Tienen 10 puntos de vida. Solo intervendrán una vez haya muerto toda la carnaza. Si uno o más de estos mueren, los supervivientes huirán al galope dejando tras de sí un estandarte cornudo decorado con cráneos humanos que cuelgan de él.

Terminado el enfrentamiento, el último (y moribundo) superviviente de la masacre les dirá entre estertores que sus asesinos vienen del templo de R'aal, que ahora que se les han enfrentado, no pararán hasta darles muerte. Cumplida su función, morirá entre grandes dolores.

### **Escena segunda: El templo del R'aal**

Seguir la estela de los jinetes no será difícil, pues entre el poblado atacado y el templo hay una carretera de tierra, decorada macabramente con cuerpos empalados, edificios quemados y estandartes cornudos como el que portaban.

A medida que avanzan por el desolado paisaje, debe quedar patente la brutalidad con la que se han empleado los asaltantes: aquí un cadáver descabezado, ahí una cabeza clavada en una pica o brazos y piernas arrancados de su torso y dejados a secar al sol. Cualquier detalle por escabroso que sea, será poco para describir fielmente los actos de los seguidores de Zarrgor.

Al cabo de unas horas de viaje por tan pintoresco lugar, llegarán a las puertas del templo, concretamente al puente colgante que lleva a través de una sima humeante hasta



sus puertas. El mayor problema aquí, es que en frente del puente hay encadenado un enorme dragón verde, que yace tranquilo sobre una montaña de huesos de sus víctimas. El único modo de entrar al templo es cruzando este puente, y para ello, el obstáculo a batir es su guardián.

El dragón es un reptil alargado de unos cinco metros de largo, con seis patas y un largo cuello que sostiene una cabeza cornuda, con una boca llena de amenazantes dientes cortantes como dagas. En dicho cuello está fijado un grueso collar de bronce que le une mediante una cadena de acero de unos diez metros a las rocas en las que se sustenta la entrada del puente.

El dragón hace sus tiradas con 1d8 y puede atacar dos veces por turno, de forma simultánea si así lo quiere, combinando dos ataques de garra o una garra y un mordisco. Las garras hacen 1d8 de daño y el mordisco 3d10+5 (teniendo en cuenta, que es una tirada de daño normal, no de daños masivos). Adicionalmente, el dragón puede cambiar sus ataques por una bola de fuego que escupe de su boca (precisa tirada para impactar), que causa 1d10+5 puntos de daño a un objetivo y a todo aquello hasta a 5 metros de distancia del mismo. Tiene 80 puntos de vida.

Matar al dragón permitirá a los bárbaros acceder al puente colgante, de aspecto frágil y vetusto, construido con viejas cuerdas y huesos de criaturas gigantes. Debajo del puente, una espesa bruma blanca se eleva como queriendo atrapar a quienes cruzan. El puente cubre una distancia de 20 metros, y mientras estén cruzando les atacarán cada turno con flechas de arco corto (tiradas para impactar con 1d6 y 1d6 de daño). Además, para dar colorido, hasta cinco atacantes saldrán al encuentro de los bárbaros en el puente. Estos son de tipo carnaza hacen sus tiradas con 1d6 y van armados con pequeñas espadas curvas que hacen 1d6 de daño. Cuando estos sectarios mueran, deben gritar mucho al caer a las brumas, hay que describir sus caras de intenso terror para darle el tono adecuado a la escena.

Una vez hayan cruzado, los personajes estarán delante de un alto templo, que se alza en la ladera de una montaña gris y desnuda de toda vegetación, prácticamente una pared vertical de piedra.

Desde dentro del templo les llegarán cánticos rituales, todos los que estén delante del templo deben realizar una tirada de voluntad contra dificultad 6, o sufrirán visiones apocalípticas y otros trastornos de la percepción, lo que les perjudicará en un +1 a la dificultad de todas sus acciones. Solo la muerte de los cantores romperá este hechizo.

Los cantores están situados al fondo de la gran sala de entrada, detrás de unos altares, y son mujeres con la cabeza cubierta, que cantan de forma sibilante, si se les observa de cerca se podrá ver que su piel tiene un tono verdoso y está cubierta de escamas. No llevan armas, ni se defenderán, un solo golpe acaba con ellas y hay un total de diez, hasta que no caiga la última, el conjuro sigue activo.

Cuando muera la última cantora, perdiendo el velo y revelando su naturaleza serpentina, un terremoto sacudirá el lugar, y la puerta de acceso al templo se hundirá, dejando como única salida seguir adelante, por las escaleras que ascienden por el templo.



Mientras ascienden, las escaleras les llevarán a través de un total de cuatro salas o niveles, decorados de forma muy distinta todos ellos. Todas las salas tienen el acceso al nivel superior cerrado con gruesas puertas, que pueden abrirse con tiradas del atributo cuerpo contra dificultad 8 (pueden usarse puntos de barbarie) o haciéndoles 50 puntos de daño. Las dimensiones de estas salas son las de un ovalo de 20 metros de largo y 10 de ancho, con un techo abovedado a unos 5 metros de altura.

*Primer nivel: Sala de las serpientes*

Una sala decorada con motivos serpentinos de animales de esta clase enroscados en columnas y paredes. Aquí les esperan unos guerreros ataviados con armaduras verdes, que blanden espadas serpenteantes. Hay un guerrero por cada uno de los bárbaros, y uno más si a los bárbaros les acompañan complementos. Son antagonistas de tipo elite, hacen sus tiradas de combate con 2d8, portan espadones serpenteantes que hacen 4d10 de daño y usan armaduras pesadas que les dan una tirada de protección de 3d6.

*Segundo nivel: Sala de los brujos:*

Esta sala es un lugar oscuro, lleno de espirales y símbolos mágicos que recorren toda la superficie de la misma. Defendiéndola hay un grupo de cinco brujos que pueden usar cada uno un poder por turno de los que tienen disponibles, pero sin repetir un conjuro que ya haya sido lanzado ese turno. Estos brujos hacen sus tiradas con 1d8, tienen un aura mágica de protección que les permite una tirada de protección de 3d10 y tienen 6 puntos de vida cada uno.

Los poderes disponibles son:

**Paralizar:** El bárbaro objetivo debe superar una tirada de voluntad contra dificultad 5 o quedar paralizado el resto del turno.

**Teleportarse:** De forma instantánea el brujo desaparece y se materializa en el lugar más lejano de la sala.

**Resucitar:** Revive con todos los puntos de vida a uno de los brujos caídos.

**Rayo maléfico:** Causa 1d10 de daño a un objetivo, sin necesidad de tirada para impactar.

**Doble:** El brujo se convierte en dos idénticos, uno es imagen y el otro real, si se ataca al brujo se tira un dado, si el resultado es par, se ha atacado la ilusión, si es impar, recibe el ataque el real. Al recibir un ataque cualquiera de los dos o al acabar el turno, la ilusión desaparece.

**Estallar:** Cuando el último brujo sea abatido, empezará a sacar humo de sus heridas, boca, nariz y orejas y estallará de forma espectacular, causando 1d8 puntos de daño a todo lo que esté dentro de la sala.

*Tercer nivel: Sala del cíclope*

Nada más entrar podrán apreciar un lugar oscuro, iluminado por antorchas y un caldero lleno de aceite ardiendo en el centro de la estancia. Detrás de dicho caldero, una criatura mítica les esta esperando, con sus tres metros de altura y su único ojo, un cíclope les observa. El cíclope hace todas sus tiradas con 1d10, blande un hacha descomunal que hace 4d10+2 puntos de daño (daño normal, no daños masivos). Cada dos turnos el cíclope puede disparar un rayo de luz de su ojo aparte de sus acciones normales, si impacta a un bárbaro, le causara 1d6 puntos de daño y le paralizará durante un turno completo. El cíclope no viste armadura. Tiene 60 puntos de vida.

*Cuarto nivel: Sala de los espejos*

Esta es la sala más peligrosa de todas, pues su superficie facetada como la de una joya esta cubierta de espejos. Esto provoca desorientación, aumentando en +1 la dificultad de todas las tiradas que hagan los bárbaros.

En el momento en que todos los bárbaros entren, de dentro de los espejos de mayor tamaño surgirán amenazantes unos oponentes exactamente iguales a ellos mismos, con los mismos puntos de vida que les queden y sus mismas habilidades, armas y apariencia, pero sin verse afectados por la desorientación que causan los espejos. La manera de distinguirlos es que son un reflejo, así pues, lo que en el original esté a la derecha, los reflejos lo mostrarán invertido en la izquierda. Pese a todo, son solo reflejos, y si bien se benefician de la habilidad especial de daño masivo (como los bárbaros), no tienen ni puntos de barbarie ni se benefician de la regla especial físico bárbaro: una vez reducidos a 0 o menos puntos de vida, caerán al suelo convertidos en un montón de añicos de cristal.

Escena tercera: La cumbre del monte infernal y La puerta del infierno

Vencidos los dobles de la sala de los espejos, el último tramo de escaleras les llevará a la cumbre de la montaña contra la que se levanta el templo. Una planicie que domina las tierras circundantes, donde se aprecia la devastación y las columnas de humo en lo que hasta hace poco eran enclaves humanos.

Enclavada en el centro de esta cumbre, se encuentra una estructura de columnas de aspecto extremadamente antiguo y megalítico, formando una puerta de descomunales dimensiones. En el interior de esta puerta, se puede ver una espiral de luz roja que da vueltas lentamente.

Es en este lugar, donde Zarrgor se prepara para llevar sus huestes a la conquista del mundo. Zarrgor, una figura enorme, de más de dos metros de altura, color rojo intenso y con grandes cuernos negros en sus sienes, está de pie al lado de la puerta, sosteniendo un espadón descomunal, con multitud de salientes y formas irregulares en su hoja que palpita con luz roja como si fuera un corazón.

Al aparecer los personajes Zarrgor se reirá de forma maquiavélica y dirá:

*¡Miseros mortales! No creáis que vais a poder detenerme con vuestras patéticas armas  
¡Venid a mi huestes infernales!*

Hecho lo cual, de la puerta empezarán a surgir criaturas grotescas, con formas vagamente humanas, que visten extraños harapos y pieles, y van armados con picas, alabardas y otras armas de aspecto cruel.

Todas estas criaturas infernales gruñen sin cesar y son antagonistas de tipo carnaza, hacen sus tiradas con 1d6 y sus armas hacen 1d8 de daño. Cada turno 10 de ellos saldrán de la puerta, hasta completar el centenar.

Cuando hayan muerto más de la mitad, Zarrgor empezara a gritar a sus tropas y a ponerse nervioso, pero sin intervenir. Cuando no queden más que un par de oleadas, Zarrgor gritará:

*¡Detenedlos maldita sea, detenedlos, aaah, debo volver al infierno a renovar mis fuerzas!*

En ese momento, se abalanzará hacia la puerta y desaparecerá en mitad de un intenso chispazo.

Si los bárbaros acaban con los demonios, podrán ver que una vez muertos, sus cuerpos se desvanecen en el aire dejando tras de si una nube de azufre maloliente. Es entonces, que podrán seguir a Zarrgor a través de la puerta, hacia la dimensión infernal.

#### Escena cuarta: En la dimensión infernal

Atravesar la puerta es como caer por un profundo pozo, una larga caída en espiral a través de la nada hacia el infierno. El aterrizaje no es agradable, y los bárbaros se encontrarán tirados sobre un suelo cubierto de huesos humanos, guijarros puntiagudos y arena volcánica.

Una vez levanten la vista, verán que están sobre un camino serpenteante, que se eleva sobre un mar de fuego de donde vienen gritos de incontables almas condenadas. A lo lejos, presumiblemente al final del camino, puede adivinarse una estructura puntiaguda que contrasta contra el cielo oscuro y enrojecido por las llamas.

Recorrer esta carretera infernal tiene sus riesgos, pues cada cierto tiempo un grupo de criaturas voladoras les atacará con intención de arrastrarlos hacia el mar de condenados.

Estas criaturas parecen gárgolas hambrientas, a las que se les marcan las costillas. Pueden atacar de dos maneras, golpeando con sus garras o agarrando a su víctima. Hacen sus tiradas con 1d6 y causan 1d6 de daño con sus garras. Para evitar ser arrastrado por el borde y caer a la muerte, hay que ganarles en una tirada enfrentada por el atributo Cuerpo (pueden usarse puntos de barbarie), si bien cada gárgola adicional que participe en el agarrón añade +1 a su tirada.

Las gárgolas atacarán un total de cuatro veces, cinco gárgolas la primera vez, ocho la segunda, diez la tercera y doce la cuarta.

Acabados los ataques de las gárgolas, los bárbaros estarán llegando al palacio de Zarrgor, pues esa es la edificación que marca el final de este tétrico camino. En este

punto, la carretera se ensancha y forma una plataforma de cuarenta metros de lado donde se asienta el edificio, que está decorado con los cuerpos de condenados, colgando de cadenas y ganchos mientras aúllan sin cesar.

En la explanada previa al palacio, una unidad de elite de los demonios de Zarrgor esta esperando para dar cuenta de los bárbaros. Son veinte en total, hacen sus tiradas de combate con 2d8, llevan armaduras medias que les protegen 2d6, usan hachas a dos manos, mandobles, mazas gigantes con pinchos y otras armas de aspecto igualmente brutal, que hacen 4d10 de daño (normal, no masivo). Tienen 12 puntos de vida. Lucharan hasta el último aliento, y cada vez que uno muera, se convertirá en una pequeña bola de fuego que regresará volando al interior del palacio.

Una vez muertos todos los guerreros de la explanada, Zarrgor saldrá del palacio, blandiendo su mandoble, rodeado de las veinte pequeñas bolas de fuego que habían sido soldados de su ejército. Entonces, con tono amenazante proferirá:

*¡No esperéis vencerme en este lugar, pues este es mi hogar y mi fuerza se multiplica!*

Dicho lo cual pasará al ataque.

Zarrgor ha crecido sustancialmente desde que lo vieron en la puerta al infierno, ahora mide casi tres metros, y sus músculos se han vuelto más grandes y marcados. Su espadón sigue palpitando con luz roja, pero ahora además cuando golpea deja un surco incandescente en el aire que tarda unos instantes en desaparecer. Zarrgor hace sus tiradas de combate con 3d10, su espadón causa 2d10+2d10+5 puntos de daño y sus músculos son tan duros que le permiten una tirada de protección de 2d6. Además de todo esto, Zargorr puede elegir cargar con su cornamenta, lo cual le permite desplazarse hasta diez metros y golpear con ella, haciendo 3d10 de daño. Por si fuera poco, puede usar puntos de barbarie, hasta 20 que son las pequeñas bolas de fuego que le rodean, cada vez que use un punto, una de las bolas se apaga. Tiene 60 puntos de vida.

Si los personajes consiguen matar a Zarrgor, su palacio empezará a caerse a pedazos, y el camino por el que han llegado comenzará a temblar y a agrietarse, mientras a lo lejos ven brillar la puerta de salida con una fuerza descomunal. Si no corren, la puerta se cerrará y sus almas quedarán atrapadas en el infierno, en cambio si le dan a sus piernas a toda velocidad, llegarán a tiempo de saltar a través de la puerta dimensional de camino a su mundo.

De vuelta a la cima de la montaña, la estructura de piedra de la puerta caerá rota en pedazos mientras la espiral de luz la engulle para siempre, cerrándose para nunca volver a ser abierta. Los bárbaros sabrán que han salvado al mundo, una vez más.

### Recompensas y experiencia

Por sobrevivir la aventura, cada bárbaro recibe 3 puntos de experiencia. Por haber actuado de forma bárbara, valorando frases lapidarias, acciones brutales o temerarias y similares, cada bárbaro puede recibir hasta 2 puntos de experiencia adicionales. El bárbaro que de el golpe de muerte a Zarrgor, recibe además 2 puntos de experiencia para el solo.

## La reina oscura

Los bárbaros terminan de desayunar el ave monstruoso que cazaron el día anterior y se disponen a continuar su marcha errante por el bosque de Gandur.

A medio día ven acercarse a una patrulla del reino de Starl que por lo visto ya anexionó este bosque milenario. Cuando ya se divisa la patrulla con su estandarte una bandera negra con un sol negro con llamas y circunferencia plateada, los soldados visten con unas pieles y cueros negros, la mayoría porta unos yelmos con efigies de carneros ya sean de autentico hueso o de metal.

- *¡Alto la patrulla del Carnero fiel a Starl os manda que detengais vuestra marcha!*
- *¡Si quereis continuar deambulando por el reino sucios bárbaros debeis deponer vuestras armas! ¡Pues solo los soldados fieles al rey pueden portarlas!*

Dicho esto los personajes pueden soltar alguna frase lapidaria o ¿huir?

La patrulla son 20 hombres de tipo carnaza, usan D6, todos van armados con pobres mazas con efigies de su legión daño 2d6, no tienen puntos de vida pues un golpe es suficiente para barrerlos. El jefe de la patrulla usa 2d6 para tiradas. La patrulla no luchara hasta la muerte cuando sus bajas sean del 50% dará comienzo a una huida en desbandada.

Tras barrer a la patrulla el camino se extiende a lo largo del bosque hasta llegar a media tarde a una aldea. Está siendo atacada por la legión del carnero y la del perro, las casas de barro con tejados de madera revestidas de paja son pasto de las llamas, los humildes habitantes corren de un lado para el otro perseguidos por esa chusma, mientras son asesinados y violados.

Si los jugadores no se deciden a defender la aldea asegúrate de que algunos hombres de las legiones los vean y les ataquen.

La tropa agresora consta de unos 50 hombres de tipo carnaza, usan D6, todos van armados con pobres mazas con la efigie correspondiente a su legión Daño 2d6, no tienen puntos de vida. Los jefes de ambas legiones usan d8 en sus tiradas y su daño es 3d6 usan armadura ligera 1d6 y tienen 8 puntos de vida. Cuando la mitad de los hombres haya caído si dos de ellos son sus jefes, o queden solo un 10% con alguno de los jefes con vida dará pie la huida de estos cobardes.

Cuando los cobardes hayan huido ya sea corriendo o a caballo de una de las casas que aun no está ardiendo sale una mujer de unos 30 años medio desnuda y con serias heridas por su cuerpo acercándose a los bárbaros.

- *Yiselda..... han raptado a Yiselda..... mi querida hija..... solo tiene 12 años..... y esa marca de nacimiento..... salvadla..... salvadla.....*

Tras conseguir vomitar esas palabras entre tanta sangre ella muere.

Si los bárbaros tienen un sentido de socorro y venganza están en el lugar ideal y en el momento preciso, es hora de que vayan a socorrer a esa niña y así evitar algún malvado plan de esa gente civilizada.

A la mañana siguiente llegaron a Glaro la ciudad del rey Starl. Es una ciudad como todas rodeada de una empalizada de madera pese a que están construyendo unos muros de piedra la altura de ambas estructuras es de unos 15 metros de alto, dispone de dos puertas por la que entra la gente a comerciar o sucumbir a la decadencia de la civilización atestado de animales de porte de todas las razas. Una vez dentro de la ciudad el bullicio del mercado es enorme con lo que los bárbaros "pasaran desapercibidos" a las patrullas al menos de momento.

En el centro de la ciudad se alza majestuoso un castillo de piedra con su propia línea defensiva de 10 metros de alto, la morada de Starl que esta casado con Pristila una mujer preciosa sin parangón que dicen las malas lenguas es una poderosa hechicera y que tiene encantado al rey.

Hay miles de maneras de entrar al castillo aquí expongo dos posibilidades pero quizá como master o a tus jugadores se les ocurre alguna más y puede darle más color a la partida.

Si los jugadores deambulan por las tabernas e intentan recoger información descubrirán que hace 9 años el emblema del rey era un caballo y era un reino confortable en comparación a ahora, Pero Starl conoció a Pristila y cayó enamorado a sus pies y tras la boda hubieron muchos cambios en la política del reino: Como el cambio del blasón, la desaparición de muchos criminales al principio y de gente corriente después, la prohibición de las armas, la creación de las legiones y otros actos de naturaleza vil. También oirán que a través de una gruta puede accederse a los calabozos del castillo

Los jugadores pueden intentar entrar por los calabozos o a las bravas al castillo por la puerta a sangre y fuego, o aprovechar que hay una fiesta y entonces los jugadores intentar entrar con algún invitado.

A continuación resumo brevemente las partes importantes del castillo para que te hagas una idea de que encontrar y como pueden avanzar tus bárbaros.

Calabozo: Es un sistema laberíntico de túneles en el interior del castillo con una canalización central de los pasadizos por donde se mueven las necesidades fisiológicas de los encerrados en los calabozos. Del laberinto hay dos posibles caminos uno lleva a la gran sala de torturas y otro lleva a la salida de los calabozos.

Las puertas de las celdas son de madera (*aguantan 10 daños letales*). Tras las puertas encontraran a despojos que una vez fueron humanos pero están muy débiles y han sido torturados durante mucho tiempo, en una de las celda pueden encontrar a un hombre viejo que con los labios secos apenas puede hablar.

*-¿Quien anda ahí?...¿Ya debo volver a la rueda?... ¿Será hoy el día de mi muerte?... No vosotros no pareceis carceleros....*

Tras hablar con ellos el anciano que se hará llamar Prorm les dirá lo siguiente:

*-Así que es cierto la profecía es verdad.... La niña del advenimiento..... que arrojará luz u oscuridad al reino..... Debéis salvarla y llevarla al templo de Ungir o el mal reinará en el mundo.*

De la niña no habrá ni rastro en el calabozo, pero si de los carceleros en cada pasillo hay 2 chusmas menos en la gran sala de tortura donde habrán 10 chusmas más, tipo carnaza, usan D6, todos van armados con cachiporras o espadas cortas Daño 2d6, no tienen puntos de vida. Si algún carcelero sobrevive a un turno de ataque dará la alarma.

Siéntete libre de crear una sala de torturas descomunal llena de aparatos como la rueda, la tabla, la pera, el abrazo de la santa, cruces con grilletes para látigos..... y siempre, siempre unas canalizaciones de la sangre de los torturados que vaya a un gran pozo en el centro, eso siempre da mucho color.

En el primer piso del castillo está la entrada principal guardada por 15 miembros de la legión del toro usa estadísticas de carnaza de alguna de las legiones anteriores.

*La sala de recepción:* si entraron a las bravas o por los calabozos estará vacía o puede que haya algún comerciante o noble que al ver a los personajes decida salir corriendo como alma que lleva el diablo.

*Cocina, despensa:* En esta sala estarán los criados trabajando y al ver los personajes saldrán corriendo dando la alarma pero nunca se dignaran a luchar pues no son soldados ni héroes.

*El salón del rey:* Si es de noche esta sala estará vacía. Si es de día es donde estará el rey con Pristila y una guardia de 20 hombres de la legión del caballo. Trátalos como soldados D8 para sus tiradas, con mazas dignas de mención 3d6, armaduras ligeras d6 y 8 puntos de vida lucharán hasta la muerte por su rey. La niña una rubia mocosa de 12 años estará a los pies de la reina con un collar como si de una bestia se tratase Cuando los personajes entren en la sala el rey Starl se levantará de su trono.

- *¡Intrusos, como osais entrar en la casa del gran Starl y su amada Pristila y molestarles! Guardias matad a estos animales.*

Tras esto La guardia y el mismo Starl entablarán combate con los personajes mientras Pristila se queda atrás flanqueada por los guerreros.

Datos de Starl D10 en cuerpo D8 en iniciativa, 2d10 en combate, usa una enorme hacha a dos manos, daño 4d10 sumando daños como un bárbaro (daños masivos), tiene 30 puntos de vida, mientras esté Pristila en la sala le otorgará una armadura mágica invisible de 2d10.

Starl es un hombre enorme de unos 2.30m de altura pesa alrededor de 150kg de puro músculo, lleva una corona de oro con gemas incrustadas, no dispone de mas armadura que un taparrabos y unas botas de piel de alguna criatura terrorífica que haya matado él.

Una vez se haya dado la voz de alarma hay unos 200 hombres en el castillo dispuestos a luchar hasta la muerte 40 de ellos son de la orden del caballo que se consideran soldados (usa las estadísticas de los soldados en el salón del rey) El resto de miembros son de las legiones del buitre, toro, arce, carnero u otros animales que te parezcan interesantes. Trátalos como carnaza.

Cuando la batalla se tuerza del bando de los bárbaros Pristila se teleportará con la niña y



cuando el rey Starl y la legión del caballo muera el resto de legiones se dispersará como una ola.

No he terminado de describir el castillo pero puedes hacerte a la idea de sus aposentos y la sala del cuerpo de guardia por si es una internada nocturna, o hacer que la reina con su magia sabe de las intenciones de los jugadores y les esperan en el salón.

Tras la muerte de los seguidores acérrimos y la desaparición de las dos mujeres, los jugadores pueden interrogar a algún pobre diablo o intentar obtener información para saber donde se pueden haber teleportado. Se dice que el escondite de Pristila esta a cinco jornadas al norte.

La gran travesía

La primera jornada de viaje es a través del bosque de Gandur, pero al segundo día se encuentran con el desierto de Ygmal, antes fue una gran pradera donde hace muchos siglos hubo una gran batalla entre los dioses y tras el cataclismo quedo una zona yerma donde nada crece ni sobrevive, ¡pero nuestros personajes no son seres corrientes son bárbaros! así que gastando 1 punto de barbarie cruzarán el yermo sin necesidad de alimentarse ni de beber pues una causa mayor les mueve.

Al atardecer del cuarto día, a lo lejos otearan la cordillera de los dientes del lobo donde le han dicho que esta la guarida de la reina y al quinto día al atardecer dejaran tras sus espaldas el Ygmal.

Un precipicio separa el desierto de las montañas, todas ellas cubiertas por la oscuridad y las nubes pues no se ve el sol y llueve drásticamente al otro lado del precipicio, en la cordillera se ve el recorrer de la lava hacia sus faldas.

Unos kilómetros a su derecha se divisa lo que parece ser un puente de piedra en ruinas el cual lleva mas años que la humanidad imperturbable dando paso a los habitantes prehumanos. Cuando se dirigen al puente se dan cuenta que esta custodiado por un ser informe de cinco metros bípedo, que tiene lo que parece ser una gran maza de púas que en realidad es su cola, de un verde oscuro casi malsano, con unos colmillos como los puños de los personajes, algo encorvado, unos ojos amarillentos que no pueden presagiar nada bueno y en sus manos una guadaña de piedra pero parece que muy bien afilada.

*-¿Qrrruuuuieemmm anda ahhhhi? Grunsyrrr tenherrrrrrr hammmbrrrrrrrr hummmmmaaaannnnnoooooos si Grunsyrrrrr comerrrrrr uno el rrrrrrrressssto passssaaarrrrrrrrrr.*

Usa d8 en combate tiene 1 ataque frontal pero si consigue meterse en medio del grupo dispone del ataque de su guadaña mas el de la cola la guadaña hace 1d10 daño letal y la cola 2d8 letal también, dispone de 60 puntos de vida y una armadura natural de 2d6, la bestia regenera 5 puntos de vida cada asalto hasta su muerte.

Tras pasar el puente aparecerá una ilusión de Pristila mofándose de los personajes y asegurando que el gran Xalot será invocado con la sangre de la niña esta misma noche y tras eso una horda de hombres salvajes pintados de colores sombríos totalmente

desnudos y armados con huesos de grandes bestias usados a modo de mazas saltaran sobre los personajes de una densa bruma traída por la hechicera.  
 Usa las estadísticas de carnaza en total son unos 30 , D6 en habilidades, 2d6 de daño sin armadura y no apliques puntos de vida.

Cuando la horda haya caído los jugadores deberán buscar la entrada a los dominios de Pristila. Tras 2 tiradas exitosas a dificultad 4 encontrarán una gruta iluminada por antorchas. Al entrar en la gruta el único camino les llevará a una sala de unos 10x5 m y 5 de alto en el que habrá un ser que recuerda vagamente a un perro pero con tres cabezas y aunque atado de una fuerte cadena puede moverse por toda la sala.  
 Tira 1d6 para habilidades, daño 1d8 mordisco puede atacar 3 veces, 60 puntos de vida, 1d6 armadura natural.

Tras su muerte si siguen el camino llegarán a una gran sala enorme sala donde Pristila estará sentada en un trono negro enorme con un gran sol negro con detalles en plata como las banderas del rey Starl y la niña sentada a su derecha como en trance.

Pristila va vestida con unas botas de montar de cuero negro que le llegan a medio muslo, un tanga de cuero con algunas gemas incrustadas un top apretado realzando su voluminoso pecho y unos guantes muy elegantes que le llegan a su antebrazo, todo ello rematado con una corona negra del color de su pelo y llena de detalles labrados en plata. Mirando con sus penetrantes ojos azules exclamará:

*- ¡Que pesados sois malditos bárbaros! ¿Por que no os metéis en vuestros asuntos? Total esta niña no os concierne y a mi lado podríais ser poderosos.... Todos sirviendo a Xalot, hasta el oro y las joyas pierden su valor estando a su lado. ¡Uníos a mí o pereced!*

Tras el discurso de una niebla saldrá una forma humanoide con la apariencia del bárbaro que mas haya hecho en la partida y sus mismo valores menos puntos de barbarie que no tendrá y sus puntos de vida que serán de 80, además de una armadura mágica de d10. La niña y Pristila están cubiertas por una esfera mágica durante el combate con la réplica.

Con la réplica muerta y disuelta en un líquido amarillento es el turno de Pristila la cual se mueve al azar por la gran sala lanzando rayos a los héroes de un valor de 1d10 de daño con una tirada exitosa de magia contra dificultad 4, usa 1d8 en todas sus habilidades. Durante el combate por muchos golpes que descarguen sobre ella, parecerá que ni los nota, a partir del 3 turno haz que puedan hacer una tirada del atributo Mente a dificultad 4 para percibir que cuando la golpean el sol negro que hay sobre el trono brilla con mas intensidad y si aun después de decirles eso no se percatan quizá debas explicárselo tú. El sol negro tiene 100 puntos de vida y tras el último golpe una gran explosión ocurrirá en la sala, tras esto el cuerpo de Pristila se arrugará como una pasa para después volverse una momia y al final convertirse en polvo.

La niña saldrá del trance y entre lloriqueos se abrazará a alguno de los personajes. Ahora hay que llevarla al templo de Ungir, pero eso, ya es otra historia.

## Recompensas y experiencia

Por sobrevivir la aventura, cada bárbaro recibe 2 puntos de experiencia. Por haber actuado de forma bárbara, valorando frases lapidarias, acciones brutales o temerarias y similares, cada bárbaro puede recibir hasta 2 puntos de experiencia adicionales. El bárbaro que de el golpe de muerte a Starl, recibe además 1 punto de experiencia para el solo. No hay puntos de experiencia extras por acabar con Pristila, pues es un trabajo de equipo.

## **Un mal milenario**

Aventura en la que nuestros héroes deberán luchar contra los poderes místicos de Anku-Ra, un antiquísimo sacerdote del culto de Apep, momificado hace un milenio y que ha vuelto a la vida para dominar el mundo.

Como indicación, todas las descripciones que se hagan de lugares, antagonistas o detalles, deben tener un aire egipcio muy marcado.

## Escena primera: El sueño

Los bárbaros se fueron a dormir en un claro del bosque, y deben creer que han despertado en otro lugar. El calor es intensísimo, pues se hallan en un lugar desértico, concretamente en un desfiladero de piedra caliza. En el cielo, un eclipse ha oscurecido el sol.

Mientras se preguntan que demonios ha pasado, la esbelta y alta figura de un anciano de ojos dorados y cabeza afeitada se materializará lentamente en el lugar, inundándoles con un sentimiento de paz y tranquilidad. Cuando tenga la atención de todos los bárbaros, el anciano hablará:

*En estas tierras nada es permanente salvo la muerte.*

Y añadirá un gesto con su mano derecha, señalando el desfiladero en la dirección en la que se pone el sol. Acto seguido, desaparecerá tan súbitamente como apareció.

Siguiendo el desfiladero, los bárbaros serán atacados por extrañas criaturas, mitad hombre, mitad serpiente. Estas criaturas son de tipo carnaza, hacen sus tiradas con 1d6, visten faldas cortas de lino y collares de oro y blanden espadas *kopis* que hacen 2d6 de daño. Hay un total de 10 de estas criaturas.

Sorteado el obstáculo que representa este ataque, el desfiladero se abrirá a un valle rodeado de paredes verticales de la misma piedra del desfiladero. En este valle, la sensación de peligro y muerte les erizará el vello de la nuca a nuestros héroes.

Situado en el centro de este valle, está edificada una pirámide escalonada de tres niveles, que debe medir unos 30 metros de alto. Desde la salida del desfiladero hasta la pirámide, hay una avenida pavimentada con piedra tallada, y flanqueada por columnas llenas de jeroglíficos y de imágenes de una enorme serpiente. Si siguen esta avenida pronto llegarán a una enorme puerta abierta en la parte frontal de la pirámide.

El interior de la pirámide es un lugar oscuro y tenebroso, por fortuna, hay dos grandes calderos de aceite encendido en la puerta de la misma, y antorchas a su lado. Si entran con las antorchas, notarán que más que iluminar, la oscuridad se aparta de ellas como si fuera una cosa viva, revelando un pasillo cubierto de más jeroglíficos y multitud de estatuas hieráticas de un hombre que viste un extraño sombrero alto. Si miran con atención los jeroglíficos podrán ver más imágenes de la serpiente, atacando personas, enfrentándose a animales míticos o devorando el sol.

Al final del pasillo, hay una sala de granito, sin jeroglíficos, en el centro de la cual hay un enorme sarcófago de oro de forma humana. Tras el sarcófago, colgado de la pared, hay un amuleto de oro y piedras preciosas, una serpiente enroscada luchando contra un hombre con cabeza de halcón. Si alguno de los bárbaros toca el colgante, un temblor sacudirá el suelo, y el sarcófago empezará a abrirse en medio de voces susurrantes.

Llegados a este punto, los bárbaros despertarán de nuevo en el claro del bosque, y cuando crean que todo fue un simple sueño, el que agarró el amuleto descubrirá que lo tiene en su mano, sólido y pesado.

Como toda la escena ha tenido lugar en sueños, si han recibido daño o gastado puntos de barbarie, los recuperan todos de forma inmediata.

Escena segunda: El templo de Ma'at

Emprendiendo de nuevo su viaje por la mañana, los bárbaros cruzarán una extensa llanura, donde destaca un pequeño promontorio en la lejanía. Más cerca del promontorio, verán, construida contra su ladera, un templo de piedra blanca, cubierto de jeroglíficos. Pero donde la pirámide del sueño era oscura, este templo es luminoso. Al entrar en su interior, delante de un caldero de cobre, hay un estilizado anciano quemando incienso, que en efecto, es el anciano que se les apareció en su sueño.

El hombre hará salir de la sala a dos guardias armados con un tranquilo gesto de su mano, y se dirigirá a los personajes, explicándoles que fue el quien les llevo a las tierras del sueño. Y que gracias a ellos, el mal que se agita en las tierras del sur ha visto frenados sus malévolos planes. Les contará la historia de Anku-Ra, un sacerdote que se obsesiono con la vida eterna hace muchas generaciones, y como acabó adorando a Apep, el gran destructor y el portador de la oscuridad. Anku-Ra vivió cientos de años, pero incluso con sus oscuras artes, el también sucumbió a la muerte y fue momificado, pues tal era la tradición en sus tiempos.

Mientras les está contando esta historia, un grupo de hombres, tatuados con una enorme serpiente que se enrosca en su cuerpo, entrarán en el templo armados con ballestas, y abatirán al anciano sin que los bárbaros puedan impedirlo. Acto seguido sacarán de su vaina espadas de tipo *kopis* a dos manos, y se lanzarán al ataque. En total son seis, del tipo de antagonista Elite, hacen sus tiradas con 2d8 y usan *kopis* a dos manos como arma (4d10 de daño), no llevan armadura. Tienen 15 puntos de vida cada uno.

Tras vencerlos, podrán ver que los dos guardias armados también han sido abatidos, estos por la espalda.

Al salir al exterior, se darán cuenta enseguida, que un eclipse ha empezado a oscurecer el Sol, y que nubes de tormenta empiezan a acumularse al sur.

Escena tercera: El llano de Kar-Nagrún

Encaminándose hacia el sur, dejando muy atrás el templo de Ma'at, los personajes llegarán a un estrecho valle. El lugar esta cubierto de restos de armaduras, huesos de guerreros muertos y armas rotas y desperdigadas. Una vez estén en medio del lugar, el viento traerá una carcajada siniestra. A este sonido, como si de un reclamo se tratara, los muertos empezaran a levantarse y tomarán de nuevo sus armas.

El valle se llenará enseguida con esqueletos, que por raro que suene, son antagonistas del tipo carnaza, hacen sus tiradas con 1d6, sin armadura, llevan armas viejas y oxidadas que hacen 1d6 de daño. Al principio se levantarán 10 de ellos, y durante diez turnos más, cada turno se levantarán 10 esqueletos más.

Una vez derrotados todos los esqueletos, los bárbaros podrán proseguir su viaje hacia el sur.

Escena cuarta: El laberinto de Amunkar

Tras varias jornadas de viaje, paulatinamente en terreno más desértico, y con el eclipse solar avanzando cada día un poco más. Los personajes encontrarán a un viejo ermitaño en sentado en la puerta de su pequeña choza, en la entrada de un angosto desfiladero. El viejo les advertirá, que una extraña fuerza ha despertado a los muertos, y que dentro del laberinto de Amunkar, pues así se llama el lugar donde van a entrar, hay cientos de antiguas tumbas de reyes de la antigüedad. Acto seguido hará unos crípticos gestos al aire y se echará a dormir.

Si molestan al ermitaño, le intentan despertar o le amenazan de algún modo, este desaparecerá en una nube de humo blanco.

El laberinto de Amunkar se ha ganado su nombre debido a lo tortuoso de su recorrido, donde antes había un cómodo desfiladero, ahora se ha derrumbado en parte y no tiene salida, donde antes no había salida, una avenida de agua ha despejado el paso. Si siguen hacia el sur (hazles hacer tiradas de supervivencia de dificultad 4 de vez en cuando), pueden atravesar el lugar antes de que anochezca. En caso contrario, hasta el amanecer no podrán cruzar al otro lado.

Mientras estén dentro del laberinto, podrán comprobar que las palabras del ermitaño estaban cargadas de razón, pues en las aquí y allí, en las paredes naturales, sobretodo en las de roca, pueden encontrarse las puertas a antiguas tumbas. Algunas son tumbas humildes, otras monumentales, pero su denominador común es que apenas tienen unos metros de profundidad. Si los bárbaros insisten en perturbar el sueño de los muertos, descubrirán que la mayoría de dichas tumbas está vacía. En algunas falta el muerto, en otras el muerto y su saqueado ajuar y en otras tan solo dejaron huesos revueltos antiguos saqueadores.

Como hemos dicho, atravesar el laberinto puede llevar de unas horas hasta casi un día de viaje, según la orientación de los bárbaros. Así pues, entre 8 y 24 horas es el tiempo

que estarán en su interior, esto permite hacer una tirada cada hora, elige par o impar y tira un dado, si el resultado coincide, habrá un encuentro de los descritos a continuación.

Esqueletos, un grupo de esqueletos igual que los encontrados anteriormente, son 1d10+10 de ellos del tipo carnaza, hacen sus tiradas con 1d6, sus armas hacen 1d6 de daño y no llevan armadura. Es el tipo de encuentro si al tirar 1d10 sale un resultado entre 1 y 5

Momias menores, seis momias menores, con restos de inteligencia. Hacen sus tiradas con 1d8, pero son tan lentas que siempre actuarán después de los bárbaros. Golpean con sus momificados puños, con fuerza sobrenatural, causando 2d8 de daño con cada golpe. Tienen una protección de 1d6 debido a sus vendajes y cada una tiene 20 puntos de vida. Es el tipo de encuentro si al tirar 1d10, el resultado es 6 o 7.

Momias mayores, cuatro momias mayores, que han vuelto a la vida con todas sus facultades y los poderes de los no muertos. Hacen sus tiradas con 1d8, pero las de iniciativa con 1d6. Pueden atacar usando antiguas armas a dos manos con las que fueron enterradas, haciendo 4d10 de daño por cada golpe. Sus vendajes y los amuletos mágicos que les protegen, les dan una tirada de protección de 3d8 y la magia inherente a su condición hace que regeneren 5 puntos de vida por turno hasta que sean reducidos a 0. Tienen 40 puntos de vida cada una. Es el tipo de encuentro si al tirar 1d10 el resultado es 8 o 9.

Kepheth, un sacerdote momificado de Apep, y mano derecha de Anku-Ra, es el responsable de que los muertos del laberinto ya no descansen en paz y vayan a la caza de los bárbaros. Kepheth es peligroso, pues es un secundario carismático y además siempre va acompañado de 4 momias menores como las descritas anteriormente. Sus vendajes están cubiertos de joyas de oro y amuletos mágicos y cubre su cara con una máscara de oro que representa su apariencia en vida. Hace sus tiradas con 3d10 (incluida iniciativa), maneja un *kopis* gigantesco con una sola mano (4d10+2 de daño) y los vendajes y amuletos mágicos que lleva le conceden una protección de 3d10. Su poder mágico le permite regenerar 10 puntos de vida por turno. Tiene 60 puntos de vida. Además, goza de los siguientes poderes que puede usar en vez de combatir.

Llamar momia menor: Una momia menor como las descritas anteriormente, surge de la pared del desfiladero para ayudarlo en combate.

Aliento mortífero: Lanza una nube pútrida de color amarillento desde debajo de su máscara, que ocupa un área de seis metros de radio durante un turno, todo ser vivo que la respire recibe 1d6 puntos de daño sin posibilidad de tirar por armadura. Adicionalmente, todas sus tiradas quedan penalizadas en +1 a la dificultad durante la hora siguiente. Kepheth solo puede usar este poder una vez por combate.

Regeneración total: Kepheth recupera todos sus puntos de vida. Solo puede usar este poder una vez por combate.

Kepeth será el encuentro en el laberinto si al tirar 1d10 el resultado es 10. Este encuentro solo puede tener lugar una vez, si vuelve a salir un 10, hay que volver a tirar el dado. De todos modos, si no han encontrado a Kepheth, este les estará esperando a pocos metros de la salida, para cortarles el paso.



Escena quinta: La pirámide de Anku-Ra

A medida que vayan saliendo del laberinto de Amunkar, los bárbaros reconocerán el desfiladero como aquel con el que soñaron mientras dormían en el bosque. De hecho, el eclipse solar ya es completo, ayudando a asemejar ambas escenas.

Todo está igual que en el sueño: la pirámide escalonada, el camino pavimentado que lleva la misma, las columnas que la flanquean e incluso los calderos con aceite ardiendo a la puerta de la misma. Lo único que cambia, es que según se vayan aproximando a la pirámide, una serpiente gigantesca saldrá de la puerta de la misma, con intención de devorarlos.

La serpiente es una bestia que no acaba de salir del todo de la pirámide, pero que dejará sus buenos treinta metros de un cuerpo cilíndrico fuera de ella. Hace sus tiradas con 1d10, puede atacar mordiendo o rodando con el cuerpo. Su mordisco hace 2d8 daño, pero si la tirada de ataque resulta un crítico, se habrá tragado al bárbaro entero. En el interior de la serpiente, cualquier ser vivo que haya recibe 1d10 de daño por turno a causa del ácido digestivo, daño que no permite tirada de protección alguna. Será necesario hacerle a la criatura 20 puntos de daño en un mismo sitio para poder salir por la herida. El ataque con el cuerpo hace 2d10 de daño masivo (es decir, suma ambos dados). Tiene una piel durísima que le confiere una tirada de protección de 3d8, pero solo ante los ataques exteriores, si se le ataca desde dentro no goza de tal protección. La serpiente tiene 200 puntos de vida.

Cuando hayan vencido a la serpiente, podrán entrar en la pirámide, esta vez iluminada por antorchas situadas en las paredes, rememorando el paso por el lugar durante el sueño. Al llegar al final del pasadizo, verán la sala que recuerdan, con el sarcófago ya abierto. Detrás del mismo, sentado en un trono de oro y diamantes, una momia de aspecto especialmente antiguo y con brillantes ojos rojos que despiden un fulgor maligno. Anku-Ra, pues él es quien está sentado en el trono, les mirará un instante y proferirá una sonora carcajada, para a continuación decirles:

*No puedo creerlo, tantos esfuerzos para recuperar el collar de Apep, y resulta que vosotros me lo traéis a mis manos. Morid ahora.*

En ese instante una pesada puerta de piedra caerá a espaldas de los bárbaros, y las sombras de la habitación parecerán cobrar vida y concentrarse en sus esquinas. En pocos instantes, cuatro gigantes hechos de sombras darán un paso al frente para acabar con los bárbaros.

Las sombras de gigantes miden cada una sobre los tres metros, se mueven con ligereza y son del tipo de antagonista elite. Hacen sus tiradas con 2d8, y blanden armas de oscuridad que causan 5d10+3 de daño (no daños masivos). Asimismo, cuando se ataque o se intente interactuar físicamente con una sombra, hay que tirar 1d6, si el resultado es 1,2 o 3, el ataque pasará de forma inofensiva a través de ellos, si es de 4,5 o 6, el ataque habrá surtido efecto de forma normal. Cada uno tiene 50 puntos de vida. Al morir, una sombra se desvanece en la nada.



Si mientras combaten con las sombras alguien intenta atacar a Anku-Ra, descubrirá que una pared invisible les separa.

Si acaban con las sombras gigantes, Anku-Ra se levantará furibundo, y empezará a lanzar rayos eléctricos de sus manos. La pared invisible sigue ahí, y parece que solo se puede cruzar en una dirección.

Anku-Ra es El Malo de esta aventura, una momia milenaria sirviente de un antiguo dios, portador del caos y la oscuridad. Sus vendajes están cubiertos de amuletos y joyas de oro y lapislázuli, además luce un extraño sombrero dorado. Su cara no está cubierta y todos podrán ver su carne reseca sobre su cráneo, y el maligno brillo en sus ojos. Hace sus tiradas con 4d10 (incluida iniciativa), no usa armas, pero si se ve forzado a combatir cuerpo a cuerpo, sus puños causan 1d10+5 puntos de daño letal. Sus vendajes y amuletos le permiten hacer una tirada de protección de 3d10. También dispone de vastos poderes mágicos. Tiene 90 puntos de vida.

Muro de energía: un muro mágico e invisible que puede mantener indefinidamente a voluntad, nada ni nadie puede atravesarlo, romperlo o anularlo.

Rayos malignos: Lanza rayos a un objetivo, cada rayo causa 1d10 de daño, no hace falta hacer tirada para impactar.

Telekinesis: Mueve a voluntad un objeto o persona, normalmente lanzándolo de un lado a otro. Un personaje así lanzado, o alcanzado por un objeto arrojado por este poder, recibe 1d10 de daño. Anku-Ra debe hacer una tirada contra dificultad 4 para llevar esto a cabo.

Puestas así las cosas, Anku-Ra parece invencible, pero cada vez que usa un poder, el bárbaro que lleva el amuleto tiene derecho a una tirada de percepción contra dificultad 4, si la pasa, se dará cuenta que el amuleto se calienta ligeramente y sisea de forma susurrante. El amuleto, es el punto débil del maligno ser, y si se rompe, aplastándolo con un arma o rompiéndolo con las manos, Anku-Ra perderá todos sus poderes mágicos. A partir de ahí, es trabajo de los personajes acabar con el de la manera que mejor sepan.

#### Recompensas y experiencia

Por sobrevivir la aventura, cada bárbaro recibe 2 puntos de experiencia. Por haber actuado de forma bárbara, valorando frases lapidarias, acciones brutales o temerarias y similares, cada bárbaro puede recibir hasta 2 puntos de experiencia adicionales. El bárbaro que de el golpe de muerte a Anku-Ra, recibe además 1 punto de experiencia para el solo.

## FILMOGRAFIA RECOMENDADA

Aquí podréis encontrar una guía cronológica de las películas de bárbaros que os pueden dar inspiración para vuestras partidas, frases que copiar para vuestros personajes o situaciones y lugares tópicos en los que inspiraros.

### Conan el bárbaro (1982)

Título original: *Conan the Barbarian*

Director: John Milius

Reparto: Arnold Schwarzenegger, James Earl Jones, Sandalh Bergman, Max von Sydow, Ben Davidson, Cassandra Gaviola, Jorge Sanz

Argumento: La aldea de Conan es arrasada cuando es un niño, su familia asesinada y el entregado a la esclavitud. Una vez convertido en un poderoso guerrero dedicará su vida a la venganza en busca de aquellos hombres que mataron a los suyos.

### El señor de las bestias (1982)

Título original: *The Beastmaster*

Director: Don Coscarelli

Reparto: Marc Singer, Tanya Roberts, Rip Torn, John Amos, Josh Milrad, Rod Loomis, Ben Hammer, Ralph Strait, Billy Jayne, Janet DeMay

Argumento: El rey tiene un hijo que está en peligro de muerto, un sacerdote, al ver la marca de nacimiento del niño, lo entregará a una familia humilde. Con el tiempo el niño aprende que puede comunicarse con los animales. Un día, hordas de salvajes matarán a su familia adoptiva, y Dar, pues así se llama el protagonista, partirá a enfrentarse a los asesinos de su familia y a aprender su pasado real.

### Ator el poderoso (1982)

Título original: *Ator l'invincibile* o también *Ator, The Fighting Eagle*

Director: Joe D'Amato

Reparto: Miles O'Keefe, Sabrina Siani, Ritza Brown, Edmund Purdom, Laura Gemser, Dakkar, Nello Pazzafini

Argumento: Ator es el elegido para acabar con el dominio de un malvado culto, quienes secuestrarán a su prometida antes de la boda. Ator deberá recuperar unas armas legendarias con las que enfrentarse a sus enemigos y derrotarlos.

### La espada salvaje de Krotar (también, La espada de los bárbaros) (1982)

Título original: *Sangraal, la spada di fuoco* o también *The Sword of the Barbarians*

Director: Michele Massimo Tarantini

Reparto: Pietro Torrisi, Yvonne Frascchetti, Mario Novelli, Xiomara Rodriguez, Margareta Rance, Hal Yamanouchi, Alessandro Partexano, Massimo Pittarello, Luciano Rossi, Sabrina Siani

Argumento: El héroe de esta historia, un espadachín llamado Sangraal, tiene una hija que muere a manos de una malvada mujer, la película gira en torno a su búsqueda de venganza.

La conquista de la tierra perdida (1983)

Título original: *Conquest*

Director: Lucio Fulci

Reparto: Jorge Rivero, Andrea Occhipinti, Conrado San Martín, Violeta Cela, José Gras, Gioia Scola, Sabrina Siani

Argumento: Un guerrero elegido por su pueblo y otro proveniente de tierras salvajes, lucharán juntos por el destino del mundo contra una cruel reina bruja. Una película llena de excesos, monstruos, zombies y un extenso catalogo de criaturas.

Hundra (1983)

Título original: *Hundra*

Director: Matt Cimber

Reparto: Laurene Landon, Cihangir Gaffari, María Casal, Ramiro Oliveros, Luis Lorenzo, Tamara, Victor Gans, Cristina Torres, Bettina Brenner, María Vico, Fernando Bilbao, Jorge Bosso, Elena Segovia, Hilda Fuchs, Fernando Martínez

Argumento: Hundra es una guerrera amazona de una tribu que solo tiene contacto con los hombres para procrear. En una de sus ausencias de caza, su tribu es aniquilada por un ejército de hombres. La historia gira alrededor de la búsqueda de Hundra de un padre para su hija, para mantener viva la tribu, así como de la lucha contra la tiranía de un culto cruel.

Conan el destructor (1984)

Título original: *Conan the destroyer*

Director: Richard Fleischer

Reparto: Arnold Schwarzenegger, Grace Jones, Wilt Chamberlain, Tracey Walter, Sarah Douglas, Mako, Olivia d'Abo

Argumento: Con la promesa de devolverle a su difunta amada, la reina Taramis contrata los servicios de Conan, para acompañar a una joven princesa, de quien la profecía dice que podrá recuperar el cuerno del dios Dagoth para devolverlo a la vida. En última instancia el cuerno es recuperado y Conan y sus compañeros traicionados, debiendo este enfrentarse a Taramis, su ejército y al diabólico dios Dagoth.

Ator 2: el invencible (1984)

Título original: *Ator l'invincibile 2* o también *Ator the Invincible* o también *Ator, the Blade Master*

Director: Joe D'Amato

Reparto: Miles O'Keeffe, Lisa Foster, David Brandon, Charles Borromel, Kiro Wehara

Argumento: Ator, acompañado de un silencioso guerrero de aspecto asiático, debe rescatar a su mentor de Zor y sus hombres de las cavernas, y destruir un objeto místico que podría convertir el mundo en un infierno, para que no caiga en malas manos.

El guerrero rojo (1985)

Título original: *Red Sonja*

Director: Richard Fleischer

Reparto: Arnold Schwarzenegger, Brigitte Nielsen, Sandahl Bergman, Paul Smith, Ronald Lacey, Pat Roach, Ernie Reyes Jr.

Argumento: Sonja, una guerrera virgen, ayudada por el proverbial guerrero rojo, deben enfrentarse a la malvada princesa Gerden que ha matado a las hermanas de culto de Sonja para robar un poderoso talismán que puede causar el fin del mundo si se usa mal.

Los bárbaros (1987)

Título original: *I fratelli barbari* o también *The barbarians*

Director: Ruggero Deodato

Reparto: Peter Paul, David Paul, Richard Lynch, Eva La Rue, Virginia Bryant, Sheeba Alahani, Michael Berryman, Franco Pistoni, Raffaella Baracchi, Pasquale Bellazecca, Luigi Bellazecca

Argumento: Dos gemelos bárbaros son capturados siendo niños y sometidos a una vida de esclavitud. Cuando son adultos se les obliga a enfrentarse entre sí, pero huyen de sus captores. Deberán entonces luchar por la libertad del que fue su pueblo adoptivo, contra el malvado tirano que lo domina, matar al dragón del pantano y recuperar las armas mágicas de un antiguo rey.

Ator, el guerrero de hierro o también Ator el Poderoso 3 (1987)

Título original: *Ator the Iron Warrior*

Director: Alfonso Brescia

Reparto: Miles O'Keefe, Savina Gersak, Elisabeth Kaza, Iris Peinado

Argumento: Ator, un guerrero atormentado pero poderoso, buscará a su hermano gemelo desaparecido en una dimensión paralela cuando era un niño. Para ello, deberá enfrentarse a la malvada bruja que los separó.

Ator el poderoso 3 (1990)

Título original: *Quest for the Mighty Sword* o también *Ator III: The Hobgoblin*

Director: Joe D'Amato

Reparto: Eric Allan Kramer, Margaret Lenzey, Donald O'Brien, Dina Morrone, Chris Murphy, Laura Gemser, Marisa Mell, Don Semeraro

Argumento: Toda la historia gira en torno a la búsqueda por parte del hijo de Ator, también llamado Ator, de un enano mágico capaz de restaurar la energía mística en las armas mágicas.

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_

JUGADOR: \_\_\_\_\_

DESCRIPCIÓN

**CUERPO**

**MENTE**

**ESPIRITU**

- ARMAS CUERPO A C.
- ARMAS DE PROYECTIL
- ATLÉTICAS
- ESQUIVAR
- LANZAR
- MONTAR
- NADAR
- PELEA
- SIGILO
- VIGOR

- \_\_\_ BAJOS FONDOS
- \_\_\_ DEMOLICIONES
- \_\_\_ ESCONDERSE
- \_\_\_ MEDICINA
- \_\_\_ SUPERVIVENCIA
- \_\_\_ \_\_\_\_\_
- \_\_\_ \_\_\_\_\_
- \_\_\_ \_\_\_\_\_
- \_\_\_ \_\_\_\_\_
- \_\_\_ \_\_\_\_\_
- \_\_\_ \_\_\_\_\_
- \_\_\_ \_\_\_\_\_
- \_\_\_ \_\_\_\_\_
- \_\_\_ \_\_\_\_\_
- \_\_\_ \_\_\_\_\_

- \_\_\_ ACTUAR
- \_\_\_ INICIATIVA
- \_\_\_ INTIMIDAR
- \_\_\_ LIDERAZGO
- \_\_\_ NEGOCIAR
- \_\_\_ PERCEPCIÓN
- \_\_\_ PSICOLOGÍA
- \_\_\_ SEDUCIR
- \_\_\_ VOLUNTAD
- \_\_\_ \_\_\_\_\_
- \_\_\_ \_\_\_\_\_
- \_\_\_ \_\_\_\_\_
- \_\_\_ \_\_\_\_\_
- \_\_\_ \_\_\_\_\_

ARMA	TIPO	DAÑO	PUNTOS DE VIDA
_____	_____	_____	0000000000
_____	_____	_____	0000000000
_____	_____	_____	0000000000

EQUIPO	PUNTOS DE VIDA
_____	0000000000
_____	0000000000

NOTAS

**PUNTOS DE BARBARIE**

MÁXIMOS	<input type="checkbox"/>
ACTUALES	<input type="checkbox"/>