

INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital del juego de rol Tierras Quebradas
Número 1 - Diciembre de 2021



**TIERRAS
QUEBRADAS**

AVENTURAS ENTRE LA LEY Y EL CAOS

INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital gratuito de Tierras Quebradas
Número 1 - Diciembre de 2021

Autor

Carlos Ferrer Peñaranda
www.carlosferrer-rol.com

Ilustración de portada

Daniel Jimbert

Ilustraciones interiores

Daniel G. Amorao

Planos de Una Vieja Deuda

Pablo Gil (NasruRol)

Diseño y maquetación originales

Irma Fernández Dueñas

Este fanzine es gratuito y de libre distribución

Está permitida la libre distribución e impresión de esta publicación, no así su modificación o comercialización.

Todos los derechos de Tierras Quebradas son propiedad de Ediciones t&t
www.edicionestyt.com

¿Quieres colaborar en Intervención Divina?

Si tienes materiales que quieras compartir con la comunidad de Tierras Quebradas, no dudes en escribirnos a través de Twitter o Telegram (CarlosTQ).

Redes sociales de Tierras Quebradas

Facebook
MeWe
Discord
Telegram
Rol+

Versión: Enero de 2021

COMIENZA EL CAMINO

En el momento de escribir esto hace poco más de un mes que el manual básico de Tierras Quebradas salió publicado e inició su andadura en el complicado mercado de los juegos de rol en España. Fue sin duda una victoria, pero no la última batalla en la que tendrá que medirse. Después de llegar a las estanterías, Tierras Quebradas habrá de luchar de nuevo: primero para salir de ellas y ser leído, más tarde para regresar lo menos posible a la balda y pasar su vida entre la mochila y las mesas de juego.

Este fanzine es una de las armas que le permitirán afrontar el reto. La línea tiene ya suplementos oficiales preparados y, si todo sale bien, el juego crecerá con el tiempo. Pero Intervención Divina será la garantía de que, pase lo que pase, la llama seguirá encendida, y que, cada cierto tiempo (dos meses, espero), nuevos materiales y aventuras seguirán explorando las posibilidades de Tierras Quebradas.

El contenido de este primer número consiste básicamente en elementos que se habían quedado pendientes o en un cajón. Las reglas de fabricación de nuevas pociones completan y mejoran las reglas de sustancias del manual. Los apuntes sobre combate son el resultado de las dudas y opiniones de muchos jugadores que hasta el momento ya han podido probar Tierras Quebradas, y creo que redondean el sistema.

La descripción de los gigantes de los Montes Ardientes viene de la sensación de que al mundo de las Tierras Quebradas le hubiera sentado bien alguna otra especie mágica recurrente, con su propia cultura y territorio. Estoy seguro de que leer sobre estos extraordinarios seres inspirará más de una aventura.

Hablando de módulos, los dos presentes surgieron hace años para ir probando el sistema de juego y desde entonces habían quedado olvidados en el disco duro. Lacra Familiar la rescaté para dirigir algo de ambiente gótico y terrorífico en las jornadas Halloween, y me parece que es la clásica aventura corta que puede introducirse en cualquier campaña como evento en un viaje. Una Vieja Deuda tiene el valor de servir de excelente introducción a la aventura La Fortaleza Floitante, de inminente publicación, aunque puede servir perfectamente como aventura aislada con poco esfuerzo de adaptación.

Espero que todo os resulte útil e interesante. ¡Que los dioses os guíen!

ÍNDICE

Ayuda de juego: Improvisar nuevas pociones.....	4
Ayuda de juego: Apuntes sobre combate.....	6
Gaceta de las Tierras Quebradas: Los gigantes	8
Aventura: Lacra familiar	10
Aventura: Una vieja deuda	16

AYUDA DE JUEGO

IMPROVISAR NUEVAS POCIONES

Los iniciados en la elaboración de medicinas o venenos no necesitan de recetas para poner a prueba sus habilidades. Sus conocimientos de los ingredientes naturales y sus principios activos les permiten aprovechar lo que tienen a mano para dar lugar a un ungüento o brebaje que sirva para sus propósitos. Lo que sigue a continuación es un sistema de fabricación de sustancias que permite a los aventureros darle un buen uso a la habilidad Pociones sin necesidad de conocer las recetas que se listan en el manual básico.

REGLAS BÁSICAS

Para elaborar una sustancia, el artesano ha de disponer de los **ingredientes** necesarios. Estos, obviamente, dependerán de sus intenciones. Es posible encontrarlos en un medio natural utilizando la habilidad de Buscar, limitada por Naturaleza, a una dificultad que dependerá de lo familiarizado que el aventurero se encuentre con el lugar. Asimismo, se debería contar con el instrumental y el tiempo necesarios.

El artesano anuncia cuál es su intención (un veneno, un alucinógeno, etc.) y realiza una tirada de **Pociones a dificultad 10**. Cada éxito otorga a la sustancia obtenida un punto de Potencia. Estos servirán más adelante para dotar de propiedades al preparado.

El narrador y el jugador tienen que acordar en qué **forma** se presenta la sustancia (si es una crema, un bebedizo, una píldora...) y cuál es la cantidad que conforma una **dosis**. De una sentada es posible producir tantas dosis como la Mente del aventurero.

En términos generales, podemos asumir las siguientes características de cualquier preparado.

■ **Entrada en efecto:** Una sustancia hace efecto en tantos minutos como la Fuerza del que la haya tomado.

■ **Duración de los efectos:** Cuando esto sea relevante, se considera que el preparado hace efecto durante tantas horas como la mitad de su Potencia. Recuerda que el Tamaño del sujeto puede reducir o aumentar el efecto de la dosis y también su duración.

Isun-Ordha, chamana de los austeros, desea elaborar un veneno para impregnar las puntas de flecha de sus compañeros. Primero, dedica la mañana a buscar los ingredientes necesarios. Puesto que se encuentra en un bosque templado, bastante diferente del medio donde creció, el narrador asigna una dificultad de 15 a la tirada de Buscar. Isun-Ordha la pasa, y la jugadora describe cómo

encuentra unas raíces y unos frutos secos que le van a servir para improvisar la sustancia.

La chamana tiene 12 en pociones. Sale un 7 en el dado, con lo que consigue un resultado de 19 y por tanto 9 puntos de éxito. La sustancia tiene una Potencia inicial de 9.

La jugadora y el narrador acuerdan que cada dosis del veneno son unas cuantas gotas, lo suficiente para impregnar una punta de flecha. Isun-Ordha tiene una Mente de 8, por lo que elabora 8 dosis.

Potencia y características de la sustancia

Las sustancias genéricas, como las que van a improvisar nuestros aventureros, vienen definidas por un valor, la Potencia (POT). Con los puntos de Potencia, el jugador y el narrador pueden "comprar" características y efectos para la sustancia de entre los de la lista que proponemos más adelante. Cada característica tiene un precio en POT que se indica entre paréntesis. Mientras que el jugador le otorga rasgos favorables, el narrador la dota de inconvenientes.

El proceso es el siguiente.

■ **Características desfavorables:** El narrador compra libremente rasgos negativos para la sustancia. Estos suman puntos de Potencia al preparado. Cuando el narrador añade inconvenientes, la hace más problemática, pero al mismo tiempo más poderosa. La Potencia inicial no puede aumentar hasta más del doble de esta manera.

Una buena opción es que el narrador asigne los inconvenientes en secreto e informe al jugador tan solo de la Potencia final. Será después, al probar la sustancia, cuando sus problemas se hagan evidentes.

■ **Características favorables:** El jugador dedica ahora los puntos de Potencia a comprar características positivas para la sustancia. Los puntos de Potencia no se gastan, solo se asignan, de modo que la suma del valor de las propiedades adquiridas no puede sobrepasar la Potencia del preparado.

LISTA DE CARACTERÍSTICAS

Una sustancia puede ser positiva para el que la toma o negativa, una naturaleza que el artesano decide antes de hacer la tirada de Pociones. Dependiendo del objetivo del preparado, algunas características pueden ser favorables o desfavorables, y se presentan en la lista como +/- X POT.



Otras características se consideran siempre perjudiciales o siempre favorables para la sustancia, por lo que siempre suman POT o precisan de ella, independientemente de si la sustancia es positiva o negativa. Estos están marcados como +X POT o -X POT respectivamente.

■ **Ácido (+/- X POT):** La sustancia es un ácido que provoca 1 punto de daño por punto de POT invertido al contacto con la piel. Con 3 POT el daño puede ser 1d6, con 6 POT, 2d6, etc.

■ **Adictiva (+/- 3 POT):** Tras experimentar los efectos, el sujeto debe pasar una tirada de Espíritu para no adquirir una fuerte adicción fisiológica a la sustancia. La dificultad es igual a 9 + Potencia.

■ **Afasia (+/- 2 POT):** El sujeto se ve incapaz de articular palabra hasta el fin de los efectos.

■ **Antídoto (+/- 2 POT):** Elimina por completo el daño producido por un veneno. Es necesario especificar contra qué tipo de veneno es efectivo (serpientes, arañas, bayas, etc.)

■ **Caducidad (+ 2 POT):** La sustancia pierde su efectividad al pasar tantos días desde su creación como su Potencia.

■ **Ceguera (+/- 5 POT):** El sujeto queda ciego durante la duración de los efectos.

■ **Cicatrizante (+/- 3 POT):** Aumenta en 1 PV la velocidad de regeneración de una herida o reduce en 1 PV la pérdida provocada por una herida infectada.

■ **Debilitante (+/- 5 POT):** El sujeto queda en estado Debilitado debido al cansancio, el picor, los dolores, las alucinaciones o cualquier otro efecto que pueda conducirle a esta situación.

■ **Deformidad (+/- X POT):** Produce úlceras, irritaciones, arrugas, olor corporal o cualquier otro efecto que pueda causar repugnancia en los otros. Reduce el Aspecto en 1 punto por cada 1 POT hasta un máximo de 3.

■ **Desinfectante (+/- 3 POT):** Hace que una herida recupere 1 PV adicional cuando se aplican Primeros Auxilios, aunque la tirada no haya tenido éxito.

■ **Efecto breve (+ 3 POT):** Los efectos duran tantos minutos como la POT de la sustancia.

■ **Efecto lento (+ 2 POT):** Los efectos entran en vigor en tantas horas como la Fuerza del sujeto.

■ **Efecto prolongado (-3 POT):** Los efectos se prolongan durante tantas horas como la POT de la sustancia.

■ **Efecto rápido (-2 POT):** La sustancia hace efecto en tantos turnos como la Fuerza del sujeto.

■ **Ensalzamiento (+/- X POT):** Por cada punto de POT invertido, la sustancia produce un bonificador de +1 a todo un grupo de habilidades, hasta un máximo de +3.

■ **Estimulante (+/- X POT):** Por cada 3 puntos de POT invertidos la sustancia eleva en 1 punto una característica, sea Cuerpo, Mente o Espíritu. El aumento no puede ser superior a +3 por característica.

■ **Fulminante (-5 POT):** Entra en efecto al turno siguiente de ser administrada.

■ **Impredecible (+ 5 POT):** El sujeto tiene derecho a una tirada de Cuerpo a dificultad igual a 5 + la Potencia de la sustancia. Si la pasa, la sustancia no le hace ningún efecto.

■ **Incapacitante (+/- 10 POT):** Deja a la víctima de la sustancia en estado Incapacitado debido al sueño, el dolor, la parálisis o cualquier otro efecto similar.

■ **Indetectable (-2 POT):** Es inodoro, insípido e incoloro, y no es posible detectarlo si se ha echado en la comida o bebida.

■ **Inflamable (+/- 1 POT):** Arde de forma violenta al contacto con el fuego, ocasionando una llamarada que provoca 1d3 de daño por dosis a quien se halle a menos de tres metros.

■ **Locura (+/- 5 POT):** La víctima pierde la razón durante la duración de los efectos y se torna violenta, delirante u obsesiva, de acuerdo con lo que hayan acordado previamente jugador y narrador. Imponerse a los efectos de la sustancia exige una tirada de Espíritu a dificultad igual a 9 + Potencia.

■ **Mermar (+/- X POT):** Por cada 3 puntos de POT invertidos la sustancia reduce en 1 punto una característica, sea Cuerpo, Mente o Espíritu. La merma no puede ser superior a -3 por característica.

■ **Olor (+ 1 POT):** La sustancia despiden un fuerte olor al contacto con el aire.

■ **Revitalizante (+/- 3 POT):** Cura la mitad del daño provocado por intemperie, esfuerzo físico, hambre y sed, ahogamiento o similar, pero no cura heridas convencionales.

■ **Secuelas (+/- 5 POT):** Una de las propiedades de la sustancia comienza tan solo cuando acaba el resto de los efectos y se prolonga durante tantas horas como la Potencia del preparado.

■ **Sensible al calor (+ 1 POT):** Se estropea y pierde sus efectos si se expone durante una hora o más a temperaturas superiores a 35 grados.

■ **Sensible al frío (+ 1 POT):** Pierde sus efectos cuando se expone a temperaturas inferiores a cero grados.

■ **Sensible a la luz (+2 POT):** Se torna inocuo si se expone durante más de un minuto a la luz del sol.

■ **Sordera (+/- 3 POT):** La víctima deja de oír hasta el fin de los efectos.

■ **Tóxico (+/- X POT):** Cada punto de POT invertido en este concepto implica 1 punto de daño. Con 3 de POT es posible provocar 1d6 de daño. El daño se va acumulando en forma de una única herida al ritmo de 1 PD por turno de combate. La duración de los efectos es indiferente para esta característica. El daño producido por un tóxico se regenera de forma convencional.

■ **Vigorizante (+/- 4 POT):** Anula el efecto de Debilitado mientras duren los efectos. Si la víctima estaba incapacitada, queda Debilitada.

■ **Visiones (-5 POT):** Otorga al sujeto la ventaja Clarividencia durante la duración de los efectos.

La jugadora que interpreta a Isun-Ordha y el narrador deciden ahora que propiedades va a tener su veneno. El narrador determina que el preparado será Sensible al frío (+1 POT) y tendrá Caducidad (+2 POT), con lo que la Potencia final es de 12.

Ahora le toca a la jugadora. En primer lugar, le dota a la sustancia de lo más lógico para sus propósitos, Tóxico,

invirtiendo 5 POT. El veneno hará 1d6+2 de daño al entrar en contacto con la sangre de la víctima. A continuación, la dota de Efecto rápido (-2 POT) y Ceguera (-5 POT). En total, la Potencia de las características suma 12. Como la Potencia final del veneno es 12, la asignación de propiedades se ha realizado correctamente.

En resumen, el veneno resultante hace efecto en tantos turnos de combate como la Fuerza de la víctima. En ese momento, esta pierde 1d6+2 PV y se queda ciega durante 6 horas.

Una nueva receta

Después de improvisar el preparado, el artesano podrá elaborar la misma sustancia más adelante, si dispone de los ingredientes adecuados, y habitualmente con mayor facilidad que en la primera ocasión. La dificultad del preparado será o bien de 10 o bien igual a la Potencia final, el número que sea más alto. El jugador y el narrador deberían ponerse de acuerdo en los ingredientes, el modo de preparación, la cantidad de cada dosis y otros detalles de la sustancia, y elaborar con ello una descripción en un formato similar al de la lista presentada en el Capítulo 2: Sistema del manual básico.

El precio de la nueva poción en el mercado debería ser también acordado con el narrador, teniendo en cuenta el exotismo de los ingredientes y lo peculiar de los efectos. Un buen baremo puede ser el de tasar la dosis en un principio a 20 mb por punto de Potencia.

AYUDA DE JUEGO

APUNTES SOBRE COMBATE

Los siguientes apuntes son un conjunto de arreglos, aclaraciones y reglas opcionales sobre combate elaboradas después de escuchar los comentarios y preguntas de algunos jugadores que ya han empezado a poner sus aceros a prueba en las Tierras Quebradas.

El **combo** tal como se presenta aquí debería sustituir a la maniobra tal como se presenta en el manual básico. Esta no acaba de compensar el penalizador que acarrea y, por tanto, hay pocas situaciones en las que resulte útil. En esta nueva versión, el combo puede ser demoledor contra oponentes sin armadura, y bien vale la pena arriesgarse a emplearlo.

La explicación de **Preparar las armas** es una aclaración complementaria a las reglas de combate que aborda un tema al que no se le dedicaba atención en el manual básico. Espero que ayude a resolver situaciones que hasta ahora podían resultar confusas.

Con la regla de melé contra enemigos enormes trata de afinar las reglas de combate y hacerlas más interesantes con este caso específico.

Por último, la regla opcional **Estar Ocupado**, responde a la necesidad que han expresado algunos

jugadores de limitar el número de acciones que se pueden realizar en melé. De aplicarse, se añadiría un punto más de complejidad al combate, lo que puede ser indeseable en algunas mesas, pero al mismo tiempo este se tornaría algo más táctico, ya que habría que tomar decisiones con más cuidado.

Combo

ARMAS CUERPO A CUERPO (-2)

Se trata de encadenar dos ataques en una melé, de forma que, de impactar, se producirían dos golpes. Para ello es necesario utilizar dos armas distintas, una en cada mano, o combinar un arma con un golpe corporal.

Si se produce impacto, se asestan dos golpes, uno con cada arma. Los puntos de éxito se aplican a cada golpe por separado. Así, por ejemplo, un combo de espada media y escudo obtenido con 6 puntos de éxito haría que se sumaran 6 Puntos de Daño a la espada y otros 6 al escudo. Cada golpe se enfrenta a la Protección del blanco por separado.

Sin embargo, el arma que se blande con la mano no hábil **reduce su daño en -2**. Esta disminución no se



aplica si se realiza un **golpe corporal** o si el combatiente dispone de la ventaja **Ambidestreza**.

En caso de conseguirse un crítico, se imparten dos golpes épicos, uno con cada arma.

Keyruan, el guerrero merení, se enfrenta a un guardia de la ciudad con sus dos espadas cortas. Realiza un combo, y por tanto su habilidad de Espada de 15 se ve reducida a 13. No obstante, gana la melé con 5 puntos de éxito. Con la espada que blande en la mano diestra inflige los 3 puntos del daño del arma, 1 punto por su Modificador al Daño y 5 puntos por los éxitos. Total 9. Se restan los 3 puntos de la Protección del guardia, con lo que provoca una herida de 6 Puntos de Daño.

El daño de la espada que esgrime con la izquierda sería en principio el mismo, pero se le resta -2 porque el golpe se ha dado con la mano no hábil. Inflige así 7 Puntos de Daño, que tras restar la Protección de 3 se quedan en 4.

Keyruan ha hecho así dos heridas al guardia, una de 6 PD y la otra de 4 PD.

Preparar las armas

Cuando un personaje se enzarza en melé, puede surgir la duda de si se encuentra con las armas preparadas. Si ha disparado su ballesta, puede que no le dé tiempo a desenfundar la espada y encontrarse en condiciones de repeler a un enemigo.

Por regla general, **preparar las armas cuesta una fase del turno**. Si el combate acaba de empezar, nuestro aventurero no echará mano de su hacha de batalla hasta la segunda fase, y por eso mismo no podrá entrar en melé contra un enemigo cercano hasta la tercera. Si nuestro nómada vash ha utilizado su arco en la primera fase, no tendrá preparada su cimitarra hasta la tercera, por lo que, si es atacado en la segunda, no podrá contar con su arma en la melé.

Del mismo modo, si hemos arrojado nuestra daga en la segunda fase del turno, cuando llegue nuestro adversario en la tercera todavía no tendremos en la mano nuestra arma de reserva, y tendremos que esquivarlo o enfrentarnos a él con las manos desnudas.

Melé contra enemigos enormes

En el manual se menciona que el bonificador por diferencia de altura en melé puede ser aplicado también en el caso de que se luche contra enemigos claramente más grandes, aunque no se proporciona ninguna indicación precisa. Es posible afinar mejor utilizando el modificador Al impacto que acompaña a la descripción de las criaturas especialmente pequeñas o grandes.

"Al impacto" sirve en principio como bonificador o penalizador para el uso de armas a distancia contra estos seres. Pero en el caso que nos ocupa puede ser utilizado a la inversa para medir la ventaja de la que dispone una criatura especialmente grande.

Así pues, por ejemplo, un gólem de rubí, con Al impacto +1, sumaría un +1 en combate cuerpo a cuerpo contra un enemigo de talla normal (Al impacto 0)

debido a la ventaja que le da situarse por encima de su rival. Un dragón de Tamaño +20 se sumaría por tanto un +4 al enfrentarse en melé contra nuestro aventurero.

Lo mismo sucedería con enemigos más pequeños. Sería así posible beneficiarse de un +2 contra un perro con Al impacto -2.

Cuando se enfrentan seres de diversas tallas, el mayor debería restar a su bonificador el de su enemigo. Así, un demonio con Al impacto +2 que luche contra un oso que posee Al impacto +1, solo disfrutaría de un +1.

Esta regla no tiene por qué aplicarse siempre, y el narrador puede obviarla si la criatura, a pesar de su talla, no posee una diferencia clara de altura con su oponente.

Regla opcional: Estar Ocupado

De acuerdo con esta regla, en combate, cada personaje puede efectuar solo una acción. Una vez realizada, pasa al estado de **Ocupado** durante el resto del turno. Esto significa que está terminando lo que ha empezado, posicionándose, recargando su arma o recuperándose. Es el remanente de su acción, que le impide actuar de nuevo hasta pasado un lapso, es decir, hasta el siguiente turno. Le es posible moverse, pero no hacer nada que implique una tirada o, según el criterio del narrador, requiera cierta atención.

Cuando un personaje está Ocupado, puede aceptar una melé, pero no será capaz de realizar maniobras ni de herir a su adversario. Tampoco puede beneficiarse del bonificador de dedicarse solo a la defensa. Cuando un combatiente Ocupado gana en la melé, el resultado es como si fuera un empate, aunque haya conseguido un crítico.

De esta forma, cuando un combatiente se enzarza en melé en la segunda fase del turno, si recibe después a otro enemigo en la tercera fase, podrá defenderse pero no herirlo.

Montano, sacerdote de Tres Valles, en combate contra dos soldados escarlatas utiliza en la primera fase del turno su esfera de éter blanco, el artefacto de la Ley que posee, con la que ciega a uno de sus adversarios. El otro entra en melé contra él en la segunda fase del turno. El narrador recuerda que ahora Montano está ocupado y no puede herir a su adversario. El sacerdote se defiende utilizando su daga, que llevaba en la otra mano. Milagrosamente consigue superar al soldado con tres puntos de éxito. Sin embargo, simplemente se defiende y no se produce un impacto. No muy lejos de allí, sus compañeros Galerna y Marina se enfrentan a un tercer soldado. Marina se enfrenta a él en la segunda fase del turno. Galerna espera a la tercera. Al hacer esto no ha hecho sufrir a su enemigo el penalizador por superioridad numérica, pero ahora el soldado se encuentra Ocupado. Galerna aprovecha para hacer las maniobras Buscar punto débil y Combo, sabiendo que, aunque tiene un -4, no se arriesga a resultar herido en caso de perder la tirada enfrentada.

GACETA DE LAS TIERRAS QUEBRADAS

LOS GIGANTES

En los peligrosos y áridos Montes Ardientes habita una especie de aspecto humano a los que tanto los kunya como los vash llaman en sus respectivas lenguas, sencillamente, los gigantes. Se trata de hombres y mujeres de alrededor de dos metros y medio de altura, aunque los hay que alcanzan los tres metros. Son musculosos y corpulentos, de piel cobriza y ojos rasgados, y no hay diferencias de tamaño entre hombres y mujeres. Sus cabezas son pequeñas en comparación con las moles de sus cuerpos, sus frentes son estrechas y sus pequeños ojos negros parecen hundidos bajo las gruesas cejas. Se dice que pueden vivir siglos, pero es difícil de decir, puesto que los gigantes no cuentan el tiempo y desconocen incluso su propia edad.

Hablan su propio idioma, el gigante, aunque los más viejos conocen palabras básicas del vash y del kunya, y carecen por completo de sentido del humor, siendo incapaces de entender no solo la ironía sino incluso la broma más básica, por lo que la risa es entre ellos algo desconocido.

Como descubrirá cualquiera que se dedique a espiarlos durante un tiempo, los gigantes llevan vidas sencillas en cuevas. No conocen la forja, pero son capaces de fabricar herramientas de piedra o madera y de curtir el cuero. Crían cabras, de las que consumen la carne y la leche, recogen bayas y raíces, y en ocasiones cazan algunas de las grandes bestias de las montañas, como osos de las cavernas y leopardos, con cuyas pieles gustan de vestirse. Sus comunidades son pequeñas y no dejan de ser familias grandes, organizadas en torno a un par de ancianos. No hay entre ellos caciques ni chamanes, ni ninguna división del trabajo.

Se tienen por criaturas de la Ley. Inscriben en ciertas rocas, elegidas de acuerdo con misteriosos criterios, triángulos equiláteros perfectos ante los que suelen postrarse y meditar, a veces durante horas y en muchas ocasiones en grupo. Aborrecen todo lo relacionado con el Caos y la brujería, y no dudan en exterminar a todo aquel manchado por esta fuerza. No son seres malvados por definición, ni disfrutan con el dolor o la carnicería, pero sí que acaban sin dudarlos con la vida de los humanos que merodean por su territorio, al considerar, muchas veces con razón, que se trata de ladrones de tumbas o exploradores que tratan de descubrir dónde se encuentran sus cuevas.

Y es que los kunya de Merendrak los consideran bestias peligrosas que es mejor evitar, pero sus amos merení o mestizos los tienen por preciadas piezas de caza y no son raras las batidas en busca de gigantes con los que probar la propia valía. Volver de los poco conocidos Montes Ardientes con una cabeza de gigante es considerado entre los merendrak una prueba de valor y de destreza con las armas. Sin embargo, no todos los

que se enfrentan a ellos en su propio terreno vuelven. De hecho, los vash, que también ansían los cuerpos de los gigantes, aunque por otras razones, evitan encontrarse con ellos. Los más valientes nómadas acuden en ocasiones a las montañas en busca de tumbas de gigantes, que esta especie erige apilando unas rocas sobre otras de forma piramidal. Se cree entre los vash que los huesos de gigante, molidos e ingeridos con agua, curan y protegen de los maleficios.

Mitos sobre los gigantes

Esta creencia está obviamente relacionada con la característica más notable de esta especie, y que se tiene por cierta tanto al norte como al sur de los Montes Ardientes, y es que los gigantes son invulnerables a la magia, sea cual sea su origen. Otras leyendas les atribuyen rasgos más controvertidos, como practicar el canibalismo, no necesitar de agua para vivir o raptar niños humanos, que una vez entre ellos crecen como gigantes, al no poder reproducirse por sí mismos.

Los vash los consideran descendientes de un pueblo maldito engañado por los señores de la Ley, y que canjeó fuerza por inteligencia. Las historias de los kunya los tienen por un experimento fallido de los dioses; una especie defectuosa que sirvió como prueba antes de la creación del ser humano. Aquellas pocas personas que a lo largo de la historia han conseguido hablar con los gigantes disponen, sin embargo, de información más interesante.

Según los mitos con los que se explican a sí mismos, los gigantes deben su origen a un ser cuasi divino llamado Orbiol, que se hallaba en lucha contra el Caos. El semidiós pidió a la Ley un ejército imbatible, y como respuesta recibió a los gigantes. Algunos estudiosos piensan que Orbiol podría haber sido un rey o un sumo sacerdote de los Caídos, y que la guerra descrita no sería otra que la que llevo a esta civilización al ocaso. Sea como sea, Orbiol fue derrotado, y su ejército dispersado y perseguido. Los gigantes de los Montes Ardientes cuentan que permanecieron en este lugar para proteger la Máquina, pero que otros como ellos también sobrevivieron y deben habitar en otros lugares del mundo.

Dicha Máquina es, según los gigantes, un gran objeto formado por innumerables piezas de metal que fue un regalo a Orbiol de los dioses. Les da vida y sentido, y mientras siga funcionando, los gigantes vivirán. Pero el secreto de su localización y otros detalles sobre su naturaleza se han perdido con el tiempo, y nadie sabe ya dónde se encuentra ni cuál es realmente su aspecto. Muchos gigantes dicen que se halla en el corazón de las montañas, aunque ignoran cómo podrían acceder hasta él.



La disfunción de la máquina

Los sabios que han estudiado a los gigantes subrayan un fenómeno que este pueblo llama la disfunción. Creen que la Máquina a veces no funciona bien y da como resultado dos efectos indeseados. Uno es que en ocasiones un gigante se ve invadido por una súbita sed de sangre, abandona las Montañas Ardientes y descende hacia el Desierto Menor, en Merendrak, o se adentra en el Gran Desierto en busca de víctimas. El objetivo de estos gigantes enloquecidos son los seres humanos, de cualquier edad y condición, a los que asaltan y asesinan hasta que son finalmente abatidos.

La otra consecuencia de la disfunción es el nacimiento de seres humanos entre los gigantes. La reacción de los padres en estos casos es impredecible. A veces el bebé es asesinado o abandonado a las alimañas, otras es criado como gigante, y no en pocas ocasiones se le deja cerca de una población humana o metido en una canoa en el curso de un río, con la esperanza de que llegue a los de su misma especie.

Bahman Darguesay, un estudioso merendrak fallecido en 328, comenta en su oscuro *Hibridaciones antropomórficas*, que los nacidos de giganta "presentan alguna, si no todas, de las siguientes características: gran tamaño sin abandonar el estándar humano, inmunidad a las artes mágicas o inteligencia disminuida", además de presentar "otros rasgos inquietantes". Ningún estudio, ni las mismas leyendas de los pueblos cercanos a los Montes Ardientes, parecen confirmar ni negar esta aseveración, ni tampoco dan indicios sobre de qué forma estos semigigantes podrían resultar "inquietantes".

Todas las referencias coinciden sin embargo en que, según los gigantes, la disfunción es ahora peor que hace décadas, y que sus efectos negativos son cada vez más frecuentes. Sospechan que la Máquina, afectada por el tiempo y el descuido, cada vez funciona peor. Temen

que aparezcan nuevos fenómenos extraños entre ellos, o que la Máquina deje de funcionar definitivamente, lo que supondría el final de los gigantes como especie.

Los gigantes como PNJ

Esta especie posee un Cuerpo que oscila entre 9 y 12, una Mente entre 4 y 6, y un Espíritu de valores humanos. Su Atractivo suele ser un punto inferior y su Tamaño se mueve entre +4 y +6. Son inmunes a todos los efectos mágicos, bien sean hechizos o poderes de demonios, virtudes, elementales u otros seres. Pueden ser dañados por las garras, cuernos, fuego, etc. de criaturas mágicas en cuanto seres físicos, pero no se les aplica ningún añadido sobrenatural de armas naturales, virtuosas o encantadas.

Las siguientes estadísticas reflejan a un gigante medio, con las armas usadas habitualmente por este pueblo.

CUE: 11	ATR: -1	PV: 26
MEN: 5	FUE: 16	Mod. al daño: +3/+4
ESP: 6	TAM: +5	Al impacto: +1

■ **Protección:** 1, pieles (blanda)

■ **Armas:**

Garrote 2M 12. Daño 8+4.

Hacha 11. Daño 7+3.

Lanza 10. Daño 5+3.

Honda 13. Daño 3. Alcance medio.

Roca 2M 12. Daño 4+4. Alcance corto.

■ **Habilidades:** Armas CC: Maza 12, Arma CC: Hacha 11, Arma CC: Arma de asta 10, Arma PR: Honda 13, Engañar 6, Esquivar 11, Inventar 13, Naturaleza 8, Orientación 9, Pelea 12, Percatarse 10, Perspicacia 7, Primeros auxilios 12, Lanzar 12, Rastrear 10, Saltar 9, Sigilo 9, Tregar 10.

■ **Movimiento:** Caminar, medio.



AVENTURA

LACRA FAMILIAR

La victoria exige sacrificios, y la condena de aquellos que aún no han nacido siempre parece preferible que la muerte de compañeros de armas. Lacra Familiar enfrentará a nuestros héroes a una antigua maldición cuyo origen se ha perdido en el tiempo. Se trata de una aventura corta, lineal y sencilla, pensada para una única sesión de juego de alrededor de 2-3 horas.

Lacra Familiar está inspirada en la aventura *The Curse of Chardros*, escrita por Les Brooks para la pantalla de Elric! y que fue traducida al español como *La Maldición de Chardros*.

HISTORIA PREVIA

En el año 270, durante la Gran Guerra que vio caer al Imperio Central, los seguidores de la Dama Escarlata desembarcaron en la costa occidental de Tres Valles, conquistando más de un centenar de kilómetros tierra adentro y formando un enclave que duraría décadas. Comandando estas huestes se encontraba el hechicero merení **Zartosht Marsud**, quien hizo construir su fortaleza en una isla del lago Talvia que desde entonces se llamó la isla del Nigromante. Marsud había encomendado su alma a Shador y se decía que entre sus tropas había más muertos que vivos.

Diez años después, el recién nombrado Patriarca nombró campeona, para sorpresa de todos, a una mujer de origen plebeyo llamada **Livia**. En una de sus primeras ceremonias multitudinarias, el Patriarca Silvino le hizo entrega de una espada llamada **Sepulturera** y le encomendó reunir los restos de Tres Valles y liberar la provincia de la presencia de Zartosht Marsud.

Livia, apodada la Severa, inició una campaña diplomática y militar que le permitió plantar cara a las tropas del nigromante. Tras una serie de batallas, que culminaron en la toma y destrucción de la fortaleza de Marsud, el ejército del Imperio Escarlata fue expulsado del istmo de Tres Valles. Cuenta la leyenda que la isla del Nigromante se hundió para siempre en el **lago Talvia**, después de que la misma Livia le diera muerte con Sepulturera. Aquel día de octubre se celebra desde entonces cada año, bajo el nombre del día de la Victoria.

Livia la Severa traicionó después al Patriarca y abogó por una Tres Valles independiente. Fue nombrada noble, adquiriendo el rango de condesa, y el territorio que una vez perteneció a Marsud le fue encomendado como señorío, pasando a ser conocido desde entonces como el condado de Livia. En otra de las islas del lago Talvia hizo edificar su castillo, que existe hasta hoy en día y donde habitan sus herederos.

LA TENTACIÓN DE LIVIA

Las odas y poemas que narran la victoria de Livia sobre Zartosht omiten un hecho que la campeona de la Ley mantuvo en secreto. En la lucha final contra el nigromante, ambos quedaron heridos de muerte, y Marsud, viendo que la vida se le escapaba, pidió la ayuda de su patrón, Shador. Cuando este acudió, sin embargo, su siervo ya estaba muerto. El dios del Caos, viendo que su agente ya estaba perdido y que la batalla se perdería, intentó al menos conseguir una pequeña victoria. Se encaró hacia Livia la Severa, que permanecía arrojada en un charco de sangre, apoyada en su espada.

— *Estás perdida, Livia. Pero no tienes que morir. Hagamos un trato y yo te salvaré la vida.*

— *Nunca, demonio. Moriré sabiendo que cumplí con mi deber. Y aunque quisiera darte mi alma, no podría, pertenece a mi señor, el Guerrero.*

— *Veo que es cierto lo que dices. No puedes ofrecerme tu alma, pero sí el alma de los de tu sangre, de tus descendientes. Dámela y te salvaré la vida.*

— *Mi vida no vale tanto.*

— *¿No? Veo que ahora mismo, cerca de aquí, se está dirimiendo la última batalla. Tu gente contra los hombres de la Dama. Tu vida vale mucho. ¿No sería preciso que la campeona Livia comande a sus hombres en el último encuentro? ¿Cuántos morirán si no lo haces? ¿Estás segura de que ganarán sin ti? Quizás hagas falta viva. ¿No vale esto más que el alma de unos cuántos descendientes tuyos?*

— *¿Qué me ofreces?*

— *La vida. Tus heridas se curarán. A cambio, una vez cada veinte años me cobraré el cuerpo y el alma de tu descendiente de mayor edad.*

— *No tendrás los medios. Mi familia se debe y se deberá a los Señores Blancos.*

— *Los tendré. Y ahora decídetes. Te queda poco. Y a mí se me acaba el tiempo en este plano.*

— *Acepto.*

— *Con tus palabras el pacto está sellado. Me cobraré sus cuerpos y almas en el plazo establecido. Sus almas me servirán de alimento. Sus cuerpos... me serán útiles. Y ahora, alzáte, recoge tus armas y abandona este lugar. Esta construcción me ha sido dedicada y me la llevaré conmigo.*

Poco después, la niebla cubrió la isla. Shador se la llevó a uno de sus infiernos, conservándola para volver a traerla cuando llegara el momento. Muerto el nigromante, y bajo el liderazgo de Livia, la batalla fue ganada, y una maldición se abatió sobre la estirpe de los Severo.



LA MALDICIÓN DE SHADOR

Cada veinte años, la noche del día de la Victoria, Shador reclama su precio. El Severo de mayor edad, normalmente el conde de Livia, es llevado por servidores de Shador a la isla del Nigromante, que esa noche vuelve a la Tierra para cumplir su cometido. Allí, en las ruinas de la antigua fortaleza de Zartosht Marsud, se preserva todavía el templo a Shador. Frente a su altar, el dios del Caos se cobra el alma de la víctima y la transforma en un gul.

Desde entonces, los gules moran en el antiguo templo, aguardando el momento de servir a Shador. Son ellos los encargados de recoger cada vez a la siguiente víctima, su propio descendiente, para llevarla a la isla. Su número es ya de diez. El número once está por llegar, ya que corre el año 400, y nos encontramos en la noche del día de la Victoria.

Una maldición así resulta imposible de ocultar, pero Livia la Severa nunca explicó su origen y se llevó el secreto a la tumba. Todos saben que cada veinte años el mayor de los Severo desaparece sin dejar rastro, y la conciencia de tamaño destino ha provocado miedo y desesperanza en la familia durante generaciones. Pero ni las bendiciones de la Ley o incluso de los Señores Elementales han podido evitar nada. A los Severo les cuesta encontrar pareja, y no es raro que uno de ellos prefiera el suicidio antes que esperar el fatídico día de la Victoria en el que dejará de existir. En los últimos tiempos tratan de ocultar la maldición y buscan explicaciones como viajes o muertes naturales para justificar las desapariciones.

Sin embargo, quizás ahora alguien señalado por el destino pueda poner fin a esta lacra familiar.

INVOLUCRANDO A LOS AVENTUREROS

Los aventureros pueden verse involucrados en la aventura por casualidad, mientras viajan por el valle de Fuerte Bravo, en el oeste de Tres Valles. No importa por qué viajan o adónde se dirigen. El narrador puede pedir a los jugadores que lo expliquen ellos mismos al comienzo. Esto puede funcionar bien en caso de aventureros alienados con la Ley o lo suficientemente heroicos o voluntariosos como para arriesgar su vida en rescatar a un hombre que no conocen. El texto de esta aventura está escrito asumiendo esta opción.

También es posible que los aventureros hayan sido invitados a la celebración del día de la Victoria, bien porque conocen en persona a los condes o bien en representación de otra persona. La relación con Manio puede ser de amistad, de intereses políticos o de otro tipo, pero debería ser lo suficientemente importante como para empujar a los aventureros a salvarlo.

LA TORMENTA

Los aventureros recorren un camino a orillas del lago Talvia. Nos encontramos en una zona alta, las colinas cubiertas de bosques circundan las agitadas aguas. Es una tarde de otoño, los árboles están coloreados de amarillo, naranja y marrón, y el viento agita la hojarasca. En el cielo se ha formado una tormenta. Los nubarrones, casi negros, se acumulan y comienzan a destellar. Los truenos resuenan en el aire junto al ulular del viento y comienzan a caer las primeras gotas de lluvia.

En el camino, más adelante, les espera un anciano apoyado en un bastón. Va vestido con una vieja armadura y cubierto por una capa raída. Cuando se acerquen verán que el bastón es una lanza de punta oxidada, y que el anciano posee una desprolija barba blanca. Está casi desdentado, y en su cara exhibe profundas cicatrices. Pedirá una limosna para un viejo veterano de guerra.

No importa cómo lo traten, el viejo (realmente una aparición del Guerrero), les informará de que más adelante encontrarán el castillo de los Severo, condes de Livia, donde podrán refugiarse de la tormenta. Les dará además a cada uno una medallita de cobre con el triángulo de la Ley por una cara y, por la otra, una espada, una simbología reconocible como perteneciente al culto al Guerrero.

Si le preguntan por qué no se guarece él en el castillo del conde, responderá que debe seguir adelante, que es una promesa que hizo a los dioses. Cuando prosigan su camino, si se vuelven para mirarlo, verán que el anciano guerrero ha desaparecido.

EL CASTILLO

Efectivamente, un poco más adelante, al girar un recodo del camino, es posible apreciar un castillo de piedra rojiza que se alza en una pequeña isla del lago, muy cerca de la orilla. Aparte del edificio y los jardines que lo rodean, apenas cabe nada más. Un puente de madera comunica el lugar con tierra firme. Pendones de colores cuelgan de las torres y las murellas, como si estuviera engalanado para alguna ocasión especial. La lluvia empieza a hacerse más fuerte y los relámpagos iluminan el cielo.

Las puertas del castillo están abiertas. Aunque hay guardias, estos no harán preguntas a los aventureros. Unos mozos acudirán a todo correr para hacerse cargo de sus monturas. En el patio de armas hay varios carruajes y los establos están llenos de caballos. Varios criados corren llevando cosas bajo la lluvia. Un guardia envuelto en una capa les invitará a pasar cuanto antes al edificio principal para guarecerse.

En el vestíbulo, adornado con escudos de armas y banderas, varios criados se harán cargo de sus capas y armas, que dejarán en un armario. Hay un mayordomo con una lista, pero está discutiendo con otro hombre

acerca de unos toneles de vino y hace caso omiso a los aventureros. Una puerta de doble hoja abierta de par en par conduce al comedor.

EL BANQUETE

El comedor es una estancia amplia sostenida con columnas y que debería ser iluminada por ventanas con vidrieras. Debido a la oscuridad provocada por la tormenta, la luz viene de centeneares de velas colocadas en las mesas y en varias lámparas de araña de madera que cuelgan del techo. La chimenea, anchísima, está encendida y en sus brasas bullen pucheros y se asan pollos y cochinillos. El aire huele a humo y comida, suena música y el estruendo de decenas de risas y conversaciones. En las paredes cuelgan pendones y emblemas de Tres Valles, la Ley y la casa Severo, cuyo escudo es un castillo rojo sobre un lago azul.

Resulta evidente que se encuentran en medio de una celebración. A un lado tocan un conjunto de cuatro músicos, y varios criados pululan entre las mesas sirviendo vino y comida. Los invitados se reparten en tres secciones. En una mesa larga situada sobre un estrado de madera se sienta el conde Manio Severo, su esposa, su hija, un sacerdote y varios nobles. Cerca de ellos se reparten varias mesas con plebeyos de alto rango, como maestros artesanos, pequeños propietarios agrarios o mercaderes. Atrás están las mesas de los criados o ayudantes del resto de los invitados y de los trabajadores del castillo. El vino corre a raudales.

En cada uno de los sectores hay espacio libre para que cualquiera se siente y disfrute del banquete. El narrador puede improvisar comensales o personal del castillo como crea conveniente. En este momento los aventureros tienen total libertad para interactuar con el entorno y con los personajes no jugadores. A continuación se detallan algunos aspectos que puede que les interesen.

El día de la Victoria

Interrogados por el motivo de la celebración, cualquier invitado mostrará extrañeza ante la pregunta, pero nadie tendrá problema en explicar hasta el último detalle. Como cada 31 de octubre, la familia Severo, condes de Livia, celebra el día de la Victoria, cuando las tropas de Tres Valles, lideradas por la campeona Livia la Severa, derrotaron al Imperio Escarlata y expulsaron a sus huéspedes del istmo.

La tradición reza que los escarlatas eran capitaneados por el nigromante Zartosht Marsud, que Livia le dio muerte y el lago se tragó después su fortaleza. Con una tirada de **Tierras Quebradas a dificultad 20** (15 si el aventurero es de Tres Valles), será posible recordar la historia y añadir detalles tales como la ascensión de Livia a condesa o su carácter de enviada del Patriarca. Con una tirada de **Leyendas a dificultad 20** le vendrá a la mente la historia de la maldición familiar.

Con motivo de la efeméride, el conde Manio, como

es tradición, ha invitado a los nobles vecinos, así como a personajes prominentes del señorío, amigos y familiares. Todo el que quiera está invitado a dormir en el castillo, si no le importa acostarse de forma comunal en el comedor. Los nobles presentes tendrán sus propios aposentos.

El tapiz de Livia

Uno de los tapices que decoran y calientan el comedor llama la atención por su tamaño y calidad. Representa a una mujer de pelo corto ataviada con una armadura dorada con los símbolos de la Ley. En su mano derecha porta una espada con joyas incrustadas y en la izquierda, alzándola a modo de trofeo, la cabeza de un hombre que, por sus rasgos, se diría que es de raza merení.

Detrás de ella aparece una fortaleza o ciudadela en llamas, situada en una isla.

Cualquiera de los invitados puede explicar que se trata de Livia, la fundadora de la casa Severo, y que la cabeza es la del nigromante, a la que dio muerte ella misma. La imagen puede desencadenar las tiradas de Tierras Quebradas o Leyendas mencionada en el apartado anterior, si todavía no las han realizado. Con **Conocimiento mágico a dificultad 25** (20 si el aventurero es un fiel a la Ley), puede identificarse la espada como un arma virtuosa, similar a otras que fueron fabricadas en aquella primera época de la teúrgia.

La familia Severo

Manio Severo es un hombre de 48 años, agraciado, con barba negra salpicada de canas y cejas pobladas. Viste una elegante casaca azul, pantalones de cuero y botas, y lleva al cinto una espada, que no es otra que Sepulturera. Esta, por cierto, es un arma virtuosa de Espíritu 6. Manio es consciente de que la lacra que mancha su estirpe es real, y como primogénito se ha estado preparando durante años para este momento. Los nervios y el terror lo tienen destrozado, aunque hace todos los esfuerzos que puede por ocultarlo.

Su esposa **Violeta** es una mujer espigada, de nariz retorcida y ojos verdes, ataviada con un vestido azul, en sintonía con la ropa de su marido, y en el que destaca un lujoso broche de oro con piedras preciosas. Violeta se casó con Manio por amor, desoyendo las advertencias de sus padres, al creer que las habladurías sobre la maldición de los Severo eran infundadas. Ahora, sin embargo, una sombra cubre su corazón y no deja de rezar a los Señores Blancos para que salven a su marido.

Gloria es la única hija del conde, una muchacha de 18 años pálida, flaca y de aspecto enfermizo. La muchacha padece una enfermedad crónica que afecta a su apetito y su constitución, como sabrá todo aquel que se interese por ella y pase una tirada de **Medicina a dificultad 10**. Entre su débil salud y los rumores sobre su familia, Gloria no ha encontrado de momento nadie que quiera prometerse con ella, algo que le preocupa enormemente. No cree que la maldición familiar sea real, pero se siente triste por su padre.



Si el narrador necesita las estadísticas de algún miembro de la familia Severo, puede recurrir a la Dama de alta alcurnia y el Noble cortesano del anexo de Personajes Auxiliares del manual básico.

Cualquier observador que se fije en ellos se dará cuenta que, para tratarse de los anfitriones de la fiesta, los tres se encuentran demasiado serios, a pesar de que tratan de ocultarlo cuando hablan con alguien. Con una tirada de **Perspicacia a dificultad 15** resulta evidente que el conde Manio apenas puede contener su nerviosismo: le tiemblan las manos y está bajo una gran tensión. Tiene miedo. Violeta está también nerviosa, pero menos que su marido. Por otro lado, la seriedad de Gloria es más bien tristeza, y no parece relacionada con la de sus padres.

Si lo comentan con alguno de los invitados, siempre habrá alguien que mencione veladamente la "maldición de los Severo". Si pregunta sobre ella, se dará cuenta de su indiscreción y tratará de cambiar de tema. Con buenas maneras y el uso de **Encanto o Persuadir**, dependiendo de la estrategia utilizada, a **dificultad 15**, su interlocutor contará que, según se dice, cada 20 años el mayor de la casa Severo desaparece sin dejar rastro. Hace justo dos décadas, después de las celebraciones del día de la Victoria, la madre de Manio, Felicia Severo, se esfumó. La familia dijo que se había marchado de viaje a visitar a unos familiares en Tinajería, al otro lado del país, pero muchos dudan que fuera cierto.

Manio Severo debería interactuar con los aventureros en algún momento. Tratará de ser amable y afectuoso a pesar de las circunstancias. El narrador debería presentarlo bajo una luz positiva, y hacer que se gane su simpatía, así será más natural que, cuando sea secuestrado, se arriesguen para salvarlo.

Servio, el sacerdote

Servio Azoque es el sacerdote del principal templo del condado, donde se rinde culto en general a todo el panteón de la Ley. Gordo, bigotudo, de abundante pelo blanco, piel rojiza y nariz bulbosa, Servio hace tiempo que pasó los 60 años. En el momento en el que los aventureros entran en escena, el sacerdote se encuentra tremendamente ebrio, y será dado a enzarzarse en complicadas discusiones teológicas.

Es, sin embargo, el único que es realmente consciente de que la maldición de los Severo es real. El conocimiento ha sido transmitido por el templo de sacerdotes a iniciados durante estos doscientos años. Servio sabe que la desaparición es obra del Caos y que las plegarias a la Ley no sirven de nada, por lo que debe tratarse de algún tipo de condena que sufrieron los Severo después de que el nigromante fuera derrotado.

Algo ocupa sus pensamientos, y es que la noche anterior soñó con el Guerrero. No recuerda gran cosa, pero sí que el dios le anunció que no debía temer, pues "no llegarán a once los condenados por Shador".

Es difícil sonsacar todo esto en las condiciones en las que Servio se encuentra, pero si los aventureros son pacientes y habilidosos, podrían recibir así algunos indicios de lo que va a pasar.



EL DISCURSO

Cuando el narrador lo crea conveniente, el conde Manio hará parar la música y pronunciará un discurso. Dará las gracias a los asistentes e insistirá en el valor y la entrega mostrada por los trivallenses durante la Gran Guerra, y en especial recordará a la fundadora de su casa, la dama Livia. Reconocerá sentirse agotado, por lo que se retirará con su esposa, pero animará a todos a seguir comiendo y bebiendo. A una orden suya se apartarán varias mesas, dejando espacio para bailar. Los músicos comenzarán a interpretar una conocida canción de baile trivallense y, mientras las parejas se lanzan a disfrutar de la música, saldrá del lugar tomando de la mano a Violeta. Gloria se quedará sentada, esperando que alguien la saque a bailar.

Los Severo se encerrarán en su habitación y dos guardias protegerán la puerta. En la cama, la pareja se abrazará y esperará acontecimientos mientras Violeta intenta calmar a Manio.

LA SOMBRA DE SHADOR

Una vez los condes se hayan retirado, y cuando el narrador lo vea más apropiado, Shador reclamará su presa. Los aventureros verán una larga sombra que se proyecta en la sala donde se encuentren: la sombra de un hombre con una guadaña. La herramienta siega el aire, y todos los presentes caen fulminados al suelo, incluso los perros. Todos, menos los aventureros. Los amuletos de cobre que recibieron,

si los observan, brillarán en ese momento con breves destellos blancos.

El castillo duerme, sus habitantes y los invitados no están muertos, pero no despertarán hasta el amanecer. Es el momento en el que los gules vengan a por su presa. Unos momentos después comenzarán a entrar por las ventanas del segundo piso, donde se encuentra la alcoba de los condes. Algunos de ellos accederán directamente al dormitorio y se llevarán al conde, otros merodearán por la planta. Si los aventureros se encuentran abajo todavía, oirán el ruido de sus pisadas y sus gruñidos.

El narrador debería dejar a los gules el suficiente tiempo para escapar con Manio. Su habitación está cerrada por dentro y la puerta debería ser forzada o derribada. Los otros gules, los suficientes como dar problemas a los aventureros, se enfrentarán a ellos en las dependencias del castillo, cubriendo la huida de sus compañeros, lo que debería dar lugar a una escena de acción. Los muertos vivientes van desnudos o vestidos con harapos podridos. Si alguien se fija, se dará cuenta de que sus rasgos recuerdan a los de los Severo.

A través de las ventanas, pueden ver cómo fuera, la tormenta continúa, aunque ahora llueve mucho menos. Bajo la luz de los relámpagos aparece algo que antes no estaba allí. Un puente de piedra de unos cien metros de largo comunica la isla con otra situada más adentro en el lago. En ella se perfilan edificios en ruinas. Tres gules escapan por él con el cuerpo inerte de Manio.

Si buscan en el dormitorio la espada que portaba el conde, la encontrarán sin dificultad, guardada en un estuche de madera.

LA ISLA DEL NIGROMANTE

El puente que conduce a la isla es una vieja construcción de piedra desgastada, adornada con estatuas a ambos lados que representan deformes representaciones de los dieciséis archidemonios de la corte de Shador, como sabrá cualquiera que se fije en ellos y pase una tirada de **Multiverso a dificultad 15**. En las estatuas abundan las representaciones de la muerte: huesos, calaveras, cuervos, buitres y chacales.

La isla esta desprovista de vegetación, en ella solo se levantan ruinas entre el lodo, lamidas por la llovizna. Las piedras están ennegrecidas, como si hubieran sufrido un incendio hace mucho tiempo. La oscuridad solo es interrumpida por relámpagos ocasionales, y los aventureros harán bien en llevar consigo algún tipo de iluminación. Si llevan antorchas, una ráfaga de viento puede apagarlas en el peor momento.

Al moverse entre las ruinas, los aventureros serán emboscados por los gules que hayan sobrevivido. El narrador lo puede resolver como un enfrentamiento entre el **Sigilo** de uno de los gules contra el aventurero de mayor puntuación en **Percatarse**, ayudado por el resto. En este combate, el escenario debería constituir una complicación para los aventureros, con fosos,

gules que se suben a restos de mampostería o zonas resbaladizas.

Después del encuentro, no tardarán en llegar al centro de la isla, donde se alza el único edificio que se encuentra en pie: un templo de planta octogonal, sin ventanas, hecho de piedras negras agrietadas y chamuscadas por el fuego. La entrada hace tiempo que no tiene puerta y conduce a una impenetrable oscuridad.

Este es el acceso más evidente, pero si suben al tejado del edificio (**Trepar a dificultad 15**), pueden encontrar huecos por los que colarse al interior.

UNA VISIÓN DEL PASADO

La huella psíquica dejada en el lugar por el pacto entre Livia y Shador es especialmente intensa. Nada más cruzar el umbral o colarse por una de las oquedades del tejado, experimentarán una visión.

Son testigos de cómo era el interior del templo en su día: una sala octogonal abovedada con las paredes esculpidas en forma de calaveras apiladas unas sobre otras. En el centro se sitúa un altar y, tras él, una estatua de mármol blanco de tamaño natural armada con una hoz de plara. De fuera llega el fragor de la batalla: gritos y entorchocar de armas. Frente a ellos, la campeona Livia, menos fastuosa que en el tapiz pero reconocible, gravemente herida, desangrándose. Ante ella, un merení ataviado con una compleja toga ceremonial de color negro y también herido. Zartosht Marsud grita "¡Shador, ayuda a tu siervo!". Un instante después, Livia decapita a su enemigo con un mandoble de Sepulturera.

La estatua cobra vida y se transforma en un hermoso y pálido joven, y ante los aventureros tiene lugar el diálogo que se expuso en el apartado La historia previa.

Con las últimas palabras del señor del Caos, la visión se desvanece, y nuestros héroes se encuentran con el templo tal y como es en la actualidad.

EL ALTAR Y LA ESTATUA

Desvanecida la visión, apreciarán que las paredes de la sala siguen siendo igualmente siniestras, solo que ahora están ennegrecidas y erosionadas. Multitud de goteras encharcan el suelo y producen la sensación que, aun bajo techo, sigue lloviendo. Hay montones de escombros por todas partes, así como restos de armas y armaduras. En el centro podrán ver, iluminado por la luz que lleven encima, el altar de piedra negra, y sobre él, acostado como un cadáver, el cuerpo del conde Manio Severo. Detrás se cierne la misma estatua que atisvaron en la visión.

El templo fue tomado por Shador en su momento, pasa la mayor parte del tiempo en uno de sus planos, y la conexión que el dios tiene sobre él es fuerte. La deidad es consciente de la presencia de los aventureros y en cuanto entren, actuará para eliminarlos.



De esta forma, en cuanto se aproximen, la estatua cobrará vida y les atacará. Su propósito será, en primer lugar, evitar que retiren a Manio del altar y, en segundo, acabar con sus vidas o hacer que huyan de la isla. La estatua es animada por un ápice de la voluntad de Shador, y es posible comunicarse con ella. En lugar de abrir la boca, se oirá procedente de su interior una profunda y bella voz masculina. No obstante, los aventureros deberán ser muy astutos para engañar o convencer a un dios del Caos.

Si Manio permanece en el altar una hora más, se transformará en gul y pasará a engrosar las filas de los muertos vivientes que moran en el lugar. Justo antes de que salga el sol, la isla y el puente desaparecerán de la tierra y viajarán de vuelta al infierno de donde surgieron.

En cambio, si su cuerpo es retirado, Shador no podrá reclamarlo. La estatua perseguirá a los aventureros adonde quiera que huyan para recobrar la presa que le pertenece. En cuanto salga el sol, sin embargo, la estatua volverá a ser un objeto inerte y la isla, como se ha mencionado, desaparecerá.

Si la estatua es destruida, el vínculo de Shador sobre el templo se cortará, y ya no habrá manera de seguir transformando en gules a los Severo. El señor del Caos, airado, se llevará la isla de nuevo a su infierno con los aventureros dentro. Los personajes jugadores sentirán en ese momento como todo tiembla. Si declaran que salen corriendo de nuevo hacia el puente, podrán hacer una tirada de **Correr a dificultad 15** (si se encontraban en el templo) para llegar a tiempo a la isla del castillo. El que lleve consigo a Manio tendrá un -3 a la tirada, o un -2 si se lleva entre dos personas o su Fuerza es de 8 o más.

Cuando la isla abandone nuestro mundo, la influencia de Shador se desvanecerá con ella, y Manio y el resto de los que se encontraban en el castillo despertarán.

CONCLUSIÓN

Si los aventureros destruyen la estatua de Shador, pondrán fin a la maldición, al menos en principio, ya que Shador tendrá que buscarse otra forma de cobrarse las almas que le fueron prometidas. Cada aventurero recibirá 5 puntos de Lealtad a la Ley. Si consiguen salvar al conde Manio Severo, recibirán 2 PL más. Al mismo tiempo, cada gul eliminado proporciona 1 PL a la Ley, hasta un máximo de 3 por persona.

No obstante, por entrar en el templo del Caos, cada aventurero ganará 1 PL al Caos.

Si alguno de los aventureros quedó atrapado en el templo, la próxima aventura puede consistir en una huida o una operación de rescate en el plano caótico donde Shador guarda la isla. Podría ser una buena idea aprovechar para ello la aventura La Recolectora de Almas, del suplemento Tres Monedas.

Manio Severo y su familia les estarán eternamente agradecidos si consiguen salvar su vida. Podrán

alojarse en su castillo el tiempo que deseen y contar con su apoyo económico o político si lo necesitan. Si Manio muere o queda atrapado en el templo, puede ser más complicado probar que la maldición ha sido levantada y, a no ser que tengan algún tipo de prueba, Violeta y Gloria no les recompensarán.

PERSONAJES

Gules

LOS SEVERO MALDITOS

Estos diez muertos vivientes son hombres y mujeres de la familia Severo, y por tanto sus rasgos recuerdan a los de Manio y su hija Gloria. La mayoría han perdido sus ropas, y solo llevan algún anillo o colgante metálico, otros visten harapos podridos e irrecognocibles. Recuerda que los gules son inmunes a las heridas leves y los rasguños. Encontrarás más información sobre estos seres en la **página 271** del manual. Los gules de los Severo son algo más poderosos que los presentados en el Bestiario.

CUE: 8 **ATR:** -3 **PV:** 18
MEN: 4 **FUE:** 8 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 6 **TAM:** 0

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Garras 13. Daño 1+1.

■ **Habilidades:** Correr 11, Esquivar 12, Nadar 12, Pelea 13, Percatarse 11, Sigilo 12, Trepar 13.

La estatua

ARTEFACTO DE SHADOR

Esta pieza a escala natural del dios del Caos de la muerte fue esculpida en mármol blanco, y gracias a el fragmento de la deidad que anida en su interior, es tan perfecta y tan limpia como si acabara de ser esculpida. La hoz de plata que porta es un objeto mágico de Espíritu 7 y 4 PM capaz de transformar en gul a cualquier ser humano que mate, al coste de 1 PMP (Ya ha usado este poder 10 veces).

La estatua disfruta del poder Consistencia pétreo, por lo que todas las armas, excepto las contundentes, le infligen la mitad de daño. Pueden romperse, además, si se obtiene un 1 natural en el dado en la tirada de combate.

CUE: 12 **ATR:** +1 **PV:** 27
MEN: 10 **FUE:** 17 **Mod. al daño:** +4/+5
ESP: 10 **TAM:** +5 **Al impacto:** +1

■ **Protección:** 10 (dura)

■ **Armas:**

Hoz 17. Daño 2+4.

Puñetazo 14. Daño -2+4. S

■ **Habilidades:** Arma CC: Hacha 16, Esquivar 14, Pelea 14, Percatarse 20.

AVENTURA

UNA VIEJA DEUDA

Los contratos han de cumplirse y las deudas deben saldarse. A cualquier precio. Así lo dicta el Comerciante. Una Vieja Deuda es una aventura corta que puede resolverse fácilmente en una sesión de alrededor de tres horas de juego. Originalmente fue pensada como precuela de La Fortaleza Flotante, y de hecho introduce al personaje de Marco el Astuto, permitiendo así un primer contacto con la trama principal y ciertos indicios sobre su pasado. Por ello recomendamos que se juegue con los personajes pregenerados que se proponen para dicho escenario.

No obstante, es posible llevarla a mesa sin problemas de forma independiente. Los personajes jugadores pueden ser personas vinculadas de alguna manera con Marco Antaska o sujetos contratados para la ocasión sin ninguna otra relación, en el caso de que la aventura se juegue de forma aislada.

La aventura está inspirada en *The thought that counts*, de Richard Watts, que fue traducida al castellano como *Los pensamientos cuentan*.

HISTORIA PREVIA

Marco el Astuto es el cabeza de la familia Antaska, una poderosa casa mercader de Tinarjía, en Tres Valles, dedicada al comercio con vinos y telas. Una enfermedad lo ha postrado en la cama y ahora, debido a su avanzada edad, todo le hace suponer que cada día puede ser el último. Pero no es la muerte su principal preocupación. Marco selló en vida un pacto con el dios del Caos **Slodar**, y de hecho fundó un culto secreto al dios del placer que todavía preside. Temiendo por su alma, Marco entró en contacto con una elegida del Comerciante, que le prometió el perdón a cambio de que donara todos sus objetos mágicos a la iglesia de este dios de la Ley.

Y es que Marco, a lo largo de su vida, había ido acumulando diversos artefactos con poderes sobrenaturales, algunos realmente importantes para el devenir de las Tierras Quebradas. El mercader, arrepentido por todo lo que había hecho a lo largo de su vida, añadió al testamento todos estos objetos, que pasarán tras su muerte a posesión del templo del Comerciante.

Sin embargo, acaba de suceder algo que pone en peligro este trato. Una amiga de la ciudad de Magna en el Patriarcado, le ha escrito una carta avisándole que ha visto una estatuilla que representa a un guerrero fornk en una tienda de antigüedades. La misma en la que Marco la compró hace cinco años y que perdió poco después.

Según el contrato que firmó en su momento, ese objeto es de su propiedad. Por tanto, debería recuperarlo

para poder legarlo al templo. Marco teme, con razón, que cualquier desvío de la promesa dada sea utilizado como pretexto para romper el trato, y su alma acabe así en uno de los infiernos de Slodar. Puesto que está incapacitado en su lecho de muerte, Marco tendrá que confiar a otra persona la recuperación de la estatuilla del guerrero fornk.

UNA ESTATUILLA DE IDA Y VUELTA

Cuando Marco compró la estatuilla hace cinco años, realmente fue víctima de una estafa. Los comerciantes **Cornelio** y **Yakasta Albriz**, le vendieron este objeto mágico con el plan de recuperarlo después y quedarse con el dinero. La estatuilla mide medio metro de altura y representa a un guerrero fornk, de aquellos jinetes dragón que llegaron a la Tierra siguiendo a Nourín hace ya casi dos siglos. El yelmo del guerrero puede abrirse y utilizarse como incensario, dejando salir el humo por las aperturas del casco. Al funcionar de esta manera, es capaz de provocar visiones y otorgar un bonificador de +2 a cualquier tirada de Multiverso.

Sin embargo, este no es su principal poder. La espada que sostiene el guerrero de la estatuilla puede separarse. Su poseedor es capaz entonces de convocar al resto de la pieza, que desaparece de donde estuviera y vuelve a asir el arma. Originalmente este poder estaba pensado para transportar el incensario con comodidad o, mejor dicho, para no tener que transportarlo. Pero Cornelio y Yakasta tuvieron la ocurrencia de utilizarlo para engañar a clientes desprevenidos. Cuando Marco se marchó de Magna, Cornelio hizo llamar a la estatua. Esta desapareció y el mercader supuso que se había tratado de un robo. Fue víctima de una trampa en la que habían caído otros compradores antes que él y en la que picarían otros más tarde.

Los Albriz habían utilizado el truco algunas veces antes, y lo utilizarían tres veces después. En algunas ocasiones la estatuilla es vendida en calidad de objeto mágico, por un valor superior al que tendría realmente como obra de arte, pero las más de las veces la estafa se realiza sobre compradores ordinarios, que son menos peligrosos. Cuando el peligro de conflicto ha pasado, normalmente tras un año o más, el incensario se pone de nuevo a la venta.

La estatuilla del guerrero fornk es una pieza de bronce de gran valor artístico y extraordinario detalle. Además, son raros los artefactos creados por esta raza antes de llegar a la Tierra y mezclarse con los merení. El objeto tiene Espíritu 6. Usar su poder de apoyo a



la habilidad Multiverso le cuesta 2 PM, y los efectos duran 6 minutos. La teletransportación le cuesta 3 PM y su efecto es inmediato.

EL COMIENZO

Marco recibe a los aventureros en su dormitorio, donde yace en una gran cama con dosel. El viejo se encuentra agotado por la fiebre. Explicará que ahora que parece que le queda poco, quiere dejarlo todo cerrado, y que ha surgido un asunto que necesita de su intervención rápida. Una buena amiga, la señora **Rosalía Ridijái**, una herborista de Magna, le ha avisado por carta que un objeto que compró y le fue robado hace cinco años se halla de nuevo a la venta. Puesto que pagó por él nada menos que 60 escudos de oro, desea recuperarlo. Los aventureros deberán viajar hasta Magna y exigir la pieza.

El mercader pedirá a su secretario Firmis que les entregue dos documentos. Uno de ellos es el contrato de compra, que incluye una descripción de la estatuilla. El otro es un poder firmado por Marco que los autoriza a actuar en su nombre en este asunto. Ofrecerá también más información acerca de la estatuilla, mencionando que se trata de un incensario y que al guerrero le falta la espada. Podría ser cualquier otra arma, pero luce una vaina vacía en el cinturón, así que debe ser una espada lo que falta.

Describirá también a Cornelio Albriz y a su esposa Yakasta, aludiendo al origen mestizo de esta. Por supuesto, bajo ningún concepto dirá que se trata de un objeto mágico, ni delatará a los Albriz como comerciantes de objetos impíos. Si se lo piden, les proporcionará las señas para encontrar a la señora Ridijái. Si los aventureros tratan de poner a prueba la sinceridad de Marco, una tirada de **Perspicacia a dificultad 20** les revelará que hay información que se está callando, y que la importancia del asunto supera el tema monetario.

Por último, si los aventureros sacan el tema, admitirá que puede haber sido engañado y que quizá los anticuarios no son trigo limpio. Lo deseable es solucionar este tema por la vía legal, pero a veces los negocios precisan de un brazo roto como moneda de cambio.

Ahora mismo las goletas de la familia Antaska están ocupadas, pero el **Pies Ligeros**, cargado de cueros, sale a la mañana siguiente en dirección a Magna, y los Antaska cubren los gastos del pasaje.

LA DEVOLUCIÓN

El viaje desde Tinajería a Magna dura cinco días. La ciudad es la capital de la provincia patriarcal de Cabo Oriental, y como tal muestra las dos caras de la moneda del culto al Comerciante. Por un lado, el llamado Intramuros, boyante, ajetreado y hermoso, y por el otro los barrios bajos de Extramuros, sucios, miserables y peligrados. El gran templo

del Comerciante, un majestuoso zigurat situado en el centro de la ciudad, es el punto dominante del paisaje urbano. Se halla coronado por una estatua de diez metros de altura del dios del dinero, hecha de oro puro, y que reluce constantemente bajo los rayos del sol. El templo presta servicios de arbitraje en asuntos mercantiles, certificación de contratos y asuntos similares, por lo que puede que los aventureros quieran visitarlo en algún momento.

En la aduana portuaria los sacerdotes del Navegante controlarán la procedencia de los aventureros y, tras comprobar que acuden por asuntos de negocios, les expedirán un salvoconducto válido únicamente para la ciudad de Magna.

ROSALÍA RIDIJÁI

Puede que en algún momento los aventureros tengan interés en conocer a la persona que le dio el soplo a Marco Antaska. La señora Rosalía Ridijái es una oronda mujer cercana a la cincuentena que regenta una floreciente herboristería en la que emplea a varios aprendices. Durante muchos años, ha suministrado a Marco infinidad de hierbas y drogas recreativas con las que el mercader experimentó en el seno del culto a Slodar. También le proporcionó sustancias de efectos mágicos, necesarias para rituales o viajes astrales, y que se encuentran prohibidas en el Patriarcado. De hecho, la herborista sabe que el cabeza de los Antaska flirtea, en el mejor de los casos, con el Caos, pero no le molesta en absoluto. Ambos mantienen una relación cordial y con mucha confianza, que no traicionarían salvo en circunstancias extremas.

Así pues, Ridijái no dará a entender en ningún momento que Marco Antaska puede tener algo que ver con la hechicería, ni contará tampoco que la estatuilla del guerrero fornk tiene propiedades mágicas. Se limitará a explicar que se dejó caer por la tienda de los Albriz para comprar algo que regalar cuando vio la estatuilla. Supo que era la misma porque le faltaba el arma al guerrero, como aquella que le enseñó Marco cinco años antes, la última vez que estuvo en Magna en persona. No dudó en escribirle, porque conocía la historia del objeto.

Rosalía Ridijái puede comentar que los Albriz tienen fama de traer a su negocio cosas maravillosas, que consiguen a través de sus contactos en todas las Tierras Quebradas. Yakasta es una hija de humano y merení que abandonó a los suyos cuando conoció a Cornelio y se convirtió a la Ley. Al ser mestiza, el matrimonio no ha tenido hijos. Aunque la herborista sabe que trafican en secreto con objetos mágicos, preferirá callarse esta información.

Si los aventureros muestran interés en sus hierbas y preparados, e intentan ser amables con ella, Rosalía puede regalarles alguna poción interesante, de acuerdo con sus deseos. El narrador puede pedir una tirada de **Encanto** y adecuar el valor del obsequio al resultado obtenido.

LA TIENDA DE ANTIGÜEDADES

Los Albriz tienen su tienda en la planta baja de su casa. El comercio consta de una sala de muestra, repleta de viejos objetos de diverso tipo, no siempre antigüedades como tales, y procedentes de todos los rincones de las Tierras Quebradas: máscaras imanguk, orfebrería nash, joyas de Merenter, cofrecillos kunya, una vieja armadura leonina, un hueso de mamut esculpido por el pueblo de las Estepas y mucho, mucho más. Si los aventureros recorren las estanterías, el narrador puede pedir a los jugadores que describan ellos mismos algo que les haya llamado la atención. Lo único que no es posible encontrar aquí son piezas de tipo religioso ajenas al culto a la Ley, ya que están prohibidas en el Patriarcado.

La estatuilla descrita por Marco Antaska se halla, en efecto, entre los objetos a la venta. En concreto por 30 escudos de oro. Es el único objeto mágico de la muestra al público. Con una tirada de **Bellas Artes a dificultad 15** es posible establecer que el precio se corresponde al valor de la pieza, y que por tanto Marco Antaska pagó el doble por ella.

En la tienda siempre se encuentra uno de los dos miembros de la pareja, acompañado por **Pinio**, un mozo de 14 años que les echa una mano en el negocio, además del perro **Osezno**, que olisqueará con cuidado a los aventureros cuando entren.

El comportamiento de Yakasta o de Cornelio será absolutamente normal, el que se espera de unos comerciantes, pero su rostro cambiará a la seriedad más absoluta si los aventureros anuncian el objetivo de su visita. El vendedor que se encuentre con los aventureros mandará a Pinio a llamar a su pareja y les pedirá que aguarden.

Su táctica será la de presentar resistencia para no levantar sospechas, pero acabar cediendo al fin. Cualquier truco es válido: comenzarán diciendo que no se trata de la misma estatuilla, para continuar poniendo en duda la veracidad del contrato de compra y hasta el mismo poder que convierte a los aventureros en enviados de los Antaska. Cederán, sin embargo, si se propone pedir el arbitraje del templo del Comerciante. Si les acusan de haber robado la pieza en su momento, se negarán en redondo y explicarán que se la compraron recientemente a un mercader de Templanza que ya no se encuentra en la ciudad.

Pasada esta parte de la negociación, tratarán de provocar lástima. El negocio va mal últimamente, y no pueden permitirse prescindir de algo tan valioso. Una pequeña compensación económica les ayudaría. Al fin y al cabo, ¿no es un capricho de los dioses que el objeto haya vuelto a sus manos después de tanto tiempo? El narrador debe procurar que los jugadores sientan que la resistencia es real, y pedir tiradas de **Intimidar** o **Persuadir**, según la estrategia que estén utilizando.

Al mismo tiempo, si optan por robar la estatuilla, debería ser fácil pero no exento de dificultades. Por la

noche se puede forzar la puerta de la tienda, pero su presencia alertará a Osezno, que comenzará a ladrar y se lanzará contra ellos. Los Albriz pueden recurrir a las armas para defender sus posesiones, pero no arriesgarán demasiado la vida por ellas. Preferirán asomarse a la ventana y llamar a gritos a la guardia. Yakasta no utilizará la hechicería a menos que sea totalmente necesario, y en ese caso tratará de no dejar testigos.

CON LAS MANOS VACÍAS

Es posible que los aventureros se den por satisfechos al robar o exigir la estatuilla y embarquen de vuelta a Tinajería al día siguiente, que es cuando el Pies Ligeros emprende de vuelta el camino de vuelta. Seguramente los jugadores ya sospechen algo y no se fíen de los Albriz. Puede que hayan descubierto ya que el objeto es mágico al quemar hierbas en él, y lo más seguro es que crean que va a ser robado de alguna forma.

Una noche, dos días después de que la estatuilla haya cambiado de manos, los Albriz utilizarán la espada para llamar de vuelta al guerrero fornk. Si los aventureros están pendientes del objeto, pueden notar esa misma noche, o por la mañana, si no hicieron guardia, que la estatuilla ha desaparecido. En caso de que no hayan prestado una atención especial, se darán cuenta cinco días después, cuando amarren en Tinajería.

Con toda seguridad, querrán volver a Magna a ajustar cuentas con Yakasta y Cornelio, pero obviamente el capitán del Pies Ligeros, el viejo y áspero Cí-cero Muerdevelas, se negará a dar la vuelta. Solo con muy buenas razones y una tirada de **Persuadir**, podría hacer algo así. Convencerlo de que los deje en el puerto más cercano será relativamente más fácil.

LA RECLAMACIÓN

Una vez el incensario haya vuelto a manos de los Albriz, estos rechazarán cualquier acusación. Obviamente, es imposible que hayan robado nada en alta mar, o en el camino, y tienen multitud de testigos que avalan que no se han movido de la ciudad y que han estado atendiendo su negocio durante todo ese tiempo.

Si las acusaciones se tornan demasiado virulentas, los Albriz amenazarán con llamar a la guardia de la ciudad, o incluso pedir el arbitraje del templo del Comerciante, ya que se les está difamando. Sin embargo, esto es un farol, ya que bajo ningún concepto aceptarían que sacerdotes o campeones de la Ley comenzaran a investigarles. Las pesquisas podrían llevar a un registro, y este al descubrimiento de sus actividades ilegales.

Si en alguna discusión con los aventureros estos parecen decididos a llamar a las autoridades, los Albriz, muy a su pesar, pasarán a tramar su asesinato, como se describe más adelante.



LA CASA DE LOS ALBRIZ

En algún momento de la aventura, los personajes jugadores van a intentar explorar la casa de los Albriz, bien a la fuerza, bien de forma discreta, así que aquí ofrecemos una descripción sala por sala. La casa se encuentra encajonada entre otras dos de aspecto similar.

■ **1. TIENDA:** Es el espacio comercial descrito anteriormente, y al que se accede por una gran doble puerta que, cuando se cierra, se asegura por el interior con un travesaño de madera. Los horarios de apertura son caprichosos, pero suele cerrar al anochecer y los días de tiempo inclemente.

■ **2. TRASTIENDA:** Se accede a esta habitación desde la tienda. Aquí el matrimonio tiene una mesa de despacho y una librería con los cuadernos de cuentas. Si alguien se toma la molestia de pasar varias horas examinándolos, con una tirada de **Documentación a dificultad 15** descubrirá que un objeto que debe ser la estatuilla del guerrero se ha vendido siete veces en los últimos diez años. La descripción del producto siempre es ligeramente distinta. A veces su valor es el actual, de 3.000 escudos, otras duplica esta cifra.

La estancia sirve también de almacén, por lo que hay varias cajas con herramientas o con objetos que permanecen fuera de la venta al público por falta de espacio.

■ **3. RECIBIDOR:** Esta es la entrada al hogar de los Albriz, y tiene su puerta propia. Hay únicamente un armario y un banco, además de las escaleras que conducen hacia la primera planta. Osezno duerme aquí, sobre una vieja manta.

■ **4. PATIO INTERIOR:** Es una parcela de tierra separada de las pertenecientes a otras casas por muros de dos metros de altura. Está sucio y mal mantenido, y solo destaca el pozo con el que se abastece la casa de agua potable.

■ **5. SALÓN Y COCINA:** El espacio de convivencia de la casa, con una alacena, mesa de comedor y sillas. La cocina de leña se encuentra en el mismo espacio, así como la despensa y la mesa de trabajo.

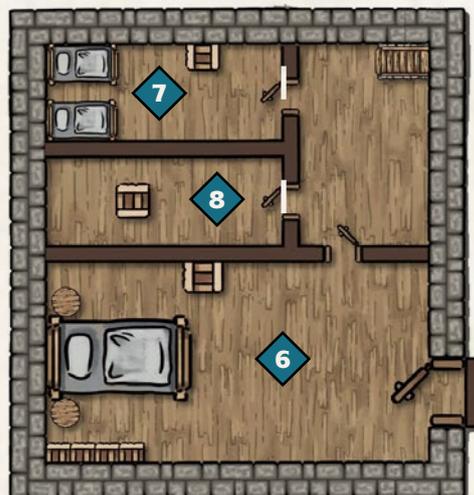
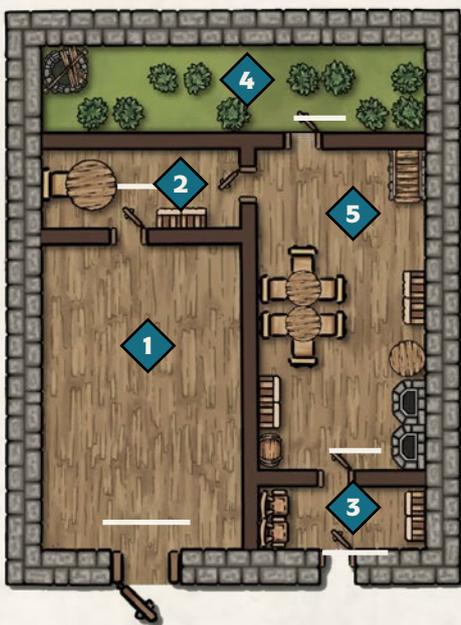
■ **6. DORMITORIO DE MATRIMONIO:** Aquí es donde duermen los Albriz, en una gran cama de matrimonio sobre cuya cabecera, en la pared, cuelga una placa circular de madera con la efigie de la Madre. Yakasta guarda sus ropas en un armario bellamente pintado, mientras que Cornelio utiliza un gran baúl. En este, bajo un doble fondo, se encuentran los ahorros de la familia: 200 escudos de oro, una pequeña fortuna. La estancia cuenta con un balcón que da a la calle.

■ **7. DORMITORIO VACÍO:** En condiciones normales este sería el cuarto de otro miembro de la familia. Ahora se utiliza como dormitorio para las visitas. Hay solo dos pequeñas camas y un cofre vacío.

■ **8. HABITACIÓN CERRADA:** Esta habitación no tiene ventana (fue tapiada y la fachada repintada), y solo hay dos llaves disponibles, que Cornelio y Yakasta llevan siempre consigo. Si se opta por forzar la cerradura sin hacer mucho ruido, la dificultad es de 15.

El interior está a oscuras, y parece absolutamente vacío. En el techo, sin embargo, se encuentra el demonio guardián **Flokor**. Si nadie menciona explícitamente que mira al techo al entrar en la sala, la criatura tendrá derecho a una tirada de **Sigilo** contra el **Percatarse** de sus víctimas para atacarlas por sorpresa, dejándose caer desde el techo sobre una de ellas.

En el techo, justo en el lugar que normalmente ocupa Flokor, se halla la trampilla que conduce al ático. Para abrirla, basta con retirar el pestillo, que se puede alcanzar simplemente subiéndose a una silla. Al retirarlo, la trampilla se abre por su propio peso, liberando una escalera plegable fijada a ella. Esta permite ascender cómodamente al piso superior.



CASA DE LOS ALBRIZ



■ **9. ÁTICO:** Este es el lugar privado de la casa que los Albriz utilizan para guardar sus objetos mágicos y adorar en secreto al Caos. El lugar está lleno de viejos trastos (una rueca, una silla, varios baldes, una escoba, varias cestas...). Hay un baúl con varias mantas encima y una mesa de escritorio con varios objetos. Dentro del baúl hay una estatua de madera del dios Ayrok de estilo kunya, representado como un bello efebo que sostiene triunfalmente una copa (llena de veneno, según este aspecto del dios), además de velas, un cuenco y un pergamino con salmos en merení dedicados a esta deidad del Caos.

Sobre la mesa está la estatuilla del guerrero fornk (si ya ha sido recuperada) con su espada, además de una caja de música de madera y una daga de hueso elaborada en las Estepas. La caja de música es de marfil bellamente tallado con escenas de baile, y en su tapa destaca entre los bailarines una representación del dios del Caos Tesh-Chan, tocando su flauta. En su interior es posible apreciar las flechas del Caos, grabadas de manera que cada una de las ocho es diferente de las demás. La caja es mágica, posee Espíritu 3, y al abrirla comienza a sonar una bella melodía, siempre distinta, que suena durante un máximo de tres minutos. Esto le cuesta al objeto 1 PM.

La daga de hueso tiene en su empuñadura un cráneo de ratón con dos piedras de ámbar incrustadas en las cuencas de los ojos. Se trata de un objeto mágico de Espíritu 4 con el poder de aumentar las habilidades de Autoridad o Intimidar en hasta 3 puntos al coste de 1 PM por punto, durante 4 minutos.

La mesa posee un cajón donde se guarda la correspondencia mantenida con los compradores y vendedores de objetos mágicos con los que el matrimonio se halla en contacto. El archivo no es tan largo, ya que las cartas al final acaban siendo destruidas por temor a generar pruebas innecesariamente, pero sí que están las misivas mantenidas con las personas que les vendieron la caja y la daga, así como la correspondencia intercambiada con varios potenciales compradores, todos ellos súbditos del Patriarcado, con los que se discute sobre precios y condiciones de entrega. Los detalles quedan a discreción del narrador o de los jugadores.

Escondido debajo del baúl se encuentra el grimoire de Yakasta, donde se describen todos los hechizos que conoce. Si nadie declara que busca específicamente en torno al baúl, el grimoire solo será descubierto si se registra el ático y se pasa una tirada de **Buscar a dificultad 15**.

INTENTO DE ASESINATO

Si los aventureros parecen especialmente peligrosos, y los Albriz creen que pueden acabar denunciándolos a la Iglesia de la Ley o tomar represalias contra ellos, decidirán asesinarlos. Para ello, Yakasta invocará en el ático al demonio **Rizz-Negerj**, al que le une un pacto. Este, con su poder de invisibilidad y su capacidad de volar, buscará a los aventureros allí donde se encuentren, y acto seguido intentará poseer a uno de ellos. Si fracasa lo intentará con otro, hasta que lo consiga o se quede sin Puntos de Magia.

Si Rizz-Negerj consigue entrar en el cuerpo de un personaje jugador, lo utilizará para matar a los compañeros de este, si tiene la oportunidad, y si no, simplemente para asesinar gente al azar en la calle y ocasionar un disturbio. En el momento en el que su vida corra serio peligro, abandonará el cuerpo de su anfitrión, ya que si este muere, el demonio lo haría con él.

Si el intento de asesinato fracasa, y el peligro parece real, los Albriz tomarán sus ahorros, contratarán un

barco y se llevarán todas sus mercancías a otro país, donde comenzar una nueva vida. Los trámites en el puerto de Magna y el transporte de sus cosas al barco les costarán un día completo.

Otra cuestión es si los aventureros utilizan la violencia en la vivienda del matrimonio, por ejemplo si son descubiertos al haberse colado dentro. En ese caso, Yakasta utilizará su magia, si no hay otros testigos, y no tendrán mayor inconveniente en matar a los intrusos si se les presenta la ocasión. Siempre pueden contar después que los extranjeros intentaron robarles.

Por otro lado, no son ni fanáticos ni suicidas. Si las cosas se ponen negras, pueden incluso tratar de sobornar a los aventureros. Sin embargo, nunca se traicionarán el uno al otro.

CONCLUSIÓN

Si los aventureros consiguen finalmente el incensario y se lo devuelven a Marco Antaska, ganan cada uno un punto de Destino. Lo mismo sucede si descubren lo sucedido, pero deciden para la estatuita un final acorde con sus principios: su destrucción, su salvación o incluso su devolución al último comprador. ¿De quién es un objeto que se ha vendido siete veces? ¿Es de todos o de ninguno? Dejemos estas complicadas preguntas al Comerciante y a sus representantes en la Tierra.

Derrotar a Yakasta, a su modo sacerdotisa del Caos, o entregarla a las autoridades, supone la obtención de 1 Punto de Lealtad a la Ley. Los aventureros pueden ganar otro punto si la estatuita del guerrero fornk acaba donada a un templo del Comerciante, como era la intención original de Marco.

Y es que, cuando vuelvan a Tinajería, recibirán rápidamente una ominosa noticia. El cabeza de la familia Antaska falleció la noche anterior, después de varios días de agonía.

PERSONAJES

Yakasta Albriz **MESTIZA HECHICERA**

Yakasta nació como mestiza, hija de una noble merendrak y uno de sus guardaespaldas. Como es habitual en el reino de los Señores Dragón, al alcanzar la edad adulta recibió responsabilidades fuera de la Ciudadela, en concreto presidiendo la aduana de Medastel. La joven, sin embargo, descubrió que poseía el don de la magia, y quiso explorarlo, por lo que ingresó en una logia secreta de hechiceros. Pocos años después fue descubierta y escapó del país rumbo a Templanza, llevándose consigo el incensario que protagoniza esta historia.

En esta isla conoció al patriarcense Cornelio Albriz, que participaba en una red de tráfico de objetos mágicos, introduciendo artefactos prohibidos en el Patriarcado

a precios exorbitantes. Al principio trabajaron juntos, pero finalmente se acabaron enamorando y formando una pareja que se mantiene hasta la actualidad.

La mestiza no tuvo problema en convertirse a la Ley, pero sigue manteniendo su culto al Caos en secreto. Una vez al día asciende hasta el ático y realiza las ceremonias de veneración al dios Ayrok, del que es especialmente devota.

Yakasta es morena de ojos verdeazulados y pómulos prominentes. Supera ya los cuarenta años. Alguien familiarizado con los merení será consciente casi de inmediato de que posee sangre de esta raza. Acostumbrada a fingir durante años, Yakasta hace de continuo referencias a los dioses de la Ley al hablar. Dulce y atenta con los clientes, se torna seca y desagradable cuando se pone en cuestión su honradez.

CUE: 7 **ATR:** +1 **PV:** 16
MEN: 8 **FUE:** 6 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 9 **TAM:** -1

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Cuchillo 14. Daño 1.

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 14, Correr 12, Engañar 17, Esquivar 13, Percatarse 15, Perspicacia 14, Saltar 11, Sigilo 13.

■ **Habilidades de hechicería:** Disminuir 12, Invocar 14, Caos 14, Mente 12.

■ **Hechizos:** Agonía 12 (Disminuir Mente dif. 20), Deshacer magia 12 (Disminuir Caso, dif. 15), Mareos 12 (Disminuir Mente, dif. 10), Invocar demonio Flokor 14 (Invocar Caos dif. 15), Invocar a Rizz-Negerj 14 (Invocar Caos dif. 20).

Cornelio Albriz **COMERCIANTE**

Cornelio nació en el seno de una familia de mercaderes, y su destino, de acuerdo con la decisión paterna, fue el de ordenarse sacerdote del Comerciante y robustecer así la relación de su familia con la Iglesia. Después de apenas un año como iniciado, renegó hastiado del sacerdocio y se convirtió en la oveja negra de los Albriz. Su odio hacia el culto a la Ley lo acercó a los cultos secretos del Caos en el Patriarcado y, aprovechando su negocio familiar como tapadera, al cabo del tiempo se convirtió en traficante de objetos mágicos.

En un viaje a Templanza conoció a Yakasta y desde entonces ya no se ha separado de ella. Su prosperidad le permitió independizarse de su familia y augurarse un gran futuro. De hecho, piensa dejar pronto el negocio para disfrutar de su fortuna sin la tensión continua de la clandestinidad. Lo único que lamenta es no haber podido tener hijos.

Cornelio es un hombre de unos 35 años, rubio y atractivo, de ojos azules y un fino bigote que cuida primorosamente. Es increíblemente adulator con los clientes, y sería capaz de encontrar algo bonito que decir hasta de una rata de cloaca. Sin embargo, cuando es necesario actuar con sangre fría, puede cometer cualquier clase de crimen sin inmutarse.

CUE: 6 **ATR:** +2 **PV:** 16
MEN: 8 **FUE:** 6 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 8 **TAM:** 0

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Cuchillo 12. Daño 1.
Golpe corporal 11. Daño -2

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 12, Correr 9, Engañar 18, Esquivar 12, Pelea 11, Percatarse 13, Perspicacia 16, Sigilo 13.

Pinio

MOZO DE TIENDA

Pinio trabaja para los Albriz como mozo. Es un joven educado y con madera de vendedor que se encuentra agradecido a los comerciantes por el trato y el buen sueldo que recibe. No sabe nada de sus negocios ilegales, y se llevaría una gran sorpresa si lo descubriera. Si sus jefes son atacados, no vacilará en defenderlos.

CUE: 6 **ATR:** +1 **PV:** 15
MEN: 6 **FUE:** 5 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 7 **TAM:** -1

■ **Protección:** 0

■ **Habilidades:** AEngañar 12, Esquivar 10, Pelea 11, Percatarse 10, Perspicacia 11, Sigilo 10.

Osezno

PERRO GUARDIÁN

Es el perro del matrimonio y, a su manera, un sustitutivo de los hijos que nunca tuvieron. A sus cinco años, Osezno es un perro guardián de raza indefinida, grande, peludo y de color blanco, que protege celosamente la tienda de sus amos. Si algún aventurero quiere confraternizar con él y supera una tirada de Tratar animales a dificultad 15, logrará ganarse su confianza, por lo que no sería tomado por extraño en una hipotética entrada subrepticia a la casa.

CUE: 7 **ATR:** - **PV:** 15
MEN: 3 **FUE:** 5 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 6 **TAM:** -2 **Al impacto:** 0

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Mordisco 14. Daño 1.

■ **Habilidades:** Correr 12, Esquivar 12, Saltar 11, Percatarse 14, Pelea 12, Rastrear 16, Sigilo 10.

■ **Movimiento:** Correr, rápido.

Flokor

DEMONIO INFORME

Este desagradable ser toma la forma de una masa de barro negruzco en cuya superficie se forman y desaparecen sin cesar ojos y bocas humanos. Es capaz de trepar por cualquier superficie debido a su tacto pegajoso y, de hecho, suele aguardar a sus víctimas pegado al techo. Flokor es inmune a las armas físicas, pero sí

que le afecta el fuego o la magia, incluyendo las armas virtuosas o encantadas.

Cuando realiza una presa con éxito, realiza daño al asalto siguiente de acuerdo con las reglas habituales de esta maniobra, solo que su daño es mayor, como se indica en el apartado de armas. Si pierde en melé, su adversario se libra de su pegajoso abrazo, pero el demonio le arrebata una de sus armas.

CUE: 6 **ATR:** - **PV:** 18
MEN: 2 **FUE:** 8 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 7 **TAM:** +2 **Al impacto:** 0

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Presa 12. Daño 1+1.

■ **Habilidades:** Pelea 12, Sigilo 8.

■ **Poderes:** Invulnerabilidad

■ **Movimiento:** Correr, medio. Trepar, medio

Rizz-Negerj

DEMONIO TENIA

Yakasta trabajó conocimiento con Rizz-Negerj de pura casualidad, durante su vida en Merendrak, y desde entonces el demonio la ha ayudado a acabar con sus enemigos de forma discreta. La mestiza cerró un pacto con él, por el que el demonio se comprometía a obedecer sus órdenes a cambio de que ella le diera su primer hijo. La criatura no sabía que la hechicera, al ser mestiza, era estéril, por lo que resultó engañada. Desde el momento en el que descubrió el engaño siente un odio profundo hacia la mujer, aunque no puede evitar servirle cuando es invocado.

Rizz-Negerj posee la forma de una tenia gruesa como un brazo y de diez metros de largo, que flota en el aire constantemente enredándose consigo misma y formando nudos cambiantes, casi imposibles de seguir. Su naturaleza no es del todo física, y es posible ver a través de ella, como si fuera un fantasma. Habla, sin embargo, con una elegante y profunda voz masculina.

El ser puede volverse invisible a voluntad durante 9 minutos gastando 3 PM. Su principal deleite es poseer el cuerpo de una criatura física, lo que puede conseguir invirtiendo 3 PM y derrotando a su víctima en una tirada enfrentada de Espíritu. Cuando esto sucede, el demonio se funde con el cuerpo de su presa. La posesión dura 9 minutos, y en su transcurso Rizz-Negerj es proclive a cometer todo tipo de actos abominables.

Si su anfitrión muere mientras el demonio se halla en su interior, Rizz-Negerj también perecerá, y del ano del cadáver emergerá, muerta ya, una gigantesca e imposible tenia de diez metros de largo.

CUE: - **ATR:** -4 **PM:** 9
MEN: 6 **FUE:** - **Mod. al daño:** -
ESP: 9 **TAM:** - **Al impacto:** 0

■ **Protección:** 0

■ **Habilidades:** Engañar 7, Percatarse 17, Perspicacia 11.

■ **Poderes:** Incorporéo. Posesión.

■ **Movimiento:** Levitar, rápido.



INTERVENCIÓN DIVINA N° 1

Fanzine digital gratuito sobre Tierras Quebradas

- ♦ **Reglas para la improvisación de sustancias.** Un sistema sencillo de compra de propiedades con economía de puntos para sacar el máximo partido a la habilidad Pociones.
- ♦ **Apuntes sobre combate.** Correcciones, aclaraciones y reglas nuevas que complementan el sistema de combate.
- ♦ **Los gigantes.** Descubre el extraño pueblo de los gigantes, seres de la Ley sin la capacidad de reír que habitan en los Montes Ardientes y se creen controlados por una misteriosa máquina.
- ♦ **Lacra Familiar.** Esta aventura corta pondrá a los aventureros ante una antigua maldición familiar y horribles seres que surgen de la tormenta, y del pasado.
- ♦ **Una Vieja Deuda.** Los aventureros han de recuperar una estatuilla fornk que, aunque vendida, nunca llegó a su dueño. Nunca una reclamación ha sido tan peligrosa.