

# INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital del juego de rol Tierras Quebradas  
Número 2 - Febrero de 2022

**TIERRAS  
QUEBRADAS**  
AVENTURAS ENTRE LA LEY Y EL CAOS

JIMBERT 22

## **INTERVENCIÓN DIVINA**

Fanzine digital gratuito de Tierras Quebradas  
Número 2 - Febrero de 2022

### **Autor**

Carlos Ferrer Peñaranda  
[www.carlosferrer-rol.com](http://www.carlosferrer-rol.com)

### **Ilustración de portada**

Daniel Jimbert

### **Ilustraciones interiores**

Daniel G. Amorao

### **Diseño y maquetación originales**

Irma Fernández Dueñas

### **Testeo de La importancia de los árboles**

Dérebond Yelmohendido, DonDepresor, Gathalimay y Pablo (Nasru),

### **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](http://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: Febrero de 2022*

## NUEVOS TERRITORIOS

Una de las funciones de este fanzine es arrojar más luz o añadir nuevos detalles a partes de la ambientación que había quedado solo esbozadas en el manual básico. Este es el caso de la ciudad mítica de Sanelorn, que en el diario de viajes de Fenir el Cauteloso quedó esbozada tan solo como una leyenda.

Son muchos los que buscan Sanelorn, jugadores y aventureros por igual, y en este número espero que su hambre de curiosidad quede saciada. Se describen las mecánicas que entran en juego para encontrar la ciudad y la urbe propiamente dicha, con su sociedad, lugares de interés y personalidades. Sanelorn puede ser incluida en cualquier campaña de muy diferentes maneras: los aventureros pueden buscarla y llegar a ella por sus propias motivaciones, para encontrar a una persona u objeto o incluso como enemigos de la Ciudad Eterna. Sanelorn también tiene suficiente miga como para dar lugar a aventuras que partan de ella o que tengan lugar tras sus murallas.

La aventura incluida en este número, La importancia de los árboles, tiene su origen en el módulo de descarga gratuita Significant Trees, escrito para Elric! por Lawrence Whitaker. El conflicto principal (la calzada) y varios personajes están inspirados en este trabajo. De La importancia de los árboles destacaría su estructura completamente abierta: se describe un conflicto, localizaciones, personajes y sus motivaciones. A partir de ahí, los aventureros van a tomar partido libremente y actuar para cumplir sus propios objetivos, que pueden ser distintos en cada grupo de juego.

Esto requiere un trabajo más creativo por parte del narrador, que tiene que ir adaptando la actuación de los personajes no jugadores a las acciones de los aventureros, pero creo que la experiencia lo merece. Además, este planteamiento hace la aventura muy adaptable a cualquier campaña en curso.

La importancia de los árboles es también una aventura cuya temática enlaza muy bien con la ambientación de las Tierras Quebradas. El progreso de la Ley choca contra la naturaleza que representan los Señores Elementales, hay que tomar decisiones desagradables y cada paso puede dar lugar a una tragedia. Espero que os guste.

## ÍNDICE

<b>Gaceta de las Tierras Quebradas: Sanelorn</b> .....	4
<b>Aventura: La importancia de los árboles</b> .....	9

La ciudad de Sánelorn es algo más que una leyenda, es una esperanza. La idea de que existe un lugar en el mundo en el que sentirse a salvo de los caprichos de los dioses invade los sueños de los mortales desde hace largo tiempo, quizás desde que los Caídos, en su ingenuidad, abrieron las puertas del mundo a la Ley y al Caos.

Se cuenta que la apodada como Ciudad Eterna se alza en algún lugar entre los montes Óseos y el Gran Desierto, y es en esta áspera tierra de nadie donde la buscan los desdichados que huyen de su destino. Algunos renuncian a su empresa al cabo de los años, otros desaparecen sin dejar rastro, quizás devorados por los buitres, quizás a salvo tras las murallas de Sánelorn.

Tal vez sea el momento de desvelar algunos de sus secretos.

## TEORÍAS SOBRE SÁNELORN

Nadie recuerda cuándo Sánelorn fue construida, y la forma de sus edificios más antiguos hace pensar que sus primeras piedras se pusieron hace miles de años. Algunos creen que sus pobladores originales huían de los dioses, como no podría ser de otra manera, y que por tanto la urbe se fundó mientras los Caídos dominaban el mundo. Otros opinan que ya existía en el ciclo anterior de la Tierra, basándose en edificios de extraña naturaleza como el Diente Negro.

Lo cierto es que otras ciudades como Sánelorn existen en otros planos de existencia bajo otros nombres, como si fueran proyecciones de la misma idea primigenia. La conocida estudiosa merendrak Ladan Madhuk, que ha dedicado su vida a los secretos del Multiverso, opina que Sánelorn y sus versiones interplanares son el resultado de un punto ciego en el centro del Millón de Mundos, un lugar completamente inaccesible para los dioses. De creer sus palabras, Madhuk consiguió llegar hasta allí en uno de sus trances y descubrió una ciudad abandonada, sin rastro de moradores y de aspecto fantasmal. La erudita no logró discernir si esa urbe era una idea original, construida por alguna civilización perdida en el albor del tiempo, y que se refleja en cada una de las esferas o, por el contrario, tan solo una proyección psíquica de todas las Sánelorn del Multiverso.

Otros intelectuales apuntan, sin embargo, que el origen de la ciudad no es ningún accidente geográfico en la estructura de la realidad, sino que radica en la voluntad del Equilibrio Cósmico, que habría creado este lugar para poder cumplir con sus fines en cada uno de los planos.

Sea como fuere, las murallas de Sánelorn no pueden ser traspasadas por los dioses, sea su naturaleza el

Caos, la Ley, los Elementos o cualquier otra. Ni mediante intervención divina, invocación o avatares pueden las deidades profanar la Ciudad Eterna. Las bendiciones divinas dejan de funcionar cuando el elegido cruza alguna de sus cuatro puertas, y lo mismo sucede con cualquier tipo de maldición o castigo que los señores de los Mundos Superiores sustenten con su poder.

En términos de juego, las puntuaciones de Lealtad quedan bloqueadas en Sánelorn y no pueden incrementarse, reducirse o aprovecharse de ninguna manera. Cuando alguien muere en la Ciudad Eterna, su alma viaja libre a los planos de ultratumba y no puede ser reclamada por ninguna deidad ni aunque hubiera sellado un pacto con ella.

## LA BÚSQUEDA

Buscan Sánelorn aquellos que, encadenados a pactos divinos en los que ya no creen, buscan alivio ante la esclavitud en vida y el sometimiento eterno tras la muerte. Otros tratan de alcanzar la Ciudad Eterna para librarse de algún tipo de maldición impuesta por una deidad a la que han ofendido o desobedecido. No es de extrañar por tanto que los dioses de la Ley y del Caos detesten Sánelorn y traten de destruirla, algo que ya se ha intentado, que se recuerde, en un par de ocasiones. Habría que añadir así a la lista de los que buscan la ciudad a los esbirros a los que se ha encomendado la misión de conquistarla o de infiltrarse en ella para sabotearla o espiar sus actividades.

Por último, no podemos olvidar a quienes buscan Sánelorn para obtener respuestas. Personas y artefactos de importancia han desaparecido en la búsqueda de la Ciudad Eterna, y tras sus murallas se hallan ocultos por tanto numerosos secretos.

Encontrar Sánelorn, sin embargo, no es tarea fácil, pues a su alrededor el espacio-tiempo se deforma, manteniendo alejados a quienes no están preparados para traspasar sus puertas. La ciudad no ocupa un lugar físico convencional, y solo los que sintonizan espiritualmente con ella son capaces de atisbarla. Cuando un aventurero emprende la búsqueda de Sánelorn, ha de desechar su Mentira actual (si no es procedente) y apuntar una nueva que tenga que ver con los principios del Equilibrio Cósmico, de modo que al perderla avance hacia ellos. He aquí algunos ejemplos:

- La convivencia de Ley y Caos es imposible
- El ser humano es inferior a los dioses
- La libertad no lleva a ningún sitio
- Es mejor arrodillarse ante el poder
- No puedo perdonar a mis enemigos

La segunda condición es que no haya más de 10 PL de diferencia entre la lealtad a la Ley y al Caos del personaje. La lealtad a los Antepasados y los Elementos en este caso es indiferente. Cuando se llegue a este equilibrio y se pierda la Mentira que alejaba al aventurero de los preceptos de la Balanza, entonces la Ciudad Eterna se encontrará a su alcance. Su silueta aparecerá en el horizonte tras varios días explorando la zona en la que se dice que se halla.

Este camino, el natural, no es la única forma de encontrar Sánelorn. Los dioses pueden vislumbrarla, y utilizar sus poderes para llevar a sus agentes ante a ella, o bien acompañarlos hasta allí cuando asumen una forma de carne y hueso en el mundo. Además, es conocido que algunos conjuros u objetos mágicos permiten a personas no preparadas llegar hasta la ciudad.

En la biblioteca de Sánelorn está bien documentado que, durante la Gran Guerra, una encarnación de Narij, al frente de un ejército del Imperio Escarlata y numerosos brujos y demonios, encontró y sitió Sánelorn. Las fuerzas del Caos, que podrían haber destruido ciudades cien veces mayores que aquella, fueron derrotadas cuando la primera noche un grupo de héroes sanelorienses venció a la deidad y esta prefirió disolver su avatar y retirarse. Al amanecer, el ejército escarlata se encontró rodeando un espacio vacío de tierra yerma.

## LOS SANELORIENSES

Sánelorn tiene una población de aproximadamente 25.000 habitantes dividida en dos tipos: los sanelorienses propiamente dichos y los llegados. Los primeros son todos aquellos que han nacido en la ciudad, la gran mayoría de sus ciudadanos, mientras que los llegados son los que han encontrado Sánelorn en algún punto de sus vidas y la han convertido en su hogar. Su número es de unos pocos centenares. Todos tienen los mismos derechos y obligaciones, pero son apreciados por motivos distintos. Los nativos de la ciudad conocen bien cada rincón, costumbre o misterio, pero son ingenuos o ignorantes acerca de las Tierras Quebradas, que conocen solo a través de los libros y de las palabras de los llegados. Estos son valiosos por transmitir información sobre el mundo exterior, compartir sus avances y venir con nuevas ideas que puedan contribuir a mejorar la vida de la comunidad. Al mismo tiempo, sin embargo, los llegados están siempre a prueba; se teme que pueda tratarse de espías o enemigos encubiertos de Sánelorn y no se les confían todos los secretos de la ciudad hasta que llevan varias décadas viviendo en ella o prueban su lealtad de forma decisiva.

Un tercer tipo de ciudadano son los llamados forasteros: gente que ha aparecido misteriosamente en Sánelorn, vestida de forma extraña y hablando un idioma desconocido. Todos ellos, cuando se habitúan a la ciudad, desvelan que son originarios de una urbe muy similar en concepto, aunque no en forma, y situada en otra realidad. Puesto que, en ocasiones, algunos sanelorenses desaparecen sin dejar rastro, cunde la opinión

de que la Ciudad Eterna permea con sus equivalentes en otros planos y que, por ello, se trata de un fenómeno natural y, en el fondo, beneficioso. Los forasteros, actualmente unas veinte personas, son tenidos en alta estima por sus conocimientos y se les considera miembros valiosos de la comunidad.

En Sánelorn se habla un tilés arcaico pero inteligible con numerosos préstamos del merení y del kunya. Son frecuentes los sanelorienses que emprenden el aprendizaje de otras lenguas para poder entender su literatura. La vestimenta típica de la ciudad se adecúa a su clima cálido y seco: ropas anchas de algodón de colores claros reminiscentes de la cultura vash, pantalones bombachos, chalecos y turbantes.

A veces parten desde Sánelorn expediciones comerciales a Nasher o Tres Valles para abastecer la ciudad de productos necesarios. Puede suceder entonces que, por sus vivencias en el exterior, estos sanelorienses no puedan encontrar el camino de vuelta y queden presos en las Tierras Quebradas. Otros, muy pocos, abandonan la Ciudad Eterna voluntariamente, creyendo seguir la llamada del Destino.

## VIVIR EN SÁNELORN

Desde siempre se considera que todos los ciudadanos de Sánelorn son iguales, independientemente de su sexo, edad o condición. En la práctica, sin embargo, se otorga un mayor estatus informal a aquellos capaces de ofrecer favores de mayor calado, bien por su disposición natural o por poseer mejores conocimientos o habilidades.

Puesto que, por el tamaño de la urbe, es imposible discutir todo entre todos, existe un Gobierno de tres personas elegidas cada lustro mediante el voto de todos los mayores de doce años. Estas a su vez eligen cada uno a tres funcionarios como ayudantes. Los tres gobernantes toman las decisiones por unanimidad y, durante las asambleas periódicas en el No-Templo, escuchan las opiniones de los vecinos y contestan a sus preguntas. El cometido más habitual del Gobierno es organizar los trabajos comunales, como el mantenimiento de calles, murallas y edificios públicos o el cultivo de los campos municipales.

No existe el dinero. La propiedad privada es difusa y suele reducirse a objetos o utensilios personales. Los ciudadanos de Sánelorn funcionan mediante un sistema de solidaridad en el que se le ofrece a todo el mundo lo que necesita. Cuando alguien precisa de algo, lo recibe de sus vecinos o le es asignado por un funcionario a partir de las reservas municipales. Las actitudes egoístas, parasitarias o los intentos de beneficiarse de posiciones de superioridad llevan al aislamiento social, por lo que todos suelen tratar, en la medida de sus posibilidades, de contribuir el bienestar de los demás.

Todos los sanelorienses saben leer y escribir, y han recibido una educación básica en la escuela. Al mismo tiempo, cada uno domina algún oficio especializado e

instruye en él a nuevos aprendices. Aunque la mayoría se contenta con esto, son muchos los casos de los que eligen profundizar en sus conocimientos y artes. Para ello pueden contar con algún tutor o aprovechar la educación más organizada que se imparte en la Universidad.

Los jóvenes de ambos sexos son entrenados en las artes de la guerra, especialmente en la defensa de las murallas, y cada cierto tiempo tienen lugar prácticas militares. Los niños en los que se descubre el don de la magia son tutelados por los hechiceros de Sanelorn. Actualmente dos decenas de magos moran en la Ciudad Eterna.

La vida en Sanelorn es alegre y enriquecedora. Sus habitantes disfrutan de comida abundante y variada, raramente enferman, cuentan con un nivel de vida material modesto pero suficiente y casi nunca se exponen a la sombra de la guerra, la miseria o los abusos del poder. Quien lo desea tiene tiempo para desarrollar aficiones y recrearse con actividades tan dispares como la jardinería, la lectura o el ejercicio físico. Todos aprenden de niños cómo se vive en el mundo exterior y se sienten afortunados de vivir aislados.

Sanelorn también tiene problemas, pero estos son los derivados de la convivencia: envidias, celos, peleas de borrachos, traiciones amorosas y pequeñas infracciones. El crimen tal y como se concibe en las Tierras Quebradas es un acontecimiento excepcional y Sanelorn no dispone por tanto de una guardia urbana. Cuando es necesario hacer justicia, esta queda en manos del Gobierno y sus funcionarios. La condena por delitos mayores, como la violación o el asesinato, suele ser el destierro, mientras que la pena de muerte se reserva solo a los enemigos de la ciudad.

## LUGARES DE INTERÉS

La ciudad de Sanelorn se halla contenida en unas murallas que forman un círculo perfecto y son atravesadas por cuatro puertas equidistantes. Cada una desemboca en un punto cardinal, dando lugar a un camino que rápidamente se difumina en el paisaje circundante. Fuera de la muralla no hay construcciones ni infraestructuras; los sanelorienses no suelen aventurarse allá, pues todo lo que necesitan lo encuentran en intramuros.

Desde las murallas o algún punto elevado, como la espira del No-Templo, es posible apreciar los montes Óseos al norte y el oeste, y el ondulado desierto al este y el sur. Sin embargo en no pocas ocasiones el horizonte se difumina y el observador vislumbra en él paisajes insólitos, como montes brumosos cubiertos de jungla, la línea azul del mar u onduladas colinas en las que se alzan extrañas estructuras de piedra. Los espejismos interplanares, como lo llaman los sanelorienses, apenas duran unos segundos, pero suele ser tema de conversación en plazas y tabernas.

El recinto urbano es enorme y podría dar cabida a mucha más población. Desde el centro de la ciudad a cada una de las puertas hay aproximadamente cinco

kilómetros. Solo una parte de esta superficie está urbanizada, de modo que en Sanelorn encontramos también bosques, pequeños lagos, campos y aldeas. El clima es el árido y caluroso propio de los montes Óseos, pero en una versión extrañamente benevolente; siempre llueve lo suficiente para mantener las cosechas y en los pozos nunca ha faltado el agua. No obstante, en ocasiones hay tormentas de arena procedentes del desierto o plagas de langostas.

## Las murallas

Las murallas de Sanelorn son algo más que una defensa; marcan el límite a partir del cual la ciudad deja de ser un refugio ante los dioses. Se trata de estructuras de quince metros de altura, edificadas mediante grandes piedras de sillería de color ocre y rematadas por elegantes almenas. Su robustez y anchura hace que parezca imposible echarlas abajo. Cada cincuenta metros la línea de la muralla es interrumpida por una torre defensiva de planta pentagonal provista de troneras y una azotea superior en la que los sanelorienses han instalado cañones de bronce de potencia y alcance similares a los del Patriarcado. Las puertas están protegidas por dos torres de este tipo unidas por un puente de piedra almenado.

Se accede a las murallas y a las torres desde dentro por numerosas escaleras, y abundan las entradas y pasajes secretos, ideales para realizar ataques por la espalda. Las armerías de Sanelorn se encuentran en estas torres, bien surtidas de cañones de mano, ballestas y lanzas largas. Es obligación de todos los ciudadanos turnarse para participar en la vigilancia de las murallas.

## La Ciudad Nueva

La mayor parte de la población se acumula en la llamada Ciudad Nueva, que se extiende por la parte occidental de la urbe. Consta de calles de tierra batida, y casas unifamiliares de ladrillo y madera, rodeadas de un huerto y recintos para los animales domésticos, a menudo gallinas, burros o cabras. Entre las casas o en las veredas crecen cedros, enebros y adelfas. El espaciado entre viviendas y sus huertos facilita la higiene y las calles suelen estar limpias.

A pesar de sus características comunes, en la Ciudad Nueva se conjugan todos los estilos arquitectónicos de las Tierras Quebradas, adaptados a las necesidades del clima local. A menudo las calles confluyen en plazas donde hay pozos, fuentes o lavaderos, casi siempre junto a bancos de piedra.

Los lugares comunes de la Ciudad Nueva son las escuelas, donde suele haber también una torre con un reloj de sol, y las tabernas, donde además de beber y comer, los parroquianos juegan a diferentes juegos de mesa y se ofrecen espectáculos de música y teatro. La Ciudad Nueva crece lentamente conforme lo hace su población. Los llegados suelen recibir su nuevo hogar aquí, ocupando alguna de las casas que ha quedado vacía o construyendo la suya propia.



## La Ciudad Vieja

La Sánelorn más antigua se encuentra en el centro y está formada por edificios altos, de entre dos y cuatro pisos, pegados entre sí y situados en un laberinto de calles adoquinadas, algunas verdaderamente estrechas, por lo que su aspecto es más urbano que el de la Ciudad Nueva. La mayor parte de las construcciones son del mismo tipo de piedra ocre que las murallas y sus estilos resultan difíciles de clasificar. Algunas casas recuerdan a las de Nasher, mientras que otras remiten a la arquitectura imanguke. Mientras que la mayor parte de los edificios parecen pensados como viviendas, otros muchos tienen probablemente un uso original diferente pero indescifrable a día de hoy.

Apenas unos miles de personas viven en la Ciudad Vieja, y la mayor parte de las viviendas están vacías. El entorno, aunque mantenido regularmente, transmite una sensación de ruina o decadencia. La Ciudad Vieja resulta intranquilizadora y extraña, y por ello pocas familias osan establecerse aquí. Abundan los fenómenos inexplicables y, al dormir, los vecinos son asaltados por sueños vívidos y a menudo desconcertantes. Caminar por sus calles es ilusorio y sorprendente; con frecuencia se perciben por el rabillo del ojo personas o casas que después, cuando uno fija la vista, resultan no estar allí. De pronto se escuchan sonidos de animales, máquinas o transeúntes que desaparecen al instante, o frente a uno se proyectan sombras de personajes o artefactos inexistentes. Al despertar por la mañana, no son pocos los que sienten que han amanecido en un lugar diferente hasta que, aterrados, se incorporan y el mundo parece volver en sí.

Los llamados fantasmas de la Ciudad Vieja no son el único inconveniente. También son aquí las

desapariciones más normales que en otros puntos de Sánelorn. Es por ello por lo que viven en este barrio solo los más excéntricos o audaces.

## El bosque Interior

En Sánelorn hay algunas arboledas y dehesas, pero un solo bosque propiamente dicho. El bosque Interior está compuesto principalmente de acacias y en él es posible cazar corzos y jabalíes. En su interior hay una laguna poco profunda pero amplia con algo de pesca.

El bosque Interior parece expandirse y deformarse cuando uno se interna en él, resultando mucho más extenso de lo que parece en los mapas. Nadie ha sido capaz de cartografiar su red de senderos, que parece cambiar constantemente, ni descubrir sus verdaderas dimensiones. Especies de animales exóticas, hermosas pero extrañas, aparecen de vez en cuando entre los árboles, pero siempre resultan inofensivas.

## El No-Templo

El edificio más grande de la Ciudad Vieja es el No-Templo, alzado sobre un pedestal de escalinatas de piedra y sostenido por monumentales y sobrias columnas exteriores. En su centro destaca la espira, la mayor torre de la ciudad y que permite otear todo su perímetro. El No-Templo es llamado así por dar la sensación de que se trata de un edificio religioso inacabado. Dispone de ornacinas, pero se hallan vacías. Hay altares y capillas sin ningún símbolo ni imagen, y pedestales a los que les faltan las estatuas. Su principal estancia es una enorme sala circular con gradas, aparentemente concebida para la celebración de ceremonias, pero sin ninguna representación.



I Jardines de la Serenidad

II Ciudad Vieja

III El No Templo

IV Ciudad Nueva

V Bosque Interior

VI Biblioteca y Universidad

VII El pozo del Adiós

VIII El Diente Negro

El Gobierno Saneloriano usa este edificio de sede, y la estancia principal acoge las asambleas. En los sótanos se guarda a buen recaudo el tesoro de Sánelorn, formado por todo lo que los llegados han donado a lo largo de los siglos y que cuenta en su haber con numerosos objetos arcanos, algunos de milenios de antigüedad y propósito desconocido.

## La biblioteca y la universidad

La única elevación en Sánelorn es la colina donde se alza la vieja biblioteca; un lugar antiquísimo en forma de cruz con grandes ventanales y que parece que fue construido ya en su época para contener y consultar libros. Hay aquí volúmenes traídos de fuera y otros escritos por sanelorienses a lo largo de los siglos. Muchos son casi ilegibles ya, su papel deteriorado por el tiempo, y otros se encuentran escritos en lenguas olvidadas. La cantidad de secretos y testimonios sobre la historia del mundo que se hallan aquí contenidos es increíble, y convierte a los estudiosos de la ciudad en quizás el colectivo de visión más preclara acerca del devenir de las Tierras Quebradas y otros territorios.

En torno a la biblioteca se construyó hace dos siglos la universidad de Sánelorn, donde se forma intelectualmente a todos aquellos que deseen profundizar en las artes y las ciencias.

## El Diente Negro

El edificio más misterioso de Sánelorn se levanta en mitad de un prado y está construido enteramente en acero, ahora completamente ennegrecido y deformado por el tiempo. Carece de ventanas y su interior, que se distribuye en cuatro plantas, está recubierto de viejas tuberías y cables metálicos, así como artefactos que parecen complejas máquinas fundidas y destruidas por una gran fuente de calor.

En su azotea asoman largas espinas y discos metálicas, como ramas imposibles. Solo existe una entrada y es por ello por lo que el Diente Negro se usa como prisión en las pocas ocasiones en las que es necesario.

## El jardín de la Serenidad

En el centro mismo de Sánelorn se extienden unos frondosos jardines recorridos por caminos de mármol y salpicado de quioscos, fuentes y plazuelas. La calma invade el jardín de la Serenidad, y solo se escucha el rumor del agua y el canto de las aves. Sanelorienses voluntarios de la Ciudad Vieja se encargan de mantenerlo siempre inmaculado.

Al jardín acuden los necesitados de calma y paz, así como aquellos impelidos a tomar importantes decisiones. Es conocido que quien medita en este lugar pierde la noción del tiempo y de pronto se da cuenta de que ha anochecido o amanecido, cuando para él solo han transcurrido minutos. Algunos aseguran que en sus trances han hablado con versiones alternativas de sí mismos, con las que han podido consultar las consecuencias de sus actos pasados y futuros.

## El pozo del adiós

Un pozo insondable, rodeado de un murete de ladrillo, se abre entre los cimientos de unos antiguos edificios. Los sanelorienses arrojan allí a sus muertos tras una ceremonia de despedida. En cuanto la oscuridad engulle el cadáver, la tristeza abandona a los allegados del difunto.

Las excepcionales ejecuciones tienen lugar en este pozo, lanzando vivo al condenado a su interior. Milagrosamente, cuando sus gritos dejan de oírse, los remordimientos abandonan el corazón de sus verdugos.

## PERSONALIDADES

◆ **Shaham.** Se trata del único merení vivo nacido en Sánelorn. Sus padres escaparon del Imperio Escarlata, huyendo de sus compromisos con el Caos. Con más de 80 años, Shaham es el hechicero más poderoso de Sánelorn y quizás de las **Tierras Quebradas**. Gruñón y excéntrico, no frecuenta la universidad e instruye él mismo a sus aprendices en su mansión de la Ciudad Vieja.

◆ **Zenda.** Merení de Merendrak, prima del actual rey Mirsa, Zenda renunció al Caos e hizo de la búsqueda del Equilibrio el motor de su vida. Zenda es una de las pocas personas fuera de la Ciudadela con conocimientos sobre los planes de Nourín para su gente y que, por tanto, puede predecir algunos de los pasos de los Señores Dragón. Asimismo, conoce los cantos fornk para el dominio y la monta de los dragones.

◆ **Kalila del Este.** Esta mujer vash de 60 años encontró un día Sánelorn cuando se hallaba perdida y desde entonces ha hecho de esta ciudad su hogar. Por su sabiduría y experiencia, es una de las gobernantes actuales y la que más veces ha repetido en este puesto. Nadie sabe que anhela cometer venganza contra un antiguo enemigo en el exterior y que solo su sentido de la responsabilidad la ha mantenido en Sánelorn hasta ahora.

◆ **Comenio.** Saneloriano nativo, nadie sería capaz de imaginar que el alquimista Comenio, profesor en la universidad, sea un traidor. Obsesionado con la vida eterna, aprovechó uno de sus viajes a Tres Valles en busca de componentes para contactar con las deidades de la Ley, que no se hicieron de rogar. Pactó con el Sabio la inmortalidad a cambio de poner a Sánelorn a los pies del Patriarca.

◆ **Thalark-Gaak.** Esta forastera de edad indefinida, piel azulada y cabellos blancos dice proceder de la Sánelorn de un plano llamado Zelan-Tar o Tierra Hueca. Desde su aparición, hace cinco años, Thalark-Gaak ha estado planeando el regreso a su mundo, en el que dejó a sus seres queridos. Nadie sabe qué le han revelado exactamente sus estudios en la biblioteca, pero todo indica que se prepara para viajar a las **Tierras Quebradas**



# LA IMPORTANCIA DE LOS ÁRBOLES

La visión que la Ley tiene de la naturaleza es la de un recurso a utilizar, un terreno sobre el que caminar hacia la perfección. Y ese es precisamente el origen del conflicto que ha puesto en tensión a la región de Amelis, en la provincia patriarcense de Comarcas. Una nueva calzada unirá a la depauperada Venatio con los fértiles campos de Verdavilla, pero para hacerlo será necesario deforestar el angosto paso de los Árboles y destruir las trece esculturas que allí se alzan, dedicadas a los hijos de Kamin. La noticia ha causado estupor, ya que los lugareños consideran sagradas estas representaciones y creen que son el origen de la abundancia de sus cosechas.

En La Importancia de los Árboles los aventureros se inmiscuirán en el pulso entre un grupo de campesinos sublevados y la Iglesia de la Ley, tomando partido a favor de unos u otros dependiendo de sus propias motivaciones. La aventura se plantea de forma abierta, con diferentes personajes y tramas que se despliegan a la vez, y existen muchas maneras de resolverla. Las situaciones que se crearán serán previsiblemente de interacción con personajes no jugadores, aunque pueden darse también escenas de acción o infiltración.

## HISTORIA PREVIA

Las estribaciones orientales de los Montes Ocre forman una serie de cadenas montañosas de menor tamaño, llamadas **montes Menores**, que se extienden hasta el mar y forman la frontera natural entre las provincias de Camporo, al norte, y Comarcas, al sur. Esto hace que las vías de comunicación más rápidas bordeen las montañas hasta llegar a las más accesibles colinas de la costa. Para entender el principio de esta historia, hay que sumar a este factor geográfico el hecho de que Comarcas, gobernada por el culto al Labrador, muere lentamente debido a las sequías, las plagas y el agotamiento de los campos. Al norte de las montañas, el valle de **Verdavilla** es, sin embargo, un lugar relativamente próspero. Gracias a sus suministros la ciudad comarquense de **Venatio** es capaz de sobrevivir.

Los viajes de Venatio a Verdavilla son largos y caros, y es por ello por lo que el culto al Sabio, a petición del prelado de Venatio, ha emprendido el proyecto de construir una calzada a través de los montes Menores que una ambos lugares. La nueva carretera debería, además, hacer prosperar la comarca de **Amelis**, que se sitúa al sur de las montañas y que ahora contaría con mejores comunicaciones tanto con el valle de Verdavilla como con Venatio. Todo esto tiene como objetivo aliviar la situación social de Comarcas, donde

la tensión es cada vez mayor entre los siervos y muchos temen que estallen revueltas campesinas.

El plan es aprovechar para ello el **paso de los Árboles**, que actualmente atraviesa un tortuoso sendero.

Y aquí es donde comienzan los problemas.

## EN DEFENSA DE LOS ÁRBOLES

El paso es una pequeña franja entre montañas llamada así por ser el lugar donde se alzan trece antiguas esculturas en forma de árbol que la tradición identifica con **Asidey**, la Dama de la Foresta, y sus doce hermanos. Según las creencias de los habitantes de Amelis, el paso es un lugar sagrado, y los árboles de piedra no son sino recipientes para estos espíritus elementales, hijos de Kamin, que con su presencia garantiza la fertilidad de la tierra.

Los amelienses, como todos los habitantes del Patriarcado, son firmes creyentes en los dogmas de la Ley, pero siguen conservando tradiciones paganas, entre ellas la veneración a **Asidey**. La comarca es relativamente verde y fértil en comparación con el resto de la moribunda provincia, y los campesinos creen que esto se debe a la protección de la Dama de la Foresta. Algunas de sus festividades consisten en ofrendas o celebraciones que tienen lugar en el paso.

Conforme avanzaban las obras de la carretera y el proyecto se hacía más claro, resultó evidente lo que sucedería en el paso de los Árboles. La calzada era ancha, de doble carril, y no podría serpentear entre las estatuas como el sendero actual. El plan contaba con destruir los trece árboles de piedra.

La noticia sacudió a los amelienses, pero agradó a su prelado, **Lope Entenza**, quien sentía en la veneración pagana a **Asidey** un rival al poder de la Iglesia en la comarca. No obstante, un factor imprevisto intervino en la situación.

## LA SACERDOTISA DE LAS MONTAÑAS

Los espíritus de **Asidey** y sus hermanos se retorcieron de furia y terror ante la inminencia de su muerte, pues los árboles de piedra son ciertamente el receptáculo de sus esencias. Una sacerdotisa de los Montes Ocre, **Izadi Arratia**, comenzó a tener extraños sueños. La Dama de la Foresta la llamaba para que salvara el paso

de los Árboles. Izadi era, de hecho, la última persona viva de las Tierras Quebradas que conocía el conjuro para invocarla.

La sacerdotisa se hizo acompañar de sus dos hermanos, **Aitor y Ambe**, y viajó hasta el Patriarcado. Una vez en la comarca de Amelis, estudió la situación y trazó un plan. Dado el descontento en Comarcas, estimó que la Iglesia no aplastaría un movimiento campesino pacífico y fue aldea por aldea conminando a sus habitantes a reunirse en el paso, acampar allí y no moverse hasta que la Iglesia desistiera de las obras. Su plan es que la calzada sea un proyecto cada vez más caro y descabellado, y que finalmente se opte por trazarla bordeando los montes Menores, aunque esto suponga un mayor coste y un día más de camino.

Sus palabras convencieron a los aldeanos, y muchos de ellos se trasladaron al paso de los Árboles y acamparon en torno al primer árbol de piedra, el dedicado al espíritu elemental Oreh. Tras unos primeros enfrentamientos verbales, la empresa dedicada a la construcción de la calzada prefirió retirarse y no dar lugar a un baño de sangre. Las obras se detuvieron a unos kilómetros del paso y su supervisor, **Reinaldo Laspra**, sacerdote del Comerciante, decidió vencer a los campesinos por agotamiento, bloqueándolos e impidiendo que les llegaran suministros.

Vista la situación y espoleada por sus sueños, Izadi aceleró la situación invocando a Asidey. Esta surgió de su árbol sagrado, hecha carne y espíritu y, una vez libre en el mundo, extendió su enfermedad, el llamado mal de la foresta, entre los trabajadores y responsables de las obras.

En el momento de comenzar esta aventura ha pasado un mes desde la llegada de Izadi y la comarca de Amelis es una olla a presión a punto de explotar. El prelado Lope desea lanzar sus tropas contra los campesinos amotinados y demostrar así su fuerza. Reinaldo, desesperado al ver cómo la empresa se precipita hacia el fracaso, ha contratado a unos mercenarios para que atemorizen a Izadi y los campesinos. Los esclavos de las obras y sus guardias, afectados por la plaga y la inactividad, se preparan para amotinarse. Y **Amancio**, un campesino libre, quiere utilizar la situación para iniciar una rebelión contra Lope.

## INVOLUCRANDO A LOS AVENTUREROS

La aventura consiste en una situación problemática a punto de estallar en la que los aventureros van a tener un papel decisivo. Pueden involucrarse y tomar partido desde distintos puntos de vista, por lo que el narrador puede incluir esta aventura en su campaña de muy diversas maneras. A continuación se presentan algunas.

- ◆ Uno o varios de los aventureros resultan infectados con el mal de la foresta. Aún no lo saben, pero Asidey,

por algún motivo, los ha elegido para que intervengan. La enfermedad es la manera que tiene de hacer que acudan al paso y se involucren en la historia. Tras los primeros síntomas, algún sanador o sabio podrá identificar el mal y contarles lo que sabe sobre él, lo que los conducirá de forma natural hacia el paso de los árboles. En el testeo de la aventura, los jugadores interpretaron a los personajes de la Princesa sin Reino, con Clemencia enferma del mal de la foresta.

- ◆ Si los aventureros trabajan para el Patriarcado o sería natural que lo hicieran por algún motivo, pueden ser llamados para solucionar la situación y trabajar en connivencia con Reinaldo. Deberían espiar y neutralizar a Izadi, y evitar que Lope perpetre una masacre y se inicie así una revuelta en Comarcas.

- ◆ En caso de que el grupo sea más afín a los señores elementales, Izadi podría haberles mandado una carta en busca de ayuda a ellos, a su patrón o a alguien cercano. En este caso, colaborarían con la sacerdotisa en contra tanto de Reinaldo y sus mercenarios como de Lope.

- ◆ Si los aventureros son enemigos del Patriarcado, por ejemplo, agentes de la Dama o de los merendrak, pueden haber sido enviados allí para espiar y provocar el caos, haciendo que todo termine de la peor manera posible.

## LA COMARCA DE AMELIS

Bien sea por la tutela de los árboles sagrados, bien por encontrarse al pie de unas montañas, la comarca de Amelis es más fértil y lluviosa que otras zonas de Comarcas, y sus campesinos no padecen tantas privaciones como los del resto de la provincia. Son comunes los bosquecillos, numerosos arroyos nacen en los montes Menores e irrigan los campos, y los labriegos se permiten cultivar frutas y verduras, y criar más cabezas de ganado. Aun así, su prosperidad es muy inferior a la del valle de Verdavilla, al otro lado del paso de los Árboles y las principales plantaciones son de secano: trigo, cebada, mijo, olivos y almendros.

La capital es **Ciudad Amelis**, con más de mil habitantes, y el resto de la población se reparte entre tres aldeas: **Santos, Dodeas y Trenión**, cada una con entre cien y doscientos habitantes. Otros lugareños viven en granjas independientes cercanas a las montañas y abastecidas por algún riachuelo. La arquitectura local se caracteriza por casas de adobe pintadas de blanco y tejados de madera o de paja. Estamos en verano y los campesinos visten bien chalecos y pantalones cortos de lino sujetos con fajas, o bien túnicas hasta la rodilla de mangas cortas. Las mujeres suelen llevar pañuelos en la cabeza, camisas de lino y faldas hasta la pantorrilla. El calzado típico son las alpargatas.



## CIUDAD AMELIS

A pesar de su nombre, Amelis es tan solo un pueblo grande rodeado por una empalizada en muy mal estado. En su plaza las casas siguen los cánones arquitectónicos del Artista, con sus formas cuadradas y regulares, pero el resto de la población es desordenado y modesto como las aldeas de la zona. En su centro se levanta un gran templo al Labrador recién construido; las obras concluyeron hace tan solo diez años. En su patio interior se alza una estatua de bronce del dios, con una hoz y una tinaja. Lope se encarga que siempre esté rodeada de viandas frescas, símbolo de su poder. Es aquí donde dos veces al año los campesinos vienen a depositar su diezmo y donde se realizan las ceremonias públicas.

Lope Entenza y otros tres sacerdotes residen en el templo, que es vigilado día y noche por al menos cinco milicianos que se van turnando. Cerca del edificio se halla una ruinoso torre fortificada de los tiempos de la Gran Guerra que es donde residen los Laertes, la familia de campeones vinculada al templo. **Druso Laertes** es el capitán de la milicia del templo y se encuentra a las órdenes directas de Lope. En total en la ciudad hay 20 hombres armados sin contar a Druso y sus dos hijos. Puedes utilizar las estadísticas de Campeón de la Ley, en la página 332 del manual básico para representar a Druso.

## LAS ALDEAS

Santos, Dodeas y Trenión son pequeñas poblaciones de casitas de adobe de apenas dos centenares de habitantes. Cada una tiene un horno comunal, silos y un molino, pero no disponen de nada más: ni posada, ni guarnición. En el centro de cada aldea se alza una estatua de bronce del Labrador, hecha erigir recientemente por Lope utilizando para ello los recursos del pueblo.

Actualmente en Dodeas y Trenión solo quedan los ancianos, los niños y algunos individuos aislados que no han querido sumarse al movimiento iniciado por Izadi. Esto supone un grave problema, ya que estamos a finales de verano y la cosecha de trigo está por recoger. También hay otros muchos trabajos de mantenimiento y de cría de ganado que no se están realizando.

En Santos, Izadi no tuvo tanto éxito y apenas un puñado de sus lugareños se han trasladado al paso de los Árboles. Sin embargo, sus habitantes apoyan al campamento suministrando comida de forma clandestina. Cada noche, algunos de los amotinados procedentes de Santos vuelven a sus casas y recogen víveres proporcionados por sus vecinos.

En los caminos entre aldeas, o en los que se adentran en los campos, son habituales las capillas dedicadas al Labrador: pequeñas casetas de adobe que albergan una antigua y tosca estatua de madera del Labrador. Es costumbre pararse a orar al pasar junto a una o dejar en ellas pequeñas ofrendas.

## EL MAL DE LA FORESTA

Se conoce como mal de la foresta a una extraña enfermedad imposible de curar por medios naturales. Comienza con el surgimiento de manchas verdosas en la piel, que con el paso del tiempo se van tornando más grandes y oscuras. Excepto ocasionales picores, el enfermo no nota fiebre ni ningún otro síntoma. Sin embargo, en un periodo de tiempo que puede ir de dos semanas a un mes, cuando las manchas son casi negras y se extienden por más de la mitad de la piel, el sujeto comienza a sufrir fuertes dolores de vientre y el escozor se vuelve más intenso. Aproximadamente un día después empieza a regurgitar a golpes un extraño líquido verde. Morirá unas horas después de iniciados los vómitos. Allá donde haya caído la sustancia, y siempre que sea tierra fértil, crecerán rápidamente hierbas y brotes de árboles.

Desde muy antiguo se sabe que el origen del mal de la foresta es la temible Asidey, la Dama de la Foresta, una de las hijas de Kamin, que trae la muerte y la curación al mismo tiempo. Los enfermos viajan hasta el paso de los Árboles para postrarse ante la estatua de piedra sagrada de Asidey y suplican clemencia. Según cuenta la tradición, Asidey cura la enfermedad siempre y cuando se le haga una promesa. Se dice que la elemental da a conocer sus deseos mediante sueños o apariciones.

Es por este motivo que el paso es uno de los lugares de peregrinaje que hay en las Tierras Quebradas en torno al culto a Kamin, a pesar de que desde el advenimiento del Patriarcado haya decrecido en importancia. En años normales apenas tres o cuatro peregrinos acuden a pedir misericordia al árbol de Asidey.

Los estudiosos interesados en Kamin y en los espíritus vinculados a ella creen que Asidey representa la capacidad del bosque de envenenar y sanar. Las bayas y hongos venenosos y, al mismo tiempo, los remedios y hierbas curativas. El mal de la foresta sería así fruto del deseo de Asidey de hacer el mal y el bien al mismo tiempo, de sentirse poderosa envenenando y curando. Los que sienten menos afinidad religiosa con el culto a la Tierra consideran que este es el modo de operar de la Dama de la Foresta para tener influencia el mundo. Atrae hacia sí a quienes desea manipular y les arranca promesas, convirtiéndoles en agentes puntuales para llevar a cabo sus planes.

## EL PASO DE LOS ÁRBOLES

El paso de los Árboles es realmente un desfiladero de seis kilómetros de longitud que históricamente ha permitido la comunicación entre los dos lados de los montes Menores. En su lado más angosto tiene unos diez metros de anchura y, en los más amplios, unos veinte metros. El desfiladero es boscoso, y un sendero irregular, que permite el paso de una carreta con dificultad, serpentea entre los pinos hasta llegar al otro lado. Mientras que a pie o a caballo cruzar el paso solo significa un paseo, en carro es todo un problema y los accidentes y atascos son frecuentes, especialmente cuando dos vehículos se cruzan desde direcciones opuestas.

Los trece árboles sagrados se distribuyen cada 300 o 400 metros aproximadamente y consisten en estatuas de piedra de cuatro metros de altura que representan árboles de una especie indefinida y sin hojas. Son obras más bien simbolistas, llenas de florituras y detalles barrocos, y no intentan imitar la naturaleza, sino expresar de forma hermosa el concepto de árbol. Cada una tiene en su tronco, esculpido, un rostro humano, que a veces es de hombre y a veces de mujer. En teoría representan al espíritu elemental que lo habita. Cualquier familiarizado con el arte ocrense o que disponga de la habilidad Bellas Artes será consciente de que han sido elaboradas por este pueblo, posiblemente cuando estas montañas formaban parte de su territorio.

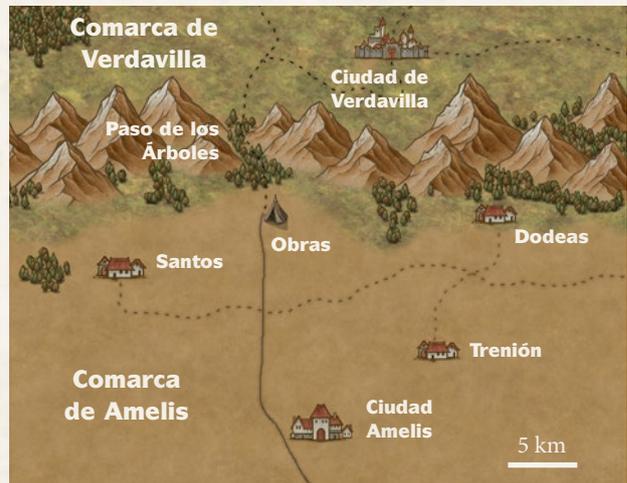
El árbol de Asidey se halla en el centro del paso y es más alto que los demás. Desde su invocación, donde debería estar su rostro hay un óvalo vacío. A su alrededor se entiende un pequeño claro, que es donde acampan los peregrinos o se realizan las ceremonias de veneración que le rinden los aldeanos. A pocos metros de la estatua hay un viejo altar de piedra para depositar las ofrendas.

Encontrarse por primera vez con uno de los árboles sagrados ocasiona la ganancia de 1 PL de los Elementos. Recorrer el paso deteniéndose frente a cada escultura concede 3 PL.

Desde el punto de vista legal, el Paso no es territorio ni de Comarcas ni de Camporo, por lo que, en principio, las tropas de Lope no tendrían cobertura legal para actuar aquí.

## EL CAMPAMENTO CAMPESINO

Los campesinos alzados por Izadi han establecido su campamento en torno al primer árbol del paso, dedicado a Oreh, talando algunos de los pinos para dejar más espacio. Las tiendas de campaña, fogatas y zonas de reunión se reparten a lo largo de más de cincuenta metros, aprovechando los espacios entre árboles o utilizándolos como soporte. Para llegar aquí habría que recorrer unos 200 metros de sendero a través del bosque de pinos que rodea la entrada al desfiladero.



Los campesinos reunidos son alrededor de 150 hombres y mujeres adultos y algunos niños. Muchos van armados de forma rudimentaria, con hoces, horcas y garrotes.

Aunque al principio su moral era alta, después de varias semanas comiendo mal, separados de sus seres queridos y abocados a una empresa que puede acabar en desastre, muchos están desmoralizados. En cualquier caso, el influjo de Izadi sobre ellos todavía es fuerte y sigue siendo la líder indiscutible.

La sacerdotisa vive con sus hermanos en una tienda especialmente grande y cómoda plantada junto al árbol de Oreh. Por la noche, Aitor y Ambe se turnan para vigilarla. El campamento bloquea el sendero y resulta imposible atravesarlo sin el permiso de los sublevados. Campesinos armados montan guardia tanto de día como de noche. Sería muy difícil colarse y atravesarlo durante el día para llegar al otro lado y acceder al árbol de Asidey o al camino a Verdavilla sin ser visto, pero por la noche no es tarea imposible.

También sería posible sortear el paso a través de las montañas, lo que resulta costoso y entraña cierto peligro (**Trepar** a dificultad 20 para ascender o descender).

## LA CALZADA

La calzada para unir Verdavilla y Venatio es un típico proyecto del Patriarcado: muy avanzado tecnológicamente pero poco eficaz para conseguir lo que pretende. El verdadero origen de la pobreza de Comarcas es de hecho la sobreexplotación de la tierra, y no la ausencia de vías de comunicación con las provincias del norte. Sí que es cierto, no obstante, que las gentes de Amelis se beneficiarían de unas comunicaciones más rápidas y un mayor tráfico de viajeros.

La calzada parte actualmente de Venatio, atraviesa veinte kilómetros de terreno llano, pasa junto a Ciudad Amelis y continúa hacia el norte hasta detenerse a unos tres kilómetros del paso. Está hecha con losas de piedra blanca sobre una base de gravilla, acondicionando el terreno previamente, lo que hace que la construcción sea más trabajosa pero el firme resulte más estable a las deformaciones del terreno y dure más

tiempo. Cualquier interesado en estos temas puede darse cuenta al verla de que es una excelente obra de ingeniería. La carretera es de doble carril, de modo que los carros podrán cruzarse sin tener que detenerse o aminorar su velocidad, y cuenta con surcos para las ruedas. Su anchura es de siete metros.

Al final de la calzada se extiende un pequeño trecho con gravilla y varios montones de piedras cortadas y preparadas para ir siendo colocadas, pero los socavones y las plantas que han comenzado a crecer en el lugar indican que hace tiempo que no se trabaja aquí. A unos cien metros se halla el campamento de la empresa de obras. Siempre hay aquí de guardia dos soldados patriarcenses que impiden que nadie siga avanzando por el camino. Se trata de una orden de Reinaldo, que teme que los rebeldes reciban víveres y pertrechos donados o vendidos por los viajeros.

## EL CAMPAMENTO OBRERO

El campamento base se va movimiento conforme avanza la calzada, de modo que lleva en el mismo lugar un mes. Está formado por tres sectores. El más grande es el de los esclavos, que duermen en grandes tiendas rectangulares llenas de parches. Aquí también se guardan las herramientas, se amontonan los materiales de construcción y permanecen atadas las mulas. En el campamento hay 30 esclavos, la mayor parte de ellos, hombres. Las mujeres y los enfermos no trabajaban en la calzada y su cometido era ocuparse de la cocina y el mantenimiento del campamento. Ahora todos se encuentran ociosos. Se les pone grilletes en las manos cuando no pueden ser vigilados y se les ata en ristras para trasladarlos, pero estas precauciones son cada vez menos utilizadas.

El segundo sector es el de los soldados. Los esclavos son custodiados por diez militares del ejército del Patriarcado comandados por el sargento Cayo. Los militares duermen en tiendas de campaña de dos plazas y se van turnando para vigilar a los esclavos y montar guardia en el campamento. En la zona de los soldados se encuentran también los cinco caballos de los que dispone la empresa.

Por último, en el centro se encuentran las grandes y hermosas tiendas de Reinaldo y el ingeniero Graciano, así como la tienda de reuniones y las de los escoltas de Reinaldo. Los líderes de la empresa tienen en sus dependencias todo tipo de lujos y comodidades: bañera, divanes, mesas, cojines, agua fresca, fruta, etc. En la tienda de reuniones hay una mesa con un mapa detallado de la zona alrededor del cual Reinaldo y Graciano organizan las obras y el trazado de la calzada. Graciano en su tienda tiene una mesa de estudio con más planos y diferentes alternativas.

Los escoltas de Reinaldo, tres guerreros del culto al Comerciante, nunca se separan de su líder y se turnan por la noche para vigilar este sector del campamento. Para sus desplazamientos, el sacerdote utiliza un palanquín que se cargan a los hombros los cuatro

esclavos más fuertes. Para las estadísticas de los esclavos puedes echar mano del PNJ pregenerado Esclavo de Trabajo, en la página 333 del manual básico, y para los hombres de armas que los guardan, de Soldado de las Tierras Quebradas, en la página 335.

## EL VALLE DE VERDAVILLA

Al otro lado de los montes Menores se extiende el amplio valle de Verdavilla, encajado entre esta cordillera y las colinas Herrumbrosas. El lugar disfruta de un microclima agradable, con precipitaciones más frecuentes que en las comarcas vecinas, y se halla además regado por varios arroyos que alimentan dos lagos. Dispone así de pastos para criar ganado vacuno y una agricultura de regadío en torno a las aldeas y, sobre todo, alrededor de la urbe de Verdavilla, que cuenta con un sistema de acequias.

La ciudad de Verdavilla es una población de más de tres mil habitantes, rodeada de una muralla de piedra y en cuyo centro, situado en lo alto de una colina, se alza un castillo de gran tamaño. Antaño propiedad de la familia noble local, ahora el edificio acoge a la orden de los Puños Dorados, una secta de sacerdotes-guerreros del culto al Juez. El prior es Justino el Grande, conocido por su severidad, y bajo su mandato se encuentran tanto los monjes de los Puños Dorados como los sacerdotes del Juez de Verdavilla y sus aldeas. No hay campeones de la Ley en este lugar.

Si bien la comarca es próspera y de recursos abundantes, sus campesinos viven atemorizados bajo una vigilancia draconiana. Un castigo habitual para ofensas menores es el poste de la vergüenza, consistente en atar al reo a una larga estaca clavada al borde de un camino, completamente desnudo y expuesto a la intemperie durante varios días. Otros, como es habitual en Camporo, son reducidos a la esclavitud al no poder pagar las multas, y en los extramuros de Verdavilla no para de crecer el barrio-prisión de los trabajadores forzosos. Estos viven vigilados y en condiciones miserables, cultivando los campos de la orden.

Los árboles de piedra no reciben veneración en Verdavilla, puesto que la orden de los Puños Dorados ha sido muy eficaz a lo largo de varias generaciones a la hora de reprimir esta costumbre pagana. Los verdavillenses tienen sin embargo la costumbre de saludar a cada uno de los hijos de Kamin cuando atraviesan el paso, un gesto que creen que les trae buena suerte.

El proyecto de calzada es esperado con expectación por los mercaderes y artesanos de Verdavilla, pero genera indiferencia entre el campesinado. El prior Justino es un firme partidario de la carretera, no tanto por la prosperidad que pueda traer, sino porque está convencido de que aumentará la importancia política del valle y, con ello, su poder.

Para llegar a Verdavilla desde Amelis sin atravesar el paso de los Árboles hacen falta dos días a caballo: uno hacia la costa y luego de nuevo otra jornada hacia el oeste, después de cruzar las colinas.

## LAS PIEZAS DEL JUEGO

**E**n esta historia hay diferentes facciones o personajes, cada una con sus propios objetivos. La aventura no consiste en una sucesión ordenada de escenas, sino que se va a ir creando a medida que los aventureros interaccionen con unos y otros, reciban información y tomen decisiones. Muchos personajes no jugadores irán actuando, avanzando en sus maquinaciones, aunque no se hallen en escena. La labor del narrador es ir orquestando las acciones de unos y otros para que los jugadores se encuentren todo el tiempo con situaciones interesantes y la trama se vaya enredando cada vez más.

Hay personajes más malévolos y otros más entrañables, pero esta no es una historia de buenos y malos, sino de personas con objetivos distintos. El narrador hará bien en confrontar las creencias de los aventureros con los puntos de vista de sus adversarios. Debería haber momentos en los que los personajes jugadores se pregunten si lo que están haciendo es correcto. A continuación, se describe cuáles son las motivaciones de cada pieza del juego y qué es lo que piensan hacer para conseguirlas.

### TABLA DE ENCUENTROS EN AMELIS

Cuando los aventureros se desplacen por Amelis puedes hacerlo más interesante haciendo que se encuentren con alguno de los personajes de la historia.

#### 1D20 Encuentro

- 1-2 Un grupo de 1d6 milicianos del Labrador a caballo.
- 3-5 Los chacales de Vindus.
- 6-7 Un grupo de campesinos fieles a Lope.
- 8-10 Un grupo de campesinos simpatizantes de Izadi.
- 11-12 Reinaldo en palanquín con su escolta.
- 13 Graciano a caballo.
- 14 Lope en carroza con una escolta de cuatro jinetes.
- 15-16 Quinto el buhonero.
- 17-18 Peregrinos enfermos que se dirigen al Paso.
- 19-20 Tres campesinos fieles a Izadi en busca de víveres.

## ASIDEY

Asidey se halla vinculada al árbol de piedra que le sirve de receptáculo. Si este resultara destruido, su esencia se diluiría con la de la Tierra y volvería al seno de Kamin. Si fuera trasladado sucedería lo mismo. Su propósito es por tanto sobrevivir, evitar que su ancla en el mundo sea destruida y, en la medida de lo posible, evitar que suceda lo mismo con sus hermanos.

Para ello, ahora que ha sido invocada por Izadi, ha llevado el mal de la foresta a todos aquellos que ha podido de entre los que amenazan su bosque. No ha podido afectar ni a Raimundo ni a Lope, pues la Ley los ha protegido de alguna manera, pero sí al resto. Además, siguiendo con su costumbre, Asidey puede lanzar su mal sobre gente a la que quiera forzar a implicarse, haciendo que acudan a la zona con la esperanza de salvarse. Los aventureros pueden encontrarse entre ellos.

Si la motivación no ha sido el mal de la foresta, durante la partida puede suceder que Asidey infecte a uno o varios de los aventureros y después los visite en sueños para reclamar su intervención. En la escena onírica, Asidey aparecerá en un trono de enredaderas frente a su árbol, y se mostrará seductora y soberbia a la vez, llegando a la cólera si el sujeto se muestra díscolo. Es muy posible que en el sueño haga entrega al aventurero de un puñal, el símbolo del asesinato. Si el soñador no lo sabe ya, con una tirada de Interpretar Sueños a dificultad 15 deducirá que en efecto se trata de Asidey, que esta ciertamente espera que mate por ella, y que el árbol de piedra es la sede de su poder. Sin él, la Dama de la Foresta desaparecería.

Asidey no ha infectado a Izadi, puesto que no lo necesita, y descargará su ira sobre cualquiera que acabe con la vida de la sacerdotisa, haciendo que enferme inmediatamente. Actuará de la misma manera para salvar o vengar a sus hermanos. Estos, por cierto, no cuentan con el poder suficiente para materializarse. Para ello deberían ser invocados, y la forma de hacerlo se ha perdido, si es que existió alguna vez.

Si el peligro sobre los árboles amaina de forma definitiva, al menos en apariencia, Asidey regresará de nuevo a su árbol sagrado y sanará el mal de la foresta en aquellos que le hayan ayudado, dejando morir al resto. Si su árbol es destruido, el poder que Asidey tiene en el mundo se extinguirá, y con ello la enfermedad que provoca. Sin embargo, la fertilidad de Amelis no desaparecerá con ella, ya que se trata de un don de Kamin, no de sus hijos.

Asidey se mueve sobre la Tierra de forma inmaterial, habitando la vegetación en diversos lugares a la vez, como una presencia invisible, por lo que es muy posible que pront se percate de la presencia de los aventureros y sus intenciones. La deidad solo se materializará si es totalmente necesario, por ejemplo, para evitar que su árbol sea derribado. El miedo a la muerte le hace ser precavida a la hora de hacerse carne, a pesar de que, gracias a sus poderes, puede ser un adversario temible.

## IZADI

La sacerdotisa ocrense se considera investida en una misión sagrada. Desde su entrada en el culto ha estudiado los viejos tratados sobre Asidey y sus doce hermanos y, a lo largo de su vida, ha visitado el paso de los Árboles en varias ocasiones. No desistirá en proteger las viejas esculturas y, si es necesario, dará su vida (y la de sus dos hermanos) por ello. Y todo a pesar de que es consciente (la única, de hecho) de que el agua y la fertilidad de la comarca no provienen de Asidey y sus hermanos. La creencia de los campesinos le conviene y trata de alimentarla siempre que se dirige a ellos en uno de sus discursos.

Su ambición, si su estrategia sale bien y el Paso es salvado, consiste en convertirse en elegida de Asidey y organizar su culto, de modo que su veneración dé lugar a algo más profundo, capaz de resquebrajar la fe en los Señores Blancos. Sabe que es muy arriesgado, ya que el Patriarcado no tolerará nunca un foco de rivalidad religiosa dentro de su territorio, pero confía en ganarse tanto respecto en Amelis como para que nadie tome contra ella ningún tipo de represalia. Sabe que de momento no se ha utilizado la fuerza por temor a que los campesinos se alcen y esto ocasione una reacción en cadena en Comarcas, de modo que espera que esta situación se prolongue y nadie la considere realmente peligrosa: tan solo una especie de protectora del paso de los Árboles.

Izadi es consciente de que para que esta estrategia funcione, y en general para que salga todo bien, debe mantener ocultos sus dones para la hechicería. Si exhibiera su magia, los campesinos desconfiarían de ella, al tomarse en el Patriarcado este fenómeno como una manifestación del Caos, y estaría dando a la Iglesia de la Ley la excusa perfecta para intervenir a la fuerza.

Si las cosas se tuercen y todo amenaza con fracasar, Izadi tomará la decisión de asesinar a Reinaldo y

desbaratar así la empresa de construcción. Cree que esto le permitiría ganar algo de tiempo. Dependiendo de las circunstancias, podría tratarse de Lope en lugar de Reinaldo, o quizás de los dos a la vez. Para ello se servirá de sus hermanos, algunos de los campesinos más fieles, y posiblemente de Amancio. Quizás también de los aventureros, si cree que puede confiar en ellos y están de su lado.

Si esto sucediera, en cuanto se conociera la noticia en las instancias oficiales, se ordenaría una doble intervención militar desde Venatio y desde Verdavilla.

## AMANCIO ORDIZ

Amancio es un campesino libre, propietario de una pequeña hacienda, y que no ha dudado en unirse a Izadi en la protección de los árboles sagrados. En parte lo ha hecho por convencimiento, pero sobre todo por sus intereses personales. Amancio Ordiz está convencido de que Lope Entenza, el prelado de Amelis, es una lacra y debe ser combatido hasta que caiga y el culto al Labrador nombre a alguien más adecuado.

Para Lope, la prosperidad de los Ordiz siempre ha sido una ofensa, ya que es capaz de producir más y de forma más eficiente que él. La manera en la que Lope y sus sacerdotes, siguiendo las enseñanzas del Labrador, organiza la explotación de sus tierras, da lugar a la larga a diversos problemas, que quedan aún más en evidencia en contraste con lo que hacen los campesinos libres, en especial Amancio. Las rencillas y sabotajes mutuos se remontan prácticamente al momento en el que Lope ascendió al puesto de prelado.

El último golpe ha hecho tomar a Amancio esta peligrosa decisión. Lope ordenó desviar el arroyo que abastecía de agua los campos de los Ordiz para irrigar los de la aldea de Dodeas. Amancio y su familia están convencidos de que, si Lope sigue en el cargo, acabarán



en la pobreza, y que no queda más remedio que luchar.

Desde que se montó el campamento en el paso, Amancio y sus tres hijos han tratado de reclutar adeptos. Su intención es canalizar la rebelión para dar pie a una revuelta que deponga a Lope. Los campesinos acampados marcharían, según su plan, hacia el campamento de obras para desmantelarlo y, envalentonado por la victoria, se dirigiría después hacia la cercana Ciudad Amelis. Amancio confía en convencer a Izadi para dar este paso, sembrando en ella el odio hacia Lope y presentándolo como el mayor inconveniente para que la calzada cambie de trazado. Tanto ante ella como frente a los campesinos más indecisos, suele recordar la presencia de estos misteriosos malhechores y su convencimiento de que los envía el prelado.

De momento Izadi necesita a Amancio, ya que todas las noches manda a dos de sus hijos a su granja para recoger vituallas. El poco dinero que tienen los alzados viene además de sus arcas. Respaldan a Amancio Ordiz sus cinco peones, que también están en el campamento y diez de los campesinos más fanatizados. Si los aventureros se unen al campamento, intentará ganárselos para su causa.

## LOS CAMPESINOS

Los principales afectados, y los que más tienen que perder, son los campesinos que pueblan la comarca de Amelis. La mayor parte de ellos son siervos del templo del Labrador y por tanto Lope Entenza es su señor feudal. Unos 150 se han unido al campamento de Izadi, lo que parece una minoría, pero incluye a la mayor parte de los adultos sanos. Además, de los que han permanecido en sus granjas y aldeas, la mayoría apoya de corazón la protesta y estaría dispuesta a proporcionar comida o utensilios si no arriesga demasiado.

Aunque devotos de la Ley, los amelienses creen firmemente que los árboles sagrados traen agua y buenas cosechas, y que por tanto hay que realizar los ritos y ceremonias tradicionales. No ven contradicción entre estas costumbres paganas, realmente restos del antiguo culto a Kamin, y los preceptos del Orden.

Sin embargo, el miedo a que los pozos se sequen y la tierra quede yerma es hipotético, mientras que la amenaza de ser torturado y ejecutado por los hombres de Lope es totalmente real. El prelado ha demostrado sobradamente ser celoso de su poder, déspota y desproporcionado. La mayor parte de los campesinos lo aborrecen, aunque no lo demostrarán frente a extraños, y tienen miedo de lo que hará para vengarse. Esta es curiosamente una de las bazas de Amancio. Si Lope es depuesto, no habrá represalias contra los que han participado en el campamento.

No obstante, la realidad es más complicada. Tras un mes de espera, la moral ha decaído. Son muchos los que añoran a sus familias o temen por sus animales o huertos, que han quedado abandonados. Se ha vuelto normal que algunos se escabullan para volver a su aldea unos días y luego regresen al campamento, o

manden a alguien en su lugar. La comida escasea en el paso de los Árboles y la incertidumbre sobre lo que va a pasar va limando las esperanzas. En cualquier momento podrían aparecer los milicianos del Labrador y las tropas del Patriarcado para poner fin al campamento de forma violenta.

Por otro lado, estamos a finales de verano y la cosecha de trigo, la más importante, está por recoger. Esto es un problema para Lope, que se quedará sin su diezmo, pero también para los mismos campesinos. Si no vuelven pronto a sus campos, tendrán que pasar un año sin pan, ya que apenas tienen recursos para proveerse de otros lugares.

De esta forma, la mitad de los amotinados preferiría volver a casa, pero estos temen ser considerados traidores por los demás. La otra mitad cree que, si los árboles son destruidos, la tierra se secará, por lo que bien vale la pena arriesgar la vida por la causa. Todo lo que vaya sucediendo, y los argumentos expuestos ante ellos por unos y otros, pueden fácilmente mover el clima de opinión hacia un lado o hacia otro.

De los presentes, unos 50 tienen el valor y la moral necesaria para enfrentarse en combate contra quien consideren una amenaza para el paso. Todos respetan a Izadi, aunque son bastantes los que la ven demasiado fanática. Si la sacerdotisa fuera acusada de brujería y varios testigos aseguraran que, en efecto, domina las artes mágicas, perdería dos terceras partes de su apoyo. La magia provoca escalofríos en las gentes simples y es asociada con el Caos.

## REINALDO LASPRA

Reinaldo se encuentra en una situación muy incómoda. Las obras llevan paradas un mes, y esto no solo significa un gasto más para la empresa, sino también un golpe para su reputación en el seno del culto al Comerciante. Cada noche al acostarse lo atormentan las risas de sus competidores al puesto de prelado, y cómo hacen chascarrillos sobre su incapacidad para apartar a unos simples campesinos del trazado de la calzada.

El sacerdote no es una persona sanguinaria y no se sentiría cómodo ordenando un ataque contra los alzados pero, aunque quisiera, tampoco podría hacerlo, ya que tiene la orden, llegada directamente desde el gran templo del Comerciante en Vados, de no hacer nada que pudiera dar pie a una revuelta campesina en Comarcas. La provincia es paja seca y solamente hace falta una chispa para prenderla.

En este sentido se ha tenido que enfrentar varias veces al prelado Lope para impedirle intervenir y masacrar a su gente. Ante la tozudez del sacerdote del Labrador, Reinaldo ha tenido que recordarle que el paso de los Árboles se encuentra fuera de su jurisdicción y que, por tanto, al hacerlo, estaría desafiando al mismo Patriarca. Lope no está muy convencido, pero ha aguantado hasta el momento, y Reinaldo sabe que buscará una forma indirecta de conseguir lo que propone y poner orden en su comarca.



Así pues, Reinaldo ha puesto en marcha dos planes para acelerar el fin de la situación. El primero de ellos ha sido contratar a una banda de mercenarios templanciens que se encontraba por la zona: los Chacales de Vindus. Su misión es atemorizar a los campesinos sin que parezca obra suya. El otro es mandar de incógnito a su ayudante Quinto al campamento del paso para obtener información e ir ofreciendo sobornos a figuras clave para provocar la disensión del grupo desde dentro. Si los aventureros están de su lado, podría tratar de pagarles o convencerlos para ir junto a Quinto o en su lugar.

El sacerdote está dispuesto a parlamentar con Izadi o con quien sea. No cree que los árboles de piedra tengan realmente el valor que se les supone, y piensa que la ocrense solo está tratando de provocar problemas en el Patriarcado, como es típico de su pueblo.

Su as en la manga es ofrecer a los campesinos cinco escudos de oro por familia a cambio de que se retiren pacíficamente. Esto le costará 165 escudos de oro en total, una fortuna, pero menos que el valor de la piedra cortada y las jornadas de trabajo necesarias para bordear las montañas. Si el campamento de Izadi se encuentra en equilibrio entre partidarios y detractores de continuar, la oferta puede inclinar la balanza a favor del sacerdote.

Finalmente, si llega un momento en el que Reinaldo se encuentra convencido de que la calzada no puede pasar por allí, o que la situación se puede prolongar fácilmente un mes más, ordenará a Graciano modificar el proyecto para que la carretera bordee los montes Menores por la costa o aceptará su solución de compromiso.

## QUINTO

Quinto es el joven sacerdote que ejerce de ayudante de Reinaldo y que ha estado asistiéndole desde que comenzaron las obras de la calzada. Como parte de su plan para precipitar el fin del problema, Quinto ha comprado un viejo carromato y se está haciendo pasar por buhonero, un papel que puede hacer con relativa facilidad, ya que por su antiguo cargo como sacerdote del Comerciante en Nobilis, ha tratado mucho con este tipo de gente.

En primer lugar, Quinto piensa recorrer las aldeas como buhonero para enterarse de rumores y obtener toda la información que pueda sobre el campamento e Izadi. Después fingirá que ha sobornado a los soldados del fin de la carretera para llegar hasta los amotinados y ofrecerles sus cachivaches a precios populares.

En el campamento, además de obtener información que llevar después a Reinaldo, Quinto tratará de crear un clima de opinión favorable al abandono. Puede contar, por ejemplo, que un ejército patriarcense se aproxima a la zona, poner en duda el papel de los árboles sagrados en la fertilidad de los campos, o hacer especial hincapié en las riquezas que traerá la carretera. A los más indecisos o que vea que poseen mayor

influencia, tratará de sobornarlos. Para ello lleva encima diez escudos de plata.

Si Amancio o Izadi se enteran de lo que está haciendo Quinto, probablemente haya un enfrentamiento, y el sacerdote de incógnito podría acabar muerto. El fallecimiento del joven causaría la ira de Reinaldo y podría llevarlo a colaborar con Lope en una solución drástica.

## GRACIANO

Graciano es el ingeniero encargado de la parte técnica de la calzada y, desde que ha comenzado el problema con el paso de los Árboles, no ha dejado de devanarse los sesos tratando de solucionarlo. Como racional creyente en la Ley, piensa que los árboles sagrados no son más que interesantes esculturas de piedra y no tienen nada que ver con la riqueza agraria de Amelis, que dependería más bien de la orografía y la cercanía de los montes Menores. Sin embargo, es un buen hombre y cree que los deseos y costumbres de la gente deberían ser respetados. Poco después de iniciarse el problema propuso que los árboles de piedra fueran trasladados y fue él mismo el que se entrevistó con Izadi para explicarle cómo serían levantados sin necesidad de destruirlos. Pero la sacerdotisa ocrense insistió en que las esculturas debían permanecer donde están, pues fue allí donde Kamin plantó a sus hijos.

En los últimos días, Graciano ha ideado otra solución. La calzada atravesaría el paso con solamente un carril, de modo que no haría falta mover o destruir las esculturas. Sería en el fondo como ensanchar, acondicionar y empedrar el sendero. En algunos de los lugares más anchos habría descansillos donde los carros podrían apartarse y dejar paso a los que vinieran en dirección contraria. Desde luego no sería una vía tan rápida como la prevista, pero sería una calzada, y cumpliría por tanto los objetivos de la empresa.

Cuando tenga acabado el plano, Graciano se lo presentará a Reinaldo, quien, si fracasa lo emprendido con Quinto y los chacales de Vindus, aceptaría algo así como solución de compromiso. No obstante, en una reciente visita a Ciudad Amelis y su famosa taberna de Las Cuatro Puertas, Graciano se ha jactado ante los presentes de haber ideado un trazado que está seguro de que Reinaldo aceptará. Un informador de Lope le ha llevado la noticia y ahora el prelado está barajando la posibilidad de deshacerse de Graciano, secuestrándolo o asesinándolo. Si además la responsabilidad se puede lanzar sobre Izadi, tanto mejor. En caso de que los aventureros están de parte de Lope, posiblemente les encomiende a ellos la tarea.

Graciano descubrió hace una semana que padece lo que los soldados llaman el mal de la foresta. No cree que pueda tratarse de una maldición sobrenatural, pero se encuentra inquieto y espera que llegue pronto un buen médico que conoce en Nobilis y que Reinaldo se ha comprometido a pagar.

## LOS ESCLAVOS Y GUARDIAS

Un mes de relativo descanso da para pensar mucho. Los esclavos a las órdenes de Reinaldo han tenido mucho tiempo para hablar, sentirse fuertes y confraternizar con sus guardias. Los soldados, que no son más que siervos reclutados a la fuerza, tienen la moral baja debido a la inactividad, beben y se pelean con frecuencia, y tratan a los esclavos con mayor normalidad. Algunos de ellos han hecho buenas migas y hay incluso una relación más o menos secreta de un soldado con una esclava.

A esta disipación se suma la plaga del mal de la foresta que padece el campamento. Casi todos los esclavos y guardias presentan manchas verdes en la piel y algunos están ya en la fase terminal y morirán pronto. Gracias a los lugareños, que conocen bien la enfermedad, se ha extendido la voz de que sufren una enfermedad incurable y que Asidey los ha condenado por amenazar sus dominios.

La situación es muy tensa, pero, aunque el sargento Cayo ha advertido a Reinaldo de que todos tienen miedo de la epidemia, el sacerdote lo considera una enfermedad natural y ha prometido traer a un médico desde Nobilis. Este llegará pronto y se verá incapaz de tratar la epidemia. Al poco se producirá la primera muerte y, si nadie lo impide, estallará un motín. Los soldados liberarán a los esclavos y, bajo el mando de Cayo, asesinarán o harán huir a Reinaldo, Graciano y sus escoltas.

A continuación, los amotinados acudirían al árbol de Asidey, tal como han oído que deben hacer, a pedir clemencia. La Dama de la Foresta se materializará en ese momento y demandará como promesa acabar con la vida de Lope Entenza, dando lugar a un nuevo problema.

## VINDUS

Vindus y sus tres chacales son un grupo de mercenarios procedentes de Templanza que viaja por las Tierras Quebradas poniendo sus espadas al servicio del mejor postor. Reinaldo supo de ellos durante una visita a Ciudad Amelis y enseguida les envió un mensaje para poder entrevistarse con ellos y solicitar sus servicios. Las dos partes llegaron a un acuerdo y Reinaldo le paga a Vindus un escudo de oro por cada día en el que cometan al menos una fechoría contra los campesinos amotinados.

El plan de Reinaldo es que, aunque los campesinos sospechen que detrás de los ataques se encuentra él, no lo sepan seguro y todo pueda atribuirse fácilmente a la presencia de bandidos. Los chacales tienen prohibido matar a nadie, pero salvo eso tienen vía libre para hacer lo que quieran. En el momento en el que los aventureros entran en escena, Vindus y sus hombres llevan cuatro días en acción. Les han dado una paliza a dos campesinos que por la noche trataban de llegar a

Santos a por comida, han prendido fuego a la casa de una familia que se trasladó por entero al campamento, le han roto las piernas a un labriego que iba con su mula por el camino y han asaltado y violado a una de las muchachas de Trenión. Los mercenarios viven acampados por la zona y cambian de lugar cada día.

Si bien es cierto que la presencia de los chacales ha infundido temor y frustración en los campesinos, está teniendo un efecto inesperado. El hecho de que una banda de malhechores campe a sus anchas por la comarca es tomado como una señal de ineficiencia por parte de la milicia del templo del Labrador o, peor todavía, muchos empiezan a pensar que son mercenarios pagados por Lope. De hecho, quienes han visto a los criminales los describen con armas y armaduras muy superiores a las que portaría un simple bandido. Estas especulaciones incrementan el odio y el miedo al sacerdote, y son sabiamente utilizadas por Amancio para defender sus tesis.

Es muy probable que Izadi decida acabar con los chacales como una forma de reforzar la moral de los suyos y demostrar su fuerza. Si consiguiera uno vivo para interrogarlo podría sonsacarle quién le paga, si es que le paga alguien, para arruinar la reputación de Lope y poner a Reinaldo en su contra (Izadi no cree capaz a Reinaldo de hacer algo así). Para ello mandaría a sus hermanos, que son los mejores guerreros de los que dispone, o a los aventureros, si es que están de su parte.

Vindus sabe de la identidad de Quinto y nunca lo atacarían. Si se encuentran con tipos extraños en la zona, como pueden ser los aventureros, tratarán de sonsacarles información de forma amigable. Si los ven débiles y con posesiones apetitosas, pueden plantearse robarles. Si los Chacales resultan humillados por los aventureros, se tomarán la venganza como algo personal.

## LOPE ENTENZA

Lope Entenza lleva quince años a cargo de Amelis, y ya antes había sido sacerdote de confianza del anterior prelado. Nació en la comarca, la conoce bien y sabe dónde apretar las tuercas y a quién. Su único objetivo es sentirse seguro en el puesto, tener la sensación de que todo se encuentra bajo control y su autoridad es incontestada. Las malas experiencias a lo largo de su vida y los complejos que arrastra lo han convertido en un adicto al poder tremendamente inseguro. Lope es incapaz de aceptar un error, escuchar otras opiniones o permitir que su posición se vea mínimamente cuestionada.

Por este motivo, la perspectiva de que los árboles sagrados sean destruidos no podría haberle alegrado más. Las ceremonias paganas en su honor, la veneración que reciben por parte del campesinado, siempre habían supuesto una afrenta para él, pero al encontrarse el paso fuera de su jurisdicción, nunca se había atrevido a encargarse de ellos. Tampoco se sentía con



la fuerza suficiente como para prohibir y perseguir esas prácticas. Sabía que sería desobedecido y su poder mermaría.

El proyecto de calzada es resultado en parte de sus esfuerzos para convencer a las instancias superiores de su idoneidad y cree que, de completarse, su poder y su prestigio se consolidarían, por lo que se halla más motivado incluso que Reinaldo para conseguirlo. Además, es época de cosecha y el trigo está sin recoger. La desobediencia de los campesinos puede ser un duro golpe para sus finanzas.

Ante la llegada de Izadi y el surgimiento del campamento que bloquea las obras, Lope ha hecho todo lo que ha podido para convencer a Reinaldo y a sus superiores de que intervenga el ejército del Patriarcado. Al no conseguirlo, ha tramado un plan: acusar a la sacerdotisa de hechicería, con lo cual tendría la excusa perfecta para mandar a sus milicianos a por ella y poner fin a la revuelta. Para ello cuenta con la

ayuda de cinco campesinos que le son fieles por dinero o miedo. Estos cinco (tres hombres y dos mujeres) se han unido al campamento y ahora, en el momento en el que los aventureros llegan a Amelis, el plan es que lo abandonen y vayan contando por la comarca que han visto a Izadi cometer actos de brujería. Según las instrucciones de Lope, lo que deben contar es que Izadi ha transformado un sapo en hombre para yacer con él, que a sus ordenes los troncos de los pinos se abren para alumbrar monedas de oro y que ha invocado un demonio de tierra y piedras para matar a una mujer embarazada que quería volver a su aldea.

En cuanto se cree un clima de opinión en Amelis favorable a la intervención de Lope, el prelado enviará una comitiva al paso de los Árboles para anunciar que todos los presentes tienen un día para volver a sus casas, de lo contrario serán acusados de cómplices de brujería. Al día siguiente, en efecto, Lope mandará sus tropas. Si estas se encuentran con más resistencia de

## LOS HIJOS DÍSCOLOS

Esta oscura y casi olvidada leyenda puede ser conocida por cualquier aventurero que trate de recordar algo sobre Aisdey. Para ello debería pasar una tirada de **Leyendas a dificultad 25**, o de 20 si está relacionado con el culto a Kamin. Izadi posee en su tienda un viejo volumen encuadernado en madera que contiene el hechizo de Invocar a Asidey (Invocar Tierra. Dificultad 20. 3 PM) y el presente texto.

*Hace tiempo, mucho tiempo, Kamin yació con Vodar, y la pasión del dios del agua fue tan intensa que inundó el vientre de la Tierra hasta que este se hinchó y resquebrajó. En las montañas del Este el agua separó la roca y de trece pozos surgieron uno tras otro sendas hijas e hijos de Kamin. Se extendieron por la tierra igual que tras la lluvia reverdece la hierba, y con su presencia dieron vida a los arbustos, flores y enredaderas, a los hongos, líquenes y alfombras musgosas, a los que crecen y viven en el sotobosque bajo la sombra de los árboles. La mayor y más poderosa de los trece era Asidey, y las mujeres la llamaron la Dama de la Foresta, y le rindieron culto junto a sus hermanos y hermanas.*

*Pero pronto se hizo evidente que no eran espíritus que daban, sino que quitaban, pues entre las plantas que crecían bajo su protección se hallaban bayas, setas, hojas y raíces ponzoñosas, que hacían enfermar o morir a los que las confundían con alimento. Y tanto se lamentaron las mujeres a Kamin, que finalmente la Diosa Madre ordenó a sus hijos que regresaran a su vientre, cada una por el pozo del que había surgido, y que así se fundieran de nuevo con su esencia.*

*Esto lleno de terror a los trece espíritus del sotobosque, y la mayor, Asidey, se presentó ante la*

*sacerdotisa Dorla, quien era su representante y su voz entre las mujeres, y le suplicó que intercediera. "Tu naturaleza es el veneno y la enfermedad", dijo Dorla, "y poco podrás hacer para que las gentes te amen". Y Asidey replicó "Si bien es cierto que bajo la sombra de los árboles, en el bosque se encuentra la muerte, también lo hace la vida. Mis hermanos y yo traeremos remedio y cura al mal que causamos. Y también a otros muchos males. Esta es la promesa que hemos hecho".*

*Fue así que Dorla transmitió a sus semejantes las palabras de Asidey e hizo erigir trece árboles de piedra que taponaran los pozos que habían dado a luz a la Dama de la Foresta y sus doce hermanos. De este modo, cuando Kamin las reclamó de vuelta, nada sucedió, y los espíritus del sotobosque permanecieron en la Tierra. De igual modo que las hierbas y hongos crecen al amparo de los altos árboles, su presencia es amparada por árboles de piedra, eternos por tanto, que siguen y seguirán en la brecha que los vio nacer.*

*Es desde entonces que los bosques encierran peligro y muerte en sus frutos, pero también plantas curativas y de fabulosas propiedades, que sanan las heridas y alivian el dolor. El sotobosque da muerte y da vida al mismo tiempo de la misma forma que los trece son tan benignos como malvados.*

la esperada, se retirarán y Lope tratará de buscar la ayuda de Justino el Grande.

Lope no sabe nada de los chacales de Vindus y cree que se trata de una simple banda de rufianes que trata de aprovecharse del hecho de que muchas casas están vacías y la mayor parte de los hombres se encuentran en el paso. Ha puesto a sus milicianos a patrullar la comarca con más frecuencia para poder encontrarlos y ahorcarlos cuanto antes. Quizás los aventureros, si parecen competentes con las armas, puedan ser contratados para este menester.

## CONCLUSIÓN

**H**ay varias maneras de concluir esta aventura, de la misma forma que los aventureros pueden implicarse en ella con distintas motivaciones. El narrador tiene a su disposición una serie de personajes no jugadores con sus objetivos y estrategias, y cada uno de ellos puede emprender una o varias acciones durante la historia que pueden llevarla por caminos distintos. La mejor manera de entenderlos es como “situaciones flotantes” que el narrador vaya disparando conforme le resulte apropiado para la narración. La aventura debe ser un reto, y para ello hay que remar un poco en contra de los aventureros, dando más importancia o espacio a las situaciones que puedan suponerles problemas. Si están colaborando con Reinaldo, las acciones de Izadi y Amancio deberían ser más peligrosas y amenazar con tener éxito. Si están de parte de Izadi, las conspiraciones de Lope y Reinaldo son las que deberían subrayarse para desafiar a los aventureros.

La Importancia de los Árboles plantea un escenario muy abierto, con muchas cosas que posiblemente ocurran entre bambalinas. Es necesario tener claro qué está pasando con los lugares y personas ajenos a los aventureros, pero al mismo tiempo hay que procurar involucrarlos en todas las tramas posibles, que tengan noticias, o al menos indicios, de lo que se está cocinando en otros lares. Deberían tener muchas vías de actuación y una gran sensación de libertad.

Y esto conduce al último consejo para dirigir la aventura, y es que el peso debe recaer sobre los aventureros. La historia no puede resolverse sola; han de ser las acciones de los personajes jugadores, su éxito y su fracaso en lo que pretenden, las decisiones que tomen, lo que conduzca hacia una u otra resolución. Y dadas las circunstancias, posiblemente esta sea trágica y dramática. Pase lo que pase, siempre va a haber un perdedor.

Al terminar la aventura, todos los aventureros ganan 1 punto de Destino. Si logran salvar los árboles de piedra, ganan 5 PL a los Elementos, o solo 3 PL si Asidey resulta destruida. Si el proyecto de calzada no es abortado, ganan 5 PL de la Ley, o solo 3 PL si finalmente se cambia su trazado. Detener a los chacales de Vindus supone 1 PL para la Ley o los Elementos, a decidir por el jugador. Acabar con Izadi, Lope,

Reinaldo o Quinto concede 1 PL al Caos o a la Ley (Izadi) por cabeza.

## PERSONAJES

### LOS ÁRBOLES

#### Asidey, la Dama de la Foresta

Como cuenta la leyenda, Asidey nació de Kamin, pero por su naturaleza perversa fue reclamada junto a sus hermanos para volverse a fundir con su madre. Una sacerdotisa del pueblo que daría lugar a los ocrenses evitó su marcha construyendo los árboles sagrados. Estos son receptáculos mágicos que sostienen la esencia de estos elementales díscolos, manteniéndolos en el mundo y sellando el punto geomántico a través del cual deberían desaparecer. Por ello, si el árbol de Asidey es desplazado o destruido, la semidiosa volverá a Kamin y morirá.

Los árboles pueden hacer creer que Asidey y sus hermanos son deidades arbóreas, pero en realidad representan el sotobosque. Los árboles solo les dan protección. Son patrones de los productos del bosque, que pueden ser tanto venenosos como beneficiosos. Sus conciencias viajan y juegan por los bosques más mágicos y misteriosos, pero no tienen fuerza suficiente para materializarse e interactuar con el mundo.

De entre todos ellos, Asidey es la mayor y la más poderosa, y la única en ejercer su influencia sobre los mortales. Puede transmitir el mal de la foresta a los seres humanos, una enfermedad sobrenatural que resulta mortal a las pocas semanas. También puede curarla, y gracias a ello es objeto de peregrinajes y promesas, cimentando su poder entre los mortales. No todos son susceptibles a esta plaga, y Asidey se ha encontrado a menudo incapaz de infectar a los especialmente protegidos por la Ley o el Caos.

Ahora que ha sido invocada y ha dado lugar a un avatar, la llamada Dama de la Foresta es capaz de materializarse si lo desea, y su capacidad de transmitir el mal de la foresta ha aumentado. Puede también visitar u observar lugares que no se hallan protegidos por el dosel del bosque.

Su forma, tanto en sueños como en el mundo físico, es la de una mujer joven y hermosa de piel pálida, ojos verdes como esmeraldas y cabellos largos y negros. A menudo aparece en un trono de enredaderas y su actitud es juguetona, perversa e indolente, como la de una princesa caprichosa y cruel. Sin embargo, como todos los dioses, no puede mentir, aunque es experta en maquillar la verdad.

Cuando toma forma física, Asidey es vulnerable a las armas corrientes, aunque le ocasionan tan solo la mitad de daño. Las armas mágicas o virtuosas, así como la hechicería, tienen en ella el efecto normal. Esta vulnerabilidad queda compensada por el poder de envenenar a quien desee, gastando 3 PM y derrotándolo



en una tirada enfrentada de Espíritu. La víctima quedará incapacitada y su piel se tornará de color verde oscuro, como en la fase final del mal de la foresta. El sujeto morirá al cabo de tantos turnos de combate como su puntuación de Cuerpo.

Asidey también puede sanar sus propias heridas al coste de 1 PM por PV, pero esto le supone una acción, como si realizara cualquier otro poder.

De ser destruido su avatar, o quedarse sin Puntos de Magia, el espíritu de Asidey volverá a su árbol, donde deberá permanecer al menos un día para regenerarse. Solo volverá a generar un nuevo avatar si es invocada.

**CUE:** 10      **ATR:** +4      **PV:** 20  
**MEN:** 10      **FUE:** 10      **Mod. al daño:** +1/+2  
**ESP:** 15      **TAM:** 0      **PM:** 30

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Golpe corporal 15. Daño -1+1.

■ **Habilidades:** Engañar 26, Esquivar 20, Pelea 15, Percatarse 22, Perspicacia 22.

■ **Movimiento:** Correr, medio.

## Izadu Arratia, sacerdotisa ocrense

Izadi Arratia es una de las más respetadas sacerdotisas de Kamin de los Montes Ocre, gracias a su firmeza, su valor y sus conocimientos. Su fe, que defiende con intensidad fanática, es su fortaleza y su debilidad al mismo tiempo. Izadi tiene 42 años y el pelo castaño recogido en una larga trenza. Viste siempre una túnica verde, porta numerosos amuletos religiosos y va armada con una espada.

**CUE:** 7      **ATR:** +1      **PV:** 17  
**MEN:** 8      **FUE:** 7      **Mod. al daño:** 0/+1  
**ESP:** 9      **TAM:** 0      **PM:** 18

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Espada media 13. Daño 4.

■ **Habilidades:** Espada 13, Puñal 12, Engañar 17, Esquivar 14, Pelea 10, Percatarse 15, Perspicacia 16, Sigilo 12.

■ **Habilidades mágicas:** Aumentar 13, Dirigir 14, Invocar 12, Tierra 13, Planta 14.

■ **Hechizos:** Atrapar con la maleza 14 (Dif. 15. PM: 2), Bosque encantado 14 (Dif. 20, PM: 3), Despertar a Asidey 12 (Dif. 20. PM: 3), Enredadera 13 (Dif. 15, PM: 2), Guiar masa de tierra 13 (Dif. 15. PM: 2), Muro de Cuarzo 13 (Dif. 15. PM: 2), Vergel 13 (Dif. 15. PM: 2).

## Aitor y Ambe Arratia, guerreros ocrenses

Los hermanos de Izadi son fuertes gemelos de 35 años, de carácter silencioso y más dados a observar y tomar decisiones meditadas que a actuar impulsivamente. Izadi los suele tratar con el cariño y desprecio que se reserva a los perros, y no duda en abofetearlos en

público si cree que no han actuado correctamente, actuación que despierta sorpresa entre los patriarcenses. Ambos visten una cota de malla, pero mientras que Aitor está armado con un hacha larga, Ambe ostenta maza y escudo. Puedes usar las mismas estadísticas para los dos.

**CUE:** 8      **ATR:** +1      **PV:** 18  
**MEN:** 6      **FUE:** 9      **Mod. al daño:** +1/+2  
**ESP:** 6      **TAM:** +1      **Estorbo:** -1

■ **Protección:** 7 malla (blanda) o 9 (con escudo).

■ **Armas:**

Hacha larga 2M 15. Daño 7+2.

Maza ligera 15 (con escudo 14). Daño 3+1.

■ **Habilidades:** Arma CC: Hacha 15, Arma CC: Maza 15, Arma CC: Escudo 14, Arma CC: Puñal 13, Engañar 11, Esquivar 14, Pelea 12, Percatarse 12, Perspicacia 10, Sigilo 12.

## Amancio Ordiz, campesino libre

Amancio es un campesino libre de 50 años que posee su propia hacienda. Se trata de un hombre fuerte, de espaldas anchas, barba negra y calva incipiente. Aunque sus ropas parecen modestas, sus botas, cinturón y botones delatan que se halla en una posición más acomodada. Es tenido por un hombre severo, pero justo, y desde que Lope ordenó desviar el curso del arroyo Criarranas, condenándolo a la pobreza, tiende a dejarse llevar por la ira, gritar y exaltarse.

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

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Garrote grande 2M 12. Daño 3+2.

■ **Habilidades:** Armas CC: Maza 12, Correr 11, Engañar 15, Esquivar 12, Oratoria 13, Pelea 13, Percatarse 13, Perspicacia 14.

## Campesino rebelde

De los campesinos acampados en el paso, unos 50 cuentan con las condiciones físicas, la experiencia y la voluntad necesaria para dar la cara en combate. Para los demás puedes utilizar las estadísticas de Campesino de la página 332 del manual básico.

**CUE:** 7      **ATR:** -1      **PV:** 18  
**MEN:** 5      **FUE:** 8      **Mod. al daño:** +1/+2  
**ESP:** 5      **TAM:** +1      **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Horca 2M 9. Daño 3+2.

Hoz 10. Daño 2+1

Garrote 10. Daño 1+1.

Hacha de mano 10. Daño 2+1

■ **Habilidades:** Armas CC: Maza 10, Arma CC: Hacha 10, Arma CC: Arma de asta 9, Correr 12, Engañar 8, Esquivar 9, Pelea 11, Percatarse 11, Perspicacia 9.

## LA CALZADA

### Reinaldo Laspra, sacerdote del Comerciante

Reinaldo es el segundo hijo de los Laspra, un conocido clan mercader de Venatio, y a lo largo de su vida ha utilizado la fortuna familiar, primero, y su posición como sacerdote, después, para disfrutar al máximo de todos los placeres a su alcance. A pesar de su carácter presumido y algo manipulador, no puede considerársele una mala persona: trata de llevarse bien con todos y cumplir sus objetivos sin ganarse enemigos. No es especialmente fanático y tiende a llegar a acuerdos.

Con 62 años, Reinaldo es un viejo bien conservado, de pelo blanco corto, que siempre vigila el estar perfumado y acicalado. Luce un alfiler en la nariz con un diamante, pendientes con piedras preciosas y un diente de oro. Solo viste las más lujosas sedas y se desplaza a todas partes en palanquín, a lomos de dos esclavos.

**CUE:** 5      **ATR:** 0      **PV:** 14  
**MEN:** 7      **FUE:** 4      **Mod. al daño:** -1/0  
**ESP:** 7      **TAM:** -1      **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 0

■ **Habilidades:** Engañar 16, Esquivar 7, Oratoria 13, Pelea 7, Percatarse 15, Perspicacia 16.



### Graciano, ingeniero de caminos

Graciano es un ingeniero de origen artesano, educado en las artes de la construcción gracias al templo del Sabio de Nobilis, para el que trabaja. La construcción de esta carretera es su primer trabajo de importancia y podría ser el trampolín que le lleve al gran templo de Vados. A pesar de ser un empleado del culto al Sabio, en esta empresa se encuentra bajo las órdenes de Reinaldo.

Graciano tiene 29 años y usa lentes. Siempre musita cálculos y oraciones cuando se concentra. Cree que la carretera no vale un baño de sangre y que hay cosas más importantes que el coste económico, por eso ha hecho todo lo posible para encontrar una solución de compromiso.

**CUE:** 5      **ATR:** 0      **PV:** 15  
**MEN:** 8      **FUE:** 5      **Mod. al daño:** 0/+1  
**ESP:** 6      **TAM:** 0      **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 0

■ **Habilidades:** Correr 10, Engañar 11, Esquivar 8, Inventar 16, Pelea 7, Percatarse 12, Perspicacia 11, Primeros auxilios 12, Pociones 10.

### Quinto, sacerdote de incógnito

Quinto es un joven sacerdote del Comerciante, de apenas 23 años, nacido en una familia de comerciantes de cerámica en Nobilis y asignado en esta empresa como secretario personal de Reinaldo. Hasta ahora su trabajo consistía en llevar las cuentas y encargarse de la parte administrativa del proyecto, pero desde hace dos días recorre la comarca disfrazado de buhonero, vendiendo utensilios domésticos y recabando información. A quien le pregunte, Quinto responde que heredó el negocio de su padre, que murió de unas fiebres. Aunque está acostumbrado a la venta y al trato con los campesinos, sus maneras no son exactamente las de un buhonero.

Quinto es meloso y experto en agasajar y alabar a los demás para conseguir sus propósitos. Su objetivo es informarse bien sobre el campamento de los campesinos y tratar de desinformarlos. Hace poco ha descubierto en su cuerpo las primeras manchas verdes, lo que ha despertado en él cierta inseguridad.

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

■ **Protección:** 0

■ **Habilidades:** Correr 8, Encanto 14, Engañar 14, Esquivar 7, Oratoria 12, Pelea 8, Percatarse 12, Perspicacia 13.

### Guardia personal de Reinaldo

Los tres guerreros del templo del Comerciante que protegen a Reinaldo y, de forma secundaria, a Graciano, son soldados profesionales, reclutados de entre lo mejor de las milicias del templo. Son hombres fuertes,

decididos y muy religiosos. Visten lujosas armaduras de láminas, cascos y capas amarillas. Van armados con ballestas y gujas.

**CUE:** 8      **ATR:** -1      **PV:** 20  
**MEN:** 5      **FUE:** 10      **Mod. al daño:** +1/+2  
**ESP:** 5      **TAM:** +2      **Estorbo:** -1

■ **Protección:** 7 láminas (dura) y casco.

■ **Armas:**

Alabarda 2M 14. Daño 6+2.

Daga 12. Daño 2+1

Ballesta pesada 12. Daño 10.

■ **Habilidades:** Arma CC: Armas de asta 14, Armas CC: Puñal 12, Armas PR: Ballesta 12, Correr 11, Engañar 8, Esquivar 10, Lanzar 11, Pelea 11, Percatarse 11, Perspicacia 8.

## Vindus, líder de los Chacales

Vindus es un jefe mercenario de Templanza que vaga con su compañía por las Tierras Quebradas, poniendo sus armas al servicio de quien pueda pagarlas. Con 35 años, ha vivido bastante para los estándares de su oficio. Al igual que los cuatro chacales que le acompañan, lleva el pelo largo recogido en trenzas y luce una cuidada barba en la que las patillas se unen con el bigote. Bajo las armaduras, Vindus y sus chacales llevan camisetas y pantalones bombachos de rayas de colores, al estilo templancense. Como distintivo siempre dejan en sus víctimas uno de sus colgantes con colmillos de perro.

**CUE:** 9      **ATR:** +1      **PV:** 20  
**MEN:** 7      **FUE:** 10      **Mod. al daño:** +1/+2  
**ESP:** 7      **TAM:** +1      **Estorbo:** -1

■ **Protección:** 6 semiplacas (dura)

■ **Armas**

Espada larga 2M 16. Daño 5+2.

Daga 15. Daño 2+1.

Arco largo 15. Daño 5.

■ **Habilidades:** Habilidades: Arma CC: Espada 16, Arma CC: Daga 15, Arma CC: Escudo 14, Arma PR: Arco 16, Correr 14, Engañar 14, Equilibrio 12, Esquivar 15, Pelea 14, Percatarse 14, Perspicacia 13, Sigilo 15.

## Chacal de Vindus

Los chacales de Vindus son varias decenas, pero para esta misión, su líder lleva consigo tan solo tres. Se trata de dos hombres: Prisco Sabandija y Tibo, y una mujer: Elodia la Llagas. Puedes usar las mismas características para los tres.

**CUE:** 8      **ATR:** 0      **PV:** 19  
**MEN:** 5      **FUE:** 9      **Mod. al daño:** +1/+2  
**ESP:** 6      **TAM:** +1      **Estorbo:** -1

■ **Protección:** 6 semiplacas (dura)

■ **Armas**

Gran Martillo 2M 15. Daño 6+2

Gran hacha 2M 13. Daño 6+2

Espadón 2M 14. Daño 6+2..

Arco largo 13. Daño 5.

■ **Habilidades:** Habilidades: Arma CC: Espada 14, Arma CC: Hacha 13, Arma CC: Maza 15, Arma CC: Daga 12, Arma PR: Arco 13, Correr 12, Engañar 9, Equilibrio 11, Esquivar 12, Pelea 12, Percatarse 13, Perspicacia 10, Sigilo 13.

## Lope Entenza, prelado de Amelis

Lope creció como el hijo pequeño de una familia de campesinos acomodados. Brillante y estudioso, consiguió ordenarse como sacerdote más que por vocación, por ansia de poder. Por su estatura, su aspecto y su carácter introvertido, Lope ha tenido que aguantar toda su vida las burlas y las humillaciones de los demás. Siempre ha sido menospreciado por otros hombres y rechazado por las mujeres. No había nada que deseara más que acallar todas esas bocas, y aún ahora sigue tratando de dejar sin palabras a todos los que le llamaban (o quizás aún le llamen en secreto) Lope el Canijo.

El actual prelado de Amelis es un hombre de 35 años de apenas metro y medio de altura, feo, colérico, autoritario y aficionado a la bebida. Cualquier disensión, cualquier cosa que no sea la obediencia y la aprobación más rotunda, la toma como un ataque personal. La marcha de los campesinos al campamento de Izadi lo ha puesto tan furioso que apenas duerme por las noches. Su sueño es acabar con todo mediante una masacre y demostrar así su poder.

**CUE:** 6      **ATR:** -2      **PV:** 14  
**MEN:** 8      **FUE:** 4      **Mod. al daño:** -1/0  
**ESP:** 8      **TAM:** -2      **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 0

■ **Armas**

Daga 13. Daño 2-1.

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 13, Correr 12, Engañar 11, Esquivar 10, Lanzar 11, Oratoria 10, Pelea 11, Percatarse 14, Perspicacia 15.

## Milicia del Labrador

Son dos decenas de hombres armados leales a Lope. Cada uno dispone de su propio caballo.

**CUE:** 6      **ATR:** 0      **PV:** 16  
**MEN:** 5      **FUE:** 6      **Mod. al daño:** 0/+1  
**ESP:** 6      **TAM:** 0      **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 4 cuero duro (dura) y casco.

■ **Armas**

Lanza larga 2M 12. Daño 5+1

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 11, Arma CC: Armas de asta 12, Correr 12, Engañar 11, Esquivar 10, Lanzar 11, Montar 12, Pelea 11, Percatarse 14, Perspicacia 15.

## INTERVENCIÓN DIVINA N°2

Fanzine digital gratuito sobre Tierras Quebradas

---

- ♦ **Sánelorn.** Información sobre la mítica Ciudad Eterna, donde los dioses no pueden entrar: sus lugares de interés, personalidades, costumbres y secretos.
- ♦ **La importancia de los árboles.** Aventura de estructura abierta que sitúa a los personajes jugadores ante un conflicto aparentemente irresoluble en torno a la construcción de una calzada. Pronto descubrirán que hay más en juego de lo que parece.