

INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital del juego de rol Tierras Quebradas
Número 4 - Junio de 2022



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

INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital gratuito de Tierras Quebradas

Número 4 - Julio de 2022

Autor

Carlos Ferrer Peñaranda

www.carlosferrer-rol.com

Antonio Guarás

Javier Otero

Xavier Correro

Ilustración de portada y elementos de páginas 5 y 8

Daniel Jimbert

Ilustraciones interiores

Daniel G. Amorao

Diseño y maquetación originales

Irma Fernández Dueñas

Mapa de Excelsa y escudos de las casas ducales

Skart Ilustra

Este fanzine es gratuito y de libre distribución

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

Todos los derechos de Tierras Quebradas son propiedad de Ediciones t&t

www.edicionestyt.com

¿Quieres colaborar en Intervención Divina?

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

Redes sociales de Tierras Quebradas

Discord

Facebook

MeWe

Rol+

Telegram

Versión: Julio de 2022

LA PERLA EN EL BARRO

Cuando, al escribir la ambientación de Tierras Quebradas, me imaginé Excelsa, quería crear un lugar que provocará admiración e indignación al mismo tiempo. La capital de Frondas sería la ciudad más hermosa del mundo conocido, pero cimentada sobre la injusticia: su belleza conseguida a costa de expoliar el resto del país e impedir que otras urbes puedan rivalizar con ella.

La paradoja de la perla en el barro daba lugar a un conflicto claro entre saqueadores y saqueados pero, además, la complejidad de Frondas se veía enriquecida con el choque religioso entre el tradicional culto a Kamin y un Caos creciente en poder e influencia.

Quizás esta potencialidad para tramas con trasfondo político sea lo que ha hecho de Frondas una de las localizaciones favoritas de los seguidores de Tierras Quebradas. Mientras escribo estas líneas, en el canal [La Mansión del Dragón](#), AnuRol dirige una aventura de elaboración propia que comienza en Excelsa.

Ahora, Xavier Correro homenajea a su vez a la más bella de las ciudades con esta segunda parte de **El Rey del Barro**. Se trata de un sandbox urbano de intrigas palaciegas a desarrollarse a lo largo de 21 días. La cantidad de personajes (más de 60), eventos y tramas es tal que estoy seguro que dará para una gran cantidad de sesiones de juego.

La extensión de Sangre de Familia ha hecho que la paginación de este número ascienda a 56 páginas, pero no se trata de su único contenido. Antonio Guarás (autor de [Impulso](#)) y Javier Otero nos ofrecen una **ventaja nueva** que permite crear personajes hechiceros más polivalentes, además de **22 nuevos hechizos**.

Se incluyen las deseadas reglas de combate de masas, en concreto para **batallas campales**, que me habían pedido algunos jugadores, y que se pueden poner en práctica en el colofón de Sangre de Familia.

Completan este número seis **grimorios** especialmente poderosos con sus estadísticas para servir de inspiración, botín o semilla de aventura. He aprovechado para especificar mejor el uso de estos volúmenes a la hora de lanzar hechizos y para corregir o ampliar algunas reglas de hechicería.

ÍNDICE

Ayuda de juego: Grimorios	4
Ayuda de juego: Nuevas opciones en magia.....	6
Ayuda de juego: Batallas campales.....	9
Aventura: Sangre de familia (El Rey del Barro II)	14

AYUDA DE JUEGO

GRIMORIOS

Una cuestión que ha surgido entre algunos jugadores de Tierras Quebradas es hasta qué punto vale la pena para un hechicero escribir un grimorio, si no hay ninguna ventaja directa para él. Es cierto que, tal como aparece en el manual básico, la redacción de hechizos y encantamientos parece más bien un acto de solidaridad con aprendices y hechiceros aliados.

Por este motivo, se introducen aquí una regla nueva una relativa al uso de hechizos redactados. Pulimos además las reglas de magia con una simplificación de los bonificadores por ceremonias y se añaden unas aclaraciones sobre la gesticulación al lanzar conjuros.

Terminamos con unos cuantos grimorios con los que poner largos los dientes de tus personajes hechiceros.

Ayudarse con grimorios

Cuando al lanzar un hechizo el mago disponga de instrucciones escritas, se sumará un +2 a la tirada. Estas instrucciones pueden encontrarse en un grimorio, pergamino o cualquier otro soporte. Debe tratarse de un hechizo redactado siguiendo las reglas de la página 128 del manual básico, y no de meras anotaciones.

Si el texto no está escrito en la lengua natal del hechicero, este deberá haberse familiarizado con él antes, y por supuesto debe ser capaz de leer y tener puntuación en esa habilidad de idiomas.

Por otro lado, un grimorio que instruya en el uso de verbos y esferas mágicas, puede ser utilizado como apoyo en hechizos que precisen de estas habilidades, tal como se indica en el apartado Consultar libros de la página 127 del manual básico. En este caso, el mago no puede servirse del grimorio en el fragor de un combate, sino que debería consultarlo con al menos unos minutos de margen.

Para poder consultar textos y, al mismo tiempo, tener las manos libres al conjurar, los hechiceros suelen utilizar atriles o colocan el pergamino o grimorio en un lugar visible.

Conjurar con una sola mano

En muchas ocasiones, el hechicero se verá en la tesitura de querer lanzar un conjuro con tan solo una mano libre, pues que con la otra sujeta un arma, una antorcha o cualquier otro artefacto. En este caso el penalizador por manos ocupadas pasar a ser de -1 en lugar de -2.

Bonificador por ceremonia

Opcionalmente, se puede simplificar el bonificador por ceremonias para lanzar conjuros reduciéndolo tan

solo a un +2 por diez minutos de ritual. Desaparecen así los bonificadores por prepararse un turno y una hora. De esta manera el bonificador pasa a ser más intuitivo, y puede combinarse con la ayuda por grimorio sin descompensar el juego.

COLECCIÓN DE GRIMORIOS

El Saber del Abismo

Este voluminoso tomo (3 Carga) no está escrito sobre papel, sino sobre unas finas láminas orgánicas que los entendidos reconocen como piel de kraken. En lugar de usar tinta, su autor ha marcado las páginas con un punzón, haciendo uso además de un tilés plagado de errores, típico de alguien que domina poco el idioma.

El Saber del Abismo es un libro sagrado para el culto a Yaroi del Imperio Escarlata y se dice que fue escrito por un tritón, como regalo de su reina a la Dama. La tradición afirma que contiene mil secretos susurrados por Yaroi y solo los más altos sacerdotes tienen acceso a él.

Idioma: Tilés

Dificultad: 18

Saber: Leyendas 11, Agua 8, Cuerpo 5, Dirigir 3, Aumentar 3.

Hechizos: Abrazo del mar, Apartar las aguas, Corriente de agua, Invocar kraken, Contactar con Yaroi, Invocar a Yaroi, Curar herida, Tentáculo.

Apuntes sobre las Artes Arcanas

Este viejo tratado mágico fue escrito en Merenter antes de que existiera el Imperio Central y constituye uno de los primeros intentos de atesorar la tradición mágica merení, perdida en su mayor parte al llegar a la Tierra. Se dice que la misma Maronia estuvo en su posesión cuando era una mera estudiante de hechicería, y que fue gracias a él como consiguió invocar a los dioses del Caos.

El llamado AAA es un objeto mágico en sí mismo (ESP 7) que se distingue por teletransportarse por propia iniciativa, abandonando a su poseedor y eligiendo uno nuevo. Nadie sabe dónde está ahora ni bajo qué criterios escapa de su dueño.

Idioma: Merení

Dificultad: 14

Saber: Leyendas 2, Multiverso 5, Ley 10, Caos 10, Mente 5, Invocar 6, Inhibir 5.



Hechizos: Anular hechicero, Atar demonio, Dormir, Invocar a Shonbark, Invocar a Meibel, Invocar al Artista, Invocar al Juez, Invocar virtud, Sinceridad, Oc-tógono de contención, Triángulo de Protección.

Diario III

No es muy conocido que Nourín, el héroe que trajo a los fornk a la Tierra, escribió un diario sobre sus aventuras extraplanares. En el tercer volumen describe sus vivencias con hechiceros de esta raza, toma apuntes sobre sus artes mágicas y en la práctica resulta ser un grimorio.

Su destino era el de permanecer a buen recaudo en la biblioteca de la Ciudadela de Hupa-Meda, pero hace veinte años fue robado por un criado traidor y su actual paradero es desconocido.

Idioma: Merení

Dificultad: 16

Saber: Multiverso 10, Cuerpo 8, Mente 7.

Hechizos: Alas, Belleza, Convocar dragón, Comprender lenguas, Garras, Invocar dragón, Locura, Piel endurecida, Restauración corporal, Sonámbulo cautivo, Telepatía.

Desplegable de Baaler

Se trata de un libro cuadrado de papel grueso que no se abre como los libros convencionales, sino que se va desplegando y plegando de nuevo en formas cada vez más extrañas y menos predecibles. Su lectura requiere del uso repetido del ingenio, ya que viejos pliegos cobran sentido de pronto al doblarse sobre otros. Leer el Desplegable de Baaler es una experiencia laberíntica, plagada de rompecabezas y paradojas. Es necesario pasar una tirada de Mente a dificultad 15 para acceder a su contenido por primera vez.

El libro llegó al Continente Central junto con el pueblo errante y es considerado uno de los tesoros de esta nación. Se han vendido tantas falsificaciones de él que hay quien duda de su verdadera existencia.

Idioma: Oriental

Dificultad: 17

Saber: Juego 4, Aumentar 5, Modificar 8, Fuego 8, Aire 6.

Hechizos: Alterar música, Capa de oscuridad, Caída ligera, Cegar, Gema luminosa, Ilusión acústica, Ilusión visual, Ilustrar recuerdo, Invisibilidad, Movimiento sin sonido, Olor, Sonido lejano.

El Grimorio de Cinis

Cinis fue un nigromante que vivió hace un siglo en la pequeña isla de Melasa, en el Mar Interior. Se decía del lugar que, pese a estar densamente poblado, Cinis era su único habitante vivo, y que nadie que no tuviera su permiso podía encontrar la isla. Un grupo de aventureros dijo haber dado con Melasa y anunciaron que Cinis estaba muerto. Fue la primera vez que se supo de su

grimorio, que fue vendido y luego pasó de mano en mano. Se cuenta que Cinis volverá algún día del más allá para recuperar su grimorio.

Idioma: Tilés

Dificultad: 19

Saber: Aumentar 6, Conocer 5, Invocar 9, Cuerpo 6, Espíritu 12.

Hechizos: Alzar zombi, Animar esqueleto, Cuerpo quebradizo, Diagnosticar, Ejército de muertos, Exorcismo, Interrogar muerto, Invocar fantasma, Paralizar, Necrología, Regenerar fuerza espiritual.

El Grimorio Onírico de Afrima

Afrima fue una hechicera de Imanguk de la que se cuentan numerosas leyendas, ninguna de ellas con final feliz. Cuando desapareció misteriosamente, sus aprendices se repartieron sus posesiones, y el Grimorio Onírico comenzó a circular por el mundo.

No se trata de un libro, sino de una poción verdosa guardada en un frasco metálico. Al tomar un sorbo, el usuario soñará cuando duerma que se encuentra en un estudio, en lo alto de una torre, y frente a él se encuentra en su atril el grimorio de Afrima, que puede leer a placer durante todo el sueño. No hay manera de salir de la estancia.

Al despertar, el lector habrá de tirar Interpretar Sueños a dificultad 15 para que la jornada cuente como día de estudio. El sueño se repetirá cada noche, durante toda su vida. Nunca soñará otra cosa.

Se desconoce cuántas dosis quedan todavía en el frasco. Varias personas pueden acceder al grimorio a la vez, pero nunca coincidirán en la sala.

Idioma: Imanguk

Dificultad: 15

Saber: Interpretar sueños 10, Aumentar 7, Modificar 7, Disminuir 8, Mente 8, Ley 7.

Hechizos: Abrir caminos interplanares, Borrar recuerdos, Comprender Lenguas, Confundir, Dejar de existir, Dormir, Emocionar, Leer libro mentalmente, Insertar recuerdos, Locura, Paseo por el pasado, Proyectar palabras, Telepatía, Tranquilizar, Ver en la oscuridad, Zona libre de magia.



AYUDA DE JUEGO

NUEVAS OPCIONES EN MAGIA

Por Antonio Guarás y Javier Otero

NUEVA VENTAJA: MAGIA VERSÁTIL

La magia de Tierras Quebradas suele crear hechiceros o teúrgos especialistas. El hecho de que la tirada use el valor más bajo de entre todas las esferas y verbos involucrados hace que, en muchos casos, el diseño de los usuarios de magia nos lleve a disponer de un número reducido de estas habilidades mágicas, todas ellas con un valor relativamente similar. Tiene poco sentido incrementar una habilidad a un nivel muy por encima del resto, ya que ese valor superior nunca va a utilizarse en la prueba de lanzamiento del conjuro. Tan solo en el caso de querer usar conjuros concretos, es rentable elevar tanto la esfera como el verbo necesarios.

Este artículo presenta una alternativa que podría permitir crear usuarios de magia más versátiles a través de una nueva ventaja:

MAGIA VERSÁTIL

PP -1

El personaje tiene una comprensión instintiva del funcionamiento de las energías mágicas y ha potenciado este aspecto, aunque sin dejar de lado los estudios necesarios para controlar dichas fuerzas. Por ello, a la hora de calcular la puntuación para lanzar un hechizo usará el valor medio de todas las habilidades implicadas.

Recordemos que, según el manual, se redondea al número entero más cercano, redondeando hacia abajo las fracciones $\times 5$.

Este sistema sí que da sentido a incrementar una esfera por encima de los verbos o viceversa. Pero sobre todo **permite flexibilizar los tipos de hechicero** que se pueden crear. Ahora un personaje con una esfera de nivel 12 y tres verbos a 4, podrá sumar +8 en esas tres parejas; mientras que con las reglas normales solo pondría de un +4 (la habilidad más baja). Esta ventaja plantea dos consideraciones:

- ♦ Hay que realizar cálculos. Correcto, pero esos cálculos se hacen una sola vez y se apuntan junto al conjuro. No es necesario recalcular mientras no haya un incremento de una de las habilidades que usa el conjuro. Por esa parte, la complicación adicional parece mínima.

- ♦ El hechicero gana acceso a los conjuros de nivel inferior (normalmente de dificultad 10 o 15) de un número mayor de parejas esfera-verbo. Los magos

tradicionales seguirán funcionando tal y como indican las reglas del Capítulo VI del reglamento; pero por un coste de 1 PP podemos crear hechiceros con un espectro mucho más amplio a la hora de elegir conjuros.

NUEVOS HECHIZOS

Puesto que esta nueva ventaja facilita la creación de hechiceros con más conjuros a su alcance, pero de nivel más bajo, creemos que el grimorio de las Tierras Quebradas se beneficiaría de un buen puñado de nuevos hechizos de dificultad 10 o 15.

Alzar alimaña

Invocar Espíritu en Cuerpo | DIF. 10 | PM 1

Reanima a un animal no más grande que un gato para que sirva al hechicero durante la duración del conjuro. El animal revivido no ningún tipo de habilidad de combate, pero tiene una conexión mental con su invocador. Pueden comunicarse telepáticamente y mantener una conversación dentro de los límites de la inteligencia del animal. Si la criatura es destruida por cualquier medio que no sea el fin del conjuro, el hechicero sufre 1 Punto de Daño.

Asiento pétreo

Aumentar Tierra | DIF. 10 | PM 1-3

Crea un asiento pétreo bastante cómodo que surge del suelo. Estará presente siempre que alguien esté sentado en él, aun cuando esto exceda la duración normal de conjuro. Una vez su usuario se levante del asiento pétreo, este desaparece. Con un gasto de 2 PM es posible alzar tantos asientos pétreos como la mitad del Espíritu del hechicero. Con un gasto de 3 PM, el usuario del asiento se considera que está descansando a todos los efectos; sea para sueño, regeneración de magia o curación natural.

Cambiar madera

Transformar Tierra | DIF. 15 | PM 2 | Inmediato

Transforma una cantidad de madera muerta igual a una silla o un escudo, en otro material no valioso. De esta manera podría convertir un escudo de madera en otro de piedra haciendo casi imposible que fuera sostenido debido a su peso. También podría transformar un bastón de combate de madera en uno de cristal de roca, haciéndolo extremadamente frágil. Si el objeto está en manos de alguien, el hechicero deberá superar a su poseedor en una lucha de Espíritu.



Conducta caballeresca

Dirigir Ley | DIF. 15 | PM 2

El conjura crea un clima de orden y justicia que exacerba el sentido del honor de los presentes. En presencia del hechicero, todo debe hacerse de forma noble y sin trampas. Esto no evita que pueda ser atacado, pero el atacante no usará malas artes como venenos o subterfugios. Todo el que intente no comportarse como un caballero tendrá que superar al hechicero en una lucha de Espíritu para conseguirlo.

Flotar cual madera

Dirigir Agua | DIF. 10 | PM 1

El blanco del hechizo flotará en el agua o cualquier líquido similar sin importar el peso que tenga. Esta capacidad no le garantiza libertad de movimiento, por lo que deberá de conseguir desplazarse por sus propios medios. Este hechizo es usado a menudo por los oficiales de las flotas del Imperio Escarlata, que pueden luchar con pesadas armaduras sin riesgo de hundirse en el caso de que caigan al agua.

Deja Vu

Disminuir Mente | DIF. 10 | PM 1

El objetivo pierde los últimos cinco segundos de memoria (un turno de combate) y cree haber tenido una laguna temporal sin importancia. Aun así, la situación puede llevarle a pensar que ha ocurrido algo extraño.

Destino incierto

Modificar Caos | DIF. 10 | PM 1 | Inmediato

El hechicero puede realizar un pequeño cambio en su futuro próximo, sin un control preciso. El blanco del conjuro puede cambiar un punto de Destino de una clase a otra.

Detectar emociones

Conocer Mente | DIF. 10 | PM 1

Este hechizo permite al hechicero conocer las emociones dominantes del objetivo. Recibirá información general, como por ejemplo ira, codicia, amistad o amor; pero no tiene porque resultar evidente quién es el objetivo o fuente de dicha emoción o sentimiento.

Detener sangrado

Inhibir Cuerpo | DIF. 15 | PM 2

El receptor de este conjuro no puede sangrar mientras duren los efectos. Detiene el sangrado de cualquier tipo, incluido el mágico. Así, si el receptor sufre un aumento de heridas por desangramiento estas cesan automáticamente. Si una criatura intenta desangrar al objetivo, fallará automáticamente.

Emanaciones enfermizas

Modificar Aire | DIF. 10 | PM 1 | Inmediato

El aire se torna malsano de repente en un área de tantos metros como el Espíritu del hechicero. Todo personaje que se encuentre en la zona (a excepción del lanzador del conjuro) deberá realizar una tirada enfrentada entre su Cuerpo y el Espíritu del mago. En caso de fallarla quedarán Debilitados durante dos turnos.

Fruta milagrosa

Modificar Planta | DIF. 15 | PM 2

El blanco del hechizo es un fruto fresco o conjunto de estos que quepa en una mano. Durante la duración del hechizo, adquirirá propiedades especiales a voluntad del hechicero, convirtiéndose en una sustancia de Potencia igual al Espíritu del lanzador (ver [número 1 de Intervención Divina](#), Improvisar nuevas pociones). Una vez consumido el fruto, sus efectos permanecen de forma habitual, aunque la duración del conjuro haya expirado.

Golpe de viento

Dirigir Aire | DIF. 15 | PM 2 | Inmediato

Una masa de aire se forma en la mano del hechicero y sale despedida hacia el oponente. Al impactar el objetivo, este recibe 1d6 de daño y debe superar además una tirada enfrentada de Fuerza contra el Espíritu del mago para no caer al suelo derribado.

Ignorar dolor

Aumentar Cuerpo | DIF. 15 | PM 2

El objetivo del hechizo puede ignorar los efectos de un estado de Debilitado durante la duración del mismo. Si se ve afectado por dos situaciones que le producen sendos estados de Debilitado, se aplicarán los efectos de solo uno de ellos y no caerá Incapacitado.

El estado de Debilitado realmente no desaparece, y el blanco volverá a sufrir sus efectos al extinguirse la magia. Por ello, si durante la duración del hechizo ha quedado Debilitado de nuevo, cuando el efecto de la magia finalice, caerá presa de los dos estados de Debilitado y se derrumbará inconsciente.

La tensión sufrida por el cuerpo durante ese tiempo lleva al objetivo a sufrir una herida de 1PV, que no puede ser curada con primeros auxilios, aunque sí con curación natural o mágica.

Máscara oscura

Inhibir Fuego | DIF. 10 | PM 1

Cuando el mago lanza este conjuro, la luz abandona su cara dejando solo un oscuro vacío negro. El blanco no percibe cambio, pero sus facciones han desaparecido y han sido sustituidas por una oscuridad total. Este conjuro es muy utilizado por ciertos clanes de asesinos para ocultar sus rostros, así que usarlo a la ligera puede traer grandes represalias.

Memoria de las cenizas

Conocer Fuego | DIF. 10 | PM 1 | Inmed.

Este hechizo debe usarse con un puñado de cenizas, y no funcionará con una cantidad menor. El hechicero es capaz de tener una imagen mental clara de la forma original del objeto o cuerpo al que pertenecieron las cenizas.

Opinión opuesta

Dirigir Mente | DIF. 10 | PM 1 | Inmediato

El blanco cambia de opinión justo a lo opuesto que tiene en la cabeza. Si fracasa en la lucha de Espíritu, el objetivo deberá realizar una acción que pueda considerarse contraria a la que declaró. Si dijo que pensaba atacar al hechicero, podría por ejemplo no atacarlo, atacar a un enemigo del propio hechicero, o protegerlo.

Puño de agua

Dirigir Agua | DIF. 10 | PM 1 | Inmediato

Una cantidad de líquido equivalente a un vaso pequeño es controlada por el hechicero. Puede moverla por el aire a una gran velocidad y usarla para golpear a un enemigo en el mismo turno en el que se lanza el conjuro. La masa de líquido impacta siempre a su objetivo, que recibe 3 PD. La Protección absorbe el daño normalmente.

Reflejo del pasado

Conocer Agua | DIF. 10 | PM 1

El hechicero puede contemplar una superficie de agua, como la orilla de un lago o un vaso, y presenciar en ella, cualquier acontecimiento que estas aguas reflejaron en el pasado durante toda la duración del hechizo. Podrá ver y escuchar. Será más fácil que atisve algo interesante si sabe lo que está buscando.

Reforzar voluntad

Aumentar Espíritu | DIF. 15 | PM 2

El hechicero es capaz de potenciar su fuerza espiritual. En la duración del hechizo, obtendrá un +2 a cualquier lucha de Espíritu. Sin embargo esta energía, extraída de su vitalidad, le provoca un herida de 2 PV que no puede ser curada con primeros auxilios, aunque sí con curación natural o mágica.

Sentir minerales

Conocer Tierra | DIF. 10 | PM 1

Este hechizo permite al mago concentrarse en un metal, tipo de roca o gema concreto, de modo que sentirá la presencia o no de dicho material en las cercanías (máximo de ESP x 10 metros). Si el personaje se concentra durante un turno podrá sentir la dirección de la fuente más cercana o de mayor tamaño. Es posible que un personaje perciba con mayor fuerza un montón de piezas de oro en un cofre a 50 metros, que unas pocas monedas a un metro de él.

Con otro turno de concentración, el mago puede cambiar el objetivo de su búsqueda. Lamentablemente este hechizo no puede atravesar superficies densas muy gruesas, por lo que no puede usarse para buscar metales preciosos en la naturaleza.

Trabajar madera

Modificar Planta | DIF. 10 | PM 1-2 | Inmediato

El hechicero puede tomar una rama o trozo de madera que aún esté vivo y hacer que queda endurecido y trabajado para obtener una maza ligera, un escudo pequeño o cualquier otra herramienta o arma similar de madera maciza. Por 2 PM puede crear un bastón de combate si el tamaño de la materia prima es suficiente.

Virtud temporal

Invocar Ley | DIF. 15 | PM 2

El hechicero puede traer una virtud a las Tierras quebradas y conminarla a ocupar temporalmente un objeto tan solo durante la duración del hechizo. Ese objeto solo puede ser usado por el mismo hechicero, que debe estar alineado con la Ley. La virtud, tendrá 1d6+2 de ESP, y el objeto actuará como un objeto virtuoso normal, con la salvedad que el hechicero no podrá gastar el último PM de la virtud (lo cual la destruiría). Cuando la virtud quede con 1 PM, el hechizo finalizará y la virtud volverá a su plano.



AYUDA DE JUEGO

BATALLAS CAMPALES

La sombra de una nueva Gran Guerra entre las potencias de las Tierras Quebradas se cierne amenazadora sobre sus habitantes, pero no es necesario esperar a que la conflagración estalle para ser testigo de batallas en el mundo. Los clanes imanguk combaten entre sí o asaltan el territorio de los austeros, mientras que en el interior del Patriarcado son cada vez más frecuentes las revueltas campesinas que es necesario ahogar en sangre. Las tribus esteparias atacan las fronteras de Merenomin o saquean las costas de Frondas, el Patriarcado o incluso el Imperio Escarlata mientras que, lejos de allí, en el este, los merendrak se encuentran ocupados sometiendo a los últimos reinos Cha.

El propósito del presente paquete de reglas es doble. Por un lado, simular la resolución de una batalla desde el punto de vista de sus generales, por el otro, convertir una batalla en un escenario dinámico en el que los aventureros pueden participar. Por este motivo está dividido en dos grandes apartados: Choque de generales y Acción en el campo de batalla.

ENFRENTAMIENTO DE GENERALES

Puede haber ocasiones en las que los aventureros se vean en la responsabilidad de dirigir un ejército en una batalla. Otras veces, puede ser interesante que en una batalla trascendente para la trama los jugadores interpreten al general que comanda las tropas del bando donde se encuentran, tomando sus decisiones en equipo.

De forma resumida, una batalla se desarrolla así: en cada turno de combate los generales deciden qué tres unidades se exponen al enemigo y se hace una tirada enfrentada de Estrategia. El ganador suma a los éxitos obtenidos el daño que provocan las unidades expuestas para calcular el daño total. Cada Punto de Daño destruye una unidad enemiga, comenzando obligatoriamente por las unidades expuestas.

DESCRIPCIÓN DEL EJÉRCITO

Un ejército está formado por **unidades**, que constituyen sus Puntos de Vida. La cantidad de unidades siempre es relativa y depende del tamaño del ejército rival. El ejército más pequeño tiene siempre **20 unidades**. Partiendo de esto, se calcula cuántos combatientes equivalen a una unidad. Por ejemplo, en un ejército de 1000 personas, la unidad estaría formada

por 50 soldados (1000:20). Una vez que conocemos la escala, calculamos el número de unidades del ejército de mayor tamaño. Siguiendo el ejemplo anterior, si el ejército mayor tiene 1500 soldados, dispondría de 30 unidades.

Algunas unidades pueden formarse con menos efectivos. En caballería, camellería y similares son necesarias la mitad de personas, ya que se entiende que el jinete y su montura suman dos efectivos. Los elefantes de guerra merendrak, al ser tripulados por cuatro jinetes, se conforman con cuatro veces menos personas. En el caso de criaturas mayores, este ratio puede disminuir. Por ejemplo, un dragón y su jinete forman una unidad en sí mismos.

Las unidades tienen tres características:

■ **Daño:** El daño que suman a los éxitos obtenidos cuando el general gana la tirada enfrentada de Estrategia.

■ **Protección:** Los puntos de daño que pueden absorber. Para destruir la unidad hay que destinarle más puntos de daño que su Protección.

■ **Etiquetas:** Características especiales o reglas particulares que se aplican a esta unidad.

A continuación, se presenta una lista de etiquetas. El narrador y los jugadores pueden inventar nuevas según sus necesidades.

◆ **Aterradora.** Por cada unidad de este tipo en el ejército, el general enemigo resta -1 a sus tiradas de Autoridad, hasta un máximo de -3.

◆ **Especialidad en (terreno).** Suma +1 a su daño cuando combate en un determinado terreno o entorno (entre paréntesis).

◆ **Furiosa.** Puede convertirse en la cuarta unidad expuesta, rebasando así el límite de tres. Solo una unidad con esta etiqueta puede hacer esto en un turno.

◆ **Indisciplinada.** Por cada unidad con esta etiqueta en su ejército, el general se resta -1 a sus tiradas de Autoridad, hasta un máximo de -3.

◆ **Inspiradora.** Cada unidad con esta etiqueta suma un +1 a las tiradas de Autoridad de su general, hasta un máximo de +3.

◆ **Indomable.** Una vez expuesta, esta unidad no puede dejar de estarlo hasta que sea eliminada.

◆ **Lanceros.** La unidad está equipada con picas o lanzas largas. Si forma parte de las unidades expuestas, el general enemigo no puede hacer uso de la maniobra Carga.

◆ **Montada.** Suma +1 a su daño cuando ninguna de las unidades expuestas del enemigo tiene ni esta etiqueta ni la de Voladora.

◆ **Proyectiles.** Suma su daño siempre al resultado de la tirada de Estrategia (cuando el general gana el enfrentamiento) o al contraataque, aunque no se halle expuesta. Solo una unidad con esta etiqueta puede hacerse efectiva en cada turno.

◆ **Rápida.** Si la unidad se encuentra en retaguardia, no puede ser destruida por el enemigo a no ser que el general consienta en ello.

◆ **Voladora.** Suma +1 a su daño cuando ninguna de las unidades expuestas del enemigo es también Voladora. Si no está expuesta, la unidad solo puede ser destruida por el daño proveniente de una unidad de Proyectiles.

Unidades de ejemplo

Con las etiquetas expuestas, el narrador tiene material suficiente para inventar sus propias unidades personalizadas, desde hordas de demonios o elementales hasta tropas muy específicas, como la guardia personal del Patriarca, los hechiceros guerreros de la Mano Blanca o las monjas ocrenses de Kamin. En cualquier caso, a continuación encontrarás a las unidades genéricas más comunes y algunas menos frecuentes.

ARQUEROS. Daño 1, Protección 1. Proyectiles.

ARQUEROS MONTADOS VASH. Daño 1, Protección 1. Proyectiles, Montada, Rápida.

BALLESTERO. Daño 2, Protección 1. Proyectiles.

CABALLERÍA LIGERA. Daño 2, Protección 1. Montada, Rápida.

CABALLERÍA PESADA. Daño 2, Protección 2. Montada, Rápida.

CAMELLERÍA VASH. Daño 1, Protección 1. Montada, Rápida, Especialidad en desierto.

CAMPESINOS ARMADOS. Daño 0, Protección 0. Indisciplinada.

CAÑONEROS. Daño 3, Protección 1. Proyectiles.

CARRO DE GUERRA ESTEPARIO. Daño 3, Protección 2. Indomable, Montada, Rápida.

DRAGÓN. Daño 4, Protección 4. Voladora, Rápida, Inspiradora, Atterradora, Proyectiles.

ELEFANTES DE GUERRA MERENDRAK. Daño 3, Protección 3. Montada, Proyectiles.

GNOMOS. Daño 1, Protección 2. Atterradora.

GÓLEMS DE HIERRO. Daño 2, Protección 2.

GÓLEMS DE RUBÍ. Daño 3, Protección 2. Proyectiles, Atterradora.

GUERREROS ESTEPARIOS. Daño 1, Protección 0. Furiosa, Indisciplinada, Indomable.

GUERREROS IMANGUKE. Daño 2, Protección 1. Indisciplinada

INFANTERÍA LIGERA. Daño 1, Protección 1.

INFANTERÍA PESADA. Daño 1, Protección 2.

MARINES ESCARLATAS. Daño 2, Protección 1. Furiosa, Especialidad en costa.

MILICIA URBANA. Daño 1, Protección 0. Indisciplinada, Especialidad en ciudad.

MUERTOS VIVIENTES. Daño 0, Protección 1. Atterradora.

PIQUEROS. Daño 1, Protección 1. Lanceros.

SACERDOTES GUERREROS. Daño 2, Protección 1.

Inspiradora.

TRITONES. Daño 1, Protección 1. Atterradora, Especialidad en costa.

La indisciplina

La indisciplina es el sentimiento colectivo que incita a un ejército a huir, dispersarse o desobedecer órdenes. Es mayor entre las tropas de moral baja, poco motivadas, aterrorizadas y que en general preferirían estar en cualquier otro sitio y no en el campo de batalla jugándose el cuello.

A lo largo de la batalla, los generales pueden verse en la tesitura de hacer tiradas de Autoridad para mantener a la tropa bajo control. La indisciplina es un valor numérico que marca la dificultad de estas tiradas. El valor de la indisciplina aumenta de cinco en cinco, como sucede con los umbrales de dificultad habituales, tal como muestra la siguiente tabla.

Indisciplina	Caso típico
10	Tropas de élite, cruzada religiosa, tropas de máxima lealtad.
15	Mercenarios, soldados profesionales, milicias motivadas.
20	Reclutas forzosos, tropa sin experiencia, ejércitos derrotados.
25	Presos, esclavos, prisioneros de guerra.

El narrador decide la Indisciplina de cada ejército según el contexto. Cuando coinciden en un mismo bando tropas de motivaciones diferentes, se hace un término medio a grandes rasgos de acuerdo con el tamaño de cada tropa.

LA BATALLA

La batalla se divide en turnos que duran aproximadamente 20 minutos. Se dividen en las siguientes fases.

■ **Exponer unidades:** Antes del choque hay que determinar las unidades expuestas. En el primer turno de la batalla, el general con mayor puntuación de Estrategia expone el último. En los choques subsiguientes esta iniciativa se va alternando.

Cada general expone un máximo de **tres unidades**. Estas son las que probablemente caerán si todo sale mal, pero también las que causarán bajas al enemigo si el choque sale a su favor.

■ **Choque:** Los generales hacen una tirada enfrentada de Estrategia. Si se produce un empate, gana el bando de los aventureros con 0 puntos de éxito.

■ **Cálculo de daño:** El ejército ganador inflige al enemigo tantos Puntos de Daño (PD) como los puntos de éxito conseguidos, hasta un máximo de 10. A esta cifra se le añade la suma del daño que producen cada una de sus unidades expuestas.



■ **Aplicación del daño:** El general ganador gestiona los PD infligidos para destruir las unidades expuestas que le plazca. Si todas han sido eliminadas y todavía quedan PD por aplicar, el vencedor puede empezar a derrotar unidades de la retaguardia a su libre albedrío, hasta que se queda sin PD.

■ **Reacciones:** Opcionalmente, se pueden aplicar las reglas de contraataque o de deserciones y desbandada (ver más adelante) dependiendo de lo sucedido con las unidades expuestas del perdedor.

Cuando un ejército se queda sin unidades, se considera derrotado y la batalla finaliza.

REGLAS OPCIONALES

Las siguientes reglas se pueden aplicar si la mesa de juego lo ve conveniente. Si bien añaden enjundia a las reglas de batallas campales, también pueden ralentizar o dificultar su desarrollo.

El discurso inicial

Antes de comenzar la batalla, el general interpretado por el jugador puede dar un discurso a sus tropas para motivarlas. La escena se resuelve con una tirada de **Oratoria** a una dificultad que el narrador establece de acuerdo con la interpretación del jugador y los temas que ha abordado el discurso. Si se tratan los puntos adecuados convenientemente, la dificultad debería ser baja.

Los puntos de éxito conseguidos en esta tirada se convertirán en una reserva de bonificadores que podrán utilizarse a lo largo de la batalla tanto para tiradas de Estrategia como de Autoridad.

Superioridad numérica

El ejército con mayor número de unidades tiene siempre ventaja, lo que implica un bonificador de +1 a su general en todas las tiradas de **Estrategia**, hasta que esa superioridad se pierda. Si el número de unidades dobla el del rival, el bonificador pasa a ser de +2, y si lo triplica, de +3.

Los comandantes

Los generales pueden tener cada uno dos **comandantes** de apoyo. Uno ofrece ayuda en las tiradas de **Estrategia** y el otro en las de **Autoridad**. Los comandantes aportan un bonificador a las tiradas según su puntuación a la habilidad, siguiendo las reglas habituales de colaboración en el uso de habilidades. En el bando de los aventureros, el papel de comandante podría ser ocupado por algunos de los personajes jugadores.

Contraataque

Cuando el ejército que gana la tirada enfrentada no logra destruir a todas las unidades enemigas expuestas, entonces tiene lugar un contraataque. Las unidades expuestas supervivientes producen al enemigo tantos Puntos de Daño como la suma de su daño. Es decir, será como si el general hubiera ganado la tirada enfrentada con 0 puntos de éxito.

Deserciones y desbandada

Cuando todas las unidades expuestas son destruidas, el general derrotado debe hacer una tirada de Autoridad para controlar la situación. Si falla, la Indisciplina aumenta un grado (pasa, por ejemplo, de 15 a 20) y pierde 1d6-1 unidades de su elección, que desertan y escapan del campo de batalla.

Si sale una pifia en esta tirada, se produce una desbandada. La totalidad del ejército huye sin control del campo de batalla y se pierde la batalla. Si saca un crítico, podrá elegir una de sus unidades de retaguardia para que efectúe un contraataque.

Retirada y rendición

Al comienzo del turno, cuando toca exponer las unidades, un general puede decidir retirarse, y salvar a su ejército para luchar en mejores condiciones otro día, o rendirse y salvar las vidas de sus guerreros. En el caso de los personajes no jugadores, el narrador puede simular esta difícil decisión haciendo tirar **Espíritu** al general cuando su ejército haya perdido **la mitad de sus unidades** y el enemigo no. La dificultad es de 12, aunque puede cambiar dependiendo de las circunstancias. Si se falla, el general huye, y si fracasa por 3 decide rendirse. Si además ha sacado un 1 en la tirada, se rinde sin condiciones.

Cuando **un ejército se retira**, el enemigo puede decidir aprovecharse y no dejarle marchar. En ese caso se realiza una tirada enfrentada entre el general que huye, que lanza **Autoridad**, y el general perseguidor, que tira por **Estrategia**. Si el ejército a la huida gana, consigue escabullirse sin mayores pérdidas. Si es el ejército perseguidor el que vence, inflige tantos PD como los puntos de éxito conseguidos, que aplica a discreción en las unidades que desee.

Además, el ganador tiene derecho a una segunda tirada enfrentada, así hasta que las tropas perseguidas logren escapar o sean completamente eliminadas. Si el general perseguido obtiene una pifia, se produce una desbandada y su ejército es destruido por completo.

Cuando un general decide rendirse, envía a un emisario a negociar las condiciones. Si estas son aceptadas, se concierta una reunión entre los dos generales y se lleva a cabo la rendición y entrega de armas. La negociación puede rolearse y ser escenario de tiradas de Persuadir o incluso de Engañar para conseguir el mejor trato posible.

ÉXITO CRÍTICO Y VICTORIAS MENORES

Cuando se obtiene un éxito crítico en la tirada enfrentada de Estrategia, el ganador puede elegir una de entre estas victorias menores. Si se consiguen dos éxitos críticos (15 puntos de éxito), puede elegir dos, con tres críticos, tres, etc.

■ **Muerte de comandante:** Un comandante enemigo muere en batalla y no puede ser reemplazado. Si se trata de un personaje jugador, este ha de enfrentarse en una escena de combate a cuatro enemigos simultáneos.

■ **Unidades distraídas:** Hasta 1d6 unidades enemigas de tu elección no podrán ser expuestas en el próximo turno. No es posible si al enemigo le quedan solo 3 unidades o menos.

■ **Ataque profundo:** Si eliminas al menos una de las unidades enemigas expuestas, puedes aplicar el resto de PD a las unidades en la retaguardia.

■ **Pánico:** Haces que la Indisciplina del enemigo suba un grado.

■ **Euforia:** El éxito baja la Indisciplina de tus propias filas en un grado.

MANIOBRAS DE BATALLA

Al igual que en el combate en melé, en las batallas campales los generales pueden emprender maniobras específicas para arriesgarse más o menos y obtener ventaja. Cuando la maniobra supone un modificador a la tirada, este aparece entre paréntesis.

◆ **Maniobra envolvente (-2).** Si ganas la tirada enfrentada, hasta un máximo de tres unidades no expuestas y con la etiqueta Rápida infligirán su daño a unidades de retaguardia, independientemente de lo que suceda con las unidades expuestas. Si la tirada falla, las unidades que protagonizan la maniobra se considerarán expuestas y podrán ser destruidas.

◆ **Ofensiva brutal (-2).** El número máximo de unidades expuestas en este turno aumenta a cinco. Una unidad con la etiqueta Furiosa podría ocupar el sexto lugar.

◆ **Carga de caballería.** Si todas las unidades expuestas tienen la etiqueta Montada, en caso de ganar, el daño total producido aumenta en +3. Sin embargo, el enemigo suma +2 al daño si se pierde la tirada enfrentada o al efectuar el contraataque.

◆ **Posición defensiva.** Las unidades expuestas suman 1 a su Protección. Sin embargo, en caso de ganarse la tirada enfrentada, el daño total producido se reduce a la mitad.

◆ **Defensa completa (+3).** El ejército se limita a defenderse y ganar tiempo. Si vence en la tirada enfrentada, no produce daño en el enemigo, aunque si obtiene un éxito crítico, sí podría aplicar una victoria menor (excepto Ataque profundo). No es posible hacer contraataque si se utiliza esta maniobra.

ACCIÓN EN EL CAMPO DE BATALLA

Mientras que el sistema de reglas anterior pone a los jugadores en la piel del general, las siguientes reglas se ocupan de los aventureros a nivel individual. Su propósito es convertir la batalla en un escenario dinámico donde se puedan adoptar estrategias y marcarse objetivos más allá de sobrevivir. Para ello, lo aquí expuesto se entrelaza con el sistema anterior de Enfrentamiento de Generales.

Por tanto, si se prescinde de las reglas de combate de masas, este apartado pierde parte de su sentido. Aun así, podrían utilizarse algunos de sus elementos.

Todo lo aquí descrito tiene lugar en el momento en el que los generales deciden qué unidades exponer, y antes de que se hagan las tiradas de Estrategia.

Situación en la batalla

Al comienzo de cada choque, el aventurero decide en qué unidad se encuentra. Varios aventureros pueden formar parte de la misma unidad, en cuyo caso pueden decidir si quieren vivir los encuentros de forma conjunta (lo que les pondrá las cosas más fáciles) o cada uno actúa por su cuenta (lo que les permitirá hacer más cosas).

Si los aventureros quieren ser parte de la contienda e influir en ella, es preferible que entren a unidades expuestas. De lo contrario, durante el choque se limitarán a observar el combate desde lejos y, salvo que deseen emprender acciones muy específicas, como hacer magia o cubrir con un arma a distancia a un compañero, no podrán hacer gran cosa. Cuando un aventurero está en retaguardia, la distancia con respecto al lugar donde se lucha es Muy Larga. Si forma parte de una unidad con la etiqueta Proyectiles que se esté usando en batalla, la distancia será Larga.

Actitud en batalla

La actitud en batalla indica el arrojo y la voluntad de exponerse del aventurero. Cuanto más alta sea, tendrá que enfrentarse a más enemigos, pero mayores podrán ser sus hazañas. Al comenzar el choque, el jugador decide con qué actitud afronta la batalla su personaje. Si dos o más aventureros actúan juntos, deben tener la misma actitud en batalla.

La elección implica lo siguiente.

• **Número de combates.** Cuántas escenas de combate se producirán durante el choque.



- **Enemigos por combate.** La tirada que hay que hacer en cada combate para determinar el número de enemigos. Si el resultado es 0, no tendrá lugar.

- **Hazañas.** Las hazañas de batalla al alcance del aventurero si elige esta actitud.

ACTITUD	COMBATES	ENEMIGOS	HAZAÑAS
Temeraria	1d6	1d3+1	Derrotar unidad Llegar hasta general
Valiente	1d3	1d3	Llegar hasta comandante Adentrarse Inspirar unidad
Reservada	1	1d3-1	Reforzar unidad Comandar
Cobarde	1	1d3-2	Huir

Las escenas de combate tienen lugar contra adversarios que casen con el tipo de unidades que esté exponiendo el enemigo, por lo que es recomendable que el narrador tenga estadísticas preparadas para los encuentros más probables. Por ejemplo, si en el frente se está combatiendo contra caballería e infantería, el aventurero podría tener primero un encuentro con jinetes, luego otro con soldados de a pie, o incluso combinarlos.

Hazañas en batalla

Las hazañas son acciones específicas que los aventureros pueden realizar en el marco de su unidad y que, de salir adelante, tendrán efectos determinados en las reglas de Choque de Generales. De esta forma, los dos paquetes de reglas se complementan y los aventureros pueden contribuir a título individual en la victoria de su bando.

Cada hazaña precisa de una actitud en la batalla específica, que se indica entre paréntesis.

■ **Adentrarse (Valiente):** Si el aventurero supera la primera escena de combate, debe tirar Autoridad a dificultad igual a la Indisciplina. Si la pasa, la unidad donde se encuentra podrá infligir su daño a una unidad enemiga en la retaguardia. Esto tiene lugar antes de la tirada de Estrategia entre generales. Las siguientes escenas de combate se resolverán contra tropas de la unidad adversaria atacada.

■ **Comandar (Reservada):** El aventurero da apoyo en la habilidad Autoridad al general si no es derrotado las escenas de combate. Solo pueden actuar dos comandantes por choque.

■ **Derrotar unidad (Temerario):** El aventurero elige una unidad enemiga expuesta que quiera destruir. Si el aventurero sobrevive a todas las escenas del combate, esa unidad es eliminada.

■ **Huir (Cobarde):** Una vez superada la escena de combate, el aventurero ha de pasar una tirada de **Correr, Montar o Sigilo a dificultad 15**. Si lo consigue, escapa del campo de batalla. Si fracasa, es descubierto y reintegrado a filas. Si el resultado es una pifia, será considerado un traidor al acabar la batalla.

■ **Inspirar unidad (Valiente):** Una vez resuelta la primera escena de combate, el aventurero arenga a sus compañeros, lanzando **Oratoria** a la dificultad de la Indisciplina. Si la tirada tiene éxito, la unidad suma **+1 al daño**. Si el resultado es un crítico, se puede añadir una etiqueta a la unidad, siempre que sea lógica. Los efectos perduran hasta el final de la batalla o hasta que la unidad sea destruida. Sucesivas hazañas de Inspirar Unidad imponer nuevas etiquetas con tan solo un éxito simple, pero no incrementan más el daño.

■ **Llegar hasta comandante (Valiente):** Una vez resueltas las escenas de combate, el aventurero se encontrará cara a cara con un comandante enemigo. La misma hazaña es válida para encontrar entre las filas enemigas a una persona determinada, siempre que se halle entre las unidades expuestas. Si el comandante muere, no podrá ser sustituido.

■ **Llegar hasta general (Temeraria):** Al superar todas las escenas de combate, el aventurero llegará hasta donde se encuentra el general enemigo, su asesor y su guardia personal. Si el general es derrotado, su ejército se dispersará en desbandada. La misma hazaña puede usarse para llegar hasta una persona concreta que se encuentre en la retaguardia de las posiciones enemigas.

■ **Reforzar unidad (Reservada):** El aventurero imparte órdenes destinadas a minimizar daños. Se hace una tirada de **Autoridad** a dificultad igual a la Indisciplina. Si tiene éxito, la unidad **suma 1 a su Protección** hasta el fin de la batalla o hasta que sea destruida. Este efecto no es acumulable. Con un éxito crítico, la unidad no puede ser destruida en el presente choque.

Sucesos tras la tirada de Estrategia

Una vez resuelta la acción de los personajes jugadores y sus hazañas, los generales hacen sus tiradas enfrentadas de Estrategia y se resuelve el choque. Dependiendo del destino de la unidad donde se encontraba el aventurero, pueden pasar lo siguiente.

◆ **La unidad no es destruida.** El aventurero podría seguir luchando o no, quizás si se ha desbaratado el frente enemigo esté participando en un asalto a la retaguardia. Pero la escena no se juega, sino que simplemente se narra. Su valor es solo literario.

◆ **Si la unidad es destruida.** Se narra cómo el aventurero escapa de la muerte y regresa a las posiciones de retaguardia. Ha de superar una tirada de **Correr o Montar a dificultad 15**. Si falla, recibe una herida leve (con los PD mínimos) o pierde una pieza importante de su equipo. Si pifia suceden las dos cosas. Ahora tiene que elegir una nueva unidad a la que incorporarse.

CAMPAÑA: EL REY DEL BARRO (PARTE 2)

SANGRE DE FAMILIA

Por Xavier Correro

Excelsa, tu belleza solo es comparable a tu voracidad. Te has alimentado de las gentes de Frondas, de sus padres, de sus abuelos, de sus ancestros. Han pasado hambre, han sangrado por ti, han trabajado hasta la muerte por ti. Excelsa, tú les has dado tu belleza, pero únicamente a unos pocos.

Ahora arde, Excelsa, arde desde tus cimientos. Arden tus preciosos jardines, arden tus bellos palacios y las ricas paredes caen, las majestuosas estatuas son derruidas. Pronto Frondas renacerá, y todos anhelarán tu belleza y recordarán lo maravillosa que eras. Siempre en mis sueños, Excelsa.

Poema anónimo, encontrado por toda la ciudad.

Sangre de Familia es la segunda parte de la campaña El Rey del Barro. El primer capítulo, *Bru-mas sobre el Valle*, se publicó en *Intervención Divina* nº 3. Es posible jugar este módulo de forma independiente, pero aun así recomendamos utilizar para ello los personajes jugadores pregenerados que aparecieron junto con el primer capítulo, ya que sus historias personales se entrelazan en varios puntos con las tramas de Sangre de Familia.

Antes de preparar la aventura, es aconsejable releerse tanto la mencionada primera parte como el apartado del manual básico dedicado a Frondas (páginas 85-87). No estará de más pasarle una copia de este texto a los jugadores.

TRASFONDO

Frondas se encuentra al borde de la guerra civil. En primer lugar, en el campo, los barones fieles a Kamin se encuentran cada vez más descontentos con la corona. No solo están perdiendo terreno ante el crecimiento exponencial de la fe al Caos, sino que desde hace medio año el rey les cobra más tributos que a sus rivales. La situación económica de muchas baronías es insostenible.

El problema podría dar lugar nada más que a una revuelta condenada a ser sofocada, como tantas otras, pero la situación viene agravada por un hecho funesto: el rey **Laconio II** ha enfermado y no es capaz de dirigir los asuntos de estado. La princesa **Clemencia**, de tan solo 13 años, se ha convertido al culto a Kamin y ha alzado la voz contra los desequilibrios del país, lo que le ha valido el exilio.

La reina **Rosalía** ostenta ahora la corona en solitario, y muchos temen que no sea capaz de conseguir

apoyos para heredar el trono si Laconio muere. Esto ha hecho que dos duquesas comiencen a conspirar para dar un golpe de mano en ese momento y hacerse con la corona de Frondas.

Una de ellas es **Mila Casia**, hermana de Laconio. Su plan es bien sencillo: acabar con la vida de Rosalía en cuanto quede claro que no pretende abdicar. Para ello cuenta con un agente de confianza en el palacio real. La otra es la duquesa **Lavinia Ática**.

Lavinia no es familiar directo del rey, y sabe que tendrá que hacerse con el trono por la fuerza. Para ello ha puesto a sus hijos a trabajar para conseguir el apoyo de otras grandes casas nobiliarias y debilitar a aquellas que no estén dispuestas a aceptarla. Su intención es iniciar un levantamiento armado cuando muera Laconio y aplastar a todos sus rivales. Los personajes jugadores, en principio, están en su bando.

El objetivo de Lavinia es doble. Por un lado, no está dispuesta a dejar pasar la oportunidad de hacerse con el trono de Frondas. Por el otro, anhela venganza contra Rosalía y Aventio XII, a los que considera culpables del asesinato de **Teodoro Aventio**, el hombre al que amaba.

A toda esta situación se añaden los tejemanejes del duque **Carlo Aventio XII**, quien ha apostado con el dios del Caos Nariaj que será capaz de destruir cinco de las casas ducales de Excelsa en menos de un mes. Sus asesinatos y sabotajes contribuirán a crear el caos en la ciudad, interfiriendo con los planes de una y otra.

A toda esta situación se añade el peligro inminente de una invasión del Imperio Escarlata.

Y es que la Dama ha sido convencida por el mábeden **Ucius Vexilifer**, un elegido de Vesh-Anh, de que Frondas podría caer en tan solo unos días, y quedar así convertido en un reino títere de los escarlatas. Vexilifer es un buen conocedor de la situación de la capital y sabe que tras la batalla por el trono, la ciudad se encontrará exhausta. Además, su aliado secreto en Excelsa, el sacerdote **Julio Casio**, debería rendir el puerto y facilitar así el desembarco de las tropas escarlatas.

Además de tomar la ciudad para su Dama, Vexilifer espera encontrar en Excelsa a una mujer que está buscando, una actriz llamada **Hana**, que necesita para completar un poderoso ritual.

Lavinia tuvo en el pasado una relación estrecha con Ucius Vexilifer, quien de hecho es el padre secreto de su hijo **Fausto**, y aunque es consciente de los planes del mábeden para Frondas, no esperaba que la invasión sucediera tan pronto. Si es proclamada reina, Lavinia ordenará la retirada hacia el interior del país y Excelsa será dejada en manos del invasor. Su interés se centrará en encontrar cuanto antes la **Puerta Ámbar**, un portal que lleva buscando desde hace tiempo y que será el protagonista del tercer capítulo de la campaña.



INTRODUCCIÓN

Han pasado unas semanas desde el regreso desde Valle Brumoso, el ambiente de la ciudad se ha ido crispando poco a poco y ahora ya se palpa en el ambiente. Hay cierto malestar, pero aún es pronto para saber qué pasará. En esta aventura los jugadores deberán decidir qué es más importante para ellos. ¿Fron das? ¿La familia? ¿El poder? ¿El amor?

La primera escena es una reunión familiar entre ña duquesa Lavinia y sus cuatro hijos. Les anunciará lo que ya suponen: que la guerra está cerca, un mes o menos, y que cada hijo tiene una tarea principal. Les pedirá que sean sus ojos, sus manos y sus oídos.

El resto dependerá de los aventureros. Van a pasar muchas cosas en la ciudad, los personajes jugadores no podrán estar en todos sitios, y cada día será más peligroso. Deberán intentar cumplir sus tareas y recabar información, aliados y recursos, hasta que el día 21 todo estalle. Dependiendo de sus decisiones, y las que tomaron en la primera parte, todo puede ir mejor o peor para Excelsa.

Reunión Familiar

La Duquesa Lavinia ha hecho llamar a sus hijos y su séquito de confianza. Se encuentran presentes por tanto **Tiberio, Julia, Minerva y Fausto**, este último acompañado del resto de los personajes jugadores.

Estáis en el fondo de la pirámide truncada, en una sala con símbolos mágicos, y Lavinia está en el centro, iluminada, el resto están a oscuras.

Lavinia - Hijos míos acercaos. (Pausa) La guerra está cerca, esta es nuestra oportunidad, debemos eliminar a la reina Rosalía y las casas que la apoyan, sería una bendición si la casa Aventus y la casa Casia desaparecieran. Los impuestos están disparados, debemos acabar con esta sangría; menos cabezas que alimentar será un alivio para este reino y más poder para nosotros.

La casa Ursus está dividida. Clemencia ha huido. Si alguien recibe información de dónde está debe informarme de inmediato. No sé si Clemencia nos sirve mejor viva o muerta, pero lo primero es encontrarla.

Las casas Bisaura, Furia, Escipina y Severia son la clave. La casa Aventus y Casia son nuestros principales enemigos. Si debéis eliminar a alguien, debe ser de forma discreta, nadie debe relacionarnos con las muertes, ¿entendido?

Tiberio - Madre, yo me ocupo de la casa Escipina, estoy prometido con Flora, la hija de Gneo. Creo que puedo convencer al duque, me tiene en gran estima.

Julia - Madre, llevo tiempo trabajando con la casa Severia. Creo que puedo traerla a nuestra causa.

Minerva - Tu escoges hermano, ¿Bisaura o Furia?

Minerva esperará que el jugador decida qué casa quiere intentar traer a la causa.

Lavinia - Gracias hijos, Los Templos del Caos son impredecibles. Si conseguís el apoyo de alguno sería de gran ayuda y, si conseguimos el apoyo de la casa Escipina, los seguidores de Kamin serán nuestros.

Las tropas del Patriarcado preparan algo, han aumentado en número este último año, acabad con cualquier agente de la Ley que encontréis en la ciudad. No quiero ratas ni sorpresas.

Id con cuidado, los agentes de las casas Aventus y Casius ya estarán en movimiento, algunos de ellos son letales. Todo debe ser discreto y debéis continuar con vuestras obligaciones en la ciudad; no podéis abandonar vuestros deberes. Podéis retiraros.

Cada grupo se retira y los jugadores pueden reunirse en una sala aparte para decidir cuál es su siguiente paso y compartir información.

LA BELLA EXCELSA

Excelsa es una ciudad colosal, sus dimensiones son abrumadoras. Una muralla rosa pálido de unos 12 metros de altura y 4 metros de ancho rodea toda la urbe, incluyendo la costa. Cuatro grandes avenidas cruzan la ciudad, una vertical, otra horizontal y dos diagonales, dividiendo la ciudad en ocho distritos. Cada avenida mide más de 50 metros de ancho y 1 km de largo, y se encuentra flanqueada en toda su longitud con columnas jónicas coronadas por estatuas. En el centro de la ciudad, donde confluyen las grandes avenidas, se extienden los Jardines Reales y se alza el Palacio Real.

Cada distrito es regido por una casa noble y alberga su respectiva fortaleza. Este dominio implica que parte de los impuestos de sus vecinos y comercios acaban en la casa que los gobierna, lo que le da a cada duque una gran capacidad de influencia. Sin embargo, todos los excelsianos están sujetos a las mismas leyes, las aprobadas por la Corona, y una única guardia, dependiente del rey, está autorizada a mantener el orden.

Excelsa es elegante, rica y sofisticada. Durante generaciones, los sucesivos reyes de Fron das han invertido la riqueza del país en construir la ciudad más hermosa del mundo, y como narrador deberías transmitir esa belleza a los jugadores. Haz hincapié en los jardines y parterres, los mármoles y alabastros y, en general, la espectacularidad arquitectónica. Gracias a su moderno sistema de cloacas, las calles están razonablemente limpias, el aire huele a flores y especias, todo está cuidado y mantenido con gusto. Imagínate una utopía renacentista exagerada y retorcida por la locura del Caos. No dudes en añadir conceptos anacrónicos, sacados de nuestra imagen estereotípica de los siglos XVII y XVIII.

Puedes descargar aquí el [mapa de Excelsa](#) en pdf.



CIUDAD DE EXCELSA





1. Distrito Ámbar o Real

Es el más pequeño de los distritos pero el más importante, ya que alberga la residencia de los reyes de Excelsa y, además, la fortaleza de los duques de Aventius. Salvo por estos dos edificios y la Biblioteca Real, el distrito Ámbar es ocupado por los **Jardines Reales** y no hay otras construcciones.

El **Palacio Ámbar o Real (1)** es un gran edificio revestido de mármol de color amarillento y sostenido por cientos de columnas de más de 20 metros de altura. En su interior abundan las grandes salas con relieves y hay tantas hornacinas con estatuas que estas parecen los verdaderos habitantes de la casa. El centro del palacio lo conforman unas termas con esculturas de todos los antiguos héroes de la Casa Ursus.

Al norte del palacio se alza la **Biblioteca Real (2)**, un edificio inmenso de forma octogonal, con una cúpula gigantesca y en cuyo centro destaca una segunda cúpula de cristal que deja pasar la luz. En su interior hay miles de tomos de arte e historia de todo el mundo.

Al oeste del palacio está la **Fortaleza de los Gritos (3)**, sede de la casa Aventius. Es de piedra beige, con tejados naranjas y murallas gruesas. La patrullan cientos de hombres. También es aquí donde se encuentran las mazmorras, el lugar donde son torturados los criminales antes de ser ejecutados o mandados al coliseo. Dicen que a Ursus, el primero de su estirpe, le gustaba escuchar desde el palacio los gritos de sus enemigos siendo torturados, de ahí su nombre.

2. Distrito Blanco o de los Escultores

En este distrito hay cientos de tiendas con patios a rebosar de estatuas blancas, relieves y ánforas. Su color da nombre a este distrito. Cada temporada, los nobles y los más ricos de la ciudad pasean por estas calles para ponerse al día del último grito en arte y renovar sus viejas esculturas y ornamentos.

Pero lo más importante se esconde en uno de sus jardines. En la loma de una colina hay un anfiteatro excavado, el **Teatro de los Susurros (4)**. Consta de un semicírculo que puede albergar a 5000 espectadores, techos y estructura de madera labrada y un escenario de fachada de piedra roja y columnas blancas de proporciones ciclópeas. De fondo, el mar. Rodeando el anfiteatro están los miradores de los acantilados, que constituyen relevantes puntos de reunión en la ciudad. Por desgracia también son sitios donde algunos amantes despechados saltan al mar para ser engullidos por las olas.

La **plaza de las Magnolias**, totalmente circular y bordeada de estatuas de animales y macizos de flores, es el lugar tradicional para resolver duelos en Excelsa.

Al norte del distrito, cerca de los Jardines Reales, está la **Fortaleza Bisaura (5)**. Rodeada de una plaza de gravilla blanca, salpicada de preciosas hogueras tanto de día como de noche, se eleva un precioso castillo blanco de techos azules, con cuatro grandes torres, una en cada esquina. A un lado, sus famosas caballerizas, con más de mil caballos de batalla.

3. Distrito Rosa o del Gran Mercado

Cientos de pequeñas casas de color rosado forman este distrito, y en su centro el **Gran Mercado**, formado por miles de pequeños puestos. Aquí uno puede encontrar de todo: arte, licores, armas, venenos, libros, esclavos, y bestias exóticas. Siempre está a rebosar de gente, carros, y puestos de comida y bebida.

Llama la atención un pequeño palacio convertido en taberna. Ya nadie recuerda la casa noble que lo construyó, pero es un lugar muy concurrido por aventureros de todo el mundo. El **Reposo Ligero (6)** es un palacio de dos pisos con un patio central, lleno de mesas, y en su centro un pozo de mármol rosado decorado con unos bajorrelieves de una factura exquisita. Estos narran la trágica historia de los amantes Tito y Rita. No hay habitaciones para dormir, pero sí salas privadas para cerrar negocios. El pulpo es el plato estrella, y curiosamente este cefalópodo protagoniza el único emblema que queda en el lugar que nos recuerda la antigua casa noble que lo poseyó, y que se encuentra en uno de los techos.

Justo en el centro del gran mercado hay un edificio anodino que contrasta fuertemente con la opulencia de Excelsa. Es la sede del **Escudo de la Rosa (7)** una lonja de mercenarios donde se contratan hombres de armas para escoltar misiones comerciales. La lonja es organizada por el gremio de Mercaderes.

4. Distrito Rojo o del Coliseo

Las lonas rojas de las tiendas de esclavos o de los circos y el olor a sudor son las inconfundibles señales que anuncian que uno acaba de llegar al distrito Rojo. El ruido de cadenas y el estallido de los látigos son el ruido ambiente.

En su centro, se alza el **Coliseo (8)**, de seis pisos de altura y más de 400 metros de largo. Los espectáculos de lucha son anunciados mediante pregoneros especiales por toda la ciudad. Algunos gladiadores son muy famosos y son invitados a todas las grandes fiestas. Este espectacular edificio está pensado para luchas a pie o en barco, ya que la arena es inundable.

El edificio se ve rodeado por unos jardines adornados con las estatuas de los más grandes gladiadores. Dicen que tienes que llegar a las 50 victorias para ganar un lugar entre ellos. Como Vitra, de la que los registros en su columna evidencian más de ciento veinte victorias. También podemos encontrar un **templo de Meibel (9)** y otro dedicado a **Shonbark (10)**, en el norte y en el sur del Coliseo, respectivamente. Cada uno de ellos es como una pequeña arena en sí misma que comunica con gran Coliseo directamente.

Por las inmediaciones, los espectadores y transeúntes pueden matar el hambre en cientos de puestos de comida. La liebre asada es la especialidad del barrio.

Al norte del Coliseo una fortaleza rojiza de gran altura, pero estrecha, la **Fortaleza de la Ira (11)**, constituye la sede de la casa Furia. Es famosa por las dos grandes columnas de su entrada, ambas con forma humana, que sostienen una bóveda que representa el

firmamento. Los astrónomos dicen que su perfección roza la locura. Anexo a la fortaleza encontramos un ludus de entrenamiento de combate y un cuartel con más de mil hombres de armas.

5. Distrito Negro o del Puerto

Las calles del puerto están repletas de posadas infames, burdeles y tiendas de pescado. El olor es muy fuerte, especialmente donde destripan las ballenas y krakens. La sopa de pescado es la especialidad de este barrio, su intenso sabor se ve reforzado por multitud de especies procedentes de todo el mundo conocido.

En un antiguo islote, ahora conectado a tierra por el muelle artificial y dos puentes, se halla la oscura fortaleza que protege el puerto. Es la sede de la familia Casius, la **Fortaleza de la Garra Negra (12)**. Cuenta con cinco torres con la parte superior curvada, como intentando formar una cúpula, pero su aspecto desde lejos se asemeja más bien a una garra diabólica. En su centro, un patio de armas, y en sus torres y murallas, cañones, escorpiones, y catapultas cargadas con proyectiles de gelatina ardiente.

En uno de los extremos del puerto, da la bienvenida a los marineros el **Faro de Héctor (13)**, es una estatua de un hombre de proporciones titánicas de unos 65 metros, con una rodilla en el suelo y sosteniendo medio sol sobre sus hombros. La parte superior de dicho sol está en llamas. Aquí se dan cita los jóvenes que desean demostrar su fuerza, y se hacen luchas de adolescentes sin armas, o carreras para escalar el faro que a veces acaban en un grave accidente. Nadie sabe nada de Héctor, si su nombre le fue dado de forma cariñosa por los excelsianos o si representa a alguien real.

6. Distrito Púrpura o de los Templos

Este distrito es el más diverso. Cada templo del Caos tiene una forma diferente, pero la mayoría de ellos son de color púrpura.

El **Templo de Aniria (14)** es un edificio circular, de tres pisos pero de 40 metros de diámetro, con una cúpula baja. No parece gran cosa, pero cuando uno se acerca y observa los detallados relieves que representan toda clase de prácticas sexuales, se ve el trabajo que hay detrás. De su interior emerge un perfume delicioso y embriagador. El templo/burdel es muy concurrido, muchos dicen tener aquí revelaciones místicas durante el orgasmo.

El **Templo de Tesh-Chan (15)** es el mayor de los templos. Un campo de estatuas rodea un templo grandioso, de paredes curvas, semejantes a olas, gran parte de ellas de cristal. El edificio, atestado de representaciones históricas, es un laberinto, en su interior. Los Hábiles, sacerdotes de la Mano roja, enseñan pintura, escultura, poesía, teatro, tapices y forja.

El **Templo de Shador (16)** es un octógono púrpura de una sola planta, pero en su interior es posible descender muchos niveles. Nadie excepto los sacerdotes de Shador sabe hasta dónde se extiende realmente este templo. Aquí descansan (o no) los muertos de la ciudad.

El **Templo de Ayrok (17)** Es un pequeño y discreto edificio en uno de los extremos del barrio. Parece una antigua torre de la Ley y, de hecho, antiguamente lo era.

El **Templo de Mashak (18)** recuerda más a un palacio o una villa de alguien muy rico que a un lugar santo. Contiene varios jardines e incluso una piscina. Su edificio principal es similar a una mansión, pero los símbolos de las ocho flechas están por todas partes.

El **Ojo (19)** es la sede fortificada de la familia Severia. Consiste en una torre enorme que un día fue púrpura, pero que hoy está ennegrecida. Destaca un enorme artefacto en su parte más alta que parece un ojo que contempla la ciudad. Hay quien dice que es también el templo de Melk y que el ojo sirve para espiar a la gente de todo Frondas.

No hay sitios de comida en este distrito, excepto durante las fiestas, cuando los propios templos sacan mesas a la calle y ofrecen manjares a la ciudad.

7. Distrito Azul o de los Pintores

En este distrito abundan las casas y villas ricas, así como los talleres de pintura y orfebrería. Destaca la **Escuela El Hábil de Tesh-Chan (20)**, un conjunto de cinco edificios de cuatro plantas pintados de azul, con estrellas doradas en sus fachadas y un jardín en su parte central. El arte es expuesto por todo el campus: estatuas, pinturas, tapices, joyas, etc.

La **Pirámide (21)** es la sede de la Familia Áticus: un edificio monstruoso en forma de pirámide truncada de 12 pisos. En su interior, cientos de cámaras dispuestas de manera laberíntica y que pueden llevar al teatro central o a lugares inesperados, como las catacumbas. Los jardines son un conjunto de laberintos de setos y pequeños lagos. En sus anexos hay varios cuarteles con guardias.

El **Gavilán Dorado (22)** es una posada/teatro donde los bardos cantan para ganarse la fama. Es un edificio encalado blanco, de planta rectangular, coronado con dos cúpulas pintadas de azul. Aquí se sirven licores de todo el continente.

El río Profundo entra en la ciudad por este distrito y se han construido varios canales navegables que recorren pequeñas embarcaciones impulsadas con pértigas.

8. Distrito Naranja o de las Termas

Este distrito cubierto de vapor abunda en pequeños baños termales, que no son sino villas que albergan en su interior piscinas naturales de agua termal. Muchos excelsianos suelen alquilar una de estas termas para toda la familia por una hora o dos. Se puede ver a la gente paseando por la calle con las túnicas naranjas típicas de los baños, llevando los utensilios de aseo en sus cubos de madera.

Para los ciudadanos más modestos, hay dos grandes piscinas naturales: los **Espejos de Tepel y Vodar (23)** cuya entrada es mucho más económica. Las dos piscinas están separadas por una roca enorme. En ella una estrecha escalera tallada conduce a un pequeño

templo dedicado a los Dioses Elementales. Aquí es donde se encuentra la **Grieta de Tepel**, un punto de conexión entre la tierra, el aire, el agua y el fuego. Las sacerdotisas respiran los vapores de la grieta y dan a cada peregrino una sola predicción, la mayoría de las veces difícil de descifrar.

Al este de los Espejos se encuentra la fortaleza de la familia Escipina, **la Roca (24)** es una pequeña colina escarpada que ha sido excavada formando una enorme fortaleza inexpugnable. Hay quien dice que es un templo a Kamin y que se pueden ver gnomos merodeando por su interior.

9. Distrito Gris o Administrativo

Este distrito es donde están los 12 edificios administrativos que gestionan Excelsa y Frondas, y también donde tienen las villas muchos barones para estar cerca de la casa real.

Destaca la **Arboleda de los Barones (25)** un jardín muy frondoso donde los barones tienen sus reuniones y acuerdan puntos de vista que luego transmiten al rey. Solo se puede acceder si eres un barón o baronesa, y como máximo con un acompañante. Ni a los duques o las duquesas se les permite la entrada.

Los **edificios administrativos** son grandes palacios profusamente decorados. Algunos son auténticos laberintos y entre la ciudadanía cunden las bromas que afirman que intentar hacer un trámite es jugar con la locura, y que sólo los siervos de Vesh-Anh son capaces de conseguir algo o entender a los escribas. Incluso se habla de un documento, el A38 que permitiría ver al mismo rey si eres capaz de cursarlo, pero solo algunos altos funcionarios saben si es o no una leyenda.

LOS DUQUES DE EXCELSA

A sí como Frondas se halla dividida entre Excelsa y el resto del país, la nobleza tiene también dos categorías: los duques y los barones. Las ocho casas nobles de Excelsa son de carácter ducal, amasan grandes fortunas y sus miembros reciben una elevada educación.

Forman alianzas, se traicionan y conspiran mediante intrigas palaciegas, tratando de alcanzar más poder o influencia. Todas tienen acceso a la casa Ursus, el linaje real, y mediante matrimonio pueden aspirar a poner a uno de los suyos en el trono. La mayor parte de ellos son seguidores del Caos, en la vertiente mística que impera en Excelsa.

Las ocho casas comparten responsabilidades en la gobernación del país, y en tiempos de estabilidad política, el rey suele jugar con ellas, compensando a unas y otras para mantener el equilibrio, igual que ellas hacen a su vez con los barones. Desde el punto de vista de la corona, las casas ducales son los cómplices necesarios para la explotación de Frondas. Su principal cometido

es presionar a sus barones vasallos para que el máximo de recursos fluya desde el campo hacia la capital.

La mayoría de las grandes casas se formaron bajo el reinado de Ursus, el primer rey de Frondas, como la Escipina, la Furia y Aventius, mientras que las familias Áticus y Severia se incorporaron a Frondas durante el periodo en el que el país fue una provincia del Imperio central. Las casas Casius y Bisaura alcanzaron su estatus ducal durante la Gran Guerra, cuando Frondas dio la espalda al Imperio Central y se alió con la Dama.

Originalmente, las casas ducales controlaban grandes porciones del territorio frondano, un área de influencia que se amplió al ser absorbidos los feudos de aquellos nobles que permanecieron fieles a la Ley y al emperador. Sin embargo, desde la construcción de Excelsa y la llegada al poder de los reyes artistas, las grandes familias fueron trasladándose una a una a la capital, y actualmente son desde hace generaciones una nobleza cortesana de tipo urbano, desconocedora del funcionamiento del agro y despreciativa del "barro" de más allá de las murallas.

Aquí podemos encontrar algunos de los miembros de las grandes casas. Como verás, algunos apellidos se declinan en formas masculina y femenina y otros no. Todos los mencionados son conocidos y famosos en la ciudad, especialmente los duques y duquesas, así como los hijos mayores. No tanto los terceros y cuartos hijos.

CASA URSUS

El emblema de los Ursus es una puerta amarilla sobre un fondo rojo. Ursus fue el fundador de la casa y uno de los primeros en unir parte del país bajo su yugo, Aunque Ursus nunca se asoció con ninguna religión, desde la Gran Guerra su casa es fiel al Caos.

Rey Laconio II

El rey Laconio es una persona con algo de sobrepeso. A sus 48 años su pelo es blanco con algún tono castaño, y sus ojos son azules. Es una persona educada, trabajadora y hedonista, siempre con cosas que hacer y alguien a quien atender. Todo esto gracias a **Rosalía**, quien hace ya mucho tiempo se encargó de que nadie se le opusiera.

Teodoro y Lavinia juntos habrían causado muchos problemas, por lo que cuando murió Teodoro, Laconio decidió permitir que su prima Lavinia no se casara. Para Laconio II la casa Áticus siempre ha sido demasiado grande y Lavinia tiene una relación peligrosamente buena con los barones.

Cuando su hermana menor, **Mila**, se casó con **Tito Casio**, de la menor de las grandes casas ducales, esto también lo tranquilizó. Mila tenía un gran control dentro la casa Ursus y por suerte ahora está fuera de la casa, con lo que ya no puede ir por el palacio mandando a todos y cada uno de los criados.

Por suerte, **Tadeo Tum** lo entiende. El rey Laconio



necesita momentos privados de placer, y Tadeo siempre sabe lo que necesita. Está temporada ha traído a **Hana** una delicia de chica, tierna y cariñosa, y Tadeo se la entregó a Laconio para su disfrute.

Desde hace unos meses, el rey Laconio ha caído en coma y su espíritu ha ido menguando poco a poco, como si algo se lo estuviera comiendo. Los hechiceros y alquimistas lo han probado todo, pero sin resultados, hay algo extraño que se lo está llevando. Incluso los sacerdotes han intentado pactar con algún dios para retenerlo, pero no ha sido posible. Alguno de los sacerdotes opina que Laconio debía de tener algún antiguo pacto y que ahora ha llegado la hora de pagarlo. Esta información solo la tienen la reina **Rosalía**, **Filipa Gratia** y el sumo Sacerdote de Tesh-Chan de Excelsa, su antiguo maestro **Goran el Rojo**.

Reina Rosalía Ursus (Casa Casia)

Rosalía sigue siendo una mujer hermosa, pero la edad empieza a mostrarse cada día con más fuerza. Su pelo está empezando a encanecerse, y las arrugas cada vez son más difíciles de disimular.

Rosalía ha dedicado toda su vida al reino. Desde pequeña ha sabido que se casaría con Laconio II, y si algo ha amenazado al rey, Rosalía siempre se ha adelantado y solucionado el problema.

Cuando nació **Clemencia**, lo dejó todo para estar con ella, pero la niña nunca ha entendido los sacrificios de la corte, y Rosalía le ha tenido que recordar siempre lo peligroso que es confiar en alguien o ser descuidada en público. Clemencia en lugar de agradecerle sus lecciones y protección, lo ha entendido como un ataque personal. Rosalía puso a su disposición los mejores profesores y filósofos, pero la formación que recibió no ha servido para nada. Que Clemencia se convirtiera a Kamin y la desobedeciera en estos momentos en los que puede ocurrir cualquier cosa fue la gota que colmó el vaso, y a Rosalía no le quedó más remedio que arrestarla. Sin embargo, alguien de la familia Bisaura parece estar ayudándola, y su desaparición solo empeora las cosas para Rosalía.

El tema de los barones y sus reclamaciones le preocupa mucho, pero su hermano **Tito** dice que está en ello y que pronto lo solucionará.

CUE: 5 **ATR:** +2 **PV:** 14
MEN: 7 **FUE:** 4 **Mod. al daño:** -1/0
ESP: 7 **TAM:** -1

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 8, Engañar 15, Esquivar 8, Percatarse 12, Perspicacia 13.

Clemencia Ursus

Ver Manual Básico, **La Princesa sin Reino**, página 345. Clemencia no se encuentra aún Frondas.

Filipa Gratia

Filipa es la gobernante del palacio real. Nadie hace nada ni dice nada que ella no sepa. Es una mujer de

unos 65 años, arrugada a más no poder, pero sigue siendo una figura alta con una presencia amenazadora, su pelo siempre recogido ahora ya blanco y frágil.

Fue criada en palacio y educada junto al padre de **Laconio II**, y ha criado a este y a su hermana **Mila**. Por desgracia, **Rosalía** no dejó que se ocupara de Clemencia, y el hecho de que la niña se haya rebelado le demuestra que Rosalía no es una buena reina. Además, Filipa sospecha que Rosalía es la responsable del estado de Laconio, pero no tiene pruebas, de lo contrario ya la habría matado.

Últimamente Filipa se ha acercado más a Mila Ursus y le ha puesto en la cabeza la idea de que sería mejor reina que Rosalía. Filipa ha decidido encargarse de que Rosalía muera cuando Laconio fallezca, para que Mila pueda gobernar.

CUE: 4 **ATR:** 0 **PV:** 13
MEN: 6 **FUE:** 3 **Mod. al daño:** -1/0
ESP: 6 **TAM:** -1

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 10, Engañar 12, Esquivar 7, Percatarse 13, Perspicacia 14, Sigilo 10.

CASA ÁTICUS

El escudo de los Áticus es un jabalí blanco sobre fondo azul con el lema "Nos abrimos paso". La casa pertenecía a la nobleza menor hasta que, por decreto imperial, fue ascendida a ducal por sus servicios en el año 96 y desde entonces actuó como representante de los intereses imperiales en la provincia. Fue por ello una sorpresa que los duques de Áticus fuera la primera familia noble de Frondas en convertirse al Caos.

En su genealogía hay numerosos hechiceros y la familia siempre ha tenido interés en patrocinar la enseñanza y práctica de la magia, así como la búsqueda o el estudio de artefactos de interés místico.

Los Áticus son los gobernantes del distrito Azul o de los Pintores, y debido a esto se hallan vinculados al culto a Tesh-Chan.

Duquesa Lavinia Ática

Lavinia es una atractiva dama de entre 50 y 60 años. Suele vestir un espectacular vestido púrpura y luce siempre un peinado sublime, diferente cada día. Es una mujer autoritaria, que dirige la casa con mano de hierro y desea tener todo bajo control. No duda en acabar con quien se oponga a sus designios. Hace poco uno de sus sobrinos, un poco problemático, sufrió un accidente después de llevarle la contraria. Si la duquesa tiene alguna debilidad, son los acertijos: tiene libros con cientos de ellos, y se hace traer nuevos de reinos lejanos.

Tiene muchos amantes y no lo esconde. El hecho de que sus hijos sean todos de padres distintos es una muestra visible. El actual rey Laconio II es primo de Lavinia y le ha permitido que no se casara para así mantener intacto su poder sobre la casa Áticus. Esto

le ha permitido usar su encanto y su cuerpo para conseguir pactos por todo el reino e incluso más allá, y garantizarse así ayuda en sus planes de venganza.

Y es que en su interior guarda un odio terrible hacia Aventio XII, quien mató a Teodoro, el heredero de la Casa Aventia (y hermano de Aventio XII) con la ayuda de alguien de la familia Casia. Es muy probable que Tiberio sea hijo de Teodoro (pero esto no lo sabe nadie más que la duquesa Lavinia).

Odia a Rosalía, la reina y hermana mayor del duque Tito Casio. La cree responsable de la muerte de Teodoro. Hace más de 30 años que le guarda rencor, pero es ahora cuando Lavinia ha puesto en movimiento sus fichas. El duque Braco Furia es su hermano y se llevan muy bien, pero Lavinia sabe que quien realmente manda en esa casa es la duquesa Aria Furia.

Lavinia no puede actuar contra los otros duques directamente ya que está en todo momento siendo observada, y en estos momentos solo puede confiar en su familia. Su séquito consta de 10 guerreros veteranos y dos hechiceros. Uno de ellos parece de origen merení, pero sus ojos son extraños como los de un depredador.

Recientemente, Lavinia ha robado de la Biblioteca Real dos libros de importancia. Gracias a ellos ha logrado encontrar la ubicación de la antigua fortaleza

de los Furia, perdida hace siglos. Hace unas semanas desvió grandes fondos del reino para restaurar el lugar. Lavinia cree que el edificio guarda la clave para encontrar la fortaleza Escipina y, a partir de esta, la Puerta Ámbar.

La duquesa tuvo una estrecha relación en el pasado con Ucius Vexilifer, el sacerdote mábeden que prepara la conquista de Excelsa, pero aunque es consciente de sus planes, cree que la invasión tendrá lugar dentro de un año.

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

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 12, Armas PR: Arco 11, Autoridad 17, Engañar 17, Esquivar 11, Estrategia, 15, Percatarse 15, Perspicacia 17.

Tiberio Ática

Tiberio es un hombre de 30 años, alto y atractivo, de ojos verdes, con su melena negra recogida en un moño. Está a punto de casarse con Flora Escipina. Su carácter altivo es una fachada, ya que es bastante simpático en la intimidad familiar, pero pasa la mayor parte del tiempo representando la familia, por lo que no tiene mucho tiempo libre. Su afición favorita es la equitación. Adora los caballos, tiene una gran colección, y una vez al mes se escabulle con Bucéfalo, su montura favorita, para cabalgar por las afueras de Excelsa. Esto solo lo saben **Tolor**, su maestro de equitación y **Zanir**, su guardaespaldas eunuco. Siempre lleva 10 hombres de armas veteranos y un hechicero para moverse por la ciudad, además de Zanir.

Su función es política. Se reúne con las casas ducales e intenta convencerlas de que no pasa nada, que todo va bien, pero que, en caso de que la situación al final explotara, es mejor estar con la casa Áticus.

Tiberio no ama a Flora, pero entiende que el matrimonio es su deber y obligación, y piensa cumplirlo. Se le ha visto mucho con Hana, una actriz del Teatro de los Susurros, pero no es a ella con quien se acuesta, sino con Pineas el protagonista de la ópera que hace de Ursus en las funciones. Su relación con Hana fue de intermediario entre ella y el rey Laconio.

CUE: 6	ATR: +1	PV: 17
MEN: 7	FUE: 7	Mod. al daño: 0/+1
ESP: 7	TAM: +1	

■ **Habilidades:** Armas CC: Espada 10, Armas CC: Puñal 9, Armas PR: Arco 10, Autoridad 13, Engañar 13, Esquivar 9, Estrategia 13, Montar 13, Percatarse 13, Perspicacia 14.

Julia Ática

Es un reflejo de Lavinia, pero con 28 años. Dura, implacable, muy atractiva, de cabello rubio y ojos dorados, siempre ataviada con una de sus túnicas azules, se mueve por la corte de forma despiadada. Excelsa es su patio de juegos y conoce muchos secretos.



Pero Julia tiene un punto débil. Le encanta robar, pero de modo furtivo y nocturno. Si ve algo que le gusta, intentará apropiarse de él. Ella y tres de sus mujeres de armas forman en realidad un grupo de **ladronas** expertas y de hecho han dado algún que otro golpe sonado en la ciudad. Los botines están en sus arcas y Julia no pretende venderlos ni mostrarlos. Solo alguien que entrara en sus aposentos podría fijarse en algún objeto robado conocido.

Julia quiere que **Tiberio** lidere una casa ajena y le deje la casa Áticus para ella y, si no es posible, tal vez Tiberio pueda tener un accidente. Aún no lo ha decidido.

CUE: 6 **ATR:** +2 **PV:** 16
MEN: 7 **FUE:** 6 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 8 **TAM:** 0

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 11, Engañar 17, Esquivar 9, Hurtar 13, Percatarse 14, Perspicacia 15, Sigilo 11.

Minerva Ática

Es la menor de la familia, con sus 20 años recién cumplidos. Aunque guapa, no se parece a Julia ni por asomo. Su pelo es rojizo, y sus ojos azules son muy llamativos.

Se la ha visto luchando en la arena en más de una ocasión, y es una guerrera reconocida en la ciudad. Pero, aunque podría pensarse que se encuentra orientada principalmente a lo físico, lo cierto es que a Minerva le encantan los libros de leyendas. Conoce las historias de todas las casas y todos sus héroes, tiene una biblioteca privada excepcional, y haría cualquier cosa por conseguir algún tomo perdido de la Puerta Ámbar o El Yelmo de Héctor.

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

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 16, Arma CC: Hacha 13, Arma CC: Puñal 12, Correr 14, Engañar 10, Esquivar 14, Lanzar 11, Percatarse 11, Perspicacia 11.

Zanir

Zanir es un eunuco que compró Lavinia hace más de 30 años y que se ha criado con **Tiberio**. Es una mole enorme y un luchador de primera, capaz de partir a alguien en dos solo con sus manos.

El hombretón no sale de la fortaleza de la casa Áticus si no es para acompañar a Tiberio, pero dentro la casa se le puede encontrar robando comida en las cocinas. Le encanta probar cosas nuevas y es muy parlanchín con comida delante.

CUE: 8 **ATR:** -1 **PV:** 21
MEN: 5 **FUE:** 11 **Mod. al daño:** +2/+3
ESP: 5 **TAM:** +3

■ **Habilidades:** Arma CC: Maza 13, Arma CC: Puñal 12, Correr 9, Engañar 6, Esquivar 9, Lanzar 10, Pelea 14, Percatarse 12, Perspicacia 9.

Las ladronas nocturnas

Rea, Farica y Luda son las tres mujeres de armas de Julia de mayor confianza. Son muy esbeltas y unas expertas ladronas. Dominan las artes del disfraz y la cerrajería. Farica es una carterista muy astuta. Rea es una diestra esgrimista y Luda una tramposa. Les encantan el juego y las apuestas, y frecuentan el Gavilán Dorado cuando no están con Julia. Puedes usar las mismas estadísticas para las tres.

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

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 14, Correr 15, Engañar 13, Esquivar 15, Hurtar 15, Juego 12, Lanzar 11, Pelea 13, Percatarse 13, Perspicacia 11, Seguir 13, Sigilo 15.

CASA AVENTIUS

El emblema de la familia Aventius es un escudo negro sobre fondo amarillo. El porqué Aventius, siendo el hermano mayor de Ursus, no fue coronado rey, no queda del todo claro, pero parece que Aventius sufría algún tipo de maldición y que, aunque su hermano lo liberó de ella, esta tuvo secuelas que le impidieron reinar.

Los Aventus dominan el distrito Ámbar y han sido acusados en ocasiones de rendir culto a Nariaj. De ser cierto, resultaría extraño en una ciudad que es en sí misma el culmen de la nobleza y la belleza.

Duque Carlo Aventio XII

El duque Carlo Aventio XII o simplemente Aventio XII, es un hombre de 55 años de piel pálida y un poco liliácea. Es completamente calvo, y tiene unas manchas oscuras en su frente. Es un buen hechicero, pero sufre una maldición familiar que le causa dolor e ira en algunos momentos del día, pero de forma muy sutil.

A Aventio XII le encantan las apuestas. Nunca rechaza ninguna si cree que tiene posibilidades de ganarla. Hace mucho tiempo hizo una con el propio Nariaj y ahora todo está dispuesto. Aventio ha apostado que hará caer a las casas Ursus, Escipina, Ática, Bisaura y Furia en menos de un mes. Si lo consigue, Nariaj le ha prometido hacerlo inmortal, tanto de edad, como al daño físico, al veneno o la magia.

Su plan ya está en marcha. Ha conseguido que el alma de **Laconio II** esté siendo absorbida por un antiguo pacto con Mashak. Se ha asegurado que el proceso sea lento, para que el resto de planes tenga tiempo de fraguar.

Para lograr el caos, Aventio XII hace tiempo que engañó a Laconio II para que subiera los impuestos a los barones fieles a Kamin, y esto ha generado un malestar a punto de explotar justo ahora.

Ha infiltrado asesinos en la casa Bisaura y cuando empiece alguna revuelta estos acabaran con todos los

miembros de la casa, incluso Máximo Bisaura, estando lejos, va a sufrir un ataque.

Además, ha conseguido inocular a la princesa **Clemencia** una enfermedad incurable, y cuenta con que Rosalía no sobrevivirá a la rebelión; está seguro de que **Mila Ursus** quiere el trono y se encargará de la reina.

Ya tiene listo un atentado en el teatro para acabar con la vida de la familia Escipina. Anhela asistir al evento de la muerte de **Gneo y Flora**. Y ha confiado al duque **Tito Casio** la forma de eliminar a la familia Furia.

En cuanto a la familia Ática, tiene pensado matarla en el aniversario de **Lavinia**, dentro de 21 días, pero si la familia Furia y la Escipina caen también, puede atacar su fortaleza, junto a sus aliados, y culparlos de todo lo sucedido con la familia Ursus, Furia, Escipina y Bisaura.

Aventio XII tiene dos personas que se encargan de todo a partir de este punto. Él es una cara pública y no puede involucrarse. Una de ellas es **Nuala Rema**, una experta asesina que tiene a su servicio al culto del Guante Púrpura. El otro esbirro es **Ramiro Sanata**, un sacerdote de Tepel que controla a un grupo de locos conocidos como los salamandras.

El Duque Aventio odia a la gente estúpida y desde su punto de vista la mayoría de gente es más estúpida que él.

CUE: 4 **ATR:** -1 **PV:** 15
MEN: 10 **FUE:** 5 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 9 **TAM:** +1 **PM:** 18

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 8, Armas CC: Puñal 7, Autoridad 17, Engañar 16, Esquivar 7, Estrategia 18, Pelea 6, Percatarse 15, Perspicacia 16.

■ **Habilidades mágicas:** Conocer 13, Disminuir 15, Modificar 14, Aire 14, Mente 15.

■ **Hechizos:** Agonia 15 (Dif. 20, PM 3), Alterar música 14 (Dif. 10, PM 1), Asfixia 14 (Dif. 20, PM 3), Balbuceos 14 (Dif. 15, PM 2), Borrar recuerdos 15 (Dif. 15, PM 2), Caída ligera 14 (Dif. 15, PM 2), 13 Detectar enemigo (Dif. 15, PM 2), Enamorar 14 (Dif. 15, PM 2), Olor 14 (Dif. 10, PM 1), Leer recuerdos 13 (Dif. 15, PM 2).



Duquesa Lisandra Aventia

La Duquesa Lisandra es, en secreto, la suma sacerdotisa de Nariaj en Excelsa. Es una mujer mayor, no muy alta, y sus ojos son verdes. Es muy agradable: siempre tranquila y sonriente. Los modales son muy importantes para ella, y asiste con una sonrisa a todas las fiestas de la ciudad.

Le encantan los zapatos; siempre busca un buen zapatero para estar a la última. Se la suele ver en las calles de artesanos, discutiendo con ellos. Es una cliente exigente y una regateadora nata.

Odia a **Goran el Rojo** y, de hecho, tiene a una de sus pupilas trabajando para que Goran enloquezca. Va a poner un veneno en sus pinturas que, con un poco de tiempo, le harán perder la razón. Ver el evento **Humos de Locura**.

CUE: 5 **ATR:** +1 **PV:** 14
MEN: 6 **FUE:** 4 **Mod. al daño:** -1/0
ESP: 7 **TAM:** -1

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 9, Engañar 14, Esquivar 8, Percatarse 10, Perspicacia 12.

Mauro Aventio

Mauro Aventio es un hombre de 30 años alto y moreno, que ha heredado los ojos verdes de su madre. Es una persona culta, altiva e impulsiva.

Está prometido a **Silvia Escipina**, con el objetivo de debilitar los lazos que tiene la familia Escipina con la casa Áticus.

A Mauro le encanta la pintura, pero es un pintor nefasto, aunque él cree que es un genio. Por su posición tiene cuadros expuestos en lugares importantes, y se toma muy mal que lo critiquen, incluso se ha batido en duelo por ello.

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

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 13, Arma CC: Puñal 10, Correr 10, Engañar 11, Esquivar 10, Percatarse 12, Perspicacia 13.

Clara Aventia

Clara tiene 28 años y es alta y delgada, con los ojos verdes de su madre, pero con la piel pálida de su padre. Es un animal político; en la corte organiza fiestas y reuniones con la reina. Su posición le permite obtener mucha información. Es paciente, agradable y altiva.

Está casada con **Mael Ursus**, un primo del rey y cónsul de Frondas en el Imperio Carmesí. Está preocupada, ya que hace dos semanas que no llegan noticias de él.

Le gusta ir a cazar, en especial el zorro dorado de Frondas, y lleva siempre algún complemento con la piel de este animal. La mayor parte de su tiempo lo pasa con su tutor de arquitectura y arte. Clara es capaz de diseñar edificios majestuosos.

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

■ **Habilidades:** Engañar 13, Percatarse 12, Perspicacia 14.

Serafina Aventia

Es una joven de 20 años, alta y delgada, de piel pálida, con alguna pequeña mancha púrpura y pelo negro. Sus ojos son violetas, la maldición familiar está presente claramente en ella, y sufre dolores en algunos momentos del día. Los calma con raíz de tamestro. Es una persona juguetona, lasciva e implacable.

Le gusta **Fausto Ático**, desde que era pequeño, pero su padre le prohibió tener ninguna relación con él, lo que lo hizo aún más interesante. Además, mientras está con Fausto no le afecta tanto la maldición.

Tiene un placer secreto: le encanta el teatro callejero, y va a los teatros pequeños para asistir a sus funciones, siempre acompañada de dos de sus mujeres de armas (**Lula y Tomura**).

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

■ **Habilidades:** Engañar 14, Esquivar 9, Pelea 8, Percatarse 12, Perspicacia 15.

Nuala Rem

Nuala es una mujer de 40 y pocos años, esbelta, de pelo castaño, y piel morena, viste ropas típicas de Frondas y es fácil olvidar su presencia. Es fría, calculadora e implacable.

Heredó el liderazgo de los asesinos del **Guante Púrpura**, de su tío Tomás Rem, sacerdote de Shonbark.

Nuala ha asesinado gente por todo el continente. Hace poco ha regresado del Patriarcado con **Areo**, uno de sus aprendices. Las reuniones del Guante Púrpura tienen lugar en el distrito Gris, en el edificio del Registro de Defunciones.

CUE: 7 **ATR:** 0 **PV:** 17
MEN: 7 **FUE:** 7 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 6 **TAM:** 0

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 16, Arma PR: Ballesta 14, Correr 14, Engañar 14, Esquivar 15, Hurtar 12, Lanzar 12, Pelea 12, Percatarse 12, Perspicacia 12, Seguir 15, Sigilo 16.

Ramiro Sanata

Es un hombre alto y fuerte, de pelo negro alborotado y cicatrices de quemaduras. Siempre lleva una túnica roja. Está loco, y en su locura sirve al duque **Carlo Aventio XII**. Es irascible, incontrolable, risueño, y vive sus emociones al máximo.

Hace tiempo sirvió a Tepel, pero abandonó su culto oficialmente y formó una nueva secta, mucho

más cruel y sanguinaria, dedicada a incendiar todo lo que puede. Tiene a sus diez hombres trabajando en el teatro y cuenta con la ayuda de dos salamandras que Tepel le ha concedido.

Después del atentado en el Teatro de los Susurros, Ramiro y sus secuaces se refugiarán en el barrio Naranja o de las Termas. Pero el templo elemental los buscará para acabar con ellos. Es posible que se produzca otro incendio en las casas de baños, poniendo en peligro a **Fabio Hojasrojas** y su familia.

CUE: 8 **ATR:** -1 **PV:** 20
MEN: 5 **FUE:** 10 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 6 **TAM:** +2

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 12, Correr 13, Engañar 9, Esquivar 11, Pelea 10, Percatarse 10, Perspicacia 9, Seguir 10, Sigilo 11.

■ **Bendiciones:** Espíritu elemental (salamandra) x2.

CASA BISAURA

La familia Bisaura tiene como emblema una moneda dorada sobre fondo azul, y fue fundada por la dama Bisa Auro el 261. Nadie sabe cómo o por qué las otras familias cedieron poder a Bisa, que había llegado a Frondas huyendo del Imperio Central al poco de morir Sereno I.

La casa es conocida por contar con los mejores caballos, y sus tropas conforman el grueso de la caballería del reino. Curiosamente a la duquesa Dalia nunca se le ha visto subida a ninguno de estos animales, y estos se ponen nerviosos a su paso. El Caos ha sido la religión de esta familia desde sus inicios, y se encuentran especialmente unidos a Mashak. Rigen sobre el distrito Blanco o de las Estatuas.

Duque Alair Bisaura (Casa Casius)

El duque Alair ronda los 50 años, era muy atractivo y aún está fuerte, pero ahora es totalmente calvo y las arrugas surcan ya su rostro. No es muy listo, y su mujer, **Dalia**, es quien manda y lleva la casa. Es primo del duque **Tito Casio**, pero su relación es tensa. Tito considera a Alair un bobo.

Alair es un hedonista y disfruta presenciando combates en la arena, comiendo en los mejores restaurantes de la ciudad y visitando a los modistos más prestigiosos. Le aburre mucho la pintura y la escultura, cosa que le hace quedar como un paleta delante de los otros duques.

Su objetivo es disfrutar de su posición y, que su mujer se ocupe de todo. Si Dalia muriera, tiene pensado abdicar en favor de alguno de sus dos hijos.

CUE: 6 **ATR:** 0 **PV:** 17
MEN: 4 **FUE:** 7 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 5 **TAM:** +1

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 12, Engañar 7, Esquivar 11, Pelea 10, Percatarse 8, Perspicacia 9.

Duquesa Dalia Bisaura

La duquesa tiene un aspecto solemne y serio. Es una mujer de unos 50 años, con el pelo perfecto, pero aburrido. Su piel es morena y se nota que está en forma, sus ropas son elegantes, pero sin ser muy llamativas. Es seria, arrogante y muy culta. Odia que la corrijan en público y puede llegar a ser muy rencorosa. Si alguien estropea uno de sus eventos, más le vale huir de Excelsa. No soporta los animales, ni ellos a ella.

Es el cerebro de la familia. Ha hecho pactos con la casa Casius y Aventius que le aseguran que, cuando la rebelión explote, su caballería apoyará a la casa Ursus. Sabe que es posible que, si a **Rosalía** le sucede algo, la duquesa **Mila** acabe siendo reina, por lo que intenta pasar mucho tiempo con ella.

Le encanta estar en todos los círculos importantes de la ciudad, dirige los eventos sociales antes de las funciones en el Teatro de los Susurros y las posteriores charlas en los miradores. Mantiene una apasionada relación secreta con el duque **Tito Casio**.

En la Biblioteca Real suele celebrar fiestas para presentar a los nuevos profesores de arte y arquitectura traídos de todos los confines del mundo. También organiza charlas para las grandes damas acerca los descubrimientos arqueológicos que se dan en el país. Paga muy bien por cualquier objeto relacionado con los Caídos.

Hace un par de años compró lo que hasta este momento es su mayor adquisición: un corazón de acero con símbolos del Caos. Sabe que el objeto conserva algo de su magia original y es muy reacia a mostrarlo.

CUE: 5 **ATR:** 0 **PV:** 14
MEN: 8 **FUE:** 4 **Mod. al daño:** -1/0
ESP: 7 **TAM:** -1

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 10, Engañar 14, Esquivar 9, Percatarse 13, Perspicacia 15.

Fabio Bisaura

Es un joven de 25 años consentido y vividor. Sería muy atractivo si no fuera por los rasgos inconfundibles de la endogamia: frente muy pronunciada y mentón prominente. Tiene los ojos azules como su madre, y el pelo negro, largo y perfecto, que trata de disimular su gran frente. Es una persona festiva, irascible y aficionada a juego.

A su pasión por la bebida se le añade su reciente adicción al tulipán azul, una droga que le ha dado a conocer su hermana. Solo es cuestión de tiempo que cometa alguna locura.

Odia que alguien se fije en su frente o mentón, y puede estallar si alguien lo menciona en voz alta.

CUE: 6 **ATR:** -1 **PV:** 16
MEN: 5 **FUE:** 6 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 4 **TAM:** 0

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 12, Engañar 8, Esquivar 10, Pelea 12, Percatarse 8, Perspicacia 9.

Gala Bisaura

Gala tiene 23 años, es atractiva, le falta un ojo y el que le queda es de color azul. Se cubre la cavidad ocular vacía con un parche enojado. De cabello negro y trenzado, su frente es menor que la de su hermano, pero aun así es distinguible. Gala está un poco loca, es muy divertida, y siempre está dispuesta a descorchar una botella.

Quiere que su hermano pase a mejor vida o tenga que retirarse de la vida pública, por eso lo ha enganchado a tulipán azul, una droga procedente del Imperio Escarlata. Ella no la toma, aunque delante de su hermano hace ver que sí.

Le gusta mucho **Gea**, de la familia Severia, a la que encuentra fascinante. Siempre intenta conseguir que esté junto a Fabio y ella, pero Gea, que es una mujer casada, no quiere nada con Gala y le da evasivas.

Detesta a los animales, como su madre, y los animales a ella. Odia salir de Excelsa o hacer ejercicio, todo lo contrario que su amada Gea.

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

■ **Habilidades:** Engañar 15, Esquivar 10, Pelea 9, Percatarse 12, Perspicacia 14.

Máximo Bisaura

Ver **La Princesa sin Reino**, página 345 del manual básico. Máximo no se encuentra en Frondas en el momento de comenzar esta aventura.

Elia Modesto

Elia es una mujer de unos 40 años, de pelo castaño, ojos verdes, bajita y en muy buena forma. Es dura, agradable e inteligente. Es la jefa de la guardia montada de los Bisaura, y se tiene por la mejor jinete de Frondas. Es una militar experta y una guerrera excelente.

Ama los caballos y ha conseguido que su cuerpo de élite tenga las mejores monturas del país. La familia real viene a buscar siempre sus animales.

Odia a la duquesa Dalia y a Gala, y a todo aquel que perturbe a sus caballos. La duquesa y su hija pueden hacer que todo el establo se ponga a relinchar y dar patadas con su mera presencia. Si los caballos dicen que estas dos mujeres son seres horribles, ella los cree. El problema es que ha servido a la casa Bisaura desde niña, se ha criado en los establos frente a la Fortaleza Blanca y no puede abandonar a los caballos con esa gente horrible.

CUE: 8 **ATR:** 0 **PV:** 16
MEN: 6 **FUE:** 6 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 7 **TAM:** -2

■ **Habilidades:** Arma CC: Armas de asta 18, Arma CC: Espada 16, Arma PR: Arco 12, Engañar 9, Esquivar 16, Estrategia 12, Montar 20, Pelea 14, Percatarse 12, Perspicacia 11.



CASA CASIUS

Su emblema es un barco rojo sobre un fondo negro. Cómo una familia de piratas consiguió formar parte de las grandes casas es todo un misterio, pero el caso es que después de una batalla naval en el año 275, figura como una de las familias ducales de Frondas y ha defendido el puerto de Excelsa desde ese momento. Rigen sobre el distrito Negro y suelen encargarse de asuntos navales y la armada del país.

La religión familiar es el Caos y Yaroi es su patrón. El templo de este dios en Excelsa se encuentra en la fortaleza de la familia y los rumores afirman que albergan incluso un kraken en sus mazmorras.

Duque Tito Casio

Tito es un recio joven de 27 años. Recoge sus cabellos rubios en una gran trenza y sus ojos son de un azul claro casi artificial. Su armadura parece brillar con un fulgor azulado. De sonrisa siempre presente, Tito es una persona calmada, muy segura de sí misma. Es el tercer hijo de la casa, su hermana mayor es la reina **Rosalía**, con quien tiene una excelente relación, y que hizo que lo nombrarán líder de los Casius al contraer matrimonio con la hermana de Laconio. Su otro hermano es **Julio**, el sumo sacerdote de Ayrok. No tiene relación con él, ya que no han vivido nunca juntos.

Odia profundamente las otras familias ducales de Excelsa, pero en especial aborrece a la duquesa **Aria Furia**, ya que lo trata como si fuera un simple barón. Si no fuera por su hermana, la reina Rosalía, cree que ya lo habrían aplastado.

Tiene debilidad por la escultura, en especial por los dragones, los merendrak y la cultura fornk en general, y paga muy bien por cualquier artefacto que le interese.

Asisten a Tito dos personas de confianza: **Yolao**, su secretario, y **Lorca** un sacerdote de Yaroi que hace a su vez de mano ejecutora.

Su prioridad es eliminar a los duques de Furia. Tiene además un pacto secreto con **Romo Furia** para eliminar a su odiado hermano Néstor.

Es aliado de las familias Aventius y Severius, y en especial de la duquesa **Dalia Bisaura**, con quien ha compartido experiencias sexuales y el ritual de Aniria. Ambos mantienen su relación en secreto.

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

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 10, Arma CC: Armas de asta 9. Autoridad 13, Engañar 14, Esquivar 10, Estrategia 14, Pelea 9, Percatarse 14, Perspicacia 15.

Duquesa Mila Casia (casa Ursus)

La duquesa Mila es encantadora, rubia, de ojos negros y piel blanca como el mármol. Es una política excelente y domina las intrigas cortesanas a la perfección. Es la hermana menor del rey **Laconio II**.

Le encanta la música y ha invitado a la ciudad una troupe de artistas, los **Sombreros Rojos**. **Alina**, su directora, le ha traído un regalo muy especial, una extraña caja de música que le hace dormir y soñar en otros mundos. Mila le ha pagado a la troupe una carpa en el distrito del puerto para distraer a la gente con todos los gastos pagados. Lástima que la troupe haya perdido recientemente uno de sus mejores músicos. Además, los suele invitar a la corte para que disfrute toda la ciudad.

La corroe un odio acérrimo hacia los barones **Lepido y Niké**, unos esclavistas con quien hace negocios Yolao. Después de un incidente con ellos, les ha prohibido entrar en la Fortaleza de la Garra, por lo que **Yolao** los tiene que recibir en el distrito de los Funcionarios, en un palacete menor que pertenece a la familia de **Tito**.

Si tiene la oportunidad, cuando todo explote, usará a **Filipa** para eliminar a la reina. Mila quiere a su hermano Laconio II, y si él muere y **Clemencia** no está, intentará hacerse con el trono.

CUE: 6 **ATR:** +2 **PV:** 15
MEN: 8 **FUE:** 5 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 8 **TAM:** -1

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 12, Engañar 18, Esquivar 11, Percatarse 15, Perspicacia 16.

Julio Casio

Julio es el mayor de los hermanos. A sus 43 años es un sacerdote guerrero de primer nivel que ha ascendido dentro el culto de Ayrok hasta convertirse en su sumo sacerdote en Excelsa. Es vengativo, sanguinario y muy listo. Es consciente de que su hermana se ganó el favor del rey al eliminar a **Teodoro Aventio**, quien, si se hubiera casado con la duquesa Lavinia, habría estado en posición de eliminar a Laconio y coronarse rey de Frondas.

Siente un profundo odio hacia su hermano **Tito**, ya que usurpó su lugar en la casa. El momento de la venganza, sin embargo, está cada día más cerca. Julio pasó varios años en el Imperio Escarlata y tiene muchos amigos allí, entre ellos un hechicero mábeden, sacerdote de Vesh-Anh, llamado **Ucius Vexilifer**.

Este le ha anunciado recientemente que está urdiendo los hilos para que Excelsa caiga frente a una invasión del Imperio Escarlata. Julio podría ser el gobernador títere de la ciudad, o incluso de Frondas, a cambio de facilitar el desembarco. Para ello debería hacerse con el control del puerto cuando le sea indicado.

Es por este motivo que Julio ha trazado varios caminos para hacerse con el control de la Fortaleza de la Garra Negra, en el distrito del Puerto. El más fácil es conseguir que **Giacomo Rialto**, el comandante de la fortaleza sea depuesto y en su lugar sea colocado **Roberto Espina**, el segundo al mando, y que es fiel a Julio.

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

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 13, Engañar 13, Esquivar 13, Pelea 12, Percatarse 14, Perspicacia 13.

Yolao Tramata

Es el secretario personal de **Tito**, como antes lo fue del difunto duque Emilio Casio, y cuenta con la total confianza del duque. Es un hombre de unos 60 años, delgado, moreno y de pelo negro como sus ojos. No es un guerrero ni un hechicero, su poder estriba en la amplia red de contactos e informadores que mantiene por toda la ciudad. Gracias a un pacto con la familia **Severius**, sus miembros le informan de los secretos mejor guardados de la ciudad.

CUE: 5 **ATR:** 0 **PV:** 14
MEN: 8 **FUE:** 4 **Mod. al daño:** -1/0
ESP: 7 **TAM:** -1

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 10, Engañar 14, Esquivar 9, Percatarse 13, Perspicacia 15, Seguir 10.

Lorca el Ahogado

Lorca es un sacerdote guerrero de Yaroi, grande, fuerte y letal, con varios demonios a su servicio y una escolta de piratas veteranos armados con el mejor equipo que se puede conseguir. Su pelo es rojo como la sangre y sus ojos violetas infunden miedo. Es despiadado y calculador. Se mueve por Excelsa como si fuera suya, no le importa quien este delante; si alguien se le opone, muere.

Está buscando como eliminar a la familia **Furia**, incluso ha pensado hacerlo en la arena él mismo, pero no acaba de gustarle la idea de enfrentarse a la duquesa **Aria**. Además, **Vitra**, su campeona, acaba de regresar del Imperio Escarlata y su fama es legendaria.

Por ello, está pensando más bien en una emboscada en las termas, masacrando a los Furia en alguna de las villas que se alquilan en el distrito Naranja. El problema es saber cuál van a alquilar. Su plan es dar pie a una revuelta en el barrio y aprovechar la confusión para acabar con ellos antes de que les lleguen refuerzos. Ya tiene varios hombres trabajando en la zona (ver evento **Revuelta en las Termas**).

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

■ **Habilidades:** Arma CC: Hacha 14, Arma CC: Puñal 12, Arma PR: Ballesta 14, Engañar 12, Esquivar 12, Percatarse 15, Perspicacia 15, Seguir 13, Sigilo 12.

CASA ESCIPINA

El emblema de la casa es una montaña roja sobre un fondo amarillo. Escipina era la líder rival de Ursus y sacerdotisa de Kamin. Tras su derrota, Escipina fue capturada y, tras pasar la noche bajo el Árbol Oráculo, Ursus le perdonó la vida. El que sería rey de Frondas

partió de viaje con ella, volviendo luego con extraños poderes, o eso dice la leyenda.

La familia es devota de Kamin, desde su fundación hasta la fecha, y es el único aliado con el que cuenta el culto a la diosa de la Tierra en la capital del país.

Duque Gneo Escipina

Gneo es un hombre de unos 50 años, orondo y un poco rudo. Su piel es morena y sus ojos marrones. En público parece un tanto melancólico, lo que no es de extrañar, ya que hace poco murió su esposa **Ester**, una sacerdotisa de Kamin. La mujer fue fulminada por una extraña enfermedad. Es muy culto y antaño fue un gran escultor y pintor, pero hace tiempo que no trabaja con sus manos.

Su objetivo principal es encontrar las fortalezas perdidas de Escipina y Furia. La leyenda dice que guardan el paso a la **Puerta Ámbar**. Cree que si cruza este portal será capaz de erradicar el Caos de Frondas. Pasa mucho tiempo en la Biblioteca Real y en el Gran Mercado buscando dos tomos perdidos sobre este tema (ver el evento **Los Libros Perdidos**). No tiene ni idea de que es **Lavinia Ática** quien los ha sustraído.

Siente un odio visceral hacia **Aventio XII**. No sabe por qué, pero su sexto sentido siempre le da malas vibraciones cerca de él.

Flora se ocupa de muchas tareas de gestión de la casa Escipina, pero el duque siempre confía en la vieja **Madiva** para que aconseje a la familia. Y para los recados más importantes tiene a **Álvaro Soleado**, un astuto elegido de Kamin y diestro guerrero.

CUE: 5 **ATR:** -1 **PV:** 17
MEN: 7 **FUE:** 7 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 6 **TAM:** +2

■ **Habilidades:** Arma CC: Maza 9, Arma CC: Puñal 8, Correr 7, Engañar 10, Esquivar 8, Percatarse 13, Perspicacia 13.

Flora Escipina

Flora es una mujer de 22 años, bajita, morena y no muy agraciada. Se recoge el pelo en un bonito moño de gran tamaño. Su carácter es amable, pero resulta un poco nerviosa y obstinada. Hace poco que tiene las riendas de la casa y siempre tiene dudas sobre qué es lo correcto. Por suerte **Madiva** siempre tiene un buen consejo para ella.

A Flora le encanta el Teatro de los Susurros. Es una experta en teatro y siempre le insiste a su padre que le deje patrocinar algún espectáculo en algún teatro más pequeño para demostrar su valía.

Odia a **Silvia** porque cree que es una consentida y que no hace más que coquetear con todos y burlarse de ella por sus ojos saltones y su mentón.

Flora está prometida con **Tiberio**. La boda se celebrará en breve y, de hecho, se encuentran prometidos desde hace tiempo. Es consciente de que a su futuro esposo no le gustan las mujeres, pero no le importa demasiado. El matrimonio es una cuestión política.



CUE: 5 **ATR:** -1 **PV:** 13
MEN: 7 **FUE:** 3 **Mod. al daño:** -1/0
ESP: 6 **TAM:** -2

■ **Habilidades:** Engañar 11, Esquivar 10, Percatarse 11, Perspicacia 12.

Silvia Escipina

Silvia es una joven de 20 años. Se parece a Flora, pero es mucho más atractiva que su hermana y, además, muy despierta y mordaz: no pierde oportunidad de meterse con Flora.

Está prometida a **Mauro Aventio**, pero siempre están discutiendo, nunca se ponen de acuerdo en nada. Silvia cree que a Mauro le interesan más Néstor, Fabio o Fausto, pero el deber le hace casarse con ella. Realmente a Silvia le gusta **Álvaro Soleado** pero no le aporta nada a la casa y su matrimonio es imposible.

Odia **Néstor**, puesto que la violó en una fiesta en el Palacio Real hace poco. Está pensando cómo vengarse de él.

Silvia ha sido tentada por los sacerdotes de Slodar, y cada vez es más afín al Caos, pero lo mantiene en secreto, ya que no desea decepcionar a su padre.

La joven de los Escipina pasa mucho tiempo con su tía **Diana Severia**, y eso le salvará la vida en el incendio del Teatro de los susurros. Después de la muerte de **Gneo**, considerará peligroso volver a la Roca, por lo que se esconderá en la Fortaleza del Ojo con su tía, disfrazada de sacerdotisa.

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

■ **Habilidades:** Engañar 13, Esquivar 10, Percatarse 11, Perspicacia 12.

La vieja Madiva

Nadie sabe la edad de Madiva (¿entre 70 y 80 años?). Es una mujer de aspecto arrugado y duro, pero siempre tiene un buen consejo para todo el mundo y no hay quien no reconozca su autoridad en la casa.

Los rumores cuentan que es hija de Kamin y Escipina, la fundadora de la casa, y que protege desde hace siglos la Fortaleza de la Roca. La verdad es que no es tan antigua: es una elegida de Kamin y ha sellado con ella un pacto de longevidad. Si está en la Roca tiene control absoluto de todo. A su servicio hay tres gnomos que recorren la fortaleza y que le informan de cualquier novedad o peligro.

CUE: 3 **ATR:** -2 **PV:** 13
MEN: 8 **FUE:** 3 **Mod. al daño:** -1/0
ESP: 9 **TAM:** -2

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 12, Engañar 14, Esquivar 10, Percatarse 17, Perspicacia 18.
 ■ **Bendiciones:** Inmortalidad, Influencia religiosa, Invulnerabilidad al fuego.

Álvaro Soleado

Es un joven de unos 25 años, de altura media, ojos verdes y pelo rubio y largo. Es un sacerdote y elegido de Kamin mandado desde el bosque de **Hishisha** para ayudar al duque. Es muy listo y perceptivo, pero también lujurioso. Odia la suciedad, no le gusta ensuciarse, ni la gente desprolija.

Su objetivo es encontrar la forma de destruir a la familia Severia, y cree saber cómo hacerlo. Está en posesión de unas estatuillas de barro que, bien colocadas, podrían destruir la Fortaleza del Ojo con un gran temblor. Sin embargo, hay dos problemas. En primer lugar, llamaría mucho la atención, y en segundo, debería colocar un artefacto dentro del templo de Tesh-Chan y otro en el templo de Shador. Si encontrara cómplices capaces de ayudarlo podría arriesgarse a emprender este plan.

Álvaro coquetea mucho con **Silvia**, pero es consciente de que su posición no le permite pedir su mano. Se le suele ver en compañía de los barones fieles a Kamin, sobre los que tiene influencia, y en los actos religiosos relacionados con la diosa de la Tierra.

CUE: 8 **ATR:** 0 **PV:** 19
MEN: 7 **FUE:** 9 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 7 **TAM:** +1

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

■ **Bendiciones:** Golpe poderoso, Insensibilidad al dolor, Objeto encantado (Estatuillas sísmicas).

CASA FURIA

El emblema de la familia Furia es un tridente y una espada blancos sobre fondo rojo. Furia era prima de Ursus y fue una de sus generales después de la formación del primer reino de Frondas. Furia fundó su casa como vasalla de la Ursus desde el primer momento.

Los Furia están muy orientados a la guerra y las armas. Sus tropas son numerosas y bien entrenadas. La religión familiar es el Caos, especialmente el culto a Meibel. Gobiernan sobre el distrito Rojo, donde se encuentra el Coliseo.

Duque Braco Furia (Casa Áticus)

Braco tiene 40 años y un cuerpo esculpido por la violencia y el paso del tiempo. Uno de sus ojos es ciego, resultado de una herida cuya cicatriz le cruza la cara, tiene otras muchas marcas por todo el cuerpo y ni un solo cabello. Antaño debió ser atractivo, pero su carácter violento y su sed de sangre lo han metido en muchas peleas.

Casarse con la duquesa **Aria** fue una decisión fácil: a los dos les hierve la sangre y ambos han luchado juntos en la arena para deleite de Excelsa. Hay quien dice que el ojo se lo reventó la misma duquesa durante un

entrenamiento, pero la verdad es que fue un remo en una batalla naval en el Coliseo.

Colecciona armas y armaduras exóticas, y paga buenos precios para que le traigan nuevas piezas desde los sitios más alejados del mundo. Es capaz de usar cualquier cosa como arma; se dice que ha dado muerte a dos gladiadores con un candelabro en la arena.

Odia a los débiles, si te presentas ante Braco debes parecer fuerte en todo momento o no te escuchará.

Los asuntos de la Casa los lleva su mujer, Aria, él solo disfruta de las rentas y del espectáculo del Coliseo. Le importan poco los dioses mientras se vierta sangre en la arena.

CUE: 8 **ATR:** -1 **PV:** 20
MEN: 6 **FUE:** 10 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 7 **TAM:** +2

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 15, Arma CC: Escudo 14, Arma CC: Hacha 12, Arma CC: Puñal 12, Arma CC: Armas de asta 13, Engañar 8, Esquivar 15, Pelea 13, Percatarse 12, Perspicacia 10.

Duquesa Aria Furia

La duquesa Aria Furia es una guerrera esbelta, fibrosa y fuerte. Lleva sus cabellos cobrizos recogidos en multitud de trenzas, al antiguo estilo de las heroínas de Frondas. Es furiosa, enérgica y astuta.

Se ha criado en la arena: sus hombres son sus hermanos. Los gladiadores de la casa Furia no tienen rival. La lucha a vida o muerte le produce un placer más allá de lo físico. Es capaz de matar a cualquiera sin pestañear, y, aunque no lo haga con sus propias manos, no se esconde de lo que hace.

Puede parecer extraño que a Aria le gusten las termas. Suele alquilar varias casas para ella y sus gladiadores. El olor a aceites de masaje y perfumes la relaja.

Detesta que se hagan trampas, tanto en la arena como en apuestas o juegos. Si alguien rompe su palabra delante de ella, pierde su respeto.

Busca al guerrero definitivo, la perfección del guerrero, una encarnación de Meibel en la Tierra al que describen diversas leyendas. Cree que **Vitra** puede ser este mesías, ya que su racha de victorias es legendaria.

Para lo que está por venir, confía en Lavinia, a la que admira, para que le diga qué hacer. Aria lleva preparando a sus tropas desde hace más de un año. Y es que ya antes que **Laconio** enfermara, un oráculo les advirtió del suceso. Sus mil hombres le son fieles, pero además en el Coliseo dispone de 500 gladiadores que pueden causar estragos en cualquier formación militar.

CUE: 9 **ATR:** 0 **PV:** 19
MEN: 7 **FUE:** 9 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 8 **TAM:** 0

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 16, Arma CC: Escudo 17, Arma CC: Hacha 16, Arma CC: Puñal 15, Arma CC: Armas de asta 18, Engañar 11, Esquivar 17, Lanzar 13, Pelea 15, Percatarse 14, Perspicacia 11.

Romo Furia

Romo es el mayor de los hermanos Furia. A sus 19 años, es una mole enorme, con el pelo cobrizo y los ojos verdes, aunque poco atractivo. Por desgracia perdió una mano hace poco en un combate singular contra un gladiador veterano. Con ella se fue también la seguridad en sí mismo, aunque por fuera trata de aparentar que sigue siendo una roca.

Odia a su hermano **Néstor**, siempre tan seguro, tan rápido y guapo, no como él. **Carlo Aventio XII** descubrió este rencor y ha manipulado al muchacho hasta convencerlo de que cometa fratricidio. Le ha prometido conseguir que, cuando Néstor muera, sea él el líder indiscutible de la familia.

Romo siempre está dispuesto a escuchar una buena historia o canción. Tiene un par de bardos en su séquito, pero suele ir al Gavilán Dorado o al Reposo Ligero para escuchar a los mejores.

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

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 13, Arma CC: Escudo 13, Arma CC: Puñal 11, Arma CC: Armas de asta 11, Correr 11, Engañar 8, Esquivar 13, Pelea 12, Percatarse 10, Perspicacia 9.

Néstor Furia

Néstor es el menor, con 18 años. Es mucho más guapo que su hermano, y más fuerte, rápido, letal y seguro de sí mismo. Es consciente de ello, por lo que resulta presumido, siempre con los cabellos cobrizos peinados a la perfección, y presenta una apariencia dura y soberbia.

Pasa las noches en las peleas a puñetazos clandestinas bajo el faro de Héctor. Lleva quince victorias consecutivas. Pero nunca se ha atrevido a subir el Faro.

Le gusta **Silvia Escipina**, y en la última fiesta en el palacio real, bebió más de la cuenta y se propasó con ella. Quiere pedirle matrimonio.

El muchacho tiene sueños premonitorios, como el del accidente de sus padres en el mar o la mano de **Romo**. Por desgracia nadie lo cree nunca. Últimamente ve el agua teñida de sangre, pero no entiende el sueño y no sabe a quién contárselo.

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

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

Vitra Viento de la Muerte

Vitra no recuerda su infancia, pero cuando llegó a Excelsa era una esclava de seis años. La compró el padre de **Aria** y la puso a entrenar para un espectáculo de lucha naval. Tenía que morir ella y las otras niñas, pero



algo dentro de ella la llevó a dirigir a sus compañeras y juntas acabaron con la victoria, aunque solo sobrevivo ella y otra de las esclavas.

Ahora, Vitra es una mujer de 38 años, fuerte, alta, de pelo rubio y ojos amarillos. Es fría, dura, impasible y de pocas palabras.

Meibel se le aparece en sueños y entrena con ella. Ha perdido la cuenta de cuántas veces el señor del Caos la ha matado ya. De momento no ha compartido este secreto con nadie. Últimamente, en los sueños Meibel se transforma en una mujer frondana de gran tamaño. Si **Iskara** es uno de los personajes jugadores, en cuanto la conozca, Vitra tratará de desafiarla. Si consigue derrotarla (lo que no significa matarla), Meibel le ofrecerá convertirse en su elegida (ver evento **El corazón de Meibel**).

CUE: 9 **ATR:** 0 **PV:** 20
MEN: 4 **FUE:** 10 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 7 **TAM:** +1

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 18, Arma CC: Escudo 18, Arma CC: Puñal 13, Arma CC: Maza 13, Correr 13, Engañar 8, Esquivar 16, Pelea 17, Percatarse 11, Perspicacia 9.

CASA SEVERIUS

El Emblema de la familia Severius es un ojo negro sobre fondo amarillo. Severius era un jefe tribal de la zona oeste de Frondas. Tras su derrota ante Furia se presentó frente a Ursus y prometió servirlo. Como otras casas, los Severius abrazaron el Caos durante la Gran Guerra, y actualmente es conocida su devoción hacia Melk. De hecho se cuenta que nada de lo que sucede en Frondas se les escapa. La familia se encarga del distrito Púrpura o de los Templos.

Los duques Tycus y Diana viajaron al Este durante su juventud y pasaron varios años en el Imperio Solar. Trajeron de allí artefactos, aficiones y vestimentas con los que siguen sorprendiendo a la nobleza excelsiana.

Duque Tycus Severio

El duque Tycus es un hombre promedio en Frondas, con sus ojos marrones, pelo castaño y piel clara. Pero su presencia es muy perturbadora; cuando te mira sabes que te mira dentro, que no hay secreto que no pueda ver y puedas guardar. Es un gran hechicero, como no se ha visto en Frondas en mucho tiempo. Tiene fama de hombre tranquilo, pensativo e insensible, capaz de ofrecer lo más horrible del mundo con tranquilidad y una sonrisa. Es pragmático y siempre escoge el mal menor.

Sus agentes están por todo Frondas, pero en especial en Excelsa. Tarde o temprano sabrá quién trama qué, y seguro que va a ser más temprano que tarde.

La Fortaleza del Ojo ejerce a su vez de templo de Melk, y la esfera de su parte más alta, el **Óculus** es un artefacto que le permite ver a cualquiera que no esté

protegido mágicamente y se halle en la ciudad. Por alguna razón, los personajes jugadores no aparecen en el **Óculus** y cree que es por culpa de **Ucius Vexilifer**. Tycus sabe que es un peligro para todos e intentará mitigar los daños de la mejor forma.

Tycus quiere ver muerta a **Lavinia** y a Ucius. La duquesa ha traído a Ucius a Frondas, y **Sivila**, la oráculo de Melk le ha dicho que este va a traer la ruina a Excelsa primero, después a Frondas y por último a todo el continente, a no ser que sea detenido.

A Tycus le gusta hacer origami. Le cuesta mucho encontrar papel de calidad para hacer sus trabajos, pero hay una tienda en el puerto que le traen remesas desde Imperio Solar. Los jugadores lo van a ver en más de una ocasión intentando hacer un dragón.

Tycus confía mucho en Sivila, ya que pocas veces se equivoca con sus predicciones, y también en **Ágata Calzo**, su mano ejecutora.

CUE: 6 **ATR:** 0 **PV:** 16
MEN: 9 **FUE:** 6 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 9 **TAM:** 0 **PM:** 18

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 12, Armas CC: Puñal 10, Engañar 15, Esquivar 12, Pelea 10, Percatarse 18, Perspicacia 19.

■ **Habilidades mágicas:** Conocer 15, Inhibir 15, Mente 15, Tierra 13, Ley 14.

■ **Hechizos:** Atar gnomos 13 (Dif. 10, PM 1), Comprender lenguas 15 (Dif. 15, PM 2), Detectar enemigo 15 (Dif. 15, PM 2), Detener proyectiles 13 (Dif. 10, PM 1), Dormir 15 (Dif. 20, PM 3), Escudriñar 14 (Dif. 15, PM 2), Invulnerabilidad 14 (Dif. 25, PM 4), Leer libro mentalmente 15 (Dif. 10, PM 1), Leer recuerdos 15 (Dif. 15, PM 2), Sinceridad 15 (Dif. 15, PM 2), Sellar puerta 13 (Dif. 15, PM 2), Ver en la oscuridad 14 (Dif. 10, PM 1).

Duquesa Diana Severia (casa Escipina)

Diana tiene unos 40 años, es una mujer bajita, pero su pelo rojo intenso igual que sus ojos y su piel blanca casi translúcida la hacen destacar. Sus ropas siempre son una sorpresa agradable que la gente espera ver. Por desgracia, casi nunca se la ve durante el día y, si lo hace, siempre lleva un gran sombrero y un parasol. Su estilo oriental ha creado más de una moda en Excelsa. Es una mujer agradable, su carcajada es muy sonora, y a veces le pierde su sinceridad.

Quiere con locura a sus hijos y los malcría todo lo que puede, con las mejores ropas y profesores de arte, baile, filosofía y diplomacia.

Al igual que su marido, la duquesa Diana también se ha traído una afición del Imperio Solar, el arreglo floral. Su jardín privado es una delicia; es como estar en otro mundo. Suele regalar flores cuando visita a alguien.

Es una experta en venenos y en su jardín un ojo experto se dará cuenta que con lo que cultiva puede llegar a fabricar desde los más letales a algunos con efectos más imaginativos.

Silvia Escipina va a ir a hablar con ella en el teatro el día 10 para pedirle un veneno con el que volver loco a **Néstor**. Diana le aconsejará otro camino, implicando a los personajes jugadores, especialmente si ya han tenido ya contacto con ella. Gracias a esta conversación, que hace que Silvia abandone su palco, la muchacha sobrevivirá al incendio.

Diana, como todos los Escipina, profesaba el culto a Kamin, pero se convirtió al Caos antes de casarse con Tycus, lo que provocó un escándalo familiar.

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

■ **Habilidades:** Engañar 14, Esquivar 11, Percatarse 15, Pociones 15, Perspicacia 13.

Gea Severia

Gea es una mujer de 20 años, se parece mucho a su padre y es morena, de ojos oscuros y cabellos castaños. Es una mujer discreta, independiente y curiosa.

En las fiestas siempre se acompaña de **Fabio y Gala Bisaura**, lo que le permite estar en el centro de la fiesta, pero con el foco puesto en estos dos hermanos. Gala se le ha insinuado varias veces, pero Gea no tiene ningún interés en ella.

Está casada con el general **Simón Velora**. Por desgracia su marido se encontraba en una misión diplomática en el Imperio Escarlata y, aunque debería haber vuelto ya, no hay noticias suyas desde hace días. Teme que alguna tormenta se haya tragado su barco.

Gea odia a **Néstor**. Sabe lo que le hizo a Silvia y, aunque no tiene claro cómo actuar al respecto, si lo puede perjudicar lo hará sin dudar, por lo que podría participar en un complot contra su vida.

Es una experta luchadora de combate sin armas y entrena cada día con sus maestros. También es muy buena lanzando cuchillos. En los bailes siempre destaca por su gran técnica.

La muchacha detesta Excelsa. Su estilo es más minimalista, por lo que encuentra la ciudad barroca y decadente.

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

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

Orestes Severio

Orestes es un niño de 12 años, igualito a su padre: bajito, de ojos marrones, y pelo castaño. Siempre está apartado del resto. Es muy introvertido y a duras penas habla con los extraños. Sufre hemofilia y si no fuera hijo de una de las grandes casas ya estaría muerto. Diana sabe cómo tratarlo y parece haber mejorado un poco con los años.

Le encanta jugar al go, es un jugador excelente, y posee un tablero automatizado, traído del Imperio Solar, con el que puede jugar solo. No obstante, siempre está dispuesto a enfrentarse contra un oponente humano. Se le puede ver por la biblioteca, a menudo leyendo tratados de filosofía o jugando solo en una mesa.

Odia que le recuerden su debilidad, y huye si se le habla directamente alguien que no tenga mucho tacto.

CUE: 5 **ATR:** -1 **PV:** 13
MEN: 9 **FUE:** 3 **Mod. al daño:** -1/0
ESP: 7 **TAM:** -2

■ **Habilidades:** Engañar 10, Juego 15, Percatarse 13, Perspicacia 12.

Sivila, oráculo de Melk,

Sivila es una mujer de 25 años, de rostro extraño pero atractivo, pelo largo negro y sedoso, y ojos grises. Lleva siempre un tercer ojo pintado de rojo en la frente. Viste una túnica casi transparente, que no ocultan sus generosos pechos. Se muestra muy tranquila y calmada.

Sivila nació con el don de predecir el futuro y la maldición de no poder hacer nada para cambiarlo. Melk le ofreció un trato a cambio de poder hacer un cambio cada año. Desde entonces es una de las oráculos de este dios del Caos en la Tierra, como sabrá cualquier entendido al ver su tercer ojo.

Sivila ha predicho la Locura en el continente, una locura generalizada, con todas las ciudades y villas ardiendo. El responsable parece ser un mábeden de nombre **Ucius Vexilifer**, pero Sivila es incapaz de verlo directamente o seguirlo.

Sivila tratará de convencer a **Tycus** que **Fausto** y su séquito son los únicos que pueden detener la Locura que viene, pero Tycus no quiere que la duquesa **Lavinia** siga moviendo los hilos, y estos, al fin y al cabo, se encuentran a su servicio. Ver el evento **El Ojo que Todo lo Ve**.

Si los jugadores no aceptan el trato con Tycus, Sivila abandonará a su patrón. Al fin y al cabo, ya ha jugado su papel. En cualquier caso, intentará hablar con ellos en privado. Ver el evento **La Revelación**.

A Sivila le gusta escuchar cuentos y leyendas, que terminan con el héroe ganando. Antes de empezar una historia siempre pregunta si el héroe gana, si responden que no, no quiere escuchar la historia.

Cuando Sivila tiene una revelación, el tercer ojo pintado en la frente se vuelve real y se mueve de un lado a otro como buscando algo.

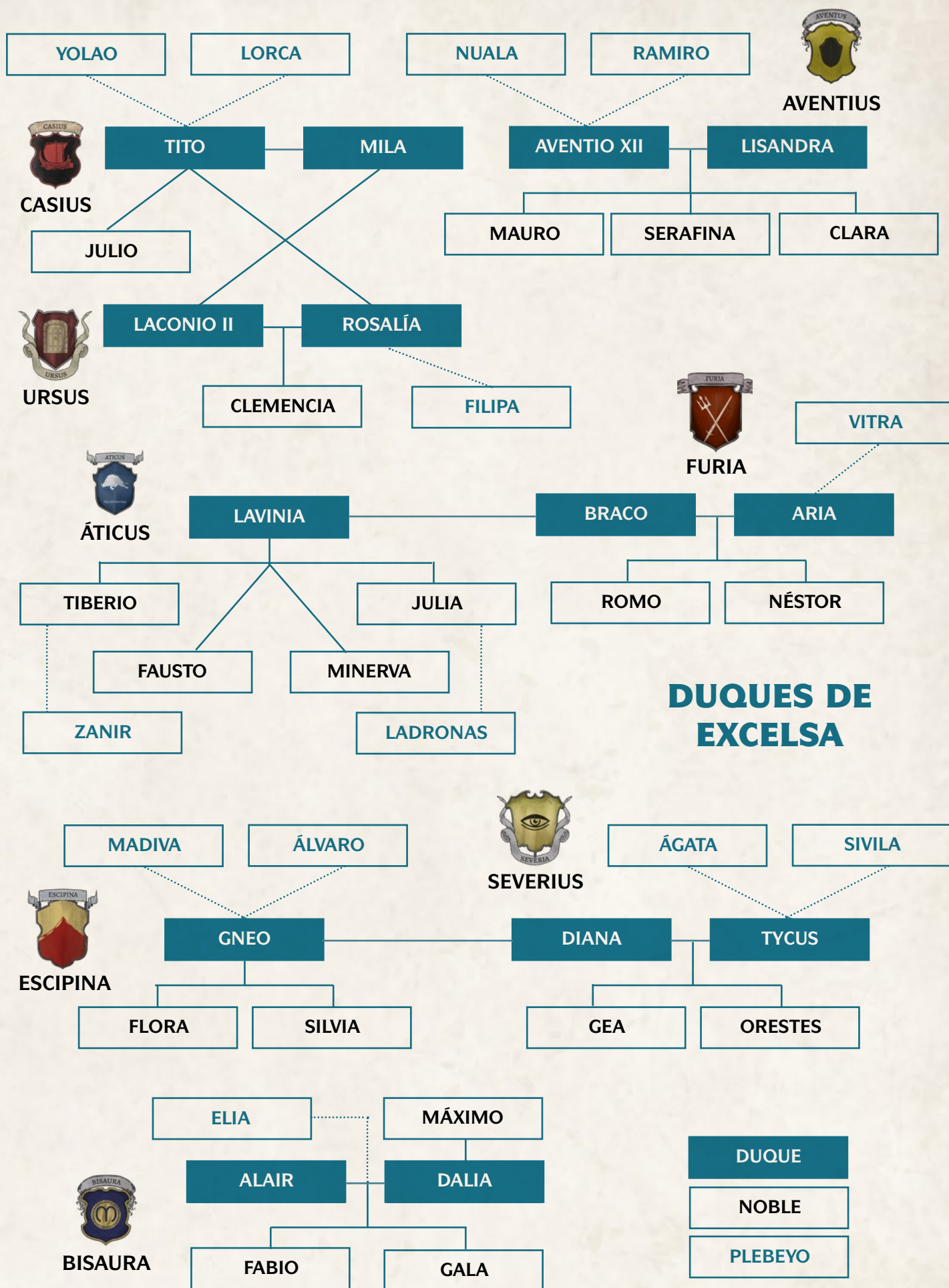
CUE: 5 **ATR:** +1 **PV:** 14
MEN: 6 **FUE:** 4 **Mod. al daño:** -1/0
ESP: 8 **TAM:** -1

■ **Habilidades:** Engañar 12, Esquivar 9, Interpretar sueños 14, Percatarse 15, Perspicacia 15.

■ **Bendiciones:** Revelación x3, Transporte, Grupos de habilidades potenciados (Percepción y Cultura).

■ **Ventajas:** Clarividencia.





En la última página de la versión digital encontrarás una versión incompleta para entregar a los jugadores al comienzo de la partida.

Ágata Calzo

Es la mano ejecutora del duque Tycus Severio. Ágata es una mujer de unos 35 años, fuerte y ágil. Lleva su pelo rubio rapado por los lados y media melena por la parte superior con el lado izquierdo más largo que el derecho. Es una persona arrogante, puntillosa e infantil.

Fue espadachina a sueldo en Leonis, donde era muy famosa entre los grupos mercenarios. Ascendió a guardia personal de **Tycus** hace diez años, tras ser contratada para acabar con un cabo suelto. Sin embargo, su jefe precisa de sus servicios como asesina en pocas ocasiones y no la deja participar en la arena.

Arde en deseos de luchar contra **Vitra**. Ágata cree que es mucho mejor. La ha visto combatir muchas veces y la ve vieja. Tal vez hace tres o cuatro años podrían haber sido rivales, pero ahora mismo Ágata cree que ganaría. Si se le presenta la ocasión de forma clandestina y discreta, aceptará el combate.

Para pasar su tiempo en Excelsa, Ágata está aprendiendo a esculpir estatuas, pero es nefasta. Suele visitar el taller de **Ruana Terrus** para aprender de ella. Ambas son amigas y Ágata respeta a Ruana más que nadie en esta ciudad.

Ágata podría dar una pista del paradero de Silvia llegado el momento.

CUE: 9 **ATR:** 0 **PV:** 20
MEN: 6 **FUE:** 10 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 7 **TAM:** +1

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 18, Arma CC: Escudo 17, Arma CC: Puñal 12, Arma CC: Arma de asta 14, Correr 14, Engañar 10, Esquivar 17, Pelea 15, Percatarse 12, Perspicacia 13.

LOS BARONES DE FRONDAS

Los barones son señores feudales que rigen sobre un castillo o fortaleza y los diversos asentamientos y villas de su baronía. Sus condiciones de vida son humildes. Aun siendo nobles, su educación es pobre, sus modales, bastos, y sus recursos, limitados. Aunque algunos viajan con frecuencia a la capital e incluso poseen una casa en el distrito Gris, se encuentran relegados en el campo, lejos de los ámbitos de decisiones.

Los barones son vasallos de las casa ducales, o directamente del rey, y se ven obligados a entregar la mayor parte de los ingresos a sus señores, para mayor gloria de Excelsa. Para poder pagar los tributos, los barones esquilman cruelmente a sus siervos.

Tanta escasez de recursos, así como las diferencias religiosas entre los fieles a Kamin y los seguidores del Caos, hace que los barones estén con frecuencia en guerra entre sí, y necesiten del apoyo de sus duques para ganar poder o no ser eliminados. La discordia beneficia, evidentemente, a los duques excelsianos.

A continuación se presentan algunos de los barones más influyentes que se encuentran ahora en Excelsa.

Barón Bayona Anteval

El Barón Bayona es un hombre de 38 años, alto y delgado. Va siempre vestido con pieles y no le interesa parecer de Excelsa. Es de pelo negro, piel morena y ojos verdes. Destaca por ser agresivo, valiente y fiel.

Es devoto de Kamin, y ve Excelsa como algo blasfemo. Ha venido a convencer a los otros barones y baronesas de que ha llegado la hora de luchar por lo suyo, y los suyos.

Lleva tiempo ocultando bandidos, soldados y armas en su baronía, es un valle en el corazón de Frondas. Usa sin saberlo la legendaria Fortaleza Escipina.

Ha llamado la atención del duque **Tycus Severio**, que tiene dudas de si mandar a **Ágata Calzo** a ocuparse de él o no.

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

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 12, Arma CC: Hacha 13, Arma CC: Puñal 11, Arma CC: Arma de asta 12, Engañar 8, Esquivar 10, Montar 12, Pelea 10, Percatarse 10, Perspicacia 9.

Baronesa Casandra Quido

La baronesa Casandra es una mujer de 22 años, muy alta y fuerte; hay quien dice que tiene sangre de gigante. Su pelo es negro como sus ojos. Es una persona crédula, infantil y sumisa.

Su baronía es leal a Kamin, pero está considerando seriamente su conversión al Caos. Casandra se apoya en su escriba, **Gaulo**, para que la aconseje, y este no esconde que su fe está con los señores de la Entropía. Pronto se celebrará la boda entre ellos.

CUE: 7 **ATR:** 0 **PV:** 19
MEN: 4 **FUE:** 9 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 4 **TAM:** +2

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 9, Arma CC: Escudo 9, Engañar 7, Esquivar 8, Montar 9, Pelea 10, Percatarse 8, Perspicacia 7.

Gaulo Danaro

Es un hombre de 30 años, alto y flaco. Su pelo es castaño y sus ojos azules. Es una persona lujuriosa, astuta y oportunista.

Es un erudito caído en desgracia en Excelsa que tuvo que huir al campo por problemas con el gremio de los alquimistas. Aún lo buscan por fraude. Se puso al servicio de la baronesa **Casandra** y pronto se convirtió en su amante. No siente gran cosa por ella, pero no va a dejar pasar la oportunidad de ascender socialmente y convertirse en barón.

Gaulo está indeciso sobre si apoyar o no a los otros barones. Si **Lepido** y **Niké** mueren o alguno cambia de



bando es más fácil que se una a su causa. Ha estado presionando a Casandra para que se convierta al Caos, religión que él profesa y que ve moderna y con futuro en Frondas. Si se dan las circunstancias, podría cambiar de opinión.

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

■ **Habilidades:** Engañar 14, Esquivar 11, Pelea 10, Percatarse 12, Perspicacia 13

Baronesa Dunia Heras

Es una joven baronesa de unos 28 años, de baja estatura pero fuerte, su pelo cobrizo y sus ojos marrones resaltan su belleza. Destaca por serena, valiente y locuaz.

Es una devota a Kamin. Paga más que nadie a la corona solo porque el Arbol Oráculo está en medio de su baronía. Ha intentado explicar que los fieles no dejan dinero a la región, pero no la escuchan.

El árbol del Oráculo le dijo que debía encontrar en Excelsa a alguien. "En Excelsa hallarás, subida por encima de todos, incluso por encima del rey, rodeada de susurros y mentiras, a la antigua sangre, al árbol que ha de venir para detener la locura". Esta enigmática profecía se refiere a **Hana**, la actriz, pero Dunia no lo sabe. Tal vez puede presentarse ante Brea para que interprete sus sueños.

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

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 13, Arma CC: Escudo 13, Arma CC: Puñal 10, Arma CC: Arma de asta 12, Arma PR: Arco 11, Engañar 10, Esquivar 12, Montar 12, Pelea 11, Percatarse 12, Perspicacia 11.

Baronesa Justina Pontino

La baronesa Justina es una persona andrógina. Es difícil decir si es un hombre o una mujer, pero se identifica a sí misma como mujer, aunque viste con ropa de hombre. Lleva el pelo largo con las trenzas tradicionales de Frondas y sus ojos oscuros muestran melancolía.

Justina es afín al Caos, pero su situación está al límite: una epidemia asola su baronía y no puede hacer frente a los desproporcionados impuestos reales.

Ha perdido a su amante hace poco. Este la intentó matar tras un extraño ataque de locura. Durante el forcejeo acabó tirándolo por la ventana de la torre. Cree que había veneno en la botella de vino de esa noche, y sospecha que lo hizo alguien de Excelsa, pero no sabe quién.

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

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 11, Arma CC: Puñal 10, Arma CC: Arma de asta 10, Engañar 10, Esquivar 11, Montar 12, Pelea 10, Percatarse 10, Perspicacia 9.

Barón Lepido Cerezo

El barón Lepido es un hombre de unos 55 años. Antaño fue un guerrero, pero ahora no es más que la sombra de lo que fue. Ha ganado peso y un brazo lo tiene casi inutilizado. El pelo es todo blanco liso y arreglado y la barba la lleva recortada a la moda de Excelsa. Es una persona cruel, ambiciosa y orgullosa.

El barón es un esclavista. Cuando no puede pagar los impuestos, vende parte de la población de su baronía. Cuando estaba ya al límite y no podía prescindir de más gente, llegó el duque **Tito** y le propuso sacar rédito de la rebelión de los barones a él y la baronesa **Niké Trementia**. No se lo pensó dos veces. Junto con **Yolao** ha empezado a convencer a otros barones afines al Caos para que no se unan a los fieles a Kamin, ya que la guerra no va con ellos.

CUE: 5 **ATR:** -1 **PV:** 16
MEN: 7 **FUE:** 6 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 6 **TAM:** +1

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 11, Arma CC: Escudo 11, Arma CC: Puñal 9, Arma CC: Arma de asta 11, Correr 9, Engañar 10, Esquivar 10, Montar 11, Pelea 10, Percatarse 12, Perspicacia 12.

Barón Prisco o baronesa Arcelis (si el barón es Ticiano no vendrá)

Para estos personajes, ver El rey del Barro parte 1, ver [Intervención Divina nº 3](#).

Si Arcelis fue escogida como la baronesa de Torre Brumosa, hará lo que desee el grupo e incluso puede contar cotilleos de los otros barones. No cesará en su empeño de conquistar al hijo de la duquesa.

Si fue Prisco el elegido como barón de Torre Brumosa, se mostrará mucho más tranquilo y seguro de sí mismo que la última vez que lo vieron. Estará agradecido a su manera por la ayuda que recibió.

Intentará ayudarlos; les puede introducir a los otros barones de forma amistosa y contarles en qué bando está cada uno.

Barón Pulcro Encinas

El Barón Pulcro es un hombre de unos 60 años, delgado, calvo y de ojos azul claro. Es una persona quejica, sincera y cauta, siempre jugando a no mojarse.

Hace años aceptó convertirse a la iglesia del Caos y permitir que se instalase un pequeño templo en sus tierras para ampliar su poder, ser considerado como aliado por el rey y que **Laconio II** le aflojara los impuestos. Funcionó al principio, pero de poco sirvió. Además, las gentes de su baronía prefieren a Kamin. Incluso después de perder a **Brea**, la sacerdotisa de Kamin de sus tierras en un incendio, la gente sigue más cercana a la diosa de la Tierra que al Caos.

Pulcro ha venido a Excelsa para ver si es posible que **Rosalía** le reduzca los impuestos. Si no es así, se unirá a los barones rebeldes. Su hijo mayor, **Hilario** irá a la batalla en su lugar.

Si Pulcro ve a Brea (uno de los personajes jugadores pregenerados), se echará a llorar. Le dirá que la creía muerta, que incluso hay un altar en su honor en su antigua casa. Pulcro puede informar a Brea de lo que pasa con los barones **Niké** y **Lepido**.

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

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 10, Arma CC: Escudo 10, Arma CC: Puñal 8, Arma CC: Arma de asta 9, Engañar 11, Esquivar 10, Pelea 9, Percatarse 13, Perspicacia 12.

Baronesa Niké Trementia

La baronesa Niké es una mujer de 40 años, rolliza, fuerte, de pelo largo y sedoso y de ojos oscuros. Tiene un carácter pragmático, pacífico y alegre.

Ha venido con su hijo **Teo** para que aprenda de política. Por suerte para ellos, el contrabando les da una segunda fuente de ingresos. Hay un puerto secreto que solo conocen los miembros de su familia y todo lo que pasa por allí solo va a sus arcas. No es mucho, pero sí lo suficiente para pagar los impuestos y sobrevivir.

Ha aceptado la oferta de **Yolao** a cambio de dinero y la promesa de quedarse con uno de los pasos que llevan directamente a Excelsa. Pero no es tonta; si ve que **Lepido** tiene las de perder cambiará de bando. Sería posible encontrar algún barón con solo hijas que controle uno de esos pasos y formalizar con él una alianza que contentara a la baronesa. Esto podría ser de ayuda en la tercera parte del Rey del Barro.

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

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 10, Arma CC: Escudo 10, Arma CC: Puñal 8, Arma CC: Arma de asta 9, Engañar 11, Esquivar 10, Montar 9, Pelea 9, Percatarse 13, Perspicacia 12..

OTROS PERSONAJES

Se incluyen en este apartado todos los personajes que no están directamente asociados con ninguna casa noble. Es importante que cada jugador añada un **personaje más** a la ciudad al comenzar la aventura. Este debería ser de poca importancia política (un herrero, un guardia, una criada, un funcionario...) y tener alguna relación (se supone que amistosa) con los personajes jugadores.

Alina Sagaz

Alina es una esbelta mujer de 32 años natural del Imperio Solar y cuyos rasgos (ojos rasgados, nariz pequeña, tez amarillenta, pelo negro y liso) le dan un toque exótico. Su verdadero nombre es **Huao Xei**. Es una

persona ambiciosa, cautivadora y locuaz.

Alina ha dirigido la troupe de los **Sombreros Rojos** desde hace diez años es como una madre para ellos. Malvivían hasta que conocieron a **Auro Dedosveloces**, quien hizo que cambiaran de estética y les enseñó a conseguir que todo el espectáculo, desde la introducción hasta la despedida, fuera una sola historia. A cambio, ella le enseñó a Auro a usar el laúd y a cantar.

Aún no sabe qué le pasó por la cabeza a Auro para que en medio de la canción principal de la obra acusara al barón **Augusto** de querer asesinar al recaudador real. Tuvieron que huir y **Rim** murió en el incidente, y por más que intento hablar del tema con Auro, no hubo forma de que entendiera lo que había hecho.

Su objetivo es que alguna de las grandes casas los patrocine para tener un sitio fijo donde actuar. Para más información sobre Alina, ver la historia personal de Auro en el primer capítulo de la campaña ([Intervención Divina nº 3](#)).

Areo

Areo es un hombre de 19 años, atlético, enérgico y muy alto. Es parecido a su hermana **Iskara** (uno de los personajes pregenerados). Destaca por ser agresivo, rebelde y astuto.

Fue vendido por el barón **Lepido** en el mercado de Excelsa. Para su fortuna fue comprado por **Nuala Rem**, su actual maestra, que fingió venderlo como remero para la flota de Excelsa pero que, en realidad, lo enroló en su secta de asesinos, el Guante Púrpura. Así, Areo ha aprendido el arte del sigilo y el disfraz. En un trabajo en el Patriarcado, fue él quien se infiltró en un templo para acabar con un sumo sacerdote del Artista.

Ahora se ha infiltrado como criado en casa de la familia Escipina, y espera más órdenes. En algún momento recibirá la orden de acabar con **Silvia Escipina** (ver evento **Viejos Conocidos**). Si lo intenta, es posible que los gnomos de la Fortaleza acaben con él.

Areo cree que **Levo** está muerto y que Iskara los vendió al barón.

FUE: 8 **ATR:** 0 **PV:** 20
MEN: 6 **FUE:** 10 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 7 **TAM:** +2

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 13, Engañar 13, Esquivar 14, Lanzar 12, Pelea 13, Percatarse 14, Perspicacia 12, Seguir 13, Sigilo 14.

Argenta Helvia

Es una copia exacta de **Auro Dedosveloces** (el personaje jugador pregenerado), pero en mujer. Es una persona orgullosa, creída y cabezota.

La relación con su mellizo Auro ha sido siempre muy competitiva y su hermano parecía llevar siempre la ventaja. A los 16 ya habían terminado sus estudios en la escuela de arte, y a los 18 eran consideradas grandes maestras de la ciudad.

A los 21 años fue nombrada directora de la escuela de arte El Hábil de Tesh-Chan, un puesto concedido por



el rey Laconio II a modo de favor personal. La mayoría de la gente cree que se acostó con él para obtenerlo.

Su apoyo en la escuela de arte es el viejo Goran el Rojo, el cual está muy contento de que Argenta sea la directora. Desde que ocupa este cargo, Goran ha podido trabajar en su taller más que nunca. Por desgracia, Goran empieza a mostrar síntomas de demencia.

No ha visto a su hermano en tres años, y está muy enfadada con él por no haberse puesto en contacto con ella durante todo este tiempo.

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

■ **Habilidades:** Engañar 12, Percatarse 10, Perspicacia 11.

Arona Besaya

Es una mujer de rasgos orientales de 28 años. Su pelo es negro y sus ojos castaños, al principio parece nerviosa y se pone roja con facilidad. Si se la trata educadamente y se la ayuda puede convertirse en una futura aliada. Arona es una espía de los merendrak. Los Señores Dragón la han mandado aquí a buscar información sobre un pariente perdido de los fornk.

De momento, lo único que sabe es que está relacionado con la leyenda de la llamada Puerta Ámbar. Por este motivo se involucrará en el evento de los **Libros Perdidos** y en cierto momento podría seguir a la misma **Lavinia**.

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

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 10, Engañar 12, Esquivar 11, Hurtar 12, Pelea 10, Percatarse 12, Perspicacia 13, Seguir 14, Sigilo 14.

Fabio Hojasrojas

Fabio es el honrado propietario de una casa privada de baños en la mejor zona del barrio Naranja. Es un hombre de unos 34 años, bajito, con poco pelo, casi calvo, y de ojos llorosos.

La mayor parte del tiempo está en su casa o en el Gran Mercado. Su ambición es escribir una epopeya y que la gente la lea, pero nunca le pasa nada interesante y está atascado.

Friso

Friso es un joven rubio de ojos azules, de 23 años, nacido en Valentis, la capital del Patriarcado. Es un sacerdote del Artista que trabaja de espía en Frondas, pero desde hace algún tiempo ha empezado a dudar de su fe y está empezando a interesarse por Tesh-Chan.

Su misión, junto a la de otros dos compañeros, es mandar mensajes al Patriarcado acerca de la situación en la capital. Hace poco han descubierto que un miembro de la casa Bisaura ha ayudado a huir a la princesa

Clemencia, y que con ella hay un agente del Patriarcado llamado **Lucio**.

Al reportar a sus superiores, Friso ha sido informado de que el Patriarca piensa dar un apoyo velado a Clemencia, pues la prefiere a ella en el trono que a un seguidor del Caos. Lucio sería así un enlace entre la Iglesia de la Ley y la princesa exiliada.

Puesto que es importante para Clemencia estar al tanto de lo que sucede en Excelsa, Friso ha recibido un pequeño autómatas en forma de mono (ESP 5), que fácilmente pasa por un juguete, pero que es capaz de hablar y escuchar a través de otro autómatas, por muy lejos que esté, siempre que esté en el mismo plano. Es así como Friso envía y recibe noticias de Lucio. Sin embargo, su creciente atracción por el Caos lleva a Friso a preguntarse si está obrando bien.

El sacerdote ha reconocido a **Areo** en el Registro de Fallecidos y sospecha que en el edificio se esconde la secta de asesinos del **Guante Púrpura**. Ambos coincidieron durante la operación encubierta que acabó con Areo asesinando a un sumo sacerdote del Artista. Por suerte para Friso, Areo no se fijó en él.

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

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 9, Engañar 12, Esquivar 10, Pelea 9, Percatarse 13, Perspicacia 12, Seguir 12, Sigilo 11.

Giacomo Rialto

Giacomo es un antiguo pirata, pero ahora que ya es mayor y rebasa la cincuentena ha decidido aceptar el puesto de protector de la Fortaleza de la Garra Negra.

A Giacomo le fascina el juego: dados, cartas, lanzar cuchillos, etc. y apuesta por todo. Ya debe pequeñas cantidades a varias personas de Excelsa. No se puede imaginar qué pasaría si sus deudas ascendieran hasta el punto de no poder pagarlas.

CUE: 6 **ATR:** -1 **PV:** 17
MEN: 5 **FUE:** 7 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 5 **TAM:** +1

■ **Habilidades:** Arma CC: Hacha 12, Arma CC: Puñal 11, Engañar 8, Esquivar 13, Juego 12, Percatarse 11, Perspicacia 10.

Goran El Rojo

Goran es un hombre fuerte, completamente calvo, y un gran experto en Bellas Artes. Es el sumo sacerdote de Tesh-Chan en la ciudad y también un gran profesor de la escuela El Hábil. El apodo se lo ha ganado por una capa roja que lleva siempre. Goran es partidario de no entrar en conflicto con las grandes casas y, a no ser que algo cambie, va a seguir así.

Últimamente tiene lagunas de memoria, alucinaciones y confusiones que se han ido agravando con el tiempo. Goran las achaca a que trabaja mucho, pero la verdad es que hay algo oscuro detrás (ver evento

Humos de la Locura). Si los jugadores descubren lo que le pasa es posible que les ayude llegado el momento.

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

■ **Habilidades:** Engañar 11, Esquivar 10, Percatarse 15, Perspicacia 14.

Hana

Hana es una mujer de 23 años. Su atractivo resplandece; no es solo la cara sino sus expresiones, no es solo su cuerpo sino cómo se mueve, no es solo su voz sensual sino su palabras y cómo las dice. Es de altura mediana y pelo negro largo y sedoso, y sus ojos son ambarinos. Es una persona insegura, miedosa e infantil.

Hana es nieta de un antiguo barón, **Paulo Stalio**. Su abuela hace mucho que murió, y su familia tuvo que huir de Frondas. Desde entonces ha vagado mucho por el Continente Central. La mala fortuna la ha seguido a todos los rincones del continente: sus padres murieron en un incendio y su hermanastro falleció al volverse loco su caballo. En ese momento apareció **Tadeo Tum** buscando actores y le dio un trabajo digno.

Al llegar a Excelsa, el dramaturgo la hizo protagonista de sus óperas, pero también la prostituyó, vendiendo sus favores al rey. Al principio pensó que el interesado era el guapo **Tiberio Ática**, pero este actuó meramente como intermediario.

A través de Tiberio, Hana conoció a **Galio**, un erudito de la ciudad quien, como muchos, está enamorado de ella (se trata de uno de los personajes jugadores pregenerados). Hana lo usa para contarle sus penas. No le ha dicho nunca con quién tenía relaciones y, ahora que está embarazada de **Laconio**, cree que la reina Rosalía quiere matarla. Necesita que alguien la ayude a salir de la ciudad de forma discreta y Galio tiene muchos contactos.

La actriz reside con los demás actores en una villa cercana al Teatro de los Susurros, de donde no sale nunca sola. Solo puede recorrer las calles con los hombres de confianza de Tadeo Tum, con este o con Tiberio Ática.

CUE: 6 **ATR:** +3 **PV:** 16
MEN: 7 **FUE:** 6 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 5 **TAM:** 0

■ **Habilidades:** Engañar 15, Música 18, Percatarse 10, Perspicacia 12.

Kolta

Kolta es un mercader amigo de quien paga bien. Es un hombre de unos 36 años, de pelo rubio y ojos verdes, y un poco entrado en carnes. Durante el día los jugadores lo pueden encontrar o en el distrito Azul o en el Blanco, y por las noches está en el Gavilán Dorado.

Quiere que la familia Áticus le firme un contrato para traer mármol de una de sus tierras al sur de Frondas.

Por sus viajes ha aprendido a reconocer algunos sacerdotes de la Ley y por desgracia para los tres infiltrados esté es el caso (ver evento **La Ley lo sabe**).

Además, es posible que haya visto a **Areo** durante sus viajes al Patriarcado, tanto de ida como de vuelta. Con una buena descripción hay alguna posibilidad que lo reconozca.

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

■ **Habilidades:** Engañar 15, Esquivar 9, Percatarse 13, Perspicacia 14.

Levo

Levo es un muchacho de 17 años. Sería alto si no fuera porque es paralítico y va en silla de ruedas. Tiene cierto parecido con su hermana **Iskara** (uno de los personajes jugadores pregenerados). Es una persona pacífica, simpática y algo desconfiada.

Fue vendido por su barón. **Lepido Cerezo**, como carne de sacrificio y casi acaba desangrado en uno de los altares de Excelsa. Fue salvado por la intervención de **Goran el Rojo** y la duquesa **Lavinia Ática**. Desde entonces le cuesta confiar en la gente. Levo está agradecido a la familia Áticus por su intervención y el trabajo que le han ofrecido, pero cree que la duquesa quiere algo a cambio y que la mayoría de gente lo usará para abandonarlo más tarde o temprano.

Levo pasa la mayor parte de su tiempo en el Gavilán Dorado trabajando. **Galio**, un erudito de la familia Ática, le ha proporcionado una silla de ruedas de madera, pesada e incómoda, pero que al menos le permite desplazarse.

El chico escucha muchas cosas en el Gavilán Dorado pero solo las compartirá con Iskara.

Capitán Marco Hijoperdido

Este capitán mercenario procedente de Leonis es un hombre duro y violento que ha venido con sus hombres, los **Hijos Perdidos**, a conseguir un objeto sagrado para Meibel. El artefacto se encuentra en la fortaleza de los Bisaura tal como se describe en el evento **El saqueo de Meibel**.

A Marco le gusta jugar a los dados y está buscando desplumar a algún guardia y luego pedirle que les deje pasar a cambio de sus deudas de juego. No obstante, se está dado cuenta que necesita a alguien más importante para entrar. Podría poner a sus hombres al servicio de una casa ducal como forma de acceder al otro lado de las murallas.

FUE: 9 **ATR:** 0 **PV:** 21
MEN: 7 **FUE:** 11 **Mod. al daño:** +2/+3
ESP: 7 **TAM:** +2

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 15, Arma CC: Puñal 12, Arma PR: Ballesta 14, Engañar 12, Esquivar 13, Pelea 14, Percatarse 13, Perspicacia 11, Sigilo 12.

PERSONAJES POR ORDEN ALFABÉTICO

NOMBRE	DESCRIPCIÓN
Ágata Calzo	Mano ejecutora de los Severio, obsesionada con Vítra, amiga de Ruana Terrus.
Alair Bisaura	Duque de los Bisaura preocupado tan solo por el combate de gladiadores.
Alina Sagaz	Jefa de la troupe musical Sombreros Rojos y antigua jefa del PJ Auro Dedosveloces.
Álvaro Soleado	Elegido y sacerdote de Kamin al servicio de los Escipina. Planea destruir el Ojo de los Severius
Areo	Asesino de la secta del Guante Púrpura. Hermano de la PJ Iskara.
Argenta Helvia	Hermana melliza del PJ Auro Dedosveloces. Artista de prestigio, directora de la escuela El Hábil
Aria Furia	Duquesa de los Furia, obsesionada con el combate y la gestión del Coliseo.
Arona Besaya	Espía de Merendrak en Excelsa. Busca más información sobre la Puerta Ámbar.
Bayona Anteval	Barón radical defensor de Kamin. Alberga en su feudo a bandidos y contrabandistas.
Braco Furia	Hermano de Lavinia, amante de las luchas de gladiadores pero desinteresado en política.
Carlo Aventio XII	Duque de los Aventius. Ha apostado con el dios Nariaj que destruirá cinco casas nobles.
Casandra Quido	Baronesa leal a Kamin con dudas debido a la influencia de su seductor secretario Gaulo Danaro.
Clara Aventia	Muy vinculada ala corte real, aficionada a la arquitectura y la caza. Preocupada por su marido.
Clemencia Ursus	Princesa de Frondas exiliada en Merenomín tras convertirse a Kamin y prometer cambios.
Dalia Bisaura	Culta y seria duquesa. Le interesan el teatro y los objetos de los Caídos. Odia los animales
Diana Severia	Pálida duquesa de Severius, aficionada a la jardinería y especialista en venenos y brebajes.
Dunia Heras	Baronesa leal a Kamin en cuyo feudo se alza el Árbol Oráculo. Le asalta un sueño misterioso.
Elia Modesto	Comandante de caballería de los Bisaura resentida con la duquesa Dalia.
Fabio Bisaura	Crápula amante del juego y la juerga. Enganchado a una droga que le proporciona su hermana.
Fabio Hojasrojas	Amable propietario de unas termas en el distrito Naranja, donde asesinarán a los Furia.
Filipa Gratia	Criada de confianza de la corte real que asesinará a Rosalía para que Mila ascienda al trono.
Flora Escipina	Insegura en su puesto de primera mujer de la casa. Amante del teatro. Prometida con Tiberio.
Friso	Espía del Patriarcado en Excelsa atraído por el Caos. Contacto con Clemencia, Sabe de Areo.
Gala Bisaura	Juerguista y mala influencia para su hermano Fabio. Enamorada de Gea Severia.
Gaulo Danaro	Alquimista excelsiano exiliado en el "barro", secretario de Casandra, a la que manipula.
Gea Severia	Compañera de correrías de Fabio y Gala, casada con un diplomático. Gustos minimalistas.
Giacomo Rialto	Comandante de la fortaleza de la Garra Negra con serias deudas de juego.
Gneo Escipina	Orondo duque de Escipina, obsesionado con hallar la Puerta Ámbar.
Golan el Rojo	Sumo sacerdote de Tesch-Chan y director de la academia El Hábil. Está siendo envenenado.
Hana	Bella actriz de teatro, embarazada del rey Laconio y objetivo de Ucius Vexilifer.
Julia Ática	Hija de Lavinia, cleptómana, manipuladora y que planea asesinar a su hermano mayor Tiberio.
Julio Casio	Hermano resentido de Tito que trata de hacerse con la Garra Negra para facilitar la invasión.
Justina Pontino	Baronesa leal al Caos dispuesta a conseguir una bajada de impuestos.
Kolta	Mercader que ha descubierto a tres espías del Patriarcado.
Laconio II	Rey de Frondas, hermano de Mila, en coma debido a una maldición auspiciada por Carlo.
Ladronas noct.	Rea, Fárica y Luda, las tres criadas de confianza y ladronas pendencieras de Julia Ática.
Lavinia Ática	Duquesa que prepara un golpe de estado cuando muera Laconio. Busca la Puerta Ámbar.
Lepido Cerezo	Barón esclavista, sobornado por Yolao y los Casio para dividir a los otros barones.
Levo	Hermano de la PJ Iskara, postrado en una silla de ruedas, que trabaja en el Gavilán Dorado.
Lisandra Aventia	Amable, sonriente, aficiada a los zapatos. Sacerdotisa de Nariaj. Conspira contra Goran.
Lorca el Ahogado	Sacerdote de Yaroí y mano ejecutora del duque Tito Casio.
Madiva	Anciana elegida de Kamin que protege la Roca y aconseja a los Escipina.
Marco Hijoperdido	Capitán mercenario leonisino que ha acudido con sus hombres para robar el Corazón de Meibel
Mauro Aventio	Hijo mayor de los Aventio, prometido con Silvia Escipina. Pintor sin talento pero con gran ego.

PERSONAJES POR ORDEN ALFABÉTICO

NOMBRE	DESCRIPCIÓN
Mila Casia	Hermana del rey Laconio dispuesta a quedarse con el trono cuando él muera.
Minerva Ática	La hija menor de la duquesa Ática, una increíble guerrera.
Néstor Furia	Pendenciero hijo de los Furia. Se propasó con Silvia Escipina. Tiene sueños premonitorios.
Niké Tremencia	Baronesa leal al Caos que se ha aliado con los Casius a cambio de controlar una ruta comercial.
Nuala Rean	Líder de la secta de asesinos del Guante Púrpura, al servicio secreto de Aventio XII.
Orestes Severio	Hijo menor de los duques de Severius, hemofílico, callado y gran jugador de go.
Pineas	Atractivo actor a las órdenes de Tadeo Tum, amante secreto de Tiberio Ática.
Pulcro Encinas	Barón convertido al Caos que empieza a arrepentirse y se halla vinculado a Brea.
Ramiro Sanata	Enloquecido líder de los salamandras, al servicio del duque Aventius XII.
Randon Anders	Famoso escritor de Merendrak de visita en Excelsa. Autor de
Roberto Espina	Lugarteniente de Giacomo Rialto y hombre de paja de Julio Casio para controlar la fortaleza.
Romo Furia	Hermano manco de Néstor, al que odia por ser más guapo y rápido que él.
Rosalía Ursus	Reina de Frondas. Mujer de estado, incapaz de entender la rebeldía de su hija.
Ruana Terrus	Gran escultora, amiga de Goran y de Ágata. Esposa del doctor Dilitrio.
Serafina Aventia	Dolores debido a la maldición familiar, enamorada de Fausto y aficiada al teatro callejero.
Silvia Escipina	Prometida con Mauro Aventio, aunque preferiría a Álvaro. Tentada por el Caos. Odia a Néstor.
Sivila	Elegida de Melk capaz de tener visiones de futuro. Ha atisvado la importancia de Hana.
Tadeo Tum	Director del Teatro de los Susurros, autor de La Pérdida de la Rosa y proxeneta de sus actrices.
Tiberio Ática	El mayor de los Áticus, amante de Pineas y prometido con Flora Escipina.
Tito Casio	Duque de Casius, aficionado a la cultura fornk. Planea destruir a los Furia.
Tycus Severio	Duque de los Severius, poderoso hechicero y comprometido con el culto de Melk.
Ucius Vexilifer	Elegido de Vesh-Anh, sacerdote mábeden que planea asaltar Excelsa y secuestrar a Hana.
Vitra VientoMuerte	Excelente gladiadora traída del Imperio Escarlata por Aria Furia. Meibel la está tanteando.
Yolao	Secretario de Tito Casio y enlace con los barones Lepido y Niké.
Zanir	Eunuco comilón y fortachón guardaespaldas de Tiberio.

Pineas

Pineas es un adonis de 25 años, alto, y musculado, de ojos azules, rubio y de cabello ensortijado. Su piel es pálida y suave. No es muy listo, pero es muy servicial y educado. Aunque finge ser un galán con las mujeres, realmente le gustan los hombres.

Pineas trabaja para **Tadeo** desde hace más de 10 años. Ha estudiado en Excelsa, srte dramático, danza y canto. Allí conoció a **Argenta Helvia**, con quien llegó a entablar una relación. Después descubrió que le gustaban más los chicos y la dejó. Desde entonces su relación es terrible, en más de una fiesta o evento se los ha visto tirarse insultos.

Por su papel de rey Ursus en la última ópera representada en el Teatro de los Susurros, Pineas goza de cierta popularidad. Es amante secreto de **Tiberio Ática**, del que está completamente enamorado.

FUE: 8 **ATR:** +3 **PV:** 19
MEN: 4 **FUE:** 9 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 5 **TAM:** +1

■ **Habilidades:** Engañar 11, Percatarse 7, Perspicacia 8.

Tadeo Tum

Tadeo Tum es un hombre de 46 años, delgado, bajito, de pelo negro rizado, y ojos oscuros. Es una persona cruel, ambiciosa y alegre.

Es el director del Teatro de los Susurros, donde tiene fama de estricto, y todos saben que es muy amigo del rey. Lo que no es conocido es que **Laconio** siempre se enamora de alguna de sus actrices, y Tadeo intercede para que el monarca pueda acostarse con ellas.

Al dramaturgo le gustaría ser más importante y que el rey le hubiera dado un título. Cuando parecía que iba a conseguirlo, **Laconio** cayó enfermo. Loco de rabia, sospecha que la reina puede estar detrás.

Es además muy amigo de la duquesa **Mila Casia**, ya que fue su tutor en el palacio real, de modo que si **Rosalía** cae y **Clemencia** no está hará todo lo posible para ayudarla a ascender al trono.

Tadeo estaba preparando algo muy especial para el inicio de la nueva temporada. La obra maldita de **La Pérdida de la Rosa** ha necesitado mucha preparación y superado una larga lista de contratiempos. pero esta vez, Tadeo la tiene toda lista, con muchos actores de repuesto y una magnífica escenografía.



FUE: 4 ATR: 0 PV: 13
MEN: 9 FUE: 3 Mod. al daño: -1/0
ESP: 7 TAM: -1

■ **Habilidades:** Engañar 16, Esquivar 8, Percatarse 13, Perspicacia 15.

Randon Anders

Es un merenomi de merendrak de pelo largo y negro, muy liso, ni un pelo en la cara y ojos un poco almen-drados. Tiene 42 años, y es un snob, muy creído, y le encanta que le adulen. Ha venido por dinero y ha reci-bido una gran suma gracias a la familia Bisaura.

Su libro **Juramentos Rotos** es una recopilación no-velizada de varias leyendas de su pueblo en torno a la venida de los fornk a la Tierra y la figura de Nou-rín. Anders completó los huecos de información con su imaginación, creando personajes y situaciones muy reales y tratando de que fuera, ante todo, entretenido. Casi por casualidad ha inventado la novela moderna en Las Tierras Quebradas, y la traducción al tilés se im-prime sin parar en Excelsa.

Roberto Espina

Roberto espina es un hombre de 30 años, alto y gran-dullón. Es un hombre blando, le falta carácter, y resulta incluso un poco cobarde. Ha servido en la Fortaleza de la Garra Negra durante doce años y odia a **Giacomo**. Es su superior inmediato, pero él hace todo el trabajo. Éstos últimos años se le ha acercado Julio Casio y tiene un acuerdo para que sea el próximo protector de la Fortaleza de la Garra.

Ruana Terrus

Ruana es una mujer de unos 40 años, fuerte, bajita y siempre con el pelo corto a la moda de Excelsa. Cuan-do no lleva el mono de trabajo, viste impecable.

Es una de las mejores escultoras de la ciudad. Solo **Argenta Helvia** puede igualarla. Su taller es un enor-me palacio de estilo neoclásico, en la avenida central del distrito Blanco.

Su marido **Dilitrio** es un reputado doctor, y suelen pasar las tardes en el Reposo Tranquilo escuchando a los mejores músicos de la Tierras Quebradas (Dilitrio es uno de los personajes jugadores regenerados)

Ruana se niega a dar clases en la universidad, no le gusta que los nobles sin talento le hagan perder el tiempo, solo acoge algunas alumnas en su taller duran-te breves periodos. En los eventos sociales de Excelsa, en las que suele estar invitada, Goran el Rojo suele dis-cutir este tema con ella.

FUE: 7 ATR: 0 PV: 17
MEN: 7 FUE: 7 Mod. al daño: 0/+1
ESP: 7 TAM: 0

■ **Habilidades:** Engañar 11, Esquivar 9, Percatarse 12, Perspicacia 12.

EL DESTINO DE EXCELSA

Lo que sigue es una relación de las tres semanas que dura la campaña día por día. En cada entra-da se describen los principales acontecimientos que tendrán lugar y que, en principio, son ajenos a las acciones de los personajes jugadores. También se su-giere la introducción de eventos de los de la lista del final de este módulo.

Para ordenar el tiempo, utilizamos los nombres co-munes de los días de la semana en castellano. En la cultura tilesa, y Frondas no es una excepción, cada día del año tiene un nombre y una simbología propia. En Excelsa existen unas tradiciones vinculadas a cada día, la mayor parte de ellas relacionada con su visión mís-tica del Caos, aunque otras son de origen más antiguo. En cada jornada se describen estas costumbres y se ex-plican sus efectos mecánicos, si proceden. El narrador puede utilizarlas para dar sabor a la aventura y marcar el día a día.

Gestionando la acción

Los jugadores pueden querer hacer cosas cada jornada. Además, algunos días hay eventos disponibles donde conseguir información, ayuda o recursos. **Di que sí**, y premia la originalidad de los jugadores. Los eventos aquí descritos son una ayuda al director de juego, cámb-ialos o rompe tratos si ayuda a la historia que estáis contando. Todos los jugadores deberían estar vincula-dos o a Excelsa o a Frondas, con familia, amigos, alia-dos y enemigos. Haz que todos los jugadores tengan que tomar decisiones difíciles.

Para que la acción no se concentre demasiado en las primeras jornadas, es aconsejable **dosificar**, hacer elipsis con frecuencia o a veces incluso preguntar a los jugadores qué ha hecho su personaje esa mañana, si es que no había ningún plan previsto, y dejar que los aventureros se vayan construyendo también a partir de sus rutinas y aficiones.

Una opción interesante es dividir el día en tres par-tes: mañana, tarde y noche, y permitir a cada aventure-ro una escena por parte, al menos en principio. Esto sin contar los acontecimientos de cada día y los eventos, que deberían jugarse en cualquier caso.

A medida que pasen los días, la situación será más peligrosa. Tal vez al principio es buena idea separarse, pero es una locura ir solo por las calles a partir del día 10, ya que se arriesgarían a un secuestro o asesinato.

Los eventos proporcionan tropas o ayudas a los aventureros para la batalla que se avecina. Algún even-to puede ser importante para la tercera parte del Rey del Barro. Algunos PNJ pueden prometer algo y luego no cumplirlo, o no cumplirlo hasta estar seguros de que están en el bando ganador.

La guerra estallará cuando muera Laconio II. Los jugadores no lo saben, pero esto pasará en 21 días, coincidiendo con el aniversario de la duquesa Lavinia.

CALENDARIO DE LA AVENTURA - JUNIO

DÍA	NOMBRE	RESUMEN
1	La Flecha	Baile en los Jardines Reales con toda la nobleza y otros personajes.
2	La Piedad	Los duques reclutan tropas. Llegan a Excelsa varios barones y sus séquitos.
3	La Madre	Mercados de esclavos. Vítra en el Coliseo. Peleas en el Faro de Héctor.
4	E Puñal	Kolta denuncia a posibles espías. Banquete en la escuela El Hábil.
5	El Legado	Espectáculos en el Coliseo. Última función de La Cáida de Ursus en el teatro. Más barones.
6	El Octaedro	Noche de las Lágrimas de Aniria con fiesta en el distrito Púrpura.
7	El Inocente	Día de Baños, Lorca tantea el terreno. Baile de máscaras en el palacio real.
8	La Letra	Presentación del libro de Sanders en la Biblioteca. Fiesta en el Gran Mercado.
9	El Árbol	Reuniones de barones. Exposición de estatuas con dríade.
10	La Vela	Estreno de L Rosa Perdida. Incendio en el Teatro de los Susurros.
11	La Puerta	Se desvela que Silvia sobrevivió al incendio. La ciudad queda cerrada. Reunión de barones.
12	El Aprendiz	Comisión de investigación sobre el incencio. Conciertos en los canales del distrito Azul.
13	La Espiral	Encuentran a Ramiro Sanata en las termas. Entierro de los Escipina, Silvia de incógnito.
14	El Diamante	Atentado en la casa de baños contra los duques de Furia.
15	El Cangrejo	Toque de queda. Llegan los Hijos Perdidos. El duque Tycus quiere hablar con Fausto.
16	La Baraja	Festejos en el Distrito Púrpura. Rencilla entre el sumo sacerdote de Mashak y el de Shador.
17	La Corona	Algunos barones solicitan abandonar la ciudad. Ven a Ramiero Sanata en el distrito Naranja.
18	La Estrella	Nuevo y misterioso juglar en El Reposo Ligero.
19	El Error	Banquete en el palacio real. Los diplomáticos en el Imperio Escarlata no han regresado.
20	El Veneno	Preparativos para la fiesta de cumpleaños de Lavinia.
21	La Tormenta	Muere el rey Laconio y comienza la lucha por el trono.

Día 1 Lunes

***La Flecha.** Se dice que este día una de las personas con las que entables conversación será crucial en tu destino. Es común la creencia de que el día de la Flecha uno conoce al amor de su vida o a la persona que lo matará. O a ambas.*

En esta primera jornada, deja que los personajes vaguen por la ciudad, empiecen sus interacciones y exploren Excelsa. La ciudad está muy activa.

Por la noche hay un **baile en los Jardines Reales**. Cada una de las ocho grandes casas están presentes, al igual que los sumos sacerdotes de los templos del Caos. No es sitio para complots, las paredes tienen oídos, ni para nada fuera de lugar. Un muerto aquí atraería demasiado la atención. El baile tiene dos círculos: el interior, para la clase alta, y el exterior, para el resto.

En el **círculo interior**, cientos de luces que iluminan los jardines. De la música se encargan cuartetos que están distribuidos en lugares estratégicos. Los invitados se reúnen alrededor del patio central de estatuas. Las conversaciones giran en torno al Patriarcado y los rumores de rebeliones de los barones seguidores de Kamin. La obra de teatro que se estrena esta semana, La Pérdida de la Rosa constituye todo un misterio. El director Tadeo Tum ha conseguido evitar filtraciones y no se sabe nada sobre ella.

Serafina Aventura se acercará a Fausto (el personaje jugador) comentando que está muy aburrida. Aquí

empezarán sus juegos de seducción. Hoy es sólo un tanteo, un baile, retarlo a hacer algo divertido. Serafina le dirá que el resto son o un muermo o unos depravados, que él es el único divertido de la fiesta.

Tal vez le cuente lo de que **Néstor** se propuso con Silvia en una de las fiestas. O que **Fabio y Gala** están enganchados al Tulipán Azul, y cuando lo toman se les va la cabeza más de lo aceptable.

En el **baile exterior** hay muchos de los séquitos de las grandes casas, pero también artistas y la burguesía de la ciudad, así como algún que otro noble menor, que esperaba poder entrar al jardín interior.

Hay una troupe animando la fiesta, los Sombreros Rojos, que acaba de llegar después de un tiempo fuera de Frondas. **Alina**, su líder, está presentando unos lanzadores de fuego. Su intención es que alguna de las casas nobles de la ciudad los contrate en alguno de sus teatros, y así refugiarse del barón Augusto, que los está buscando.

Se cuenta que el **barón Lepido Cerezo** ha mandado a uno de sus mercaderes para negociar una partida de esclavos, el barón llegará a la ciudad en unos días.

Ruana Terrus muestra una nueva escultura en uno de los jardines laterales, y parece tener una conversación muy animada con los sacerdotes de Tesh-Chan. Estos quieren que dé clases en su escuela, pero ella se niega, aduciendo que tiene mucho trabajo. **Argenta Helvia** trata de ignorarla.



Día 2 Martes

La Piedad. Es costumbre dejar en cada puerta un cuenco o bandeja con pan, fruta, leche y otras viandas, para que cualquiera que pase por la calle pueda satisfacer su hambre. La tradición es aprovechada por los mendigos de Frondas, en su inmensa mayoría gentes pobres procedentes del resto del país. Cuanto más rica es la casa, mayor es la limosna en el día de la piedad, por lo que se utiliza para comparar el nivel económico entre vecinos.

Carteles de reclutamiento están empezando a aparecer por toda la ciudad. Todas las casas parecen estar reuniendo soldados: en los cuarteles hay colas para enrolarse. Acuden a la ciudad numerosos grupos de campesinos y hombres de dudosa reputación procedentes de las baronías.

Cada día más nobles menores llegan a la ciudad. Las posadas están llenas. **Los barones** y sus escoltas son personas rudas, de aspecto bárbaro y poco aseado, que prefieren el cuero y las capas de pieles a las sedas y ornamentos de los duques excelsianos. En las calles se comenta que la ciudad está viéndose inundada de “barro”.

Día 3 Miércoles

La Madre. Durante este día es costumbre que cada cual haga un regalo a su madre o visite su tumba. Los seguidores de Kamin visitan el templo o un altar consagrado para llevar regalos y hacer donaciones. Obrar de esta manera proporciona 1 PL al Caos o a los Elementos.

Durante el día los mercados empiezan a llenarse de gente. Hay más **esclavos** que nunca en la ciudad y se subastan en grandes estrados al aire libre.

Por la tarde en el Coliseo hay duelos de **gladiadores**. La familia Furia mostrará a su campeona **Vitra**, que ha regresado después de un tiempo fuera. Los rumores dicen que vuelve después de una racha de victorias sin igual en el Imperio Escarlata.

Por la noche, los jóvenes de la ciudad tienen uno de sus eventos especiales. Se han organizado **peleas clandestinas en el Faro de Héctor** y algunos intrépidos han anunciado que llegarán a la parte de superior del faro.

Día 4 Jueves

El Puñal. Es tradición este día regalar de forma anónima un puñal a alguien al que se odia. Matar a un enemigo este día proporciona 3 PL al Caos.

Hay un mercader, **Kolta** que pide audiencia en casa la duquesa Lavinia y no está siendo escuchado. Es amigo de alguno de los personajes, tal vez quieran escuchar su historia. Ver Evento La ley lo sabe.

Por la noche se celebra un **banquete en la escuela de arte El Hábil** de Tesh-Chan. Se exponen varias obras de arte. Algunas piezas son obra de **Mauro Aventio**, quien, evidentemente, no da la talla. Si se hacen comentarios despectivos abiertamente puede haber algún problema, un duelo tal vez, o que el ofendido venga con algunos matones. La situación puede enlazar con el evento el **Amor en Tiempos de Guerra**.

Día 5 Viernes

El Legado. Por la mañana, los padres regalan una de sus pertenencias a cada uno de sus hijos. A medianoche es costumbre hacer una fiesta en la intimidad y que cocinen los padres. Este es el momento preferido para desvelar secretos de familia. Descubrir algo nuevo sobre la propia familia proporciona 2 PL al Caos.

Por la mañana, en el **Coliseo**, hay carreras de caballos y después unos combates en parejas. Mientras tanto, en la avenida central están retirando unas estatuas y poniendo otras nuevas.

Por la noche tiene lugar la última función de **La Caída de Ursus** en el Teatro de los Susurros, y hay pelea para encontrar sitio, ya que todos los que se la han perdido van a intentar aprovechar esta última ocasión.

La obra cuenta la historia del primer rey de Frondas, Ursus, y Pela, su mujer, al enfrentarse los dos solos a Karion, un demonio que solo puede ser vencido por alguien sin miedo. Karion ha estado destruyendo villas por todo Frondas y ha asesinado al hijo mayor de Ursus.

Después de llorar su muerte, Ursus y Pela luchan contra Karion. Pela siente miedo durante un momento y es poseída por el demonio. Este se enfrenta a Ursus usando a Pela como recipiente, de modo que Ursus acaba con la vida de Pela y sella a Karion en una vasija. Después de entregar la vasija a su hijo menor, Teodoro, lo nombra rey y Ursus salta al mar desde los acantilados donde ahora está el Teatro de los Susurros.

La obra sería considerada una maravilla en cualquier lugar de las Tierras Quebradas, pero en Excelsa no pasa de mediocre. En los jardines del teatro hay mucha vida, y ha acudido bastante gente importante. Lo más comentado es que esta ha sido la última función y que la semana próxima se estrena algo de lo que nadie sabe nada.

Cada día hay más barones, y su malestar es claro. Se pueden iniciar los eventos **Los barones de Kamin y Barones, barones y más barones**.

Día 6 Sábado

El Octaedro. La constelación del Octaedro es la más alta en el cielo y el distrito de los templos va a realizar una de sus mayores festividades: la Noche de las Lágrimas de Aniria. Desde la puesta del sol al amanecer, los rituales y los hechizos reducen su dificultad (Fácil 9, Media 13, Difícil 17 y Muy difícil 21).

Con motivo de la **Noche de las Lágrimas de Aniria**, las calles del distrito púrpura están abarrotadas. En mitad de la calzada se despliegan grandes mesas con comida y bebida, hay grupos de música en cada plaza y por todas partes cuelgan banderas, faroles y símbolos religiosos. Las familias importantes aprovechan para perdonar a algún esclavo a punto de ser sacrificado.

Es un momento ideal para empezar el evento **Hermano contra Hermano**.

Es posible encontrar a muchos de los hijos de los duques y a algunos de los barones más afines al Caos, así como a **Sivila, Lorca el Ahogado** o **Kolta**.

Día 7 Domingo

El Inocente. Se dice que durante este día, el Caos inspira las palabras de los niños, y uno puede escuchar revelaciones, profecías o grandes verdades sobre el Multiverso de la boca de un infante, especialmente de los más pequeños.

Los domingos son **día de Baño** en Excelsa, y es habitual ir al distrito Naranja y disfrutar de un poco de descanso. Los Espejos de Tepel y Vodar están llenos, por lo que es un buen sitio para encontrar a la gente del pueblo, se cierran muchos negocios allí.

Los más afortunados pueden disfrutar de alguna casa de baños privada. Si visitan a **Fabio Hojasrojas**, es un momento ideal para empezar el evento de **Rebelión en las Termas**. Por la tarde, **Lorca** estará en el Felino Feliz.

Por la noche hay un **baile de máscaras** en el Palacio Real solo para la nobleza. Se comenta sobre todo la fiesta en la biblioteca real de mañana por la tarde.

Día 8 Lunes

La Letra. Con motivo de este día, los excelsianos se vuelcan a la lectura de textos sagrados, con el propósito de ahondar en su comprensión del Caos y reinterpretar pasajes y frases crípticas. En los templos hay lecturas en voz alta, al igual que en muchos hogares tras la cena. Los jóvenes suelen regalar un libro a su enamorado.

Con motivo del Día de la Letra, **Dalia Bisaura** ha organizado un evento en la Biblioteca Real. Se ha traído a varios escritores famosos de las Tierras Quebradas, entre ellos a **Randon Anders**, que viene de Merendrak y presenta su libro Juramentos Rotos. Es una novela que cuenta la historia de cómo los merendrak llegaron a este plano. El duque **Tito Casio** está muy contento de poder hablar con alguien de Merendrak y no para de hacer preguntas sobre los fornk.

Entre los sirvientes que acompañan a Randon Anders está **Arona Besaya**. Esta aprovechará para buscar información en la biblioteca sobre la Puerta Ámbar. Si los jugadores la ayudan o le proporcionan información, ella les dirá que si encuentran la Puerta y le entregan una carta al dragón que custodia el árbol, los fornk

podrían ayudarles en el futuro. En la nota, escrito en fornk, pone “Zaris está en el plano de las Almas rotas”

El **duque Gneo** estará despistado buscando unos libros. Si le preguntan puede empezar el evento **Libros Perdidos**.

Por la noche hay una **fiesta en el Gran Mercado**. Han montado un escenario y hay juglares bailando y haciendo reír a la gente.

Día 9 Martes

El árbol. Los árboles de la ciudad se engalanan con todo tipo de decoraciones que dependen del barrio y son organizadas por los vecinos. Los nobles ornamentan a su vez los árboles de sus jardines. Los fieles a Kamin realizan una procesión por la ciudad, llevando una imagen de madera de la diosa sobre un palanquín y portando ramas de roble. Participar en la procesión otorga 1 PL a los Elementales.

Se celebran reuniones de los **barones** en diferentes puntos de la ciudad. Es posible hablar con muchos de ellos y saber quiénes son los líderes de cada bando.

En la escuela El Hábil de Tesh-Chan hay una **exposición de estatuas** encontradas en Frondas. Son de la época anterior a la unificación del país y, por tanto, a la dinastía Ursus. La mayoría están muy dañadas, en especial en el rostro. Una de ellas es una ninfa del bosque, sus detalles son una maravilla. En realidad, no es una estatua, sino una dríade convertida en piedra. Para darse cuenta de esto la dificultad es muy alta: **Conocimiento mágico 25**. Si en algún momento los aventureros lograran regresarla a su forma carnal, la dríade les estará muy agradecida. Su nombre es **Alisa** y tratará de llegar lo más rápidamente posible al bosque de Hishisha.

Es un buen momento para iniciar el evento **Humos de la Locura**. En la escuela se encuentran Lisandra, Mila, Goran el Rojo, Argenta, Rauna, Ágata Calzo y Serafina.

Día 10 Miércoles

La Vela. Mientras que en otros lugares de las Tierras Quebradas es el día de Tepel, la costumbre en Excelsa es



prender una vela al amanecer, susurrarle un deseo y dejarla en la parte exterior de la ventana. Si al llegar la medianoche no se ha apagado, el deseo se cumplirá.

Esta noche es especial: hoy se estrena en el Teatro de los Susurros **La Rosa Perdida**. La ciudad se despierta y los carteles ya están por toda la ciudad. Los rumores sobre la obra están en boca de todos; dicen que a Tadeo Tum solo le ha faltado construir un segundo teatro, hay más gente contratada que nunca.

Por la tarde los jardines están a rebosar y, poco antes de que empiece la obra, llegan los duques y duquesas en sus carruajes.

En el interior, el público abarrota los palcos y la platea. La obra empieza, la música es sublime. Hana empieza su canto. Maronia conoce a Elvio, al principio son enemigos, pero poco a poco se enamoran y Elvio entiende que los Mereni no son malvados, termina la primera parte.

Empieza la segunda parte con Elvio regresando a Imperio Central para parar la guerra contra Merenter, y Maronia se queda sola cantando. En ese momento se oyen fuertes gritos: ¡Fuegooo! Fuegoooo! Uno de los palcos está ardiendo, el humo empieza a cubrirlo todo. La gente huye despavorida, y parece que el fuego empieza a extenderse. **Hana** está llorando en el escenario y ha entrado en pánico. Con una Tirada de **Percatarse a dificultad 20** se puede ver a varios hombres prendiendo los cortinajes o maderas en diferentes puntos.

Gneo y Flora Escipina morirán en el incendio.

Día 11 Jueves

La Puerta. Los niños de Excelsa dibujan con tiza durante este día dibujos y lemas en las puertas de las casas, en teoría en cualquier puerta. La tradición marca que no pueden ser castigados por nada de lo que escriban.

El jugador que lleve a Fausto Ática, despierta con un retumbar de golpes en su puerta. Es Tiberio Áticus y parece preocupado.

Tiberio -Hermano, necesito que me ayudes, he tenido que visitar la morgue. Gneo y Flora han muerto, pero entre los otros cuerpos no está el de Silvia. Aún debe estar viva, asustada pero viva. Mira si puedes hacer que tus hombres descubran algo.

A mediodía los pregoneros dan a conocer un decreto real: **la ciudad queda cerrada** y no se podrá entrar o salir sin autorización.

Por la tarde hay **reunión de barones y baronesas** en la Arboleda del distrito Gris.

Día 12 Viernes

El Aprendiz. Tradicionalmente, este es el día en el que los aprendices ingresan oficialmente en los gremios y se realizan las pruebas o exámenes pertinentes. Es un día elegido por muchos para ponerse en manos de un maestro en cualquier disciplina. Hacerlo proporciona 3 PL al Caos.

La reina Rosalía crea una **comisión de investigación**, formada por altos funcionarios, para saber qué ocurrió y quién está detrás del incendio del Teatro de los Susurros. Parece que la comisión señala a la Casa

Furia. Tiberio dice que puede retrasar el veredicto unos días, en especial si encuentran a los responsables reales del incendio. Es imposible que la comisión investigue ni a la casa Aventia ni a la Casia.

Por la noche hay una serie de **conciertos** en los canales del distrito Azul. Los canales están iluminados con faroles de aceite, las góndolas también llevan fanales, y hay violinistas y cantantes de ópera por todo el barrio.

Día 13 Sábado

La Espiral. Se considera entre los excelsianos que al conocimiento no se llega en línea recta, sino bordeándolo poco a poco, como avanza la línea de una espiral. Salvo el recuerdo de esta creencia filosófica, ninguna costumbre marca el día en la capital de Frondas. Sin embargo, los aventureros que hoy eviten atajar directamente una situación o problema, tendrán al día siguiente un +2 en todas las tiradas relacionadas.

Por la tarde **se entierra a los duques de Escipina**. La comitiva va a salir del palacio real, y llevar los cuerpos a la Roca, donde **Madiva** los va a recibir. Toda la nobleza de Excelsa estará allí, incluyendo a los barones que han ido llegando en los últimos días.

Con una tirada de **Percatarse a dificultad 20** se puede ver a una sacerdotisa que acompaña a Diana Severia. Está muy compungida, con los ojos llorosos, pero aguanta el tipo e intenta evitar que se le vea el rostro. Si el aventurero ha tenido tratos con **Silvia Escipina**, la reconocerá. La cara de Lavinia es de preocupación. Aventio parece estar triste, pero con una tirada de **Perspicacia a dificultad 15** los aventureros se fijarán en que a veces se le escapa una media sonrisa.

Día 14 Domingo

El Diamante. Se dice entre los seguidores de Kamin que los más queridos por la diosa encuentran este día algo valioso. Otorga una pista en forma de joya a uno de los aventureros.

Es **día de Baños**. Como es habitual, los excelsianos se dirigen al distrito Naranja para relajarse en sus termas.

Si los jugadores no hacen nada para evitarlo, habrá un ataque armado a la casa de baños privada donde se encuentra la **familia Furia**, y el duque y la duquesa serán asesinados.

Día 15 Lunes

El Cangrejo. Este día es tradicional comer en Excelsa sopa y otras delicias hechas de cangrejo. En el Barrio Negro se montan puestos de comida y los capitanes y armadores regalan pasteles de cangrejo a quien quiera acudir.

Al amanecer, los pregoneros reales anuncian que se ha decretado el **toque de queda**. Cada noche, cuando el sol se ponga, todo el mundo debe estar en su casa. Los infractores serán detenidos por la guardia urbana y se arriesgan a castigos físicos o incluso la muerte si portan armas.

Corre el rumor de que en las inmediaciones de la ciudad hay acampada una **compañía mercenaria** de

varios centenares de guerreros. Es un momento ideal para iniciar el evento **El saqueo de Meibel**.

A media mañana, los personajes jugadores son llamados por Lavinia a una habitación subterránea protegida mágicamente. La duquesa quiere saber qué progresos han hecho los jugadores. Julia va a anunciar que ha hablado con **Tycus Severio** y que está dispuesto a aceptar un acuerdo con la casa Áticus, pero quiere hablar con Fausto Áticus y con su séquito. Ha insistido que fueran todos. Ver el evento El ojo que todo lo ve.

Día 16 Martes

La Baraja. En todo Frondas se recuerda el sometimiento del ser humano al Caos, representado por la cruel baraja y las cartas que reparte el Destino. En el distrito Púrpura o de los Templos se rinden ofrendas y sacrificios de animales a todos los dioses del Caos. Participar en las ceremonias proporciona 1 PL al Caos. Saca a la mesa una baraja española y ofrece a cada jugador una carta al azar. En cualquier momento de la aventura podrán cambiar el resultado de cualquier dado (del narrador o de un jugador) por la carta que posean. Esta se descarta después de ser usada.

Si los aventureros acuden a los **festejos del barrio de los Templos**, es una buena oportunidad para relacionarse con los sacerdotes del Caos. Es fácil descubrir viejas rencillas entre ellos. El sumo sacerdote de Shador, **Uriel de Grass**, necesita un favor: busca piel de tortuga gigante roja en gran cantidad, pero alguien se ha hecho con todas las que estaban a la venta en la ciudad. Si investigan un poco sabrán que las ha comprado **Calus Agrima**, el sumo sacerdote de Mashak. Tiene las pieles en un almacén del distrito Blanco para evitar que caigan en manos de Uriel. Es una antigua rencilla.

Día 17 Miércoles

La Corona. Excelsa elige este día a su hombre y mujer más bellos de entre los nominados, uno por cada distrito, seleccionados por la casa ducal correspondiente de entre los candidatos que han ido acudiendo el último mes. La reina elige de entre los ocho hombres y ocho mujeres a los dos ganadores, que a continuación participan en un desfile por toda la ciudad en el que se lanzan flores y se toca música.

Algunos **barones** solicitan abandonar la ciudad y reciben el permiso real. Hay rumores de rebelión y todas las casas reciben la orden de poner en alerta los bastiones reales bajo su mando.

Ramiro Sanata y sus hombres se esconden en el barrio Naranja en una vieja posada, pero uno de los acólitos de Ramiro es visto por algún superviviente del incendio del Teatro de los Susurros. Si algún jugador está por las posadas o por los mercados buscando información esté alguien puede darles el soplo de donde se encuentran los sectarios locos de Tepel. Si los jugadores no hacen nada, el día 20 se enterarán de un incendio en el distrito Naranja.

Día 18 Jueves

La Estrella. La tradición frondana considera que este día la estrella polar bendice o maldice a ciertas personas con la dicha o la desgracia. Durante la jornada, cuando un aventurero gaste Fortuna y falle la tirada, perderá el resto de sus puntos de Fortuna. Sin embargo, los usos de dos puntos costarán todo el día solo uno.

En el Reposo Ligerero hay un **nuevo juglar** que quiere desafiar a los demás músicos y ofrece una suma enorme de dinero: 1000 soberanos de bronce a quien toque mejor. Si alguien acepta debe superarlo en una tirada enfrentada de **Música** (su habilidad es de 19). Pagará encantado si alguien le gana. En este caso, les dirá además que es un señor importante de un país lejano y que, si un día requieren de su ayuda, dispone de algunos barcos.

Si el personaje jugador pierde por una diferencia de 5 o menos, el juglar le dirá que hace tiempo que no encuentra nadie tan bueno y le pagará igualmente los mil soberanos. Si preguntan por su nombre, se presentará como **Lord Cornelius**.

Día 19 Viernes

El Error. En Excelsa muchos eligen este día para pedir perdón a seres queridos por faltas cometidas en el pasado. Aunque el ofendido no tiene la obligación de perdonar, es costumbre escuchar las súplicas. Por otro lado, cualquier 1 obtenido en un dado durante la jornada será considerado automáticamente una pifia.

En Palacio Real hay un **banquete** por la tarde, antes que se ponga el sol. **Clara Aventia** y **Gea Severia** están importunando a la reina Rosalía, pero a esta no le importa nada lo que le dicen.

Al parecer, las dos están preocupadas por sus maridos: hace más de un mes y medio que no reciben noticias. Están destinados en el Imperio Escarlata como diplomáticos, pero deberían haber vuelto ya. Tienen miedo de que el barco se haya hundido. Hay rumores de una gran tormenta que se ha desatado alrededor de la gran isla Pluviosa y que no permite la navegación.

Día 20 Sábado

El Veneno. Se considera que hablar mal de alguien durante este día trae mala suerte, especialmente si lo que se dice es mentira. Si algún aventurero difama a otro personaje de la historia, pierde 1 punto de Fortuna.

Es la **víspera del gran día**, el aniversario de la duquesa Lavinia, y las calles del distrito Azul están siendo engalanadas, las fachadas pintadas, y se están construyendo grandes escenarios. Un grupo de asesinos intenta hacerse pasar por trabajadores y se coloca cerca del púlpito donde Lavinia va a dar su discurso mañana, pero es posible que alguien avisado se dé cuenta de que hay algo extraño en ellos (**Perspicacia a dificultad 20**).

Día 21 Domingo

La Tormenta. Los adoradores de los dioses elementales celebran este día la pasión entre Vodar y Vizdu. Sean o no creyentes en estas deidades, los excelsianos creen que se trata de un día propicio para desatar las pasiones más ardientes con la persona a la que se ama y para quedarse embarazada. Actuar así proporciona 1 PL a los Elementales.

Justamente, durante este día de la Tormenta y día de Baños, la **lluvia** cae incesantemente sobre Excelsa. Las medidas de seguridad son cada vez más estrictas. Hay hombres armados por toda la ciudad y los nobles y mercaderes van acompañados de escoltas más numerosas.

Los aventureros se preparan para el aniversario de la duquesa Lavinia. La fiesta empieza a mediodía, en los canales, pero una hora antes suenan las campanas anunciando la **muerte del Rey Laconio**. Lavinia ordena que todas las tropas estén listas y manda mensajes al resto de casas afines. Indica a los personajes jugadores que, si tienen algún aliado, es hora de moverlo. Así empieza la Batalla por Excelsa.

EVENTOS

Los siguientes eventos son situaciones en las que los aventureros deberían verse involucrados, o por lo menos tener la oportunidad de hacerlo. Aunque son de tipo flotante, sin un acontecimiento concreto que los desate, en algunos casos hay fechas y lugares más apropiados. Si es así, se indica en la relación de días de El Destino de Excelsa.

El Amor en tiempos de guerra

Serafina (Sera) Aventia (cambia el sexo y nombre si Fausto tiene otra orientación sexual) va a intentar iniciar una aventura amorosa con este personaje jugador, saliéndole al paso en el teatro, en las fiestas de palacio y en cualquier otra situación social. Cada evento romántico que Fausto juegue con ella debería transformarse en un punto de Lujuria. Estos puntos deberían servir para tirar 2 dados en lugar de uno cuando haga algún trabajo para ella o si ella está en peligro y el jugador decida ayudarla.

Si el jugador llega a 3 puntos de Lujuria, Sera le sugerirá un trato: hermano por hermano. La joven le dirá cómo encontrar y matar a sus hermanos si él hace lo mismo. No quiere ser un parásito más de la ciudad, quiere ser la próxima duquesa y le ofrece lo mismo a él. Sera no realizará ninguna acción contra Fausto si este no acepta, sobre todo si es posible que esté embarazada de él.

En el amor y el negocio todo vale

Cayo Tulio está en auge. Sus negocios en ultramar van muy bien y sus caravanas transportan cada vez más mercancías, tanto que es invitado a las mejores fiestas

de la ciudad. Sin embargo, a pesar de todo, es ignorado por los duques. Si los jugadores le ayudaron en la primera parte del Rey del Barro, Cayo Tulio se les acercará en algún momento y los invitará a cenar al día siguiente.

El mercader les contará que está a punto de prometerse con la baronesa **Liria**, pero necesita que en la siguiente fiesta alguno de los duques lo llame y tenga una conversación con él, y a ser posible que le pida algo. De esta manera, la mujer lo percibirá como alguien importante. Si los jugadores intervienen a su favor, les ofrecerá que el **Escudo de la Rosa** les apoye si la sangre llega al río. No obstante, les advierte que, para que eso suceda, necesitan que dos grandes mercaderes más que se sumen a su petición. **Kolta** podría ser uno fácil de convencer si hay dinero.

El segundo quizás sea **Galenus Paras**, un comerciante con mucho peso en la ciudad, pero que siempre ha dicho que el Escudo de la Rosa debe permanecer neutral. Cayo les revelará que desde hace tiempo se rumorea en el distrito Rosa que Galenus rinde culto en secreto al dios de la Ley del comercio. Tal vez mediante chantaje Galenus apoye su causa, pero necesitarán pruebas para ponerlo contra las cuerdas.

De hecho, Galenus acogió y ayudó a los tres espías del Patriarcado que se mencionan en el evento **La Ley lo sabe**, e investigarlo puede conducir hacia ellos o viceversa.

Barones, barones y más barones

Yolao ha convencido a varios barones y baronesas para que no apoyen la rebelión y los detractores de Rosalía no tengan la fuerza necesaria para ganar esta guerra. Lideran su grupo **Lépido** y **Niké**. los ha sobornado con dinero y promesas de control sobre parte de Frondas.

Estos dos barones se reúnen en un palacete discreto, cerca de la Arboleda de Barones. Acabar con ellos o convencerlos para que cambien de bando haría volver a muchos barones al bando de la rebelión. Sin embargo, Yolao es muy discreto y es difícil seguirlo. Pero al barón Lepido le gusta jugar, apostar y beber en las mejores tabernas, en especial en el Reposo Ligerio, de modo que es accesible y vulnerable. La baronesa Niké se protege más, pero siempre se la puede convencer con algún soborno si los jugadores llegan a ella de forma discreta.

Los barones de Kamin

El malestar por los impuestos, cada vez más altos, ha hecho que algunos de los barones que siguen a Kamin hayan acudido en persona a la capital para elevar una queja a Laconio II. Se han encontrado con que **Rosalía** se ha reído de ellos, los ha echado y los ha amenazado con movilizar a las tropas de los bastiones reales si intentan una revuelta (que ya saben cómo acabará). En consecuencia, los barones de Kamin buscan ayuda.

Saben que **Clemencia** se ha convertido a Kamin y que se ha manifestado a favor de sus reclamaciones, por lo que quieren que sea la nueva reina. Han

DUELOS EN EXCELSA

Los duelos son legales en Excelsa y sus reglas están recogidas en el Código de la Nobleza. Para que sea legítimo, el ofensor debe haber insultado o difamado al ofendido o a su familia cercana. Es posible retar a un duelo a alguien del mismo rango social o inferior, pero no a un superior. Un barón no podría así desafiar a un duque ni al rey, pero sí a otro barón, un caballero o un hombre libre.

Debido a los roles tradicionales de género en Frondas, no se considera de buen gusto retar a una mujer, a no ser que su dominio de las armas sea reconocido. Una mujer sí puede retar a un hombre, si lo desea, siguiendo las reglas normales. Se desaprueba, pero no se prohíbe, invitar a un duelo a niños, ancianos o discapacitados. A los siervos no se les reta a un duelo: se los mata directamente y luego se compensa a su señor.

El ofendido elige fecha y lugar, y decide si se luchará a primera sangre o a muerte, mientras que el ofensor, que ha sido retado, escoge el arma. El Código admite la posibilidad de que luche un sustituto en lugar de uno de los contendientes. Esto se considera cobarde, a no ser que la persona no tenga la capacidad física de luchar.

Matar a alguien durante un duelo no se considera delito, por lo que resulta ser una forma efectiva pero arriesgada de quitarse de encima a alguien molesto.

Rechazar un duelo no solo es motivo de escarnio y desprestigio. El Código de la Nobleza indica que se trata de un motivo válido para que el rey retire a alguien su título nobiliario.

decidido hacer que vuelva del exilio, pero para ello en primer lugar tienen que estar seguros de que los soldados del rey o de los duques no los aplastarán.

Necesitan que al menos tres de los bastiones no los ataquen si intentan algo. Si la familia **Escipina** los apoya, saben que Bastión Central se mantendrá al margen. La Familia **Ática** controla el Bastión Rocapartida, por lo que podrían ponerse en contacto con los personajes jugadores para sondearlos y emprender una negociación. No saben de momento cómo asegurar el tercer bastión.

El Corazón de Meibel

En la capilla personal de los duques de **Bisaura**, en una caja de madera tallada a los pies de una estatua de Meibel, se guarda un artefacto que **Dalia** compró hace dos años a unos aventureros venidos de la Jungla.

Se trata de un corazón humano hecho de piezas de acero fundidas entre sí. Está recubierto de inscripciones grabadas en la antigua lengua de los Caídos. Si alguien toma el corazón en sus manos, puede sentir el eco sordo de sus latidos. Dalia ha experimentado en ocasiones, al tomarlo en sus manos en la soledad de la capilla, una oleada de fuerza y crueldad, al tiempo que de entre los resquicios del corazón emergía una luz rojiza.

Meibel ha observado con deleite cómo los hilos del Destino confluyen hacia Excelsa y sabe que pronto estallará una maravillosa guerra. Sin embargo, el conflicto hará que este artefacto se active y pueda ser utilizado para fines distintos de los que Meibel pretende. Por ello ha guiado a **Marco Hijoperdido** y sus mercenarios hasta Excelsa, para que recuperen el corazón y lo lleven al lugar donde le resultará más útil a este dios del Caos.

Cuando comience la batalla por Excelsa, el corazón comenzará a brillar de nuevo, pero de forma ininterrumpida. Si los Hijos Perdidos no son capaces de recuperarlo y, además, **Vitra** ha combatido y derrotado a Iskara o Ágata, Meibel se le aparecerá a la gladiadora y le ofrecerá un pacto que ella no rechazará. En ese momento, Vitra tratará de recuperar el corazón y sacarlo de la ciudad, para lo que quizás precise de la ayuda de los aventureros.

El Corazón de Meibel es un objeto mágico de Espíritu 12 capaz de gastar sus PM para aumentar hasta un máximo de +3 las habilidades de Armas CC: Espada, Pelea, Autoridad y Estrategia, pero únicamente funciona en batalla. No obstante, su principal función no es esa, sino animar una gran estatua de acero que se halla en algún lugar de Merendrak y convertirla en un ávatar de la deidad.

Dónde está el dinero

Alguno de los hermanos de Fausto comentará al grupo en algún momento que **Lavinia** ha estado mandando grandes cantidades de dinero al interior de Frondas, pero que no se atreve a preguntar a su madre adónde exactamente y por qué. Se trata de caudales pertenecientes a la corona, de modo que, si esto se supiera, la acusarían de traición por malversación y la familia caería en desgracia.

Hermano contra hermano

Julio Casio el sumo sacerdote de Ayrok, hermano de Tito Casio, aprovechará estos días de inestabilidad para jugar a dos bandas. Por un lado, propondrá a su hermano ayuda militar a cambio de que su culto se quede con la Fortaleza de la Garra Negra, ya que él es el mayor y debería haber heredado el título familiar. Si no fue así se debe tan solo a que **Tito** se casó con la hermana de Laconio II. Julio cuenta con el apoyo de los sacerdotes guerreros de Ayrok, y su oferta puede ser aceptada si los Casio se ven contra las cuerdas.

Por otro lado, en algún momento de la aventura, Julio Casio se pondrá en contacto con los personajes

jugadores para ofrecer a los Áticus un trato. Les garantizará su apoyo si Lavinia firma una declaración en la que lo reconoce como auténtico heredero del título de duque de Casius. Si todo sale mal, serán pruebas contra ellas de su traición.

También necesita que **Giacomo Rialto** sea depuesto de su cargo al frente de la Fortaleza de la Garra Negra, si puede ser de forma no violenta. Lo sustituiría **Roberto Espina**, el segundo al mando de la fortaleza, que es un fiel de Ayrok y un títere en las manos de Julio.

Humos de la locura

Si visitan la Escuela el Hábil de Tesh-Chan y van al taller de **Goran el Rojo**, podrán ver obras de arte excelentes: esculturas, pinturas, maquetas de edificios... Con una tirada de **Percatarse a dificultad 20** notarán algo extraño en el aire, un olor tenue tras el de la pintura. Si ven sus mezclas de pinturas si las examinan, tendrán que superar una tirada de **Pociones a dificultad 20** para descubrir que hay un veneno diluido en las pinturas, es muy sutil.

Es fácil descubrir que su ayudante **Maite** es quien lo ha hecho. Solo bajo tortura (dificultad 12) les dirá que es el culto de Nariaj quien quiere ver muerto a Goran por su apoyo a Lavinia. Goran, agradecido, les prometerá ayuda en el futuro, en especial para controlar a los otros templos.

La Ley lo sabe

Hay tres agentes de la Iglesia de la Ley en Excelsa. No son gran cosa, están escondidos en el distrito Rosa y se hacen pasar por mercaderes, pero han cometido un error y han nombrado al Comerciante, el dios de la Ley, cuando negociaban con **Kolta**, un tratante de arte. Kolta merodea mucho por el Gavilán Dorado y puede acercarse a los jugadores y, por un precio, vender la ubicación de los sospechosos.

Uno de ellos, **Friso**, seguidor del Artista ha sido tentado por Tesh-Chan y empieza a tener dudas de su fe, por lo que no luchará contra los jugadores. Además, sabe dónde está **Clemencia** y cómo contactar con ella a pesar de la distancia, gracias a un pequeño autómatas. Esto abriría la posibilidad a los aventureros de llamar a Excelsa a la princesa Clemencia y sus aliados, entre ellos **Máximo Bisaura**.

Friso tiene también información que puede guiar hasta la secta de asesinos del **Guante Púrpura**, ya que ha visto a **Areo** en la sede del Registro de Fallecidos (ver evento **Viejos Conocidos**)

Si los espías son descubiertos y arrestados, y los aventureros consiguen convertirlo en un evento público, tendrán una baza para atraer hacia su causa a los templos del Caos.

Libros perdidos

Si merodean por la Biblioteca Real y hablan con su personal, descubrirán que faltan dos libros antiguos: **La Puerta Ámbar** y **El Yelmo de Héctor**. Alguien los ha

robado y **Orestes Severio** sabe quién los tiene. El niño solo les contará lo que sabe si alguien juega con él al Go. Si el personaje jugador gana, o si pierde por 5 o menos, les dirá que vio al secretario de Lavinia, **Ladio**, llevarse los tomos.

Efectivamente, los dos libros están en posesión de Lavinia. Si alguien lo descubre y le pregunta a Lavinia les contará que los ha llevado a unas fortalezas en el interior que ha reparado por si hay problemas.

La muerte de Gneo y Flora

Gneo y Flora morirán en un incendio en el Teatro de los Susurros provocado por los salamandras, la secta de fanáticos de Tepel controlada por **Ramiro Sanata** e, indirectamente, por Aventio XII. **Silvia**, que sobrevivirá al desastre, se refugiará con su tía **Diana** en la fortaleza de la casa Severia.

Si los aventureros consiguen encontrar a Silvia y hablar con ella, podrán tratar de convencerla de que cancele su boda con **Mauro Aventio**, o incluso que se despose en su lugar con Tiberio o con Fausto.

Silvia y Diana ponen como primera condición que **Néstor** de la casa Furia muera. Este violó a la joven de los Escipina hace poco en uno de los bailes. Lo ideal sería que acusaran a Mauro Aventio de ello. Néstor suele ser visto en las peleas del Faro de Héctor. Cómo atraer allí a Mauro y que Néstor tenga un accidente o se maten ya es cosa de los jugadores. En una pelea justa Néstor es mejor que Mauro.

La segunda condición es que Rosalía no sea la nueva reina de Frondas, y que en su lugar lleve la corona Clemencia u otro miembro de la casa Ursus.

Si aceptan, Diana les proporcionará dos venenos con los que llevar a Néstor a la perdición: uno hace que el afectado sea más lento de reflejos. El otro provoca un estado de furia a la mínima provocación durante unas pocas horas. Los dos son insípidos e inodoros.

El ojo que todo lo ve

En algún momento la familia Severia sabrá lo que está haciendo el grupo de personajes jugadores y **Tycus**, azuzado por Sivila, los hará llamar. El trato es el siguiente: quiere la cabeza de **Lavinia Ática** en una bandeja de plata. A cambio les ofrece su ayuda y, además, promete revelarles a Fausto la identidad de su padre.

Si aceptan, Tycus hablará. Su padre se llama **Ucius Vexilifer**, un mábeden sacerdote de Vesh-Anh, seguramente un elegido de este dios, que es capaz de ocultarse al ojo de Melk de forma constante. Lo mismo sucede con Fausto, pero esto último no se lo dirá.

El duque indicará que Ucius busca algo en Frondas, pero no sabe qué es ni qué motivos tiene. Por donde pasa el mábeden solo quedan cenizas y locura. Si **Brea** está en la sala, la mirará a los ojos significativamente. También puede contarle a **Iskara** dónde está **Areo**.

Una vez concedida la información, Tycus se tomará un rehén de entre los aventureros, como garantía de que Fausto y su equipo cumplirán su parte del trato.

El saqueo de Meibel

Marco es el líder de los Hijos Perdidos, un grupo de 300 mercenarios de Leonis, terceros y cuartos hijos de campesinos y nobles, que tienen fama de guerreros terribles. Meibel los ha traído aquí, o eso dicen. Se consideran servidores del dios de la guerra y en combate pintan sus rostros de rojo.

Su objetivo es la familia Bisaura. Quieren saquear su fortaleza de y conseguir un objeto que está en posesión de esta familia y que Meibel les ha mandado recuperar (Ver el evento **El corazón de Meibel**). El problema es que cuando llegan a las puertas de Excelsa, ya se ha decretado el cierre y les resulta imposible acceder a la ciudad.

Si alguien les ayuda a entrar, los Hijos Perdidos atacarán la fortaleza de los Bisaura y matarán a los duques en su búsqueda del artefacto. Están dispuestos a morir para conseguirlo.

Rebelión en las termas

Hay varios agentes de **Lorca** en el distrito Naranja que intentan localizar la casa a la que va a asistir la familia Furia y, al mismo tiempo, intentando crear una revuelta en protesta por los altos tributos que imponen los Escipina. Si los aventureros no los detienen, estos esbirros de Lorca acabarán con la familia Furia en una emboscada utilizando 10 ballesteros y 10 piratas.

Lorca ha estado preguntando de forma discreta en las casas ricas por sus clientes, pero algo no le huele bien a **Fabio Hojasrojas**. Si **Brea** es una de las jugadoras, Fabio se lo comentará o, tal vez, algún día de baños en las termas, si tratan bien a Fabio y a su familia, este podría sacar el tema.

Es fácil encontrar a Lorca. Suele tomar una copa de vez en cuando en el **Felino Feliz**, una taberna frente a la Fortaleza de la Roca. Si lo atrapan, incluso bajo tormento es complicado que diga algo (dificultad 20), pero si lo siguen podría llevarlos hasta los Casius.

La revelación

En algún momento, preferentemente cuando Tycus ya se haya entrevistado con los aventureros, e independientemente de si han aceptado o no, **Sivila**, la oráculo de Melk, intentará hablar con ellos para comunicarles una revelación. Deben encontrar y llevarse de la ciudad a **Hana**, la actriz. Se encuentra embarazada de Laconio II, pero eso no es lo importante, sino la sangre de la propia Hana, ya que es descendiente de una antigua estirpe.

Sivila sabe que, una vez **Ucius** se haga con ella, se dirigirá al templo secreto de Vesh-Anh al este de Ciudad Valentis, en los Montes Divinos, para realizar un antiguo ritual. Ucius lleva más de veinte años buscando a todo aquel que tenga sangre de esta antigua estirpe, pero no sabe por qué. En cualquier caso, cree que está relacionado con las visiones de destrucción y locura que tiene en los últimos años.

Susurros en las cuadras

Durante alguno de los actos protocolarios (fiestas de palacio, en la **Biblioteca Real**, entierro de los Escipina, etc.) uno de los caballos del carruaje que lleve a la duquesa **Dalia** y a **Gala** se desbocará. Una tirada de **Percatarse a dificultad 15** alertará a los jugadores de lo que está a punto de ocurrir. Algún personaje jugador puede impedir el accidente, por ejemplo, saltando a pescante y controlando el vehículo con **Manejar Carros a dificultad 15** o tratando de calmar a los caballos con **Trato con animales a dificultad 20**. Si tienen éxito, además de ganar un punto con los Bisaura, Elia Modesto se les acercará, les dará las gracias y les invitará a encontrarse con ellos para invitarlos a tomar algo.

Si los caballos se desbocan y chocan contra algo, la duquesa Dalia gritará a Elia Modesto y le ordenará sacrificar a los animales. Con una tirada de **Perspicacia a dificultad 15** se darán cuenta del odio que siente Elia hacia la Dalia.

Si hablan con ella, más tarde, descubrirán que aborrece profundamente a la duquesa Dalia y su hija Gala, y que el duque y su hijo tampoco son de su devoción. Debe quedar claro que Elia ama a los caballos y son su debilidad.

Para traerla a su bando deben probar que pueden ganar la guerra que está por venir, o que **Máximo Bisaura** está con ellos y puede ocupar el lugar de duque. Si lo logran, las tropas de los Bisaura no cumplirán las órdenes y el bando Ursus-Aventio-Casio sufrirá un -2 a la primera tirada de batalla. La casa Bisaura pasará a estar desunida.

Viejos conocidos

Una vez quede claro que **Silvia Escipina** ha sobrevivido al incendio del Teatro de los Susurros y está en paradero desconocido, **Carlo Aventio XII** decidirá matarla para asegurarse que la casa Escipina caiga definitivamente. Para ello utilizará el culto de los asesinos del Guante Púrpura, controlado por **Nuala Rem**.

La base de operaciones de la organización es el sótano del Registro de Defunciones, en el barrio Gris. Sin embargo, su secretismo está en peligro. **Friso** ha reconocido a **Areo** cuando este entró en el edificio a registrar a un compañero fallecido durante una pelea. Las sospechas le han llevado a fijarse en ciertos ornamentos y ha encontrado símbolos del culto disimulados en algunos puntos, por lo que está seguro de que el Registro es la sede de los asesinos Guante Púrpura. En cualquier momento, Friso podría comunicar sus deducciones a los personajes jugadores.

Areo hace unos meses se infiltró en la casa Escipina y tiene la orden de eliminar a cualquier miembro de la familia que regrese a la Fortaleza de la Roca tras el incendio del teatro.

La secta del Guante Púrpura está formada por 16 asesinos profesionales. En el sótano del Registro de Defunciones hay ocho, mientras que siete están infiltrados en la casa Bisaura y Areo en la Escipina. Nuala Rem solo visita al culto para dejar órdenes.



EXCELSA EN LLAMAS

Las decisiones de los jugadores pueden hacer que, en el momento de estallar la batalla por Excelsa, sus personajes hayan roto con Lavinia, la hayan asesinado o incluso que ya no se encuentren en la ciudad y hayan escapado con Hana. En cualquier caso, y puesto que es bastante probable que, lo quieran o no, se vean en el bando de Lavinia Ática, en este apartado vamos a suponer que participan en la batalla de su parte.

Esta sección de la aventura está pensada para disminuirse utilizando como base las reglas de batallas campales que aparecen en este mismo número de Intervención Divina. Los aventureros pueden así implicarse en la lucha y formar parte de unidades en batalla. Si algunos personajes jugadores no desean luchar, en su turno pueden moverse como puedan por Excelsa, visitando lugares, llevando mensajes y solucionando problemas pendientes mientras a su alrededor las calles se cubren de sangre.

Si el narrador prefiere no utilizar las reglas de batallas para resolver el enfrentamiento entre Lavinia Ática y sus enemigos, puede decidir el resultado de antemano según crea que es el resultado más probable.

RECUENTO DE ALIADOS

En el momento de la muerte de Laconio II es el momento de hacer repaso de la situación política de la ciudad. Por un lado tenemos el bando de la reina Rosalía, que será apoyado indefectiblemente por los Aventius, y por el otro de los Áticos.

El narrador debería hacer un repaso casa por casa y, de acuerdo con lo sucedido en los últimos 21 días, decidir a quién apoya cada duque. En los casos más ambiguos, podría haber una última escena, involucrando a los aventureros, donde se decidiera qué sucede.

Algunas casa, no obstante, podría permanecer neutrales. Es importante también si se cuenta o no con el

apoyo de los barones y los templos. Como ayuda para que el narrador lleve la cuenta durante la aventura de las lealtades de cada facción, adjuntamos un **registro de lealtades**.

Los generales

Cada facción aporta a cada bando ciertas unidades, que aparecen descritas en la tabla adjunta. La escala de la batalla es de 300 hombres por unidad.

El general al servicio de Lavinia es el viejo **Torcis Neretus** (Estrategia 18, Autoridad 16), pero si muriera habría de ser sustituido por la misma **Lavinia** (Estrategia 15, Autoridad 17) o por **Tiberio**, si sigue vivo (Estrategia 14, Autoridad 13).

El bando rosalista es dirigido por el mismo **Aventio XII** (Estrategia 18, Autoridad 17). Si cayera durante la batalla, lo sustituiría **Tito Casio**, si está en su bando (Estrategia 14, Autoridad 13).

Se entiende que cada bando tiene dos **comandantes**, que proporcionan un +2 a las tiradas de Estrategia uno y de Autoridad el otro, a no ser que mueran en batalla.

La **Indisciplina** inicial de los dos bandos es de 15.

Las tropas

Ejército real

Si Clemencia llega a la ciudad a tiempo, estas tropas pelearán entre sí y ningún bando las podrá desplegar, a no ser que Rosalía sea asesinada por Filipa Gratia.

INFANTERÍA REAL (x2). Daño 1, Protección 2.

CABALLERÍA REAL. Daño 2, Protección 2. Montada, Rápida.

ARQUEROS REALES. Daño 1, Protección 1. proyectiles.

CAÑONEROS REALES. Daño 3, Protección 1. proyectiles.

GUARDIA URBANA (x2). Daño 1, Protección 1. Especialidad en ciudad.

Casa Áticos

INFANTERÍA PESADA. Daño 1, Protección 2.

CABALLERÍA PESADA (x2). Daño 2, Protección 2. Montada, Rápida.

BALLESTEROS. Daño 2, Protección 1. proyectiles.

REGISTRO DE LEALTADES

URSUS

Rosalía	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida
Clemencia	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida

AVENTIUS

Carlo Aventio XII	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida
-------------------	----------------------------------	-------------------

BISAURA

Alair Bisaura	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida
Máximo Bisaura	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida

SEVERIUS

Tycus Severius	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida
----------------	----------------------------------	-------------------

FURIA

Braco y Aria Furia	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida
Romo	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida

ESCIPINA

Gneo y Flora Escipina	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida
Silvia Escipina	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida

CASIUS

Tito y Mila Casius	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida
Julio Casio	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida

INSTITUCIONES

Escudo de la Rosa	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida
Artistas	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida
Actores	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida
Hijos perdidos	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida
Barones del Caos	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida
Barones de Kamin	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida

TEMPLOS

Aniria	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida
Ayrok	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida
Mashak	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida
Meibel	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida
Melk	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida
Shador	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida
Shonbark	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida
Tesch-Chan	En contra Neutro Favorable	Unida Desunida

Conforme vayan pasando los días, puedes ir marcando en este registro la posición de cada facción respecto a Lavinia Ática (A favor, Neutro o En Contra) y si la facción está unida o desunida, es decir, si si liderazgo es claro o está en disputa. Los bandos desunidos o neutros no participarán en la batalla.

La opción inicial se marca en negrita. Puedes subrayar o rodear con un círculo la posición actual, si esta cambia.



Casa Aventius

INFANTERÍA LIGERA. Daño 1, Protección 1.

INFANTERÍA PESADA (x2). Daño 1, Protección 2.

CABALLERÍA PESADA (x2). Daño 2, Protección 2. Montada, Rápida.

BALLESTEROS. Daño 2, Protección 1. proyectiles.

Casa Bisaura

Si Marco entra en la ciudad como neutral, la infantería no estará, y en el tercer turno de la batalla la familia Bisaura será asesinada. Si los jugadores tienen a Maximo Bisaura con ellos es posible hacerse con el control de estas tropas.

INFANTERÍA PESADA. Daño 1, Protección 2.

CABALLERÍA PESADA (x3). Daño 2, Protección 2. Montada, Rápida.

Casa Casius

Si Julio está del lado de los Aventius, estas tropas no intervendrán, ya que estarán ocupadas en el puerto.

INFANTERÍA LIGERA. Daño 1, Protección 1.

INFANTERÍA PESADA (x2). Daño 1, Protección 2.

MARINES FRONDANOS. Daño 2, Protección 2, Furiosa, Especialidad costa.

Casa Escipina

Si la casa Escipina es eliminada o no se encuentra a Silvia estas tropas no participan en la batalla.

INFANTERÍA LIGERA. Daño 1, Protección 1.

INFANTERÍA PESADA. Daño 1, Protección 2.

GNOMOS. Daño 1, Protección 2. Atterradora. Atterradora.

Casa Furia

Si la familia Furia ha sido asesinada, estas tropas no estarán disponibles. Si solo queda Romo vivo, traicionará a Lavinia en la segunda ronda.

INFANTERÍA PESADA (x2). Daño 1, Protección 2.

GLADIADORES. Daño 2, Protección 2. Furiosa.

Casa Severius

INFANTERÍA PESADA (x2). Daño 1, Protección 2.

ARQUEROS. Daño 1, Protección 1. proyectiles.

Barones de Kamin

INFANTERÍA LIGERA. Daño 1, Protección 1.

LEVAS (x2). Daño 0, Protección 0. Indisciplinada.

Barones del Caos

ARQUEROS. Daño 1, Protección 1. proyectiles.

LEVAS (x2). Daño 0, Protección 0. Indisciplinada.

Templos del Caos

Cada templo decide por separado si combate o no.

MILICIA DE TESH-CHAN. Daño 2, Protección 0. Inspiradora.

SACERDOTES GUERREROS DE AYROK. Daño 2, Protección 1. Inspiradora.

MILICIA DE ANIRIA. Daño 2, Protección 0. Inspiradora, Furiosa.

MÁRTIRES DE MASHAK. Daño 2, Protección 1. Inspiradora.

NO MUERTOS DE SHADOR. Daño 1, Protección 0. Atterradora.

MILICIA DE MELK. Daño 2, Protección 0. Inspiradora. Especialidad en Excelsa.

Actores

VOLUNTARIOS ARMADOS. Daño 0, Protección 0.

Artistas

VOLUNTARIOS ARMADOS. Daño 0, Protección 0.

Hijos Perdidos

MERCENARIOS. Daño 2, Protección 2.

Escudo de la Rosa

MERCENARIOS. Daño 2, Protección 2.

TRANSCURSO DE LA BATALLA

Para ganar la batalla de Excelsa en Llamas se debe derrotar a todas las tropas enemigas o conseguir su rendición o huida, siguiendo las reglas generales de batallas. A las tiradas de Estrategia los generales se suman los siguientes modificadores.

+1 si en su bando está la casa Severia, ya que apoya con sus informes de inteligencia.

+1 si en su bando está la casa Casius, por su control estratégico del puerto.

-1 si los líderes de una casa aliada mueren en batalla, como quizás suceda con los Ursus y los Bisaura.

En el turno 2, **Romo** desertará al enemigo, si es que está al cargo de la casa Furia. En el turno 4, **Filipa** matará a Rosalía. Mila intentará hacerse con el control de las tropas de la familia. Si **Clemencia** ha hecho acto de presencia, el conflicto está servido.

Si en alguna tirada de Estrategia, el bando de los personajes jugadores gana por más de 5 puntos y los Bisaura se cuentan entre sus enemigos, la familia será asesinada. En este caso, si las tropas de Marco Hijoperdido han atacado a los Bisaura, uno de ellos huirá con el Corazón de Meibel. En caso de que Máximo Bisaura esté con los jugadores, puede hacerse con el control de las tropas de la familia. Si no, las tropas dejarán de intervenir.

VICTORIA

La victoria puede llegar al destruir todas las unidades enemigas o al provocar su rendición. Esto sucederá si los ejércitos del enemigo son derrotados 3 rondas consecutivas, perdiendo en cada una de ellas 2 o más unidades.

Con la victoria, es posible hacerse con los líderes rivales que sigan vivos. El destino que sufran está en manos de los jugadores. Si Rosalía ha sobrevivido,

Lavinia mandará que se la lleven a las mazmorras. Su plan es disfrutar torturándola lentamente. Mientras se la llevan, Rosalia gritará algo como “Espero que Teodoro este gritando de agonía en el infierno donde lo mandé”

Si **Aventio XII** sigue vivo, será por poco tiempo. Se consumirá en pocas horas, al haber perdido su apuesta con el dios del caos Nariaj.

Si **Romo** sobrevive y ha traicionado a los personajes jugadores, estos son libres de decidir su destino. En cuanto a **Tycus Severio**, ofrecerá su rendición y pondrá al servicio de los jugadores su red de espías.

Si **Tito** estaba vivo porque los jugadores no han pactado con su hermano Julio, se rendirá, pedirá perdón y jurará obediencia. Informa que sus piratas están ahora lejos, pero pueden ser de utilidad para la corona.

Si el romance entre **Serafina y Fausto** ha llegado a nivel 3, Serafina se presentará a Fausto y le ofrecerá casarse con él, uniendo las dos casas y ofreciendo las tropas de la familia Aventia.

La cuestión de quién es el próximo rey o reina de Frondas queda a manos de los jugadores. Si **Clemencia** sigue viva, reclamará el trono, aunque tal vez necesite un marido. Si **Mila** está viva y Clemencia no, o esta no se encuentra en Excelsa, mostrará su interés en el trono y propondrá, si su marido ha muerto o lo tienen prisionero, que alguien se despose con ella y gobiernen juntos el país.

En el momento más apropiado dramáticamente llegará **Sivila**. Parece que los guardias no la dejaban pasar. Solo podrá decir:

Sivila - *La victoria es pírrica a no ser que... huid al valle Hondo.*

La segunda parte no la va oír nadie que no saque una tirada de **Percatarse a dificultad 25**, ya que lo hace de forma casi ininteligible. No tendrá ocasión de repetirlo, ya que en ese instante empiezan a sonar las campanas de alarma y los presentes se agolparán en el balcón más cercano. Excelsa está siendo atacada por mar. Sivila ha perdido el conocimiento.

DERROTA

Una derrota en Excelsa no tiene por qué ser el final. Algunos de sus aliados pueden morir, y el narrador debería asegurarse de que así sea, pero los aventureros pueden arreglárselas para escapar o esconderse y proteger sus vidas. La situación debería dar lugar a una serie de escenas desesperadas y a difíciles decisiones.

Entonces, cuando todo parece perdido, empezará una segunda batalla. Las campanas alertan de un ataque por mar; empieza el capítulo de Marea Roja. Si los personajes jugadores han sido capturados y **Fausto** ha mantenido su romance con **Serafina Aventia**, durante el ataque esta decidirá liberarlos.

MAREA ROJA

A nochece, la batalla ha terminado. Parte de Excelsa está en llamas y sus habitantes tratan de apagar los incendios. De pronto el grito de “¡Nos atacan, nos atacan!” se eleva sobre los ruidos de la ciudad y el crepitar del fuego. Si los jugadores suben a la parte alta de algún edificio verán que el mar ante Excelsa se está iluminando debido a las luces de cientos de navíos. Las banderas del Imperio Escarlata ondean en el puerto y parece que hay combates en torno a los birremes de la flota de guerra frondana. Solo algunas embarcaciones consiguen soltar amarras.

Si **Julio Casio** hizo un pacto con los jugadores, se habrá ocupado de su hermano y se habrá hecho con el control del puerto, solo para rendirlo al Imperio Escarlata. Si no pactaron con Julio Casio, comandos del Imperio habrán aprovechado la batalla para entrar en la ciudad sin ser detectados y tomar el puerto.

El general escarlata, el sacerdote y elegido de Vesh-Anh **Ucius Vexilifer**, es muy hábil, y no tiene prisa. No va a cometer ningún error. Se ha hecho con el puerto y tiene guerreros de élite preparados para defenderlo. Asimismo, ha tomado una colina cercana a la ciudad para situar a sus arqueros. Además, para sembrar el caos, varios demonios han sido liberados por la ciudad. Su propósito es que el grueso del ejército desembarque con tranquilidad,

Si Lavinia está viva (si no, va a ser su hombre de confianza, Ladio) intervendrá y dará instrucciones para que las tropas se retiren de la ciudad. Informará que hay fortalezas listas para esta eventualidad en el interior de Frondas y que deben dirigirse al Valle Hondo, donde se halla la fortaleza ancestral de la casa Furia.

Los jugadores deben decidir qué tropas sacrifican para salvar el resto. Como mínimo hay que dejar detrás 6 tropas (si se usan levas, cada dos levas son una tropa). De esta manera, el resto de ejército podrá huir por las puertas, dejando a la ciudad más hermosa de la Tierra en manos del enemigo.

Si otro noble distinto de Lavinia se ha hecho con la corona de Frondas, tomará la decisión de luchar contra los escarlatas. Los marines de la Dama, los demonios y las hechicerías de sus siervos, acabarán pronto con las defensas de Excelsa, y solo la mitad de los ejércitos de la capital lograrán escapar.

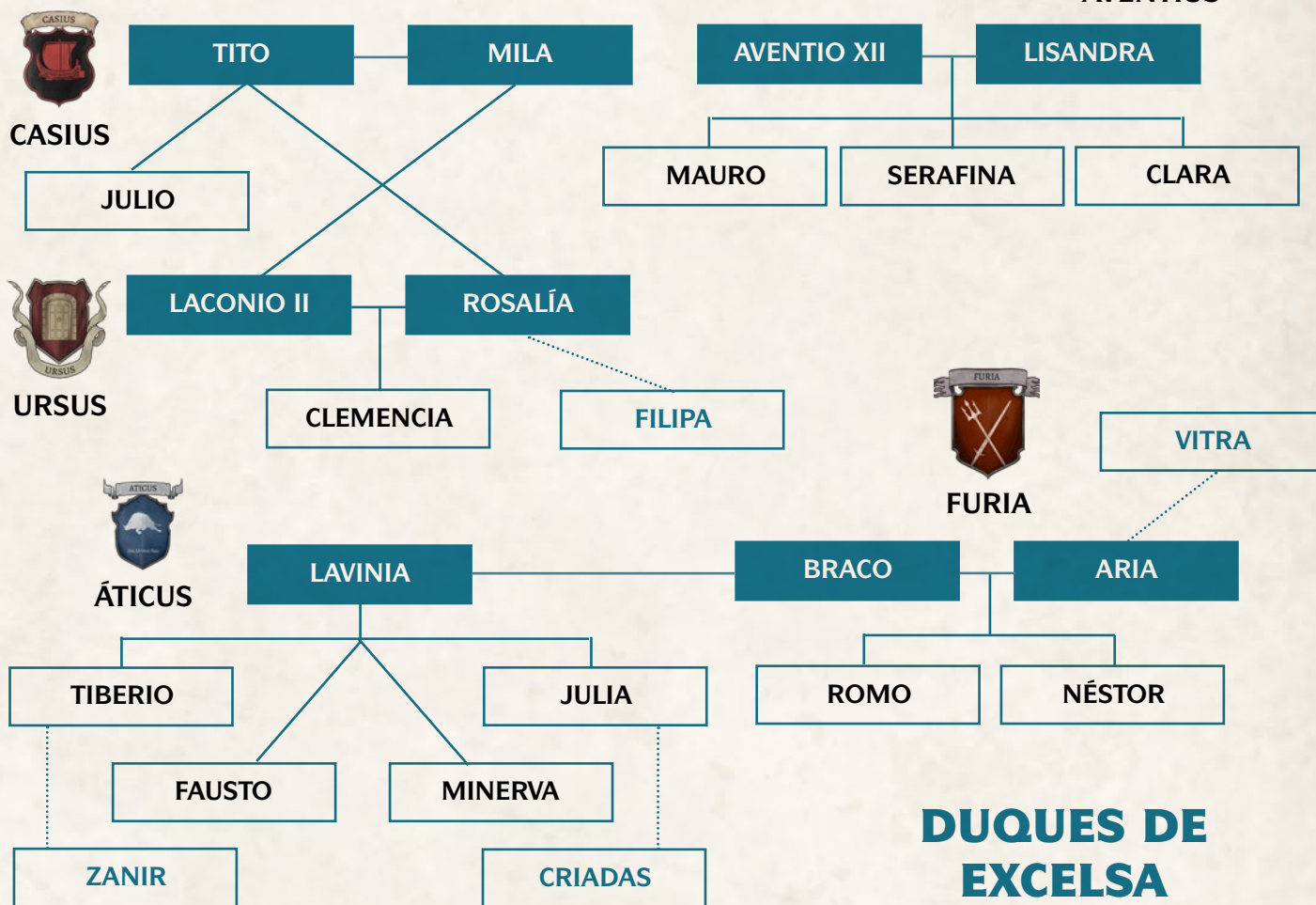
Sea cual sea el caso, cada personaje jugador recibe un punto de **Destino** por haber jugado el módulo y otro adicional en caso de que hayan conseguido su objetivo principal, sea cual sea el que se hayan marcado.



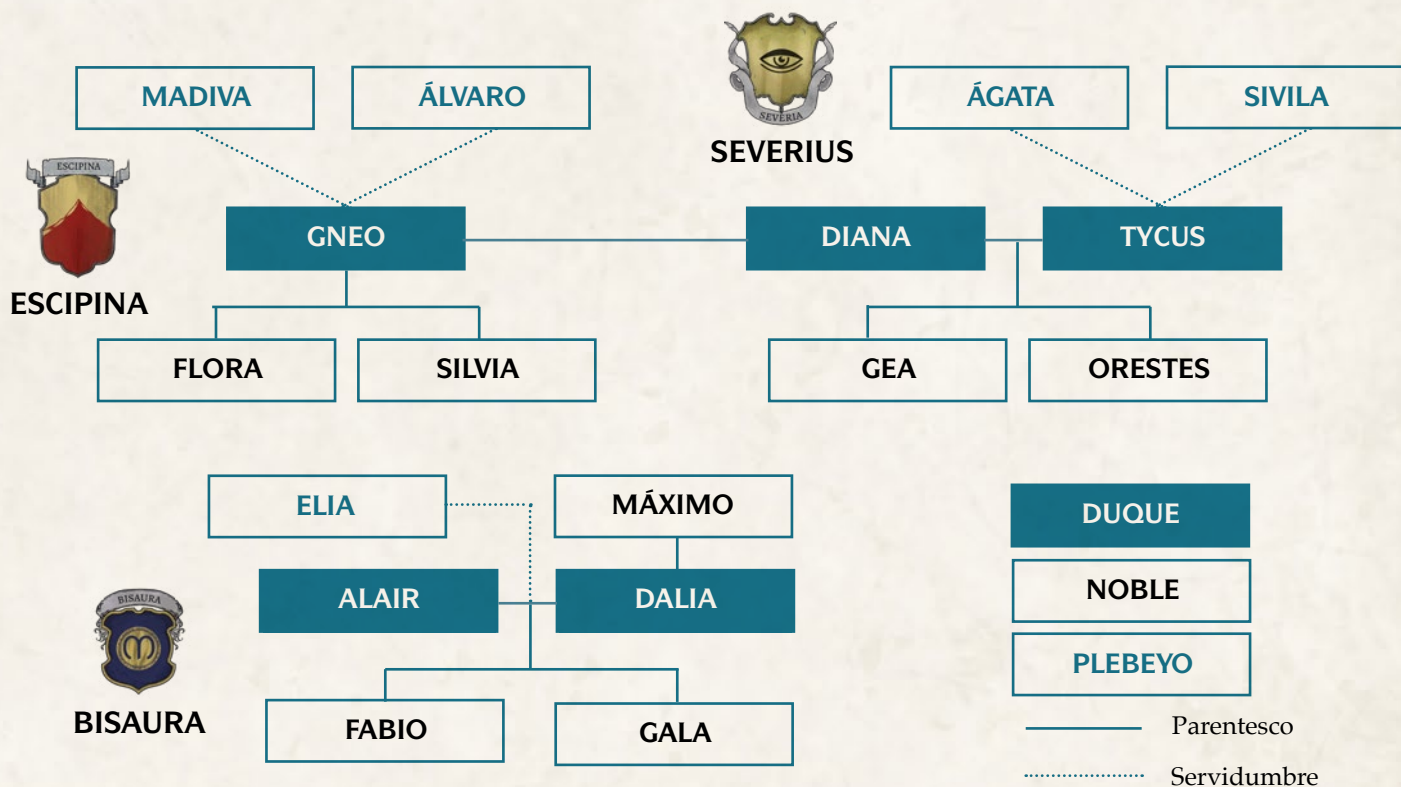
VERSIÓN PARA LOS JUGADORES



AVENTIUS



DUQUES DE EXCELSA



DUQUE

NOBLE

PLEBEYO

— Parentesco

..... Servidumbre

INTERVENCIÓN DIVINA N°4

Fanzine digital gratuito sobre Tierras Quebradas

- ♦ **Grimorios.** Reglas para el uso de grimorios a la hora de lanzar conjuros y seis nuevos volúmenes mágicos con su propia historia.
- ♦ **Nuevas opciones de magia.** Nueva ventaja que permite crear personajes hechiceros menos especializados, junto a 21 nuevos conjuros.
- ♦ **Batallas campales.** Sistema de reglas para resolver combates a cualquier escala y para regular las acciones de los aventureros que participan en ellos.
- ♦ **Sangre de familia.** Segunda parte de la campaña El Rey del Barro. En Excelsa se preparan las piezas para un golpe de estado. Los aventureros se moverán en un sandbox urbano de conspiraciones e intrigas palaciegas.