

INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital del juego de rol Tierras Quebradas
Número 5 - Octubre de 2022



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

INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital gratuito de Tierras Quebradas
Número 5 - Octubre de 2022

Autor

Carlos Ferrer Peñaranda
www.carlosferrer-rol.com
Xavier Correro
Antonio Guarás
Apache Raine

Ilustración de portada

Daniel Jimbert

Ilustraciones interiores

Daniel G. Amorao

Diseño y maquetación originales

Irma Fernández Dueñas

Este fanzine es gratuito y de libre distribución

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

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

¿Quieres colaborar en Intervención Divina?

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

Redes sociales de Tierras Quebradas

Discord
Facebook
MeWe
Rol+
Telegram

Versión: Octubre de 2022

DE CAMPAÑA

En noviembre de 2021, el manual de Tierras Quebradas salió de imprenta y llegó a los mecenas y a la distribuidora. Ahora, casi un año después, se ha iniciado el mecenazgo el tercer suplemento de la línea (o el cuarto, si contamos la pantalla). La Llamada del Deber, una campaña corta que lleva a los aventureros hasta los misterios del Continente Sur, se encuentra en el momento de escribir estas líneas en el 79% de la recaudación necesaria y confío en que llegue a financiarse y se alcancen por lo menos un par de metas.

Casualmente, en este número de Intervención Divina publicamos el tercer y último capítulo de otra campaña, El Rey del Barro, que Xavier Correro nos ha ido ofreciendo desde mayo. Lágrimas en el Barro es un episodio variopinto en el que se entrelazan varias líneas argumentales y donde se resuelven dramáticamente todos los frentes abiertos en Sangre de Familia.

Otros colaboradores también han contribuido con materiales que explotan las posibilidades del juego. Apache Raine nos propone una nueva criatura interplanar con fuerte sabor moorcockiano, el tratante de almas, mientras que Antonio Guarás nos trae nuevas reglas opcionales de combate y nuevos Golpes Épicos (muy bien pensados) para hacer los enfrentamientos aún más interesantes.

Este quinto número también introduce un nuevo tipo de magia, los rituales, que se utilizan de forma práctica en Lágrimas en el Barro. Se detalla además una localización de las Estepas, el Templo de la Llama, con sus tramas, secretos y habitantes. Este escenario se ve complementado por la aventura Viento del Norte, que tiene lugar en este espacio sagrado.

Con todo este conjunto de materiales, Intervención Divina termina por este año y aguardará hasta enero de 2023 para su sexta entrega. ¡Gracias por vuestro apoyo!

ÍNDICE

Ayuda de juego: Rituales mágicos.....	4
Ayuda de juego: Opciones de combate	5
Gaceta de las Tierras Quebradas: Los Tratantes de Almas	6
Gaceta de las Tierras Quebradas: El Templo de la Llama.....	7
Aventura: Viento del Norte.....	14
Aventura: Lágrimas en el Barro (El Rey del Barro III)	25

AYUDA DE JUEGO

RITUALES MÁGICOS

Existe una forma de hacer magia más poderosa que los conjuros. Se trata de los rituales mágicos. Mientras que en un hechizo la voluntad del mago interfiere en los principios elementales de forma rápida, un ritual altera la realidad lenta y cuidadosamente, mediante un proceso constante. El conjuro es un hachazo que parte el tronco por la mitad. El ritual es un trabajo de talla, que convierte la madera en la figura que deseamos.

Un ritual se describe de manera similar a la de un conjuro: precisa de una sintaxis de Verbos y Esferas, así como de una dificultad. Esta varía entre 25, para los rituales de efectos equivalentes a los de un conjuro de esta complejidad, y 30 para los rituales más poderosos. Podrían existir rituales de dificultad 35 para conseguir cosas inimaginables, pero ningún mago admite conocer uno de ellos.

Además, los rituales tienen unas condiciones de preparación específicas. Puede tratarse de ingredientes, sacrificios, bailes, lugares concretos, objetos que deben estar presentes, momento del día o del año, etc.

Lanzamiento

El hechicero es quien dirige el ritual y lleva a cabo los requerimientos prescritos. Para poder lanzarlo debe cubrir la diferencia entre la habilidad mágica pertinente y la dificultad del ritual con Puntos de Magia. Por ejemplo, si un brujo usa su habilidad de Mente 12 para realizar un ritual de dificultad 25, deberá gastar 13 PM.

Los PM se gastan poco a poco, al ritmo de uno por hora de ceremonia, por lo que, en el ejemplo anterior, el ritual tendría lugar pasadas 13 horas. El gasto mínimo de PM es de 1.

De esta forma los rituales funcionan de manera segura, sin tirada, pero exigen una gran cantidad de tiempo y de Puntos de Magia.

Si la realización de un ritual es posible para la mayor parte de los hechiceros es porque otros magos, o al menos personas con el don de la magia, pueden participar en el ritual como ayudantes. Cada ritual establece cuál es el papel de los ayudantes durante la ceremonia.

Pueden participar un máximo de 10 ayudantes, y cada uno de ellos puede aportar 1 PM por cada 10 PM que inviertan. La mayor parte de su energía espiritual se disipa antes de llegar a su objetivo. Los PM de los ayudantes se gastan al final, en la última hora, si han participado en todo el proceso.

Es posible servirse de un grimorio que explique el ritual para facilitar su lanzamiento o que apoye la habilidad mágica implicada, tal como se describe en el [número 4 de Intervención Divina](#). Los bonificadores por grimorio reducen la cantidad total de PM necesarios.

Aprender e inventar rituales

Los rituales funcionan mejor en manos de personajes no jugadores, por las posibilidades narrativas que ofrecen, pero podrían ser también un elemento muy interesante en manos de los aventureros. Es necesario manejarlos con mucho cuidado para no romper el juego.

Los rituales se aprenden y enseñan de la misma forma que los conjuros y encantamientos, con la única diferencia de que la dificultad de las tiradas de Memorizar o Instruir es siempre de 20.

Participar en un ritual como ayudante requiere cierta familiaridad con él. Para ello es necesaria una semana de estudio y el éxito en una tirada de Memorizar a dificultad 15, o bien una semana de instrucción, en cuyo caso el hechicero que conozca el ritual debe pasar una tirada de Instruir a dificultad 15. Si falla, el alumno aún tiene la posibilidad de usar Memorizar como si estudiara solo.

Para inventar un nuevo ritual, se siguen básicamente las mismas reglas que al desarrollar nuevos hechizos o encantamientos. Sin embargo, la dificultad de la tirada de habilidad no es un grado mayor que la del ritual, sino idéntica a este. Al igual que sucede con los efectos del nuevo ritual, el jugador y el narrador deberían colaborar también para establecer las condiciones de lanzamiento.

Gigante

Aumentar Cuerpo | DIF. 25

El blanco del ritual, que puede ser una persona o animal, debe haber pasado el día anterior en ayuno. Al comienzo de la ceremonia, se introduce en un recipiente lo suficientemente grande. Cada hora, se sacrifica un animal más grande que él y se vierte su sangre en el interior, hasta que lo cubra por completo. Durante el proceso, los ayudantes entonan cánticos y caminan alrededor de él. El hechicero debe recitar una letanía una y otra vez.

Cuando el ritual culmine, la criatura sumergida en la sangre comenzará a crecer, al ritmo de un punto de Tamaño y de Cuerpo por minuto, hasta alcanzar +20 en Tamaño y +20 en Cuerpo.

Los efectos del ritual duran tantas horas como el Espíritu del hechicero. Durante este lapso, el gigante tendrá un hambre insufrible, y deberá superar tiradas de Espíritu para evitar alimentarse cada vez que tenga la oportunidad. Si el hechicero vence al gigante en una tirada enfrentada de Espíritu, podrá darle órdenes hasta el fin de los efectos.



AYUDA DE JUEGO

OPCIONES DE COMBATE

Por Antonio Guarás

Percibir el campo de batalla

El combate de grupos tiene una gran complejidad, porque un combatiente normalmente debe prestar la mayor parte de su atención a evitar que su oponente pueda conseguir un impacto letal. Sin embargo, en el campo de batalla ocurren cosas constantemente y es muy difícil percibir todo lo que pasa cuando tu yelmo apenas te permiten oír lo que pasa a unos pocos metros, tu visión no puede apartarse del arma de tus adversario, y debes estar en constante movimiento sin saber con certeza lo que ocurre a tu espalda. Para representar los combates realmente confusos, es posible usar la siguiente regla.

Cualquier combatiente que haya aceptado una melé o haya realizado una tirada de Esquivar, tiene tan solo una idea aproximada de lo que ocurre en el campo de batalla. Por ello, si el jugador quiere saber lo que ocurre fuera de su foco de atención más cercano, deberá superar una tirada de **Percatarse a dificultad 10**. En caso de tener éxito podrá obtener un detalle de lo que ocurre en ese momento, y un detalle adicional por cada 5 puntos de éxito.

Si el jugador dedica su acción del turno a tomar una perspectiva global del campo de batalla durante su turno, la obtendrá en la fase 1. Pero en caso de aceptar una melé posteriormente durante el turno, padecerá un **-1** a dicha tirada para representar el hecho de que su atención ha estado centrada en otra cosa hasta el último momento.

Actuar en diferentes Fases

El sistema de combate específica, que cuando un personaje se ve involucrado en una melé contra varios oponentes en una misma fase, padece un penalizador de **-2** por cada oponente adicional al primero. Pero si se ve involucrado en una melee en la fase 2, y posteriormente en la fase 3 un nuevo oponente llega hasta él... no padecerá ningún penalizador.

Sin embargo, el hecho de que haya tenido que prestar atención a diferentes situaciones dentro del turno justificaría la existencia de un penalizador. Pasa algo similar con un personaje que realiza su acción en una fase, y luego puede aceptar una melé en una fase posterior del combate. Por ello si un personaje se vio involucrado en una melé o bien realizó su acción en una fase anterior del turno, padecerá un **penalizador de -1** a su tirada a la melé en curso. Este penalizador se apila con cualquier otro, como por ejemplo el derivado de enfrentarse a varios oponentes en una melee.

Golpes épicos

Los Golpes Épicos, conseguidos al superar en 10 puntos o más la dificultad o resultado del oponente durante un ataque, son vistosos y de gran ayuda contra oponente poderosos o resistentes. Sin embargo, en muchos casos un golpe épico contra un oponente ya herido o de escaso aguante, tiene poca relevancia en el juego, ya que el enemigo caerá inconsciente o vencido a causa de la pérdida de Puntos de Vida.

Para que esos Golpes épicos no caigan en el olvido, incluimos una serie de **opciones adicionales** que estarán disponibles para un personaje que consiga un crítico en combate. Estas opciones solo están disponibles en caso de que el oponente caiga inconsciente o muerto a consecuencia de los PV perdidos por el ataque.

◆ **Acción extra.** El ataque es tan rápido y eficaz que, en este mismo turno, el personaje puede involucrarse en otra melé con un enemigo cercano (con penalizador de **-1**), cambiar de arma, recoger un objeto del suelo o cualquier otra acción plausible.

◆ **Segunda melé.** Si se utiliza la regla opcional Actuar en diferentes fases, el personaje podrá aceptar una segunda melé en la tercera fase del turno sin el penalizador de **-1**.

◆ **Información.** El jugador puede formular una pregunta sobre sus adversarios o sobre el escenario donde se desarrolla el combate, siempre que sea verosímil. El narrador debería tratar de contestarla de forma que la información dada sea útil o interesante para el personaje o, si no es posible, proponer otro dato más apropiado.

Si se utiliza la regla opcional Percibir el campo de batalla, puede revelarse información como si se hubiera realizado una tirada con éxito de Percatarse.

◆ **Furor.** El personaje ve reforzada su moral, por lo que su siguiente tirada realizada en melé obtendrá un **+1**.

◆ **Adrenalina.** Si el personaje se encuentra Debilitado, ignora ese estado durante su siguiente acción o tirada realizada en melé.

◆ **Ayuda.** Un enemigo trabado con un compañero padecerá un **-1** a su siguiente acción o tirada de melé. Quizá el personaje fue capaz de empujar el cuerpo de su oponente contra él, el grito del moribundo distrajo a su compañero... El caso es que un enemigo dudará durante unos segundos de modo que beneficie a un aliado de quién obtuvo el crítico.

GACETA DE LAS TIERRAS QUEBRADAS

LOS TRATANTES DE ALMAS

Por Apache Raine

La noche anterior a que alguien esté a punto de morir de forma violenta, la barrera que separa su plano de realidad de los otros se vuelve fina como una cortina ondulante. Es un momento muy peligroso porque puede ser aprovechado por los Tratantes de Almas para actuar.

Los Tratantes de Almas fueron una vez humanos a lo que los que unos antiguos dioses concedieron una patente de corso que les permite acechar a sus presas mientras navegan en el Mar del Silencio. Éste océano es una de las infinitas realidades entre las esferas, y permite llegar a cualquier plano del Multiverso.

Cuando los corsarios localizan a una víctima rasgan el velo de su mundo con sus cuchillos extratemporales y asaltan a ésta mientras pasa su última noche en la Tierra.

Estas víctimas despiertan repentinamente, sintiéndose atrapadas en unas redes hechas de un metal desconocido. Ven cómo sus cuerpos se quedan atrás, mientras una réplica exacta de ellos mismos es arrastrada hacia las barcas de los corsarios. Todo objeto que esté unido de alguna forma a la persona asaltada tiene su réplica en la nueva dimensión.

Cuando las personas atraviesan su plano de realidad, ven como este se encuentra separada por un muro infinito que se pierde en unas tinieblas carmesíes. Al otro lado de esta barrera hay un mar de aguas púrpuras cuyo horizonte es ocupado por unas nubes violáceas.

La luminosidad en este mar diabólico es muy tenue y el silencio eterno. Los tratantes son percibidos como unos seres casi irreales, cuyos cuerpos no se manifiestan totalmente de una forma física y sus movimientos son apesadumbrados. Sus rostros recuerdan lejamente a los de los vivos pero su empatía desapareció hace eones.

Transportan las almas de sus víctimas a lo que quiera que sea lo que les dió el permiso de navegar por las aguas del Mar Silencioso. Nadie sabe en qué consiste su recompensa, quizás en un sorbo de la alegría que hace tanto tiempo perdieron.

La única referencia escrita que se tiene de los tratantes de almas son los diarios de viajes de Golki el Desatado. En éstos, Golki describe su captura a manos de los tratantes y como gracias a su inhumana fuerza pudo arrojarlos por la borda después de una pelea que duró tres días. Golki cuenta como una legión de descarnadas manos arrastró a los tratantes a las profundidades del Mar del Silencio mientras sus semblantes recuperaban la expresividad durante unos segundos para gritar de terror y agonía.

Golki también narra cómo su embarcación quedó a la deriva durante tanto tiempo que casi olvidó su

nombre, hasta que un viento incontrolable la arrastró a las orillas de una playa de arena negra. Allí se le acercó un albino de ojos carmesíes que a duras penas contenía en su funda a una espada negra y cantarina. El albino lo miró fijamente y le dijo: "Los dioses tienen un sentido del humor extraño, les he pedido ayuda y te han enviado a tí".

Los tratantes pueden atrapar a su víctima con sus redes de forma automática si las condiciones son propicias. Quien duerma en el mismo lugar de la víctima puede tirar Interpretar Sueños a dificultad 15 para resultar alertado y "despertar" en forma astral, lo que le permitiría rescatar a su compañero, pero también ser objetivo de las redes de los tratantes.

Estos seres son inmunes a las armas mundanas y solo resultan afectados por artefactos mágicos, hechizos y otros poderes sobrenaturales. Sí que pueden ser asidos o empujados físicamente. Solo los espíritus y quien se halle en forma astral pueden verlos y tocarlos. Los vivos en vigilia no pueden ni sospechar su presencia.

CUE: 7 **ATR:** -4 **PV:** 18
MEN: 4 **FUE:** 8 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 6 **TAM:** +1 **Al impacto:** +1

■ Armas

Red 14. Daño: Atrapa

■ **Habilidades:** Arma CC: Red 14, Equilibrio 12, Esquivar 11, Manejar botes 13, Navegar 12, Pelea 12, Saltar 11, Preparar 13.



GACETA DE LAS TIERRAS QUEBRADAS

EL TEMPLO DE LA LLAMA

En el norte de las Estepas y no lejos de las montañas de Merenter, se alza un monasterio y un templo de granito negro. Sus sacerdotes tienen la misión de adorar y proteger la Llama Sagrada, un fuego sobrenatural en el que se cree que habita parte de la esencia de Tepel, el dios del fuego. Los nómadas esteparios rinden culto a este fenómeno, y entre ellos se considera que, al menos una vez en su vida, todo fiel debería acudir para presentarle sus respetos.

De este modo, llegan continuamente al Templo de la Llama caravanas de nómadas a ofrecer sus tributos y participar en los rituales. El complejo sagrado y sus inmediaciones se han convertido así en un centro de reunión neutral en el que las tribus esteparias comercian, negocian acuerdos, se reconcilian y celebran bodas.

Historia

Puesto que no hay registros escritos sobre el templo y la memoria colectiva de sus habitantes se basa en la tradición oral, es difícil discernir qué hay de verdad y de leyenda en lo que cuentan sobre sí mismos. Sus historias afirman que Visdu, celosa de que Tepel contemplara tan a menudo la belleza de Kamin extendiéndose bajo él, trataba de nublar su mirada y ser ella la única destinataria de su atención. Tepel entonces regaló a Kamin la Llama Sagrada, que ardería mientras sintiera amor por ella, y en su cercanía la pasión de los dos dioses impide que la diosa del viento interfiera en su unión.

Tan importante es la Llama para el dios del fuego, que confió su protección al pueblo estepario. **Tea**, la

primera chamana y abuela de todos los chamanes, fue tomada por Tepel, y con su unión se despertó en ella el don de la magia. De su vientre nacieron **Humo** y **Rescoldo**. De los hijos de Humo descienden los chamanes, que guían espiritualmente a los esteparios, mientras que Rescoldo recibió la misión de proteger la Llama de su padre. Sus descendientes han heredado esa tarea hasta la actualidad, y no son otros que los sacerdotes del Templo de la Llama. A cambio, Tepel cuida de la nación de las Estepas y les lanza su calor para que no mueran de frío. A través de su Llama, les habla y guía en los momentos de incertidumbre.

Muchos han intentado apagar la Llama para que la Estepa muera o para debilitar al dios del Sol. Las hordas del Caos que moran más allá de la tundra, los siervos de la celosa Visdu o incluso, en una ocasión un ejército dorado de las naciones del Sur. Pero todos fracasaron, al subestimar la capacidad de los esteparios de unirse y cumplir juntos sus votos.

En uno de estos momentos de peligro, cuando las hordas del rey brujo Dorzhan legaron de más allá del océano, el héroe **Crepitar**, del que se decía que irradiaba calor como una hoguera, viajó hasta el Sol en busca de ayuda. Allí, después de superar diversas pruebas, Tepel le agració con el Carro Incandescente, tirado por caballos de fuego. Con él, Crepitar lideró a los esteparios y salvó a la Llama de ser apagada. El héroe murió en la batalla, y desde entonces su sangre sigue brotando del subsuelo en el Lugar Iluminado. Del carro se cuenta que fue escondido en un lugar secreto del Templo de la Llama, a la espera de que ser útil de nuevo a la causa de Tepel.



EL LUGAR ILUMINADO

El poder de Tepel es fuerte en torno a la Llama Sagrada, y ni siquiera su amada Visdu se atreve a cubrir de nubes su ojo ardiente. En una zona de aproximadamente diez kilómetros de radio en torno a la Llama, el cielo permanece claro y límpido, tanto en verano como en invierno, no sopla el viento y nunca llueve ni nieva. A este milagro en la tempestuosa Estepa se le llama el Lugar Iluminado.

En torno a los arroyos que lo cruzan crece hierba verde y fresca que llega hasta la cintura, pináceas y plantas que no crecen en ningún otro lugar de las Tierras Quebradas. El resto del paisaje es un desierto helado de grava gris y grandes peñascos en el que raramente se ve alguna muestra de vida.

En ocasiones aflora en el Lugar Iluminado un aceite negro, espeso e inflamable, que los esteparios consideran la sangre del difunto héroe Crepitar. El llamado petróleo posee diferentes usos como aislante o pigmento, y es vendido habitualmente a los merenomi, quienes le tienen un alto aprecio como combustible.

En el Lugar Iluminado, y esto comprende también el complejo del templo, todos los hechizos basados en la esfera **Fuego** disponen de un bonificador de +2.

LA MURALLA

El complejo del Templo de la Llama está formado por el monasterio, el templo y la plataforma de la Llama. Los tres elementos se encuentran rodeados y protegidos por una ruda muralla de tres metros de altura elaborada con piedras de todas las formas y tamaños, unidas entre ellas mediante argamasa. Una pasarela de madera permite circular tras las murallas y usarlas de parapeto.

Al interior se accede mediante unas grandes puertas de madera de arce en las que hay tallado un sol a la manera de los esteparios. Las puertas se abren cada amanecer para dejar pasar a los peregrinos, que solo pueden entrar si están desarmados.

EL MONASTERIO

El monasterio es un edificio cuadrangular de granito negro, con patio interior, donde se aloja el grueso de la población estable del Templo de la Llama. Puesto que los esteparios carecen de los conocimientos arquitectónicos necesarios para levantar un edificio de este tamaño, muchos académicos dudan que haya sido obra de este pueblo y creen que fue alzado por una civilización anterior y ya extinta. Al no haber ningún yacimiento cercano de piedra negra, hay quien incluso cree que proviene de otro plano. Los esteparios, sin embargo, insisten en que fue construido por los hijos de Rescoldo, el fundador original del Templo.

Los habitantes del monasterio son conocidos como monjes y llevan una vida austera y disciplinada, dedicada al mantenimiento del complejo. Se encargan de las reparaciones y obras, de procurar alimento en los arroyos del Lugar Iluminado, elaborar armas y herramientas, defender y vigilar el complejo y mantener el orden entre los peregrinos. Los hombres son entrenados en armas, y manejan la lanza, la daga y el arco.

El atuendo propio de los monjes es una pesada túnica de color rojo anaranjado con capucha. Los guardias llevan también casco y peto de bronce. Entre ellos hay hombres y mujeres, pero no se forman familias y el estilo de vida es monacal. Los niños nacidos en el monasterio son entregados a los nómadas para que los críen, mientras que el relevo generacional se asegura adoptando niños huérfanos que las caravanas traen consigo. El monasterio es regido con mano de hierro por el abad o abadesa. Este cargo es designado a dedo por el sumo sacerdote.

El edificio es gélido y espartano, y da la impresión de ser tremendamente antiguo. Sus paredes y columnas antaño albergaron intrincados grabados, pero muchos de ellos están tan desgastados que resultan indescifrables. Otros muestran escenas fantásticas en un estilo desconocido en las Tierras Quebradas. En el claustro, en torno al pozo, crecen de forma espontánea flores de colores abigarrados que parecen especialmente resistentes al frío y a la falta de agua, y que giran siguiendo al sol en el cielo. El edificio acoge actualmente a un centenar de monjes, pero podría contener dos veces esta cantidad.

EL TEMPLO DE LA LLAMA

El Templo es tan antiguo como el monasterio, y fue construido también de piedra negra, siguiendo el mismo estilo pesado y robusto, aunque su tamaño es considerablemente menor. Se eleva justo enfrente de la plataforma circular que contiene la Llama Sagrada y una pasarela del mismo granito oscuro une la puerta del edificio con el lugar sagrado.

El Templo de la Llama tiene una planta pentagonal y dos alturas. Sus ventanas son estrechas y parecen más bien troneras. En su interior la mayor parte de las estancias están vacías, y cuentan con formas, salientes y orificios que hacen pensar en estructuras de madera y antiguos usos ya olvidados. En su parte central, donde se encuentra la sala de culto, se abre un tragaluz circular en el que el sol se enmarca justo a mediodía. Es entonces cuando se realizan las ceremonias de adoración a Tepel, en forma de mantras, oscuros cánticos y el contacto voluntario con llamas o brasas.

El edificio no cuenta con cocina, almacén, pozo o talleres. Todo el trabajo es realizado por los monjes en el monasterio, quienes asumen también las tareas de limpieza. La inferioridad de los monjes respecto a los sacerdotes es flagrante: no pueden mirarles a los ojos y han de obedecer cada palabra que digan, bajo pena de severos castigos físicos.



Todos los niños adoptados por los monjes que demuestran poseer el don de la hechicería son ordenados sacerdotes. Estos portan túnicas amarillas y capas y botas de piel de mamut o de oso. A menudo ostentan complementos y joyas de oro y otros materiales preciosos, como símbolo de su estatus. Todos ellos tienen tatuado un sol en la frente. Hay actualmente pocos sacerdotes, apenas diez personas, pero son tenidos por seres superiores incluso por encima de los chamanes, y nadie está autorizado a tocarlos sin su permiso explícito.

LA LLAMA SAGRADA

Esta ardiente encarnación de Tepel arde eternamente en el centro de una plataforma hecha de losas de piedra negra y un metro de altura. La llama genera un viscoso humo negro que se ve a kilómetros de distancia. Produce tanto calor que resulta altamente doloroso subirse a la plataforma, y no digamos ya acercarse a poca distancia (a menos de 3 metros causa 1 PD por turno). Su altura es de aproximadamente dos metros y ningún viento osa desfigurarla o apagarla. Arde en colores rojos o anaranjados, y el que fija su vista en ella cree ver fugaces rostros preñados de pasión y de ira que se forman en el fuego y clavan su mirada en él.

Por el olor y el humo, los escépticos procedentes de Merenomin y las naciones del sur han sostenido en ocasiones que la Llama Sagrada se nutre realmente de un yacimiento de petróleo, quizá dosificado mediante algún tipo de ingenio, y que por tanto algún día se extinguirá. Sea cierta o no semejante blasfemia, no cabe duda de que Tepel mora en la Llama. En ocasiones, cuando se han realizado a su alrededor ceremonias multitudinarias, los esteparios han oído su crepitante voz. Sus mensajes, breves, crípticos pero poderosos, han animado al pueblo de las Estepas en grandes momentos. Muchos pactos con Tepel se han sellado en este lugar.

Otros peregrinos, incluso no pertenecientes a esta nación, aseguran haber podido conversar con Tepel a través de la Llama, y no es extraño por tanto que acudan hasta aquí peregrinos de todas las Tierras Quebradas, aunque pocos son capaces de sobrevivir al viaje a través de las Estepas y no siempre son bienvenidos.

Mientras que las ceremonias en el interior del Templo son de carácter privado y solo participan sacerdotes y, a veces, monjes, las realizadas ante la Llama Sagrada están abiertas a todos los presentes, y suelen consistir en cánticos, recitado de poemas, discursos del sumo sacerdote y, con motivo de los solsticios, un sacrificio humano.

Una forma popular de duelo entre los nómadas consiste en avanzar por la plataforma a la vez hacia la Llama. El que primero la toque, o el que llegue más lejos, es el ganador. La competición se resuelve mediante una tirada enfrentada de Espíritu.

Las tiradas de Intervención Divina relacionadas con Tepel cuentan siempre con un bonificador de +3

en presencia de la Llama Sagrada. Los conjuros de contacto e invocación del dios del fuego tienen éxito automáticamente. Ver la Llama Sagrada por primera vez permite sumar 3 PL a los Elementales. El fenómeno posee Espíritu 20 a efectos de juego.

EL MENHIR Y EL CARRO INCANDESCENTE

A cincuenta metros de la entrada del recinto del Templo de la Llama se alza un monolito de piedra gris claro, con la runa del fuego esculpida en su superficie, y que alcanza los cuatro metros de altura. La tradición indica que las familias visitantes tienen que hacer aquí un sacrificio a Tepel, habitualmente un pequeño animal, a veces incluso un prisionero de guerra, al que se degüella cuidando que la sangre salpique la piedra. Los despojos de los sacrificios, que deben pudrirse al sol, se acumulan a los pies del monolito durante todo el año, formando una pila intrincada y pestilente de huesos y pellejos sanguinolentos.

Nadie recuerda ya que el menhir se colocó como marca de la tumba de Crepitar, después de que su cuerpo fuera descuartizado por los últimos esbirros demoniacos del rey brujo Dorzhan. Si el monolito se retirara, descubriría un pozo recubierto de piedras de cinco metros de caída. Abajo hay una cámara excavada en la tierra y sostenida por rudimentarios pilones de granito negro, donde fue enterrado el héroe estepario.

En la tumba se encuentra el Carro Incandescente, una cuadriga de guerra esteparia maravillosamente conservada, revestida de bronce y oro, y con el símbolo del sol repujado en cobre. El carro puede ser activado por cualquier persona alineada con los Elementales. Se trata de un artefacto de Espíritu 12. Gastando 5 PM puede hacer aparecer cuatro corceles de fuego, que a todos los efectos se trata de salamandras de TAM +8 y CUE 16, y que cuentan con todos sus poderes, incluido el vuelo, aunque no pueden separarse del carro bajo ningún concepto. Pasados 12 minutos, los caballos se desvanecen. El carro también puede sumar hasta +3 a la habilidad Manejar carro gastando 1-3 PM. Los efectos duran también 12 minutos.

Sacar el carro por el pozo es posible, pero requeriría de una polea o de ayuda mágica. En el vehículo se encuentra un cofre de madera podrida en cuyo interior descansan los restos de Crepitar: un montón de cenizas y dientes, junto a una cota de malla tan herrumbrosa que resulta imposible desplegarla.

En la tumba también hay armas, armaduras, bridas, sillas de montar y varios objetos irreconocibles. Todo resulta inutilizable.

CARROS EN COMBATE

Los carros de guerra están en desuso en el Continente Central, donde se prefiere a la caballería pesada, pero su empleo es habitual en Merendrak y en las Estepas. En batalla se usan para darle mayor movilidad a los arqueros o para desbandar a la infantería mediante cargas.

Al usar carros en combate, ten en cuenta las siguientes consideraciones.

- Si el auriga tiene que **luchar con una mano** y sujetar las riendas con la otra, la habilidad de Manejar carros limita a la habilidad de armas correspondiente.

- La **velocidad** de un carro de guerra es equivalente a la de un caballo. La de un carro civil, más pesado, es siempre inferior, pero igualmente suele superar a la de una persona corriendo.

- El carro puede usarse para **Arrollar** a un enemigo (o a varios que permanezcan juntos). Esta acción de combate se realiza como una carga, y de hecho la víctima puede aguardarla si lo desea. Se enfrentan la habilidad de Manejar carros del auriga con el Esquivar del oponente.

El daño se calcula sumando los éxitos al daño del carro, que depende de su masa y del número de animales. El daño de una biga esteparia es de 15 y el de un carro de guerra, de 20, mientras que un lento carro de carga ocasiona un daño de 10. El enemigo es derribado automáticamente.

Es posible enfrentarse a la maniobra de Arrollar con un arma en lugar de Esquivar. En este caso, si se vence, el daño se lo lleva uno de los caballos delanteros y el auriga deberá superar una tirada de Manejar carros a dificultad 15 para no volcar. Sin

embargo, el vencedor es arrollado igualmente y sufre el daño del carro.

- Cuando se usa un arma cuerpo a cuerpo desde un **carro a toda velocidad** contra un enemigo que está parado, el atacante sustituye su Modificador al Daño por +7/+9, como si cargara a caballo. También se beneficia del bonificador de +2 por diferencia de altura. Una táctica habitual en carros con dos tripulantes es que el conductor trate de arrollar al enemigo y, si este lo esquiva, que el copiloto trate de acertarle con un arma cuerpo a cuerpo o arrojada.

- Cuando los **caballos** corren a galope y uno de ellos es herido, el auriga ha de superar una tirada de Manejar carros a dificultad 15 para no volcar. Si son dos o más los caballos espantados, la dificultad sube a 20. El daño de este accidente es de 2d6 si se pasa una tirada de Saltar a dificultad 10 y de 3d6 si no se pasa.

- **Atacar al carro** es menos práctico que tratar de matar a sus tripulantes, pero siempre es una opción. Hacerlo con armas a distancia proporciona un bonificador de +1 en el caso de una biga, de +2 en un carro de guerra y de +3 en vehículos mayores. Los carros tienen un valor de Protección que depende de su recubrimiento y que suele ser de 3, así como unos Puntos de Resistencia (PR) equivalentes a los Puntos de Vida.

Una biga tiene 15 PR, un carro de guerra estepario 25 PR y un carro de carga de cuatro ruedas, 35 PR. Contra los carros, las armas penetrantes y contundentes hacen la mitad de daño. Cuando el carro pierde todos sus PR, queda inutilizado y vuelca automáticamente.

EL REY ILUMINADO

Una de las tradiciones más curiosas del Templo de la Llama es la del rey iluminado. Se trata de un cargo honorífico que se nombra al día siguiente de que el rey anterior haya muerto. El sumo sacerdote elige al rey iluminado de entre los peregrinos presentes, e invariablemente se trata de un extranjero ingenuo o un esclavo que igualmente debía ser castigado. En una ceremonia que tiene lugar en el interior del Templo, el sumo sacerdote le impone una corona de oro de puntas retorcidas e irregulares.

El nuevo rey puede tomar cualquier objeto o comida que vea, yacer con hombres o mujeres a su antojo, y su palabra ha de ser obedecida. A menudo se le pide que dirima disputas u opine sobre hechos trascendentes, y sus palabras son siempre tenidas en cuenta. No puede, sin embargo, decretar muertes o castigos, ni abandonar el recinto tras las murallas. Si se quita la corona, será decapitado.

La corona es un artefacto mágico de Espíritu 10 que actúa sobre su portador de forma ajena a su voluntad

compartiendo con él una fracción de la conciencia divina del dios del fuego. El rey iluminado tiene la creciente sensación de que el sol y cualquier otro fuego que presencie le susurra secretos demasiado abstractos como para ser comprendidos. Solo en ocasiones contadas pueden llegarle conceptos inteligibles; cuando Tepel desea conscientemente utilizarlo para sus fines. También cambia su carácter y la percepción de la existencia, convirtiéndose en un ser extraño, obsesionado con la luz y el calor.

Cada amanecer, la corona hace una tirada enfrentada de Espíritu contra su portador. Si gana, le roba tantos PM como éxitos. Es un hecho grave, pues quien lleva el artefacto pierde la capacidad de regenerar PM. Cuando pierde toda su reserva, la víctima siente la imperiosa necesidad de fundirse con Tepel, por lo que emprende un camino sin retorno hacia la Llama Sagrada, que lo devorará. El sumo sacerdote sacará la corona intacta de entre sus restos calcinados y al día siguiente nombrará un nuevo rey iluminado.



LOS CAMPAMENTOS

Mientras que el recinto del Templo es accesible a todo el mundo, está prohibido acampar en él, así como ser alojado en el monasterio. Por este motivo, los nómadas acampan fuera de la muralla, disponiendo sus carros en espiral y dejando los parapetos rodantes en el perímetro externo. En el centro es donde se encienden las hogueras por la noche y los esteparios se entregan a la disipación, comiendo, bebiendo cerveza, tocando música, bailando, contando historias y participando en juegos. El ganado se reparte a lo largo de la calle espiral que forman los carros, dejándose los animales más valiosos en el trazado más protegido.

Puesto que varios clanes nómadas suelen coincidir en el Templo de la Llama a la vez, sobre todo en invierno, es común que sus miembros se visiten unos a otros, compartan historias y descubrimientos, comercien, se enamoren y se produzcan broncas, duelos, bodas y alianzas.

Cuando visitan este lugar sacro, los clanes entregan siempre un tributo al Templo: animales, pieles, armas, herramientas, botín y cualquier cosa que pueda tener algún valor en las Estepas. El sumo sacerdote inspecciona la ofrenda y lanza después un discurso, más largo cuanto más generosa sea la donación. Luego ordena al abad que disponga de los bienes como crea conveniente. Los clanes nómadas compiten por ver cuál es el que ha merecidos mayores elogios por parte del representante de Tepel en la Tierra.

PERSONAJES DEL TEMPLO DE LA LLAMA

Magma, sumo sacerdote de Tepel

Magma es un nombre alto y esbelto, de amplia frente y larga barba rubia en la que empiezan a aflorar las canas, pues sobrepasa los cuarenta. Su mano izquierda, deforme y casi paralizada, resultó abrasada en una ceremonia que llegó demasiado lejos. Magma es un elegido de Tepel que dispone de una salamandra a su servicio de forma permanente (en forma de serpiente ígnea) y que es además diestro en las artes de la hechicería.

El sumo sacerdote es posiblemente la persona más cruel que ha ocupado este cargo. Disfruta profundamente con los castigos que inflige a los monjes y no pierde la oportunidad de humillarlos, por ejemplo encargándoles tareas imposibles o desagradables, buscando el más leve error para poder aplastarlos, tomando sus más modestas pertenencias o incluso abusando sexualmente de las monjas más jóvenes o atractivas. Sin embargo, con los sacerdotes y los peregrinos, aunque seco y estricto, conserva las formas. Como sumo sacerdote, una diadema de oro le identifica en el cargo.

LOS CARROS ESTEPARIOS

Los carros son clave en la cultura esteparia y los hay de diferentes clases. Como tiro se usan caballos, ponis lanudos o bueyes.

- **Carro vivienda.** Se trata de un carro de madera de diez metros de largo y seis ruedas, con tejado, ventanas y dos puertas, una a cada lado. Suele estar decorado con pieles y escudos con los símbolos del clan. En su interior hay pieles, almohadones y cofres para guardar los bienes familiares. Cuando se acampa, se extiende un toldo de piel de mamut a un lado del carro para ampliar el espacio habitable.

- **Carro de carga.** Es un carro común descubierto de cuatro ruedas que se utiliza para llevar todo tipo de productos.

- **Parapeto rodante.** Durante los desplazamientos, estos carros descubiertos se usan para la carga, pero en la guerra se usan para crear líneas de murallas móviles en el campo de batalla. Los laterales son altos y disponen de troneras, y en combate se dejan caer unos paneles que protegen los bajos del vehículo, con lo que en la práctica es como una sección de muralla de madera de cuatro metros de largo.

- **Biga.** Se trata de un carro de guerra ligero, consistente en una plataforma de madera con dos ruedas, de modo que el auriga permanece de pie y maneja las riendas con una mano y el arma con la otra.

- **Carro de guerra.** El carro bélico estándar de los esteparios cuenta con dos ruedas y carrocería frontal, y es tirado por cuatro caballos situados en parejas. Habitualmente precisa de dos tripulantes: el auriga, que maneja el carro, y un guerrero con arco, lanza o jabalinas.

CUE: 5

ATR: 0

PV: 15

MEN: 8

FUE: 5

Mod. al daño: 0/+1

ESP: 9

TAM: 0

Al impacto: +1

■ Armas

Daga 11. Daño 2-1.

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 13, Autoridad 16, Correr 10, Engañar 15, Esquivar 12, Estrategia 12, Pelea 10, Oratoria 17, Percatarse 15, Perspicacia 16.

■ **Habilidades mágicas:** Aumentar 14, Disminuir 13, Inhibir 12, Invocar 14, Fuego 14.

■ **Hechizos:** Capa de oscuridad 13 (Dif. 10, PM 1), Extinguir incendio 13 (Dif. 15, PM 1-2), Inmunidad al fuego 12 (Dif. 15, PM 2), Invocar salamandra 14 (Dif. 15, PM 2-4), Invocar a Tepel 14 (Dif. 20, PM 3), Llamadas 14 (Dif. 15, PM 2), Prender 14 (Dif. 10, PM 1), Sol abrasador 14 (Dif. 25, PM 4).

- **Bendiciones:** Espíritu elemental (salamandra), Insensibilidad al dolor, Grupo de habilidades potenciado (Hechicería), Resistencia al Caos.
- **Intervención Divina:** 9 (Dif. 9, PL 80)

Arena Negra, sacerdotisa de Tepel

Arena Negra fue llamada así al nacer por su tez oscura, inusual en las Estepas, y muchos opinan que su madre procedía realmente de muy lejos en el sur, donde la gente es de color negro. Parte de su rostro aparece deformado por una quemadura que ha destruido también su ojo derecho y que afea a lo que de otra manera sería una mujer atractiva y fibrosa, de exótico pelo rizado.

Arena Negra es amante de Magma, pero no por placer, sino por odio. Aborrece al sumo sacerdote, quien la maltrató cuando era monja y que ha hecho un daño indecible a muchos amigos y seres queridos, y está acariciando la idea de asesinarle. Cuando Magma muera, Arena Negra confía en ser nombrada suma sacerdotisa.



Aunque aparenta ser tan dura de corazón como los otros sacerdotes, realmente cree que la bondad debería reinar en el Templo de la Llama. De llegar al poder estaría de acuerdo en mejorar las vidas de los monjes.

CUE: 6 **ATR:** -1 **PV:** 15
MEN: 7 **FUE:** 5 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 8 **TAM:** -1

■ Armas

Daga 11. Daño 2.

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 11, Autoridad 11, Correr 10, Engañar 15, Esquivar 10, Pelea 10, Oratoria 11, Percatarse 12, Perspicacia 13, Pociones 14, Sigilo 12.

■ **Habilidades mágicas:** Aumentar 10, Disminuir 9, Inhibir 10, Invocar 9, Fuego 10.

■ **Hechizos:** Capa de oscuridad 9 (Dif. 10, PM 1), Extinguir incendio 9 (Dif. 15, PM 1-2), Inmunidad al fuego 10 (Dif. 15, PM 2), Invocar salamandra 9 (Dif. 15, PM 2-4), Llamadas 10 (Dif. 15, PM 2), Prender 10 (Dif. 10, PM 1).

Obsidiana, abadesa del monasterio

La abadesa es una mujer de más de setenta años, de pelo blanco y brillantes ojos azules en un rostro arrugado como una pasa. Obsidiana es muda desde que, al enfrentarse a Magma para evitar un castigo colectivo, este ordenó que le cortaran la lengua. La tradición le impide destituir, así que trata de hacerle la vida imposible para que se suicide, renuncie o se marche. Obsidiana resiste e incluso ha desarrollado un lenguaje de signos sencillo con el que comunicarse con los monjes y dar instrucciones.

La anciana puede caer mejor o peor, pero tanto en el monasterio como en el Templo, todos admiran su valor y su entereza. Si hubiera una conspiración o una revuelta abierta contra Magma, sin duda se erigiría como líder, y de hecho nada le gustaría más que ver cómo el sumo sacerdote sucumbe. Una cadena de oro la identifica como abadesa.

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

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 11, Arma CC: Armas de asta 9, Autoridad 16, Correr 9, Engañar 15, Esquivar 11, Pelea 10, Percatarse 16, Perspicacia 17, Sigilo 12.

Rayo, líder de los monjes guerreros

El líder de los guerreros del Templo de la Llama es un hombre atlético y bien parecido, de barba tan rubia que parece blanca. Conserva el cabello rapado y en su cuero cabelludo luce todo un entramado de tatuajes relacionados con el culto a Tepel. Si alguien tiene problemas de disciplina en el recinto, seguramente tendrá una conversación con Rayo.

El hombre es duro, austero y terriblemente estricto. No es capaz de perdonar ningún error, ni a sí mismo ni a los demás. Cree que Magma es un sádico, pero al mismo tiempo considera su deber protegerlo y obedecer sus órdenes, sean cuales sean. No en vano, el sumo sacerdote es un elegido del supremo Tepel.

CUE: 8 **ATR:** -1 **PV:** 19
MEN: 6 **FUE:** 9 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 7 **TAM:** +1

■ **Protección:** 5 (peto y casco)

■ **Armas**

Lanza larga 15. Daño 5+2.

Daga 12. Daño 2+1.

Arco corto 14. Daño 4.

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

Centella, monja elegida de Íkor

Centella no siempre se llamó así; nació como Roxana en el seno de una familia de granjeros de Merenomin. Cuando tenía ocho años, su familia fue brutalmente asesinada por una incursión nómada, y ella fue capturada como esclava. Creció siendo maltratada y abusada por un clan de esteparios que, finalmente, cuando tenía 12 años, la entregó como ofrenda al Templo de la Llama. Obsidiana decidió que no sería sacrificada y que en su lugar entraría a formar parte del monasterio.

El odio y la desesperación de Centella despertaron la atención de Íkor, quien además necesitaba un aliado dentro del Templo de la Llama para poder desarticularlo. La diosa del Caos se le apareció en sueños y le prometió ayudarle en su venganza contra los brutales esteparios. Le proporcionaría un poderoso objeto, la lágrima de Visdu, para apagar la Llama Sagrada durante un día entero. Parece un periodo breve, pero combinado con otros acontecimientos permitirá la destrucción del Templo.

La diosa le prometió que la lágrima llegaría al Templo pronto, y que después sabría por sí misma cuál es el momento en el que deberá actuar.

Centella es una monja de alrededor de 20 años, cabellos pelirrojos, flaca, de ojos saltones y aspecto enfermizo.

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

■ **Armas**

Daga 10. Daño 2-1.

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

■ **Bendiciones:** Segunda oportunidad, Verdad incuestionable, Restablecimiento corporal.

■ **Intervención Divina:** 7 (Dif. 15, PL 45)

Monje del Templo de la Llama

Los monjes llevan una vida dura de trabajo y penalidades con muy pocos momentos de alivio. La brutalidad de Magma agrava lo que ya de por sí sería una situación extrema. Aunque hay entre ellos niños, adultos y ancianos, proporcionamos las estadísticas de un monje medio preparado para la lucha.

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

■ **Protección:** 5 (peto y casco, dura)

Lanza larga 2M 12. Daño 5+1.

Daga 10. Daño 2.

Arco corto 11. Daño 4.

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 10, Arma CC: Armas de asta 12, Arma PR: Arco 11, Correr 11, Engañar 9, Esquivar 12, Montar 9, Pelea 10, Percatarse 11, Perspicacia 10, Saltar 9, Sigilo 9, Trepar 10.

Sacerdote del Templo de la Llama

Todos los sacerdotes del Templo de la Llama dominan la magia y conocen los mismos conjuros, transmitidos de generación en generación. Viven en condiciones parcas, pero mucho mejores que las de los monjes. Se sienten además extremadamente importantes, ya que todos sin excepción les muestran una enorme deferencia.

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

■ **Armas**

Daga 10. Daño 2.

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 10, Autoridad 10, Correr 9, Engañar 11, Esquivar 9, Pelea 9, Percatarse 11, Perspicacia 12, Sigilo 8.

■ **Habilidades mágicas:** Aumentar 9, Disminuir 8, Inhibir 8, Invocar 9, Fuego 9.

■ **Hechizos:** Capa de oscuridad 8 (Dif. 10, PM 1), Extinguir incendio 8 (Dif. 15, PM 1-2), Inmunidad al fuego 8 (Dif. 15, PM 2), Invocar salamandra 9 (Dif. 15, PM 2-4), Llamaradas 9 (Dif. 15, PM 2), Prender 9 (Dif. 10, PM 1).



AVENTURA

VIENTO DEL NORTE

En el frío norte arde impasible la Llama Sagrada, el regalo que Tepel le hizo a Kamin y el símbolo de la alianza del dios del fuego con el pueblo de las Estepas. Desde el norte sopla, sin embargo, un viento frío y triste que sueña con apagarla y extender a sus criaturas sobre la Tierra.

La presente aventura tiene como escenario el Templo de la Llama, descrito en este mismo número de Intervención Divina, y pone a los personajes jugadores en la tesitura de tener que protegerlo ante un ataque de hombres mono procedentes de más allá de la tundra. En Viento del Norte, los aventureros entran primero en contacto con el templo y las tramas que allí se están desarrollando, pudiendo influir en su resolución. Después, cuando poco a poco descubran que algo maligno está a punto de suceder, habrán de prepararse para la batalla final y utilizar los recursos humanos y materiales obtenidos a lo largo de la aventura.

TRASFONDO

Más allá de la tundra del Continente Norte, el Caos domina la realidad. A través de grandes grietas abiertas por los Señores de la Entropía en tiempos remotos, la sustancia primigenia del Caos se filtra hacia nuestro mundo, haciendo que las regiones árticas de la Tierra no difieran demasiado de los planos más fantásticos y extraños del Multiverso.

En esta desconocida región del planeta habitan los apinamies, una especie de velludos homínidos inteligentes que se rindió al Caos en cuanto apareció y que ha desarrollado una cultura bárbara pero poderosa, unida bajo el tiránico yugo de **Kaksipainen**, la Reina Bicéfala. Es esta un ser inmortal bendecido por la diosa Íkor, la Dama Azul, que con el tiempo se ha convertido en la principal deidad los apinamies. Los hombres mono saben que, si le son fieles y esperan lo necesario, las tierras del Sur, ricas en pastos y caza, serán suyas algún día.

El Caos ha tratado de expandirse espontáneamente desde su llegada al Ártico, y sus criaturas atraviesan la tundra con frecuencia para asaltar las Estepas. Sin embargo, sus intentos son vanos, pues pronto estos engendros son destruidos por los nómadas, quienes consideran esta labor un deber sagrado. Íkor sabe bien que, si el pueblo de los apinamies ha de extenderse, en primer lugar es necesario debilitar a los esteparios.

Es por ello que la Dama Azul ha trazado un plan destinado a apagar para siempre la Llama Sagrada que asienta el poder de Tepel en las Estepas. Sin esta encarnación del dios del fuego, una ola de frío se abriría paso por el Continente Norte, empujando hacia el sur

a los nómadas y cimentando la llegada de sus amados apinamies.

La primera parte del plan fue conseguir el **cuerno de Lumimirski**, un objeto mágico creado hace más de mil años por un hechicero apinamie. Su función es la de reunir y pacificar a los colosales bisontes rojos, unas bestias con las que cualquier ejército apinamie resultaría invencible. Debido a una serie de conflictos de poder, Lumimirski huyó con su cuerno hacia lo que hoy son las Tierras Quebradas, y el artefacto se perdió. Íkor lleva siglos movilizando a sus agentes humanos a la búsqueda del objeto, pero solo ahora parece haber tenido éxito.

MAZDA Y ELOHÉ

Mazda es una sacerdotisa escarlata de raza merení que forma parte del culto a Íkor en la Isla Pluviosa. Gracias a sus contactos, su audacia y la sonrisa de la fortuna, descubrió la existencia del cuerno de Lumimirski en uno de los repositorios de la Corona de Piedra y, al no poder convencer a los sacerdotes de Melk de la importancia de su misión, decidió robarlo. Tras varias peripecias y un reguero de muertos, Mazda llegó junto con varias compañeras a Merenomi y allí organizó una expedición para adentrarse en la tundra, hacia el reino de los apinamies.

Lo que los servidores de la Dama no consiguieron, lo lograron los nómadas esteparios. Su caravana fue atacada y sus miembros se dispersaron. Mazda, con el cuerno de Lumimirski en su poder, logró escapar hacia Merenter, donde fue auxiliada por un destacamento que vigila la frontera con las Estepas.

A pesar de que pronto sus salvadores fueron conscientes de que se trataba de una merení escarlata, la servidora de Íkor fue alojada en el castillo del **conde Farid**, donde pasó un mes reponiéndose de sus heridas. Durante su estancia, intimó con el primogénito del conde, **Elohé**, quien se vio fascinado por su carácter, tan salvaje y distinto de lo que estaba acostumbrado, y se enamoró de ella.

Finalmente, una noche, Mazda recuperó el cuerno, robó armas y un caballo, y escapó, deseosa de cumplir al fin su misión. A la mañana siguiente, Elohé decidió emprender su búsqueda, a sabiendas de que su amada podría estar en peligro. El amor fue fatal o providencial, dependiendo de cómo se mire. Mazda alcanzó su destino, pero Elohé fue capturado por una banda de nómadas que lo conduce ahora al Templo de la Llama.



INVOLUCRANDO A LOS AVENTUREROS

Para participar en esta historia, el grupo de aventureros ha de dirigirse al Templo de la Llama por algún motivo y tener buenas intenciones hacia el lugar. Deberían poseer una motivación que los empuje a defenderlo, ya sea por altruismo, egoísmo o por ser enemigos del Caos. Solo tú sabes cómo hacer que la aventura encaje en tu campaña, pero de todas formas, he aquí algunas ideas.

- Los aventureros necesitan una información, y solo la Llama Sagrada puede revelársela.
- Están buscando el Carro Incandescente por iniciativa propia u obedeciendo a la facción para la que trabajan.
- Con la peregrinación cumplen con una promesa hecha a Tepel o al culto elemental.
- Si se encuentran al servicio de una deidad, esta puede haberles enviado al Templo a defenderlo de un peligro inminente. Incluso un dios del Caos rival de Íkor podría tener interés en que su plan fracase.
- Si trabajan para la Dama Escarlata, pueden haber sido enviados a recuperar el Cuerno de Lumimirski. En el Imperio Escarlata, solo saben que todo está relacionado con este lugar.
- Si al menos uno de los aventureros es estepario, podría acudir al Templo cumpliendo con sus deberes religiosos, y sus compañeros ir con él por curiosidad o solidaridad.

EL INICIO

La historia comienza a principios de primavera, mientras los aventureros se dirigen al Templo de la Llama. Una hierba verde, larga y fresca cubre las estepas, y el agua fluye a toda velocidad por multitud de arroyos pedregosos. En ocasiones se divisan peñascos, prados cubiertos de flores o pequeñas arboledas. A lo lejos, al este, las cimas de Merenter conforman una línea gris copada de nieve que subraya el horizonte. Con frecuencia pueden ver en la lejanía manadas de búfalos lanudos o de mamuts que pastan impertérritos.

La noche antes de llegar al Templo, se oirá una triste canción, cantada por una mujer. Si los aventureros hacen guardias nocturnas, puedes determinar al azar quién es testigo de esta melodía. Sin duda, en la oscuridad, una mujer está cantando en idioma estepario y, de hecho, bajo la luz de la luna se aprecia una silueta, alguien que permanece de pie junto a unas rocas. La letra de la canción habla de una joven que espera a que su amado regrese del mar y que, al pasar el tiempo y perder la esperanza, se acaba suicidando. Con una tirada de **Bellas Artes** a dificultad 20 (15 para los nativos de las Estepas), será posible reconocerla como una antigua canción tradicional relacionada con la leyenda de

una muchacha que hizo un pacto con el Caos, ofreciendo su vida a cambio de que su amado volviera sano y salvo a casa. Con 5 éxitos o una tirada de **Leyendas** a dificultad 15, el personaje recordará que en la historia era la diosa Íkor la que tentaba a la chica.

Si tratan de alcanzar la figura, esta se desvanecerá. Lo hará igualmente al acabar la canción. En el lugar donde estaba descubrirán los restos oxidados de una armadura de anillas, huesos astillados y parte de una calavera que aún porta un viejo casco estepario. Es evidente que los animales carroñeros dispersaron y devoraron los restos hace tiempo. En lo que fue el torso hay todavía un colgante con una gema azul engastada en forma de gota, que parece refulgir de forma especial a la luz de la luna.

Una tirada de **Conocimiento mágico** a dificultad 10 evidencia que el fulgor puede significar que la gema está relacionada con la diosa Visdu. Con **Leyendas** a dificultad 20, es identificada como una de las lágrimas de Visdu. Se cuenta que se originaron cuando Tepel, por celos, hizo hervir a Vodar, y Visdu lloró de tristeza y culpabilidad. Se dice que pueden apagar cualquier fuego con el que entren en contacto.

La visión ha sido preparada por Íkor, con el objetivo de que los aventureros lleven la Lágrima al Templo de la Llama. Si ellos no lo hacen, entonces un pequeño grupo de nómadas la encontrará y llevará al lugar al día siguiente.

El cuerpo era de una agente de Íkor que trató de llegar hasta el Templo con la Lágrima el otoño pasado, pero sucumbió antes de conseguirlo. La diosa ha tratado de embaucar a los aventureros, haciendo pensar que es la misma Visdu quien ha llamado la atención sobre la Lágrima.

EL TEMPLO DE LA LLAMA

El lugar se encuentra profusamente descrito en este mismo número de Intervención Divina. Los aventureros deberían ir descubriéndolo poco a poco y disfrutar de unas cuentas escenas iniciales en las que entren en contacto con las tradiciones del Templo. Se espera de ellos que hagan su sacrificio en el menhir y que ofrezcan un tributo a los sacerdotes. En este primer contacto es aconsejable que interactúen con los habitantes del templo, conozcan algo de sus historias y leyendas y empiecen a implicarse en las tramas que tienen lugar a su alrededor.

Si encaja bien con los aventureros y sus motivos para acudir al templo, uno de ellos podría ser "invitado" a convertirse en el nuevo rey iluminado. Si no parece la mejor idea, el papel lo cumplirá Elohé cuando sea llevado al lugar.

CRONOLOGÍA

DÍA 1

Tarde. Los aventureros llegan al Templo de la Llama.

Noche. Sueño con Centella.

DÍA 2

A lo largo del día. Festejos previos a la boda.

Mediodía. El rey iluminado tiene su visión.

Tarde. Traen a prisionero a Elohé.

Anocheecer. Boda interrumpida.

Noche. Reunión de los tres líderes.

DÍA 3

Mañana. Los chamanes marchan para deliberar. Magma queda postrado en su lecho.

Mediodía. Los chamanes vuelven y anuncian su propuesta.

Tarde. Trifulca en el campamento de los Prudentes. El clan abandona el Templo.

Anocheecer. Segundo intento de boda.

Noche. Elohé escapa.

DÍA 4

Mañana. El clan de los Vigilantes abandona el Templo. Un viento frío sopla del norte. Un grupo de guerreros sale en busca de Elohé.

Mediodía. Magma entra en coma.

Tarde. Los guerreros vuelven para informar de la llegada de los apinamies.

Anocheecer. El ejército apinamie llega al Templo de la Llama.

destinado a cerrar la paz entre las tribus del Ciervo y el Toro, que han pasado en guerra dos años. **Ágata**, la hija mayor de **Cerro**, el líder del clan de los Bravíos, se casará con **Poniente**, el primogénito de **Soplo**, líder del clan de los Vigilantes.

La boda tendrá lugar al día siguiente de la llegada de los aventureros, y durante toda la jornada se celebrarán diversos juegos y competiciones. Los padres de los novios invitarán a todos los presentes a comer y beber desde buena mañana. Puede ser una buena ocasión para que los personajes jugadores se ganen el respeto o la simpatía de los nómadas participando en torneos de tiro con arco, carreras de caballos y carros, competiciones de cuentacuentos o combates de lucha libre.

Si los aventureros indagan sobre los prometidos, con el uso de **Encanto** o incluso **Callejeo** podrían descubrir que a **Ágata** se la suele ver mucho con **Lucero**, un guerrero del clan de los Prudentes, campeón de las carreras de carros. Muchos sospechan que mantienen un romance. Si se busca información específicamente entre las mujeres de la tribu del Ciervo, el éxito en las tiradas de Comunicación pertinentes confirma el rumor como cierto y, además, permite adelantar que **Ágata** está dispuesta a todo para evitar la boda.

La ceremonia tiene lugar durante la puesta de sol y es oficiada por el sumo sacerdote, en principio **Magma**, a pesar de su enfermedad. La plataforma de la Llama sirve como escenario, y en torno a ella se agolpan los presentes. Primero, Magma llama al novio, Poniente, quien sube con él a la plataforma, jaleado por los de su clan, pero cuando llama entonces a **Ágata**, esta no acude. Estallan las conversaciones y los padres de los novios comienzan a discutir a gritos. La hermana de **Ágata** viene corriendo para anunciar que la novia no está en su carro. Ha escapado.

La boda de la discordia

El suceso mantendrá a los tres clanes enfrentados durante la aventura, por lo que, de no solucionarse el problema, cuando los apinamies ataquen, los nómadas estarán divididos y será posible que dos de los clanes hayan abandonado ya el Templo. De cara a la defensa de la Llama Sagrada, es conveniente que los aventureros intervengan y reconduzcan la situación.

Lo que ha ocurrido es que **Ágata** y **Lucero**, en un arranque de valor, se han puesto de acuerdo para desafiar el tratado de paz y a los líderes de los clanes. La joven se ha refugiado en el carro de la familia de su amante, en el campamento de los Prudentes, y ambos esperan que su líder se acoja a la tradición y los proteja.

Cuando esto se hace público, apenas un rato después de que la ceremonia de boda se cancele y todos salgan a buscar a la desaparecida, el líder de los Bravíos, **Cerro**, se encontrará entre la espada y la pared. Por un lado, está faltando a la promesa dada ante la tribu y deshonorándose públicamente por el comportamiento de su hija. Por el otro, sería una grave falta si alzara la mano contra un clan de la misma tribu como son los Prudentes.

LOS TRES CLANES

En el momento en el que tiene lugar esta aventura hay acampados tres clanes en torno al Templo de la Llama: los **Prudentes**, los **Bravíos** y los **Vigilantes**. Cuentan con respectivamente 50, 40 y 60 miembros, de los cuales un tercio son hombres aptos para la guerra. Los clanes son familias grandes reunidas en torno a un jefe, que hace la función de líder militar, y un chamán. Los clanes se organizan en tribus, que son amplias alianzas de parentesco. Raramente un clan se enfrenta a otro de la misma tribu.

Los clanes de los Prudentes y los Bravíos pertenecen a la misma tribu, la del **Ciervo**, mientras que el clan de los Vigilantes pertenece a la tribu rival del **Toro**. El animal simbólico de la tribu aparece en sus escudos y banderas, junto con las runas distintivas del clan.

Los Bravíos y los Vigilantes se encuentran en el Templo de la Llama como fruto de un acuerdo

Por su parte, Soplo, el líder del clan de los Vigilantes, se encuentra atónito, pero no furioso. Cree que es una maniobra del clan de los Prudentes, que no desea la paz, y anunciará que, si la boda no se celebra a la noche siguiente, abandonará el Templo e informará al resto de la tribu de lo sucedido. La sangre volverá a regar la tierra también este año.

Terrón, el líder Prudente, se siente con la obligación de acatar las decisiones de su tribu, pero ante los suyos también tiene el deber moral de defender a sus hombres. Esto último se verá reforzado cuando hable con la pareja, intentando disuadirlos de su propósito, y los enamorados le cuenten que ella ya ha perdido la virginidad con él. Según la tradición nómada, esto los convierte en prometidos de forma automática.

Horizonte de acontecimientos

Si nadie interviene, lo siguiente son los acontecimientos que sucederán desde la interrupción de la boda hasta el día siguiente.

◆ **Por la noche**, tras reunirse con Lucero y Ágata, Terrón parlamenta con Cerro y Soplo en el Templo de la Llama. Magma, indispuesto por su enfermedad, no acude y por tanto no puede mediar. Acaban insultándose y abandonando la reunión sin llegar a ningún acuerdo. Al mismo tiempo, en los campamentos se forman broncas y peleas entre hombres y mujeres de los tres bandos.

◆ **Al amanecer**, los chamanes de los tres clanes marchan a un punto del Lugar Iluminado para meditar sobre el tema y llegar a una opinión común.

◆ **A mediodía**, los chamanes vuelven con la propuesta de que Poniente se case con la hermana de Ágata, **Perla**. El problema es que esta tiene tan solo diez años, y la tradición dice que una muchacha que no menstrúa no debería casarse, pues sería delito de pederastia. Los chamanes creen que debería hacerse una excepción, dadas las circunstancias. Poniente se opondrá con todas sus fuerzas a esta solución, ya que considera infame contraer nupcias con una niña, y su padre no se verá capaz de obligarlo.

◆ **Por la tarde**, un grupo de hombres armados del clan de los Bravíos irrumpe en el campamento Prudente dispuesto a llevarse a Ágata a rastras si es preciso. Se forma una trifulca y mueren dos guerreros Bravíos y tres Prudentes. Terrón decide levantar el campamento y marcharse sin esperar a su chamán. El clan de los Vigilantes, atado por la promesa de esperar hasta la noche y temeroso de iniciar una refriega en un lugar sagrado, decide no perseguirlos. Lo mismo deciden los Bravíos, pero más bien por la incapacidad de Cerro de tomar ninguna decisión.

◆ **Por la noche**, al no poder celebrarse ninguna boda, se da el matrimonio por imposible. Hay intercambio de insultos y acusaciones mutuas.

◆ **Al amanecer**, el clan de los Vigilantes abandona el Templo de la Llama. Su chamán, **Témpano**, pronuncia una maldición sobre toda la tribu del Ciervo.

Posibles soluciones

Los aventureros pueden mostrarse inclinados a reconciliar a las partes por bondad, por sus propias motivaciones o por ser conscientes a partir de cierto momento de que un peligro se está acercando al Templo de la Llama. La tarea es ardua y requerirá de mucha diplomacia y quizás del uso de la magia o de puntos de Destino. No hay una única solución y lo siguiente son tan solo ejemplos.

◆ Se puede convencer a Poniente y Lucero que luchan por Ágata en un **duelo**, que podría ser en combate singular o en la competición simbólica de acercarse lo más posible a la Llama Sagrada.

◆ El objetivo al final es enlazar dos clanes rivales para acabar con una guerra entre tribus. La hija soltera de Terrón, **Ventisca**, ha cumplido los catorce años, y podría hacer esa función. Solo hay un problema, la joven es discapacitada intelectual y Poniente debería ser convencido de unirse en matrimonio con ella.

◆ Una jugada sucia puede implicar el **asesinato** o secuestro de Lucero, quien se encuentra protegido en el campamento de su clan.

EL SACERDOTE ENFERMO

Al poco de llegar al Templo, los aventureros deberían entregar su tributo, por lo que podrán a conocer a Magma, el sumo sacerdote. Resulta evidente que, por su aspecto, el hombre está enfermo. De hecho, está sufriendo en las últimas semanas los efectos de una extraña enfermedad que le provoca erupciones en la piel y fatiga física. Ha llegado a ofrecer bienes por valor 5.000 monedas de bronce del tesoro del templo a quien encuentre la cura, tal como les informará cualquiera si sacan el tema a colación.

Solo un reconocimiento detallado y el éxito de una tirada de **Medicina** a dificultad 25 permite detectar que realmente Magma está siendo envenenado. Se trata de un plan tramado por **Arena Negra**, la sacerdotisa con la que vive amancebada y que aspira a ocupar su puesto algún día. Aprovechando que comparte intimidad con él, le va suministrando discretamente un veneno que lo está matando poco a poco. La sustancia, que le regaló un chamán, es muy poco conocida (dificultad 25) y es improbable que alguien descubra lo que pasa.

El veneno está funcionando bien, y Magma se encuentra en los últimos días de su vida. La mañana del tercer día de la llegada de los aventureros al Templo, el sumo sacerdote quedará postrado en la cama y apenas podrá hablar. El cuarto día caerá en coma.

Cuando quede incapacitado, Arena Negra se reunirá con el resto de los sacerdotes y pedirá ser nombrada regente, lo que conseguirá si no sucede nada extraordinario. La sacerdotisa se ocupará en persona de la salud de Magma y tratará de impedir la entrada de extraños en sus aposentos personales. Teme que alguien pudiera descubrir el envenenamiento o interferir en el suministro de la sustancia.

Aunque Magma es una persona aborrecible, su supervivencia es vital a la hora de defender el Templo de la ofensiva de los apinamies, no solo por sus dotes para la hechicería, sino sobre todo porque su autoridad es suficiente para mantener a los clanes unidos y garantizar una respuesta rápida y coordinada.

Los aventureros podrían descubrir los planes de Arena Negra espíandola o percibiendo su verdadero odio por Magma cuando la observan o hablan con ella, utilizando la habilidad **Perspicacia**. La sacerdotisa elabora el veneno en su habitación, y guarda las dosis bajo un ladrillo suelto de la pared que hay detrás de un espejo de cobre bruñido (**Buscar** dificultad 20). El instrumental que usa permanece a la vista, pero oficialmente se sirve de él para elaborar ungüentos y tónicos, lo cual es cierto.

Si sospechan de Arena Negra y esta es consciente de ello, la sacerdotisa se protegerá pidiéndoles públicamente que cumplan una misión para el templo buscando en el Lugar Iluminado unas plantas que necesita para curar a Magma. Con esto espera tenerlos al menos un día fuera del lugar.

Acusar a Arena Negra de intento de asesinato provocará una grave división en el Templo de la Llama. **Obsidiana** se posicionará a favor de Arena Negra y arrastrará con ella a buena parte de los monjes, mientras que Rayo, sus guerreros de confianza y la mayor parte de los sacerdotes, estará a favor de ajusticiar a la asesina. Si los aventureros no interceden, la situación puede desencadenar un baño de sangre. En circunstancias normales, los nómadas no interferirían en los asuntos del Templo, con lo que Rayo acabaría con Obsidiana y restauraría a Magma en el poder.

Curando a Magma

Si deja de recibir el veneno, Magma sanará de forma natural poco a poco. Podrá volver a caminar en una semana y estará totalmente restablecido en un mes. Es posible curarlo de forma más rápida si, además de detener el suministro de veneno, se le proporciona tratamiento médico. Esto es posible usando algunas de las plantas que crecen en los alrededores o los preparados que se encuentran en la enfermería del monasterio. Esto requiere una tirada de **Medicina** a dificultad 15, y pondría en pie al sacerdote al día siguiente, dejándolo como nuevo en una semana. Si se conoce el veneno que se ha usado contra él, es posible fabricar un antídoto tirando **Pociones** a dificultad 15, lo que tendría el mismo efecto.

CENTECLA Y LA LÁGRIMA

Íkor teme que, cuando el ejército de los apinamies llegue hasta el templo, Tepel asista a los esteparios de alguna forma, supuestamente a través de la Llama. Es por este motivo que la diosa necesita que esta permanezca inutilizada durante el ataque. Para ello cuenta con que su agente infiltrado en el templo, **Centella**,

LAS LÁGRIMAS DE VISDU

Estos misteriosos objetos relacionados con la diosa del aire tienen la forma de gemas con forma de lágrima de dos centímetros de longitud. Brillan con luz propia, emitiendo leves destellos azulados demasiado débiles para iluminar una habitación, pero suficientes para llamar la atención sobre el objeto. Cada lágrima posee un Espíritu de 4 y tiene la facultad de apagar cualquier fuego con el que entre en contacto. Extinguir una vela le cuesta 1 PM, una antorcha 2 PM, una fogata 3 PM y una hoguera 4 PM. Al coste de 3 PM puede destruir una salamandra sin necesidad de tirada enfrentada de Espíritu. Lo mismo sucede con otros seres de naturaleza ígnea, aunque la cantidad de PM necesaria depende de su tamaño. Si un fuego requiere todos sus PM, la lágrima resulta destruida.

Al entrar en contacto con la Llama Sagrada, si posee sus 8 PM al completo, la lágrima convertiría el fenómeno en una llama tenue azulada y fría durante un día, y todo sin tirada enfrentada de Espíritu. Para arrojar la lágrima a la Llama es necesario encontrarse a diez metros o menos. La dificultad de la tirada de Lanzar es 15, o de 10 si uno se encuentra a 5 metros o menos del objetivo. El artefacto resultará destruido en el proceso.

introduzca la Lágrima de Visdu en la Llama cuando llegue el momento.

Centella es una monja de Tepel que aparece descrita en El Templo de la Llama, en este mismo número. Aparte del uso de la Lágrima de Visdu, no conoce el resto del plan de la Dama Azul, y se limita a esperar que el objeto y el momento de utilizarlo se revelen por sí mismos.

La mujer es consciente de que su misión posiblemente le cause la muerte, ya que la manera más segura de poner en contacto la Lágrima con la Llama es acercarse a muy poca distancia, por lo que, si el calor no la mata, lo harán los guardias del templo en cuanto quede claro lo que ha hecho. Sabe que, en el momento definitivo, su odio y desesperación deberán brillar por encima de su miedo.

La lágrima y el sueño

Centella se encuentra entre los personajes que los aventureros deberían conocer el primer día de su llegada. La monja deseará sin duda saber quiénes son, por qué han acudido al templo y descubrir si tienen algo que ver con su sagrada misión para la diosa Íkor. Centella

podría sondearlos en algún momento, contándoles la leyenda que acompaña a estos objetos místicos.

Durante la primera noche en el Templo de la Llama, el personaje jugador que posea la lágrima de Visdu tendrá un sueño enviado por la Dama Azul y que tiene como propósito mostrarle a Centella quién tiene en su poder el objeto que necesita. El aventurero se verá caminando por un paisaje helado, bajo un cielo azul lívido, iluminado por un sol que apenas calienta. La sensación de tristeza y soledad es intensa, y las lágrimas recorren sus mejillas para congelarse y caer como escarcha a sus pies. De pronto oye una voz femenina a su espalda: "Eres tú".

Si el aventurero pasa una tirada de **Interpretar Sueños** a dificultad 15, la escena continuará, de lo contrario despertará sin recordar cómo prosiguió todo después de aquel momento. En cualquier caso, si la tirada es mayor de 10, sabrá que todo está relacionado de alguna forma con la lágrima de Visdu.

La voz proviene de Centella, quien en el sueño viste tan solo una falda de color azul, pulseras y un collar de plata que parece más bien una argolla de esclavo. En la falda tiene estampadas en blanco las ocho flechas del Caos. No se trata de una imagen onírica, sino de la verdadera sacerdotisa, que comparte su sueño con el aventurero. Los dos tienen ahora la oportunidad de hablar, lo que Centella aprovechará para sonsacar a su interlocutor toda la información útil que pueda. Cuando el narrador lo considere oportuno, un fuerte viento frío soplará de pronto. El dolor despertará al personaje, que se incorporará con un grito.

Una vez al tanto, Centella tratará de apoderarse de la lágrima por todos los medios posibles. Estos dependerán de la relación que haya trabado con los aventureros y en especial con el que ha soñado. Podría emplear la seducción, el asesinato o el sigilo, aunque también puede optar por inventar una historia para que el aventurero arroje la lágrima a la Llama Sagrada.

LA VOZ DE TEPEL

Desde su morada en el ardiente sol, Tepel ha comprendido que su poder sobre las Estepas está en peligro y que una parte de su ser, la Llama Sagrada, podría ser destruida por el Caos. Durante los días previos a la llegada de los apinamies, el dios del fuego utilizará alguno de los medios a su alcance para alertar al pueblo estepario de la amenaza.

Uno de ellos es la misma Llama. Si alguno de los aventureros está alineado con la religión de los Elementales o mantiene algún tipo de vínculo con Tepel, puede tener la sensación, al ver la Llama por primera vez, de que una voz crepitante, como un eco, procede de ella y lo llama por su nombre. Si se acerca a menos de tres metros (tirada de **Espíritu** a dificultad 15), la voz de Tepel le indicará: "Busca bajo su lápida la tumba de Crepitar".

El otro es la corona del rey iluminado. Su portador tendrá una visión cuando, desde el interior del recinto,

vea el monolito al otro lado de las puertas. Le parecerá que la piedra se encuentra en llamas, y que escucha el fragor ahogado de una batalla, con sus gritos, relinchos y entrechocar de metales, que proviene de la tierra bajo el monolito. Si ninguno de los aventureros es el rey iluminado, entonces este puede contarles la visión que ha tenido.

El monolito es un objeto sagrado para los esteparios, y nunca consentirían en moverlo si no es con la autorización expresa del sumo sacerdote. En una situación de crisis o desgobierno, alguno de los clanes podría hacerlo si está totalmente convencido de que es necesario. Un solo hombre no puede desplazar el menhir. Es necesario o bien cavar a su alrededor para provocar su caída o sacarlo tirando de él con caballos u otras bestias. Ver el apartado El menhir y el carro incandescente en la descripción del Templo de la Llama, en este mismo número.

EL PRISIONERO

El segundo día por la tarde, llegará al Templo de la Llama un grupo de cuatro guerreros del clan de los Vigilantes. Llevan consigo a un merení maniatado y herido que ofrecerán al llegar como ofrenda al Templo de la Llama. El desgraciado responde al nombre de **Elohé**. Magma lo aceptará y, si nadie lleva la corona del rey iluminado, hará que se la pongan. Si alguien ya ostenta el artefacto, el sumo sacerdote ordenará a Obsidiana que disponga del prisionero y se desentenderá. Esta lo hará atar desnudo a un poste a la intemperie en el interior del recinto mientras prepara una expedición a Merenter para negociar el pago de un rescate.

Los guerreros Vigilantes entregarán las finas armas y armadura que portaba Elohé como regalo a Poniente para la boda. Una tirada de **Bellas artes** a dificultad 15 revela que los objetos y la indumentaria deben pertenecer a un noble de Merenter, y que constituyen obras de arte de gran valor. Según sus captores, el merení cabalgaba solo al noroeste de Merenter, en dirección norte, hacia la tundra, lo que claramente indica que perdió el juicio.

Si hablan con él, Elohé estará ansioso de contar su historia: la llegada de Mazda, su amor por ella, el cuerno que llevaba consigo y su huida. No sabe lo que está pasando, pero está desesperado porque hace ya quince días de su captura, y quizás su amada haya muerto ya de hambre y frío en la tundra, o tal vez devorada por las criaturas del Caos que moran en el norte. Si los aventureros se muestran receptivos, intentará planear con ellos un plan de fuga para poder continuar su búsqueda de Mazda. Les prometerá a cambio riquezas y cualquier cosa que su familia en Merenter pueda proporcionales. Si su huida es imposible, tratará de convencerles para que busquen a Mazda por él, indicándoles cuál era la ruta que estaba siguiendo.

Si no consigue la complicidad de los aventureros, Elohé escapará en la noche del tercer día de alguna forma que resulte verosímil. Puede saltar el muro y



robar ropa y un caballo, o incluso convencer a Arena Negra prometiéndole armas y riquezas para el templo. Escribiría para ello una carta a sus padres, a cambio de la complicidad de la sacerdotisa en la fuga.

Cuando a la mañana siguiente se descubra su ausencia, varios guerreros del clan de los Bravíos se ofrecerán voluntarios para darle caza por la estepa. Creerán, con razón, que se habrá dirigido al norte. Si parten en su búsqueda, regresarán por la tarde del cuarto día, avisando de la llegada de las tropas apinamies.

EL EJÉRCITO APINAMIE

Cuando comienza esta aventura, Mazda ya hacía diez días que había cruzado la tundra y entrado en los extraños parajes del frígido norte. Cuando la elegida de Íkor se encontró con los apinamies, fue conducida ante la reina Kaksipainen. Allí, frente al trono de diamante de la monarca bicéfala, Mazda hizo entrega al pueblo apinamie del cuerno de Lumimirski. Ese mismo día, desde lo alto de su castillo, la reina de dos cabezas sopló el cuerno, que resonó como un estruendoso y triste mugido. A lo largo de toda la noche, los normalmente fieros bisontes rojos fueron acudiendo a la capital apinamie, donde los hombres mono les equiparon con las antiguas houdah de batalla, que llevaban más de un milenio sin usarse.

Al día siguiente, Kaksipainen ya disponía de un ejército capaz de destruir cualquier fuerza nómada que se le pusiera delante. Alentada y guiada por Mazda, quien pensaba que había que actuar lo más rápidamente posible, ordenó a sus fuerzas dirigirse al Templo de la Llama y cumplir así la voluntad de Íkor.

Los bisontes rojos son bestias inmensas capaces de desplazarse a gran velocidad por terreno llano.

Duermen poco y transportan en sus houdah a sus jinetes apinamies día y noche. Gracias a ello, el ejército de Kaksipainen llegará a su destino al anochecer del cuarto día.

El cuerno de Lumimirski ha sido fabricado con el colmillo de uno de estos animales y está recubierto de grabados con escenas de caza y guerra. Es un objeto encantado de Espíritu 10 que, al soplarse, puede poner al servicio de su usuario a todos los bisontes rojos que oigan su sonido, al coste de 1 PM por ejemplar. El efecto dura un día, por lo que la reina sopla el cuerno cada anochecer. Su ejército consta de hecho de 20 bestias, el máximo que el objeto es capaz de dominar.

OCASO ENSANGRENTADO

El amanecer del cuarto día vendrá acompañado de un fuerte viento helado proveniente del norte. Los sacerdotes de Tepel y los chamanes lo tomarán como una señal de mal agüero, ya que el Lugar Iluminado es casi siempre una zona donde el poder de Visdu no se hace presente. El vendaval será interpretado por Centella como una señal de que, sea lo que sea que tiene que ocurrir, lo hará de forma inminente. A lo largo del día buscará el momento de lanzar la lágrima a la Llama Sagrada o, si todavía no la posee, redoblará sus esfuerzos para conseguirla.

Si los aventureros han emprendido un viaje rumbo al norte junto a Elohé, o lo están persiguiendo, se encontrarán de frente con el ejército apinamie, con lo que podrán regresar y alertar al Templo de la Llama. Si el merení escapa y una partida esteparia sale en su busca, sucederá lo mismo.

Si nada los entretiene, los apinamie llegarán cuando el sol ya se halle bajo. Primero se divisarán en el

horizonte las colosales y rojas siluetas de los bisontes, que irán avanzando acompañados de un vendaval que sopla cada vez más frío y que parece llevar consigo una canción cargada de melancolía. Cuando se encuentren a 500 metros del Templo, los veinte bisontes comenzarán a desplegarse en forma de medialuna. Luego se detendrán durante unos quince minutos, mientras la reina Kaksipainen estudia la forma de abordar la situación y da órdenes a sus oficiales. Acto seguido, la monarca bicéfala soplará el cuerno de Lumimirski y su ejército se lanzará a la carga mientras el sol se pone.

La conciencia de Mazda

Algo se revolverá en el corazón de Mazda si ve a Elohé en peligro de muerte, bien sea involucrándose en la batalla o por cualquier otro motivo. Si el merení ha escapado, habrá descubierto el ejército apinamie y lo habrá seguido de vuelta al Templo. En este caso, en algún momento de la batalla aparecerá y tratará de llegar hasta su amada.

Mazda no lo quiere aceptar, pero también se ha enamorado del hombre que tan bien la trató mientras se recuperaba y que siempre la ha querido por lo que es, sin esperar nada a cambio y sin que le pesase su origen escarlata. Marchó para cumplir su deber con Íkor, pero en secreto ha pasado todos estos días anhelando volver a verlo. Por este motivo, si advierte la presencia de Elohé hará todo lo posible por ponerlo a salvo. Es capaz por tanto de bajar del bisonte de la reina y exponerse en el campo de batalla para llegar hasta él.

Mazda será capaz de echarlo todo a perder, traicionar a Íkor si es necesario e incluso morir, para salvar a Elohé.

LA BATALLA

Hay dos formas de decidir el resultado del enfrentamiento entre las tropas de Kaksipainen y los defensores del Templo de la Llama. Una de ellas es sencilla, basada en la tirada de 1d10 con modificadores, y la otra utiliza las reglas de batallas campales expuestas en el [número 4 de Intervención Divina](#).

Resolución simple

Los aventureros actúan libremente y pueden determinar el rumbo de la batalla con sus actos individuales, pero si no realizan nada decisivo, el resultado se dejará en manos del azar. Se lanza 1d10 y si el resultado es 10 o más, los esteparios presentes consiguen derrotar a las imponentes fuerzas de los apinamies, que se retiran en dirección a la tundra. Si el resultado es menor, los apinamies avanzan lo suficiente como para destruir la plataforma donde se encuentra la Llama Sagrada, extinguiéndola para siempre. Cuando las pezuñas del bisonte aplasten la plataforma, un chorro de petróleo emergerá del lugar y, desde el norte, un banco de nubes de tormenta cubrirá el Lugar Iluminado.

A este d10 se le suman los siguientes modificadores dependiendo de lo sucedido a lo largo de la aventura.

- La Llama Sagrada está apagada (-2)
- Los Prudentes luchan en la batalla (+1)
- Los Vigilantes luchan en la batalla (+2)
- Se dispone del Carro Incandescente (+2)
- Los monjes y sacerdotes están unidos (+1)
- Magma está curado y puede realizar su magia (+1)
- Elohé aparece en la batalla (+1)

Resolución mediante reglas de batalla

El bando de los apinamies es liderado por Kaksipainen, y cuenta con Mazda como comandante. Los esteparios deberían elegir quién es su general y sus comandantes. De forma natural este rol le correspondería a Magma, quien elegiría a Cerro y Soplo como segundos al mando.

El contingente de los esteparios depende de lo sucedido en la aventura. Por ejemplo, pueden contar con el carro incandescente o no. Los chamanes solo forman una unidad si los tres colaboran. La muralla del recinto sagrado, así como los parapetos rodantes, son inútiles frente a los bisontes y no aportan ningún bonificador.

Apinamies (Indisciplina 15)

20x BISONTE ROJO. Daño 4. Protección 3. Aterradora, proyectiles.

Esteparios (Indisciplina 10)

5x MONJES DE LA LLAMA INFANTERÍA. Daño 1. Protección 0.

5x MONJES DE LA LLAMA ARQUEROS. Daño 1. Protección 0. Proyectiles.

1x CHAMANES. Daño 2. Protección 0. Aterradora, proyectiles.

1x ARQUEROS PRUDENTES. Daño 1. Protección 0.

1x INFANTERÍA PRUDENTE. Daño 1. Protección 1. Indomable.

1x CABALLERÍA PRUDENTE. Daño 2. Protección 1. Montada, rápida

1x CARROS PRUDENTES. Daño 3. Protección 2. Indomable, montada, rápida.

1x ARQUEROS BRAVÍOS. Daño 1. Protección 0.

1x INFANTERÍA BRAVÍA. Daño 1. Protección 1. Indomable.

1x CABALLERÍA BRAVÍA. Daño 2. Protección 1. Montada, rápida

1x CARROS BRAVÍOS. Daño 3. Protección 2. Indomable, montada, rápida.

1x ARQUEROS VIGILANTES. Daño 1. Protección 0.

2x INFANTERÍA VIGILANTE. Daño 1. Protección 1. Indomable.

1x CABALLERÍA VIGILANTE. Daño 2. Protección 1. Montada, rápida

1x CARROS VIGILANTES. Daño 3. Protección 2. Indomable, montada, rápida.

1x CARRO INCANDESCENTE. Daño 3. Protección 2. Inspiradora, voladora, rápida.

CONCLUSIÓN

Si el ejército de los apinamies es derrotado, la reina Kaksipainen y los supervivientes volverán al norte para reorganizarse. Al cabo de un año, con nuevos bisontes rojos y una numerosísima tropa de a pie, emprenderá otra campaña de conquista, esta vez bordeando Merenter por el este e invadiendo Merenomi por la costa oriental. Una continuación natural de esta aventura puede ser una expedición al norte para espiar a los apinamies o poner fin definitivamente a su amenaza. De hecho, si Kaksipainen muere o pierde el cuerno de Lumimirski, este plan no tendrá lugar y los apinamies seguirán confinados tras la tundra, esperando de nuevo su momento.

En caso de que la reina bicéfala triunfe en su propósito y la Llama Sagrada se extinga definitivamente, el pacto entre el pueblo estepario y Tepel se romperá, y una ola de frío invadirá las Estepas, cubriendo de hielo y nieve los pastos primaverales. Los nómadas pasarán hambre, nuevas abominaciones del Caos cruzarán la tundra y Kaksipainen fundará una nueva ciudad en el Templo de la Llama. Esta será su base para una larga y reñida campaña de conquista de las Estepas. Si Centella o Mazda siguen vivas y se han unido a su causa, los apinamies contarán con los conocimientos de las Estepas y de las Tierras Quebradas que respectivamente tienen estas dos servidoras de Íkor.

Salvar la Llama Sagrada proporciona a los aventureros 1 punto de Destino y 10 PL a los Elementos. Acabar con la reina Kaksipainen reporta 3 PL a los Elementales o a la Ley, y hacer que Mazda abandone el bando de los apinamies, 1 PL a una de estas dos fuerzas. Encontrar el Carro Incandescente proporciona 2 PL a los Elementos, y llegar a conducirlo en batalla por primera vez, otros 2. Descubrir el intento de asesinato perpetrado por Arena Negra implica 1 PL a los Elementales.

PERSONAJES

Nómadas esteparios

Si necesitas las estadísticas de uno de los guerreros nómadas que acampan actualmente en torno al Templo de la Llama, puedes tomar el estereotipo de Nómada de las Estepas de la página 335 del manual básico. Su habilidad de Manejar carros es de 11.

Terrón, líder de los Prudentes

Se trata de un hombre gordo, barbudo y de gran nariz que ronda los 50 años. Aunque es considerado un buen líder, no sirve para la diplomacia, y duda y se contradice todo el tiempo. En el clan todos saben que es realmente su mujer **Rocío** la que toma las decisiones clave de la comunidad, y así ha sido esta vez también con el

tema de Lucero y Ágata. Rocío sabía del romance entre los dos y su corazón está del lado de la pareja.

Espíritu 7. Habilidades: Autoridad 12, Engañar 10, Estrategia 12, Perspicacia 13.

Cerro, líder de los Bravíos

A sus 55 años, Cerro nunca esperaba que el mayor reto de su vida no fuera una batalla sino un conflicto diplomático de resolución imposible. Desesperado e inseguro, puede ser fácilmente influenciado en estos momentos de incertidumbre, ya que se agarrará a un clavo ardiendo para salir airoso del problema. Cerro es un hombre musculoso y calvo, con una tupida barba castaña que gusta de expresarse a gritos.

Espíritu 7. Habilidades: Autoridad 13, Engañar 11, Estrategia 11, Perspicacia 12.

Soplo, líder de los Vigilantes

El líder de los Vigilantes no solo tiene el mayor contingente de guerreros de los campamentos, sino que es el mejor estratega de los tres clanes. De hecho, se trata de una persona muy racional y tranquila. Su aspecto es el de un hombre delgado de 65 años, pelo y barba blancos y cejas muy pobladas.

Espíritu 8. Habilidades: Autoridad 12, Engañar 12, Estrategia 13, Perspicacia 11.

Los chamanes

Como intermediarios con lo sobrenatural, los chamanes esteparios pasan a un segundo plano cuando el clan acampa en el Templo de la Llama, pero aún así tienen algo que decir en los problemas que pueden surgir.

Glaciar es el chamán de los Prudentes, un anciano jorobado y de barba desaliñada. **Trino** es el de los Bravíos, cubierto con una capa hecha de plumas de pájaro y provisto de una larga nariz aguileña. El chamán de los Vigilantes es **Témpano**, un hombre joven y barbilampiño que cubre su cuerpo de pintura blanca.

Si los aventureros acuden a ellos buscando ayuda, podrían poner su magia a su servicio, si estos son lo suficientemente convincentes. Puedes utilizar las estadísticas de Chamán que aparecen en la página 33 del manual básico.

Lucero, el enamorado de Ágata

Lucero conoció a Ágata el verano pasado, en una reunión de clanes de la tribu del Ciervo, y desde entonces han mantenido una relación que trataba de ser secreta, al menos frente a los padres de ambos. Lucero pensaba pedir la mano de Ágata esta primavera en el Templo de la Llama; el anuncio de la boda de la chica con Poniente por temas políticos lo pilló por sorpresa.

Sabe que arriesga muchísimo con lo que ha hecho, pero después de hablarlo con Ágata, ambos decidieron desafiar a todos y confiar en que el clan de los Prudentes los protegería. Lucero es un joven de 25 años, competente en la caza y la guerra, y un gran auriga,



por lo que podría jugar un papel clave en caso de que fuera hallado el carro incandescente.

CUE: 8 **ATR:** +1 **PV:** 16
MEN: 5 **FUE:** 9 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 7 **TAM:** +1 **Estorbo:** -1

■ **Protección:** 9 cota de anillas, casco y escudo

■ **Armas**

Arco corto 11. Daño 4
Hacha de batalla 14. Daño 5+1
Escudo grande 14. Daño 1+1

■ **Habilidades:** Arma CC: Hacha 14, Arma CC: Escudo 14, Arma PR: Arco 11, Correr 13, Engaar 10, Equilibrio 9, Esquivar 12, Lanzar 9, Manejar carros 14, Montar 14, Pelea 11, Percatarse 12, Saltar 11, Sigilo 10, Preparar 12.

Ágata, la novia rebelde

La hija mayor de Cerro, del clan de los Bravíos, es una muchacha de 20 años y cabellos rubios recogidos en un moño. Es bonita, de grandes ojos azules y mirada inteligente, casi desafiante, y siempre tiene un comentario sarcástico para cada uno.

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

■ **Habilidades:** Arma PR: Arco 9, Correr 10, Engañar 13, Esquivar 10, Pelea 11, Percatarse 12, Perspicacia 13, Sigilo 11.

Poniente, el novio despechado

Poniente es un guerrero esteparario alto, fuerte y de grandes bigotes rubios que le llegan hasta la barbilla. Siempre parece estar de mal humor y maldice constantemente, seguramente por motivos justificados. Utiliza las estadísticas de Caballero, en la página 332 del manual básico, pero con armadura de cota de anillas.

Elohé, merenomi enamorado

Como hijo mayor del conde Farid, Elohé es el estereotipo de merení ricamente educado, noble, bondadoso y estrictamente fiel a los principios del Equilibrio Cósmico. Mazda, la atractiva y misteriosa merení escarlata, le trastocó todas sus certezas, y el deseo condescendiente de ayudarla y hacer de ella una buena persona se convirtió en un amor que no podía controlar. El miedo a que le suceda algo malo o, peor, que ocasione algo terrible, lo empujó a abandonar por primera vez Merenter e internarse en las Estepas.

Elohé tiene 27 años y los cabellos largos y rubios recogidos en una trenza. Sus pupilas relucen con tonos púrpura y rosados. Trata de ser ejemplar en todo lo que hace y dice, y nunca alzaría la espada para nada que no fuera defenderse.

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

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 14, Arma CC: Puñal 12, Arma CC: Armas de asta 13, Arma PR: Arco 15, Autoridad 13, Correr 14, Engañar 12, Equilibrio 12, Esquivar 14, Estrategia 12, Idioma: Merení 15, Idioma: Tilés 14, Idioma: Esteparario 12, Lanzar 10, Montar 14, Pelea 13, Percatarse 15, Perspicacia 12, Saltar 13, Sigilo 9, Preparar 13.

Mazda, elegida de Íkor

Mazda es una mujer merení de alrededor de 30 años, de cabellos color miel y ojos ambarinos. Su belleza es radiante, y goza de muy buena complexión física. Sin embargo, un deje de tristeza se refleja siempre en sus ojos, que suelen mirar al suelo o rehuir el contacto con los de su interlocutor. Mazda sufrió el maltrato de padre cuando era niña y el culto a Íkor le ofreció refugio y un sentido a su vida. Debido a sus cualidades personales, ascendió rápidamente en él y consiguió extender su influencia, a pesar de las reticencias con las que la adoración a la Dama Azul es recibida en la isla Pluviosa.

A los 25 años, Íkor se le apareció y le ofreció un pacto, encomendándole la búsqueda del cuerno de Lumimirski. Ahora ha cumplido su parte y debería estar henchida de satisfacción, pero no deja de pensar en Elohé y la forma en la que lo dejó atrás. Acaricia la idea de volver a Merenter para reunirse con él cuando acabe todo, pero le atormenta la consciencia de saber que la firme moral de su amado nunca aprobaría lo que ella está haciendo.

CUE: 8 **ATR:** +2 **PV:** 18
MEN: 9 **FUE:** 8 **Mod. al daño:** +0/+1
ESP: 8 **TAM:** 0

■ **Protección:** 3 Cuero duro

■ **Armas**

Espada media 15. Daño 4+1
Arco corto 14. Daño 4.
Daga 16. Daño 2+1.

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 15, Arma CC: Puñal 16, Arma PR: Arco 14, Correr 13, Engañar 19, Equilibrio 12, Esquivar 15, Lanzar 11, Pelea 13, Percatarse 16, Perspicacia 17, Saltar 12, Sigilo 16, Preparar 14.

■ **Bendiciones:** Reflejos aumentados, Aura de sexualidad, Aura de santidad, Poliglotía.

■ **Intervención Divina:** 8 (Dif. 9, PL 90)

Guerrero apinamie

Los apinamies tienen la complexión y altura de un ser humano, pero su cuerpo está cubierto de pelaje anaranjado y sus rostros son simiescos, más parecidos a los de los chimpancés. En sus ojos azules habita una profunda tristeza, el amargo regalo de Íkor. Sus guerreros portan en combate jubones de cuero con faldilla

como única protección, y utilizan para la lucha arcos, hachas, lanzas y mazas.

Estos hombres mono son simples y brutales para los estándares humanos, y practican gustosos el canibalismo con sus prisioneros. En combate chillan, saltan y gesticulan como animales salvajes. No temen a la magia ni a los fenómenos sobrenaturales, pues en su tierra son comunes.

CUE: 7 **ATR:** -2 **PV:** 17
MEN: 4 **FUE:** 7 **Mod. al daño:** +0/+1
ESP: 5 **TAM:** 0

■ **Protección:** 2 cuero blando

■ **Armas**

Arco corto 10. Daño 4
Lanza corta 2M 11. Daño 4+1
Hacha de mano 12. Daño 3
Maza ligera 12. Daño 3

■ **Habilidades:** Arma CC: Armas de asta 11, Arma CC: Hacha 12, Arma CC: Maza 12, Arma PR: Arco 10, Correr 12, Engañar 5, Equilibrio 10, Esquivar 11, Lanzar 10, Pelea 12, Percatarse 8, Saltar 10, Sigilo 9, Trepas 13.

Los bisontes rojos

Estas enormes criaturas fueron engendradas por el Caos cuando la sustancia de la Entropía se filtró en el norte del mundo. Se trata de bisontes especialmente lanudos de color rojo sangre. Miden unos quince metros hasta la cruz cuando son adultos. Dos colmillos como de jabalí asoman por sus fauces, que están llenas de dientes puntiagudos como los de los depredadores. Pastan en los inquietantes bosques semovientes, y no hacen asco tampoco a los animales lo suficientemente grandes como para que valga la pena el bocado.

Durante siglos, los bisontes rojos fueron para los apinamies como mucho solo una fuente difícil pero provechosa de carne y piel, hasta que el hechicero Lumimirski fabricó su famoso cuerno, con el es posible convertirlos en bestias dóciles y servirse de ellas.

Las houdah apinamies para bisontes rojos son artefactos antiquísimos que se han mantenido guardados en previsión de que alguna vez este pueblo pudiera volver a utilizarlos, lo que al final ha acabado pasando. Se trata de terrazas de madera provistas de un parapeto, puertas y un toldo de pieles. La houdah permanece atada al animal con gruesas cuerdas y su forma se adapta a la joroba de los bisontes. La bestia es dominada por un piloto, que se sienta en su cabeza sobre un asiento atado con correas y ase una rienda en cada mano. Estas están sujetas cada una a un colmillo.

En batalla, los bisontes arrasan las líneas enemigas, aplastando a sus víctimas con sus pezuñas y devorándolas, mientras que sus jinetes disparan sus arcos por las troneras o se descuelgan al campo de batalla mediante escaleras de cuerda. Hay cuatro arqueros en cada lateral, y en total, en el interior de la houdah, viajan 12 guerreros apinamies. Si el piloto cae en combate, otro apinamie saldrá de la houdah rápidamente para

ocupar su lugar. Si nadie toma las tiendas, el bisonte se distraerá fácilmente y abandonará la batalla para perseguir un caballo, beber agua o algo similar.

Cuando un bisonte trata de pisotear o devorar a un enemigo, se suma su modificador Al Impacto en la melé por la diferencia de altura. Este modificador se reduce a +2 si el oponente va a caballo. Si el animal recibe una herida grave, escapará del combate mientras muge de dolor.

La reina Kaksipainen viaja en una houdah de dos pisos y mejor factura. El piso superior, de menor tamaño, tiene un mirador con un trono donde la líder apinamie se prepara para disfrutar de la batalla.

CUE: 22 **ATR:** - **PV:** 49
MEN: 2 **FUE:** 39 **Mod. al daño:** +11/+14
ESP: 6 **TAM:** +17 **Al impacto:** +3

■ **Protección:** 6 (blanda)

■ **Armas**

Mordisco 11. Daño 8+11
Pisotear 11. Daño 9+14

■ **Habilidades:** Correr 10, Esquivar 8, Pelea 11, Percatarse 10.

■ **Movimiento:** Correr, rápido.

Kaksipainen, la reina bicéfala

Kaksipainen nació bendecida por Íkor, con una segunda cabeza que susurra crípticas profecías enviadas por la Dama Azul. Más inteligente y capaz que el resto de sus congéneres, apoyada por su diosa, Kaksipainen unificó los reinos apinamies y devino un ser inmortal. Sabe que su destino es extender sus dominios hacia el sur, y tomar las fértiles tierras de los humanos.

La reina tiene el aspecto de una apinamie obesa, vieja y arrugada de pelaje cano, con un gran pecho en el lado derecho y una segunda cabeza donde debería estar el izquierdo. Es cruel, salvaje y megalómana, pero sabe mantener la calma y tomar las decisiones acertadas cuando es necesario. Desprecia a los humanos, pero consiente en escuchar a Mazda y compartir responsabilidades con ella porque es su fuente de conocimiento sobre las Tierras Quebradas y porque sabe que Íkor la tiene que gran estima.

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

■ **Protección:** 5 Semiplacas (dura)

■ **Armas**

Maza ligera 10. Daño 3+1

■ **Habilidades:** Arma CC: Maza 10, Arma PR: Arco 13, Autoridad 15, Correr 9, Engañar 16, Equilibrio 7, Esquivar 12, Estrategia 16, Lanzar 10, Pelea 10, Percatarse 17, Perspicacia 17, Saltar 7, Sigilo 9

■ **Bendiciones:** Poliglotía, Juventud eterna, Influencia religiosa.

■ **Intervención Divina:** 8 (Dif. 9, PL 110)



CAMPAÑA: EL REY DEL BARRO (PARTE 3)

LÁGRIMAS EN EL BARRO

Por Xavier Correro

Has cruzado las puertas y avanzas en la oscuridad. La luz de las antorchas no ilumina y estás seguro de que algo os acecha. Estás en un laberinto y cada vez estás más y más perdido. Las sombras se mueven mientras avanzas, y de pronto ves un árbol enorme, tan grande como un mundo o muchos mundos. Aquí se pliega el multiverso, los mundos se tocan y forman algo nuevo: un árbol eterno, fuente de vida. Te acercas y escuchas una pregunta ¿A quién sirves? Respuesta incorrecta. Lo último que ves son los dientes de una criatura gigantesca cerniéndose sobre de ti. El despertar es muy angustioso, casi no puedes respirar, como si algo te hubiera masticado.

Fragmento del Diario onírico de Brea Hojasrojas

Estás en un sueño, lo sabes. Te levantas, no tienes claro si eres un campesino o un leñador, te acabas de vestir y sigues el olor de la comida, alguien ha preparado un caldo de hierbas para desayunar, te sirves y ves entrar a tu hijo mayor hablando con tu mujer, discuten si su mujer deber ir a casa de su madre a tener él bebe. Tu hija mayor llama a tu madre para que le traiga una gallina, está cocinando en la cocina, y al cabo de unos minutos bajan tus dos hijos menores. Se sientan a comer mientras discuten sobre quien es más rápido. Te diriges a la puerta para irte de allí, sabes lo que va a suceder a continuación y solo quieres salir, abres la puerta y notas el dolor de cabeza. Te resistes, y ves en la calle dos mujeres golpeándose como poseídas, el dolor va en aumento. Te giras y el horror: tu mujer ha clavado un cuchillo a tu hijo, tus dos hijos menores se están peleando. Notas como tu mano se dirige al hacha apoyada cerca de la puerta. Pronto la sangre cubre el suelo de la casa, del pueblo. Te despiertas has vivido esta escena muchas veces, en la ciudad como escriba, en los templos como sacerdote, en el palacio como soldado. Siempre es una masacre horrible, todo el mundo luchando uno contra otro, despedazándose, padres, hijos y hermanos hasta que solo queda uno, llorando.

Fragmento de las Profecías de la sacerdotisa de Melk Sivila.

TRASFONDO

Es posible que al llegar aquí el capítulo 2 del Rey del Barro haya tenido un final muy distinto a los mencionados en sus conclusiones. Aquí encontrarás diferentes escenas que puedes usar para cerrar la recta final de la campaña. Lo aquí escrito permitirá a los aventureros obtener apoyos dentro y fuera de Frondas, emprender la búsqueda de la Puerta Ámbar, librar la batalla por Excelsa y perseguir a Ucius Vexilífer para impedir el ritual que puede llevar a la locura a todo el continente. Es posible que tus jugadores no deseen participar en todos y cada uno de los eventos que se dan en este módulo; déjales escoger qué jugar y que no.

En esta tercera y última parte del Rey del Barro partiremos de la premisa que Excelsa ha sido tomada, parte de la ciudad ha ardido y la meseta central ha sido conquistada. El Imperio Escarlata está empezando a poner la mirada en los valles. La mayoría resiste, pero es cuestión de tiempo que empiecen a caer. Necesitan ayuda y la necesitan pronto. Hana está segura en alguna de las fortalezas o en algún templo de Kamin. La duquesa Lavinia está viva, pero puede ser sustituida por alguno de los otros duques y duquesas, e incluso es posible que algún jugador se haya convertido en rey o duque y tenga información que antes solo estaba en manos de la duquesa Lavinia y que alguno de sus lacayos se ha encargado de transmitirle.

Si la duquesa está viva, su objetivo es llevar el alma de su amado al Árbol del Mundo y traerlo a la vida. Por desgracia, hacer esto puede ocasionar un gran daño.

Ucius Vexilífer quiere capturar a Hana y realizar con ella el ritual de la locura. Cuando la consiga abandonará los ejércitos Escarlata a su suerte, cosa que puede beneficiar a los jugadores.

BATALLA POR FRONDAS

En este capítulo podemos encontrar algunas escenas que nos pueden servir para representar la guerra en Frondas en varios frentes, además de otras escenas que les sirvan a los jugadores para conseguir apoyos y tropas dentro y fuera del país. Como verás, están planteadas como semillas de aventura y, si llegan a tener lugar, necesitarán de trabajo y planificación por parte del narrador.

Las escenas aquí descritas parten siempre de reuniones del concilio, un consejo de emergencia formado

por los nobles que resisten al invasor y que han decidido suspender sus rivalidades. Puede estar compuesto por los duques y barones que sobrevivieron al capítulo anterior, así como por algunos barones más.

La base del concilio se sitúa en el **Valle Hondo**, en la fortaleza ancestral de los Furia, que fue encontrada y reconstruida en secreto por la duquesa Lavinia. Si no hay rey, el noble que tenga más apoyos de los duques y de la casa Ursus será coronado. Una fuente de partidas podría ser el nombramiento de un nuevo monarca que una al pueblo frondano.

En las escenas de concilio se pueden introducir ganchos de aventura como “La batalla por el bosque de Kishisha” o “Reclutando piratas”, o escenas que van a dar color a nuestro mundo, como “Visita inesperada” o “Embajadores del Patriarcado”, así como otras historias que les pueden dar acceso a recursos y que los jugadores puedan resolver involucrándose personalmente o mandando a alguien a solucionar el problema, como “Leonis” o “Plaga en Excelsa”.

Si el grupo de aventureros no acabó el anterior capítulo con la suficiente capacidad de influencia como para tomar decisiones de estado, puedes jugar los concilios con los jugadores interpretando a Lavinia, al nuevo rey y a otros duques, y mandar a su grupo de aventureros a las misiones que les parezcan más importantes o interesantes.

Por otro lado, en este apartado damos por supuesto que se utilizarán las reglas de batallas campales explicadas en el **número 4 de Intervención Divina**. Muchas escenas tienen como recompensa la obtención de nuevas unidades o ponen en juego las que ya se tienen. Si queréis jugar bajo esta premisa es necesario llevar la cuenta de las tropas que se salvaron de la caída de Excelsa, en el capítulo 2 de la campaña. La escala utilizada es de 300 soldados por unidad. Llegará un momento en el que los jugadores se sentirán lo suficientemente fuertes como para intentar recuperar la capital.

SANGRE EN KISHISHA

La zona sur de Frondas está cubierta de bosques densos y antiguos. Los caminos son malos y se debe circular en hilera; es un lugar ideal para las emboscadas. Las dríadas están mermando al ejército escarlata. Pero, desde hace poco, el Imperio ha decidido quemar el bosque en diferentes puntos y establecer algunas bases desde las que operar.

Es por ello que las sacerdotisas de Kamin han pedido ayuda. La sacerdotisa **Flavia Cantatierra** ha organizado a sus tropas y a unas cuantas dríadas para resistir los envites, pero necesitan acabar sin falta con **bastión Olivino**, una fortaleza que ha sido tomada por el Imperio Escarlata.

En el bastión hay 1.800 hombres (infantería pesada x6), y cerca hay tres pequeñas fortalezas con 600 hombres cada uno (Infantería ligera x2). Su general, **Falkias Merami** tiene Estrategia 14 y Autoridad 10. Es posible emplear las unidades que consideren necesarias,

REGLAS DE ASEDIO

Las siguientes reglas de asedio complementan el sistema de batallas campales explicadas en el número 4 de Intervención Divina. El enfrentamiento militar se resuelve de la misma manera que una batalla campal, pero teniendo en cuenta las siguientes consideraciones.

- El **turno** en los asedios dura un día. El atacante decide si hay choque ese día o no.
- Es necesario establecer cuántos días pueden resistir los **defensores sin suministros**. Cuando estos se agoten, el bando defensor tendrá un **-1** acumulativo por día de hambre a las tiradas de Estrategia y Autoridad.
- El defensor puede en cualquier momento **salir de su fortificación** con todo o parte de su ejército y enfrentarse en campo abierto con el atacante. Esto se resolvería normalmente, como una batalla campal.
- El defensor tiene un **bonificador por fortificación** a las tiradas de Estrategia. Este puede ir del **+1** de una empalizada al **+5** de una ciudadela perfectamente situada.
- Cada **semana de sitio**, el bonificador por fortificación se reduce en 1 punto hasta llegar a la mitad del original. Esto refleja el hecho de que el atacante ha empezado a construir catapultas y otras máquinas de asedio.
- El narrador debería establecer cuándo llegarán **refuerzos** para uno u otro bando.

aunque seguramente su número y procedencia habrá de ser sometido a debate en el concilio.

En caso de enfrentamiento, pueden enriquecerse las reglas de batallas campales con las de asedio (ver recuadro). El bonificador por fortificación es de +2 para las fortalezas menores y +3 para el bastión Olivino.

Dependiendo de cómo sean de numerosas las fuerzas frondanas, Falkias puede decidir que cada fortaleza se defienda por separado, esperando entretenerlos hasta recibir refuerzos, o bien trasladar todas sus tropas al bastión y resistir allí.

Los escarlatas solo tienen víveres para resistir 10 días, por lo que pasado este lapso abandonarán sus posiciones y se enfrentarán al enemigo en batalla campal.

Sin embargo, Flavia pretende algo más siniestro, algo que mande un mensaje al ejército escarlata. La sacerdotisa quiere hacer un ritual para convertir en árboles a todo el ejército enemigo que esté dentro de Kishisha. Para ello necesita el corazón de su general. El

problema es que Falkias no saldrá del bastión a menos que alguno de los fuertes menores esté en peligro y, si lo hace, irá fuertemente protegido. Un dato que los aventureros pueden descubrir si capturan algún enemigo o espían al general, es que Falkias tiene debilidad por los tesoros de los Caídos y si descubre alguna ruina intentará llegar hasta ella.

Las tropas de Falkias serán auxiliadas por un ejército de 900 hombres (infantería pesada x3) a los 15 días de iniciado este capítulo de la campaña.

Si consiguen derrotar a los escarlatas que hostigan Hishisha, las fuerzas frondanas podrán contar para la reconquista de Escelsa con 1 unidad de sacerdotisas de Kamin (Daño 1. Resistencia 0. Inspiradora), 2 unidades de gnomos y 2 unidades de dríadas (Daño 1. Resistencia 0. Aterradora).

VISITA INESPERADA

Ucius va a hacer acto de presencia. Un diplomático llama a la puerta del castillo y solicita audiencia con el rey, pero no para él, sino para el general **Ucius Vexilifer**. Pide garantías para no sufrir daño durante la visita. Si aceptan, al cabo de dos horas, Ucius y dos de sus hombres llegarán a caballo. Sus monturas son purasangres de Tres Valles, rojizos y de gran tamaño. Los dos guardaespaldas que acompañan a Ucius son tipos enormes con capuchas de verdugo y dos hachas a sus espaldas. No llevan armadura. En realidad, son dos demonios en forma humana.

Al entrar, saluda primero al rey, y después a los embajadores de la Ley, si están aquí, como si fueran amigos. A Roberto Escola le dice que ha crecido mucho desde la última vez, y a Irene le pregunta cómo está el viejo Gabriel, el Sumo sacerdote del Guerrero. Irene se muerde la lengua un segundo; ambos están claramente incómodos. Si le preguntan a Irene, después les contará que Gabriel le cortó la mano a Ucius hace 10 años, pero murió un año después en circunstancias misteriosas. A Roberto e Irene, que estaban allí, Ucius los dejó marchar después de matar al resto de campeones de la ley y a dos mercaderes.

Si Brea Hojasrojas está presente, también la saluda. Le pregunta cómo está, si Fabio está bien. No iniciará ninguna acción agresiva, pero si Brea le ataca, los dos demonios que le acompañan la defenderán, y además pedirá al rey que pare los ataques contra un diplomático en misión de paz.

Lavinia ofrecerá a Ucius una copa envenenada, posiblemente con un tóxico preparado por el Dr. Dilitrio. Ucius se la beberá, aunque sabe perfectamente que está envenenada, ya que es inmune a los venenos, al igual que Fausto. Lo hará con una sonrisa y se lo agradecerá amablemente.

En este momento Ucius, revelará que es el padre de Fausto y que ha venido a por él para llevárselo como gobernador de Excelsa (o si Fausto es rey, ofrecerle que se quede como regente, pero súbdito del Imperio Escarlata). Además, acusará a Lavinia de intentar

asesinar a Fausto, y de contar con el doctor Dilitrio, el mejor experto en venenos del continente, para matar a Fausto si este se revela contra ella. Ucius añadirá sin embargo que sus intentos son inútiles, ya que Fausto ha heredado la inmunidad a venenos de su familia.

***Ucius:** Lavinia, he venido a por mi hijo, a ofrecerle el mundo, y apartarlo de la espada que cuelga por encima de su cabeza estando a tu lado.*

***Lavinia:** A tu lado solo encontrará la muerte.*

***Ucius:** Pero eres tú la que tiene a un asesino como Dilitrio, vigilándolo para matarlo cuando se lo ordenes. Fausto, únete a mí y gobernaremos el continente y solo responderemos ante Maronia.*

Si el rey es otro y no Fausto, hará la misma oferta. Los diplomáticos de la Ley informarán educadamente que aceptar este trato constituiría una declaración de guerra contra el Patriarcado. Ucius acusará entonces al Patriarcado: él estaba allí cuando el emperador Sereno traicionó y asesinó a Elvio. Le faltó poco para morir, y al decirlo se tocará la cicatriz del rostro. El Patriarcado no es más que el heredero de todo lo iniciado por Sereno.

***Ucius:** No me habléis de declaraciones de guerra yo estaba allí el día que Sereno ordenó matar a Elvio y causó esta guerra que hace más de 200 años que dura. Los campeones de la Ley que enviaron para asesinarnos me dieron por muerto, pero aquí sigo (dice tocándose la cicatriz del rostro).*

En caso de que Hana esté presente, los aventureros pueden notar con una tirada de **Perspicacia** a dificultad 20 que Ucius la mira con deseo.

Si en algún momento Ucius se siente amenazado, tiene preparado el hechizo de Detener el tiempo para poder salir de allí. Si todo el mundo se comporta, se irá con sus hombres sin causar más problemas.

RECLUTANDO PIRATAS

Esta aventura puede ser jugada por los aventureros en persona o resolverse mandando a otros en su lugar o manteniendo las negociaciones mediante algún tipo de correspondencia. En este caso el narrador decidiría el desenlace según su libre albedrío.

En el norte de Frondas hay rumores de que una banda de piratas ha tomado una pequeña baronía con su cala y su isla cercana. La verdad es que se trata de un grupo de hombres del duque Tito Casio que ha conquistado la baronía de Niké Trementia y su hijo Teo y los mantienen como rehenes. Cuentan con 8 naves con 150 hombres cada una. Sus capitanes son sacerdotes de Yaroi, con la capitana **Roda Vientofrio** al frente.

Cuando se pongan en contacto con ellos, los piratas tratarán de sacar partido de la guerra. Si se les garantiza que el pillaje obtenido será suyo y Frondas les dará

cobertura, están dispuestos a asaltar los barcos de suministros del Imperio Escarlata. También quieren una baronía para cada uno de los capitanes al terminar la guerra y tierras para sus hombres.

Muchas situaciones inesperadas pueden añadir sabor al episodio. Algunos guerreros de Niké que han sobrevivido han tramado un plan para rescatar a la baronesa y tratan de implicar a los aventureros, poniéndolos en una decisión moral difícil. Al mismo tiempo, el capitán **Cayo Mantarraya**, convencido de que el Imperio Escarlata es una apuesta más segura, tratará de sabotear las negociaciones y, si es necesario, dar un golpe para deponer a Roda y quedar el al frente de la armada pirata.

Si necesitas estadísticas para estos personajes, puedes utilizar las de Capitán de navío de guerra, en la página 332 del manual básico, y la de Pirata, en la 334.

Finalmente, si los piratas se dedican a hostigar a los escarlatas, estos tendrán un -3 a las tiradas de Autoridad durante la batalla por Excelsa. Los aventureros obtendrán además la información de que quedan barcos del reino de Frondas en las Islas de las Nutrias, al sur, que podrían servir para traer a los hombres de Leonis.

EMBAJADORES DEL PATRIARCADO

El Patriarcado ha mandado a dos embajadores para tantear el nuevo rey de Frondas. Ofrece sus tropas a cambio de un tributo anual de 10.000 monedas de oro durante 10 años, la recuperación de uno de sus templos al norte del país (donde aún sobreviven pequeños cultos clandestinos de la Ley) y la libertad de predicar libremente los preceptos del Orden en territorio frondano. En juego hay 10 unidades de infantería pesada, 10 de infantería ligera y 5 unidades de templarios valerios (Daño 3, Protección 3). Dejar entrar las tropas del Patriarcado es peligroso. No hay garantías que no ocupen un valle y echarlos de allí va a ser difícil.

Los diplomáticos son el matrimonio formado por **Irene y Roberto Escola**. Son muy astutos y no les importa si el trato tiene éxito o no. Su principal cometido es observar todo lo que puedan para una futura ocupación del país por parte del Patriarcado. En cuanto se cierre un trato exigirán formar parte de los concilios y tener voz y voto. Para sus labores de espionaje cuentan con una mosca mecánica (página 273 del manual básico).

Si los frondanos parecen débiles, es posible que el Patriarcado ocupe algunos de los valles sureños una vez los escarlatas sean expulsados. Si el rey de Frondas se muestra fuerte, el Patriarcado cumplirá su palabra. Es el narrador quien debe juzgar si el rey de Frondas ha presentado una imagen de fortaleza o de debilidad en sus actos a ojos de Irene y Roberto.

LEONIS

En el concilio se propondrá reforzar el ejército frondano con tropas mercenarias de Leonis. Ha sido relativamente fácil negociar con los capitanes y reunir un ejército, el problema es conseguir traer a los leonisinios hasta aquí. Hay 10 unidades de infantería pesada y 5 de berserkers esperando transporte en Leonis. Si la flota de Excelsa ha sido recuperada y los piratas están asaltando los barcos de suministros del Imperio Escarlata, es bastante probable que los mercenarios de Leonis lleguen a Frondas en dos semanas.

En caso contrario, y debido a las amenazas escarlatas, la flota mercante leonisina decidirá no participar en la operación. Además, el rey Constancio III ha preferido permanecer neutral en este conflicto. Una solución puede ser aceptar la oferta de **Espurio Torres**, un gran mercader templanciense cuya flota se encuentra ahora mismo anclada y vacía en Puerto Blanco. Si se aceptan sus sangrantes condiciones (2.000 monedas de oro por el trayecto hasta el sur de Frondas), alguien debería viajar hasta Leonis para cerrar el trato, entregar el dinero y supervisar la operación.

Se trata de una misión arriesgada. Los espías escarlatas en Leonis han avisado de la operación y los emisarios podrían encontrarse con una interceptación cuando viajen a Leonis, un intento de asesinato en Puerto Blanco o incluso un incidente marítimo sobrenatural cuando la flota mercenaria zarpe hacia Frondas.

Los mercenarios de Leonis no lucharán al lado de la gente del Patriarcado.

HAMBRE EN EXCELSA

Alguien puede proponer en algún concilio sabotear el suministro de alimentos a Excelsa. Sería relativamente fácil bloquear o entorpecer la llegada de provisiones desde las baronías. Debe quedar claro, sin embargo, que la gente de Excelsa y la de la meseta central va a sufrir también las consecuencias, que se pagarán en el futuro.

Si además se cortan los suministros marítimos, utilizando la propia flota frondana o con la ayuda de los piratas, Excelsa padecerá una auténtica hambruna. También es posible iniciar varios incendios para reducir aún más las reservas de comida y hacer la ciudad ingobernable, labor que requeriría que alguien se infiltrara en la ciudad.

Algunos barones, sin duda llevados por el rencor que la perla despierta en el barro, sugerirán contaminar los suministros de alimentos en lugar de bloquearlos. Cerca de la fortaleza Furia hay muchas plantas con las que fabricar alguna ponzoña suficientemente potente que haga enfermar a la gente de Excelsa.



LA RECONQUISTA DE EXCELSA

Deja que los jugadores decidan cómo será la gran batalla por la capital. Si quieren hacer salir el ejército enemigo y hacerlo caer en una trampa es posible conseguirlo, si se las ingenian bien. Por otro lado, todas las familias ducales conocen túneles para entrar a la ciudad. Es posible introducir a una buena cantidad de efectivos en la capital y tratar de tomarla. O que una pequeña fuerza, quizás liderada o acompañada por los aventureros, abra las puertas al ejército frondano. Esto nos situaría en una batalla campal en las mismas condiciones que en el capítulo anterior, pero con los frondanos disfrutando de un +3 en el primer turno debido a la sorpresa.

Si se pone sitio a la ciudad, entran en vigor las reglas de asedio: los defensores cuentan con un +4 debido a la protección de la muralla. En principio, Excelsa cuenta con provisiones como para resistir un mes, o más si puede abastecerse por mar. Si sus suministros han sido saboteados, su capacidad de aguante se habrá visto mermada en entre 5 y 15 días, según lo lejos que se haya llegado en el episodio Hambre en Excelsa. Cuando los escarlatas se queden sin provisiones, deberán rendirse o salir y presentar batalla fuera de las murallas si quieren tener alguna oportunidad.

Tropas escarlatas (Indisciplina 15)

20 unidades de infantería pesada

10 unidades de infantería ligera

10 unidades de arqueros

General Valta Yarrel

Estrategia 17

Autoridad 15

LA PUERTA ÁMBAR

Este capítulo puede suceder antes y durante los eventos del capítulo anterior. Las dos tramas deberían cruzarse para dar dinamismo. Los jugadores tendrán que decidir a cada momento dónde quieren estar; no recomendamos dividir el grupo. Tal vez es mejor que algunos jugadores jueguen a otros personajes durante algunas escenas.

FORTALEZAS Y MURALES

La fortaleza Furia está situada en uno de los valles más alejados de Excelsa, un poco más al norte de Torre Brumosa. Es muy antigua y de grandes dimensiones. Se puede observar que la naturaleza la cubría hasta hace poco; solo el trabajo de cientos de trabajadores ha podido despejar la vegetación, excavar y sacar la tierra de

su interior. Sus muros son gruesos y toscos, y las habitaciones son espartanas. Puede albergar a unos tres mil hombres en su interior. Una de las torres, ahora caída, permitía vigilar los dos valles cercanos.

Alguno de los jugadores podría darse cuenta de que hay paredes encaladas y pintadas para parecer toscas, pero con el tiempo ha caído parte de la cal y ha dejado al descubierto que detrás de hay algún tipo de escena pintada sobre la piedra. Con algunos días de trabajo cuidadoso podría retirarse la cal sin dañar el mural que esconde.

Finalmente, se desvelan dos grandes murales que muestran el emblema de la casa Ursus y un paso entre las montañas que termina en otra gran fortaleza más al norte con los emblemas de la casa Escipina. Un poco borrado en frondano antiguo se puede leer "El camino que lleva a la puerta Ámbar solo es apto para los que no sirven a nadie".

Los aventureros saben que en el lugar en el que el fresco sitúa esa fortaleza de los Escipina en la actualidad hay unas ruinas que pertenecen al barón **Bayona Anteval**. Están situadas al norte, cerca de la Necrópolis, un complejo sagrado dedicado al dios Shador. De este lugar no hay noticias: los sacerdotes del dios de la muerte no han contestado a ninguno de los mensajes ni han mandado ayuda. Se sospecha que puedan estar del lado del Imperio Escarlata, por lo que muchos recomiendan no pasar cerca.

Si Lavinia sigue con vida, se marchará para visitar la fortaleza Escipina en cuanto sea informada del descubrimiento o lo averigüe por su cuenta. No aceptará un no por respuesta. El capitán Tarcus la acompañará.

La fortaleza Escipina está ocupada por el barón Bayona, quien permanece en el lugar junto a unos 500 hombres. Solo queda la muralla exterior. Parece que antaño tuvo dos grandes torres, pero ahora están caídas y en gran parte tapadas por la vegetación.

Bayona los recibirá encantados y les mostrará el castillo o lo que queda de él. El barón está ansioso por atacar, de hecho, ha efectuado un par incursiones y ha capturado a varios hombres del imperio Escarlata, que ahora mismo están encadenados, cavando y limpiando la fortaleza. Si preguntan por murales, les dirá que han visto uno en uno de los sótanos de la torre Oeste. En cualquier caso, son fáciles de encontrar.

Los murales indican un camino entre los valles Hondo y Piedra Blanca, pero falta parte del camino. Da la impresión de que falta una parte del dibujo. El fresco complementario está en un segundo mural en el sótano de la torre Este. Descubrirán que, con unas horas de trabajo, se puede despejar la entrada. Una vez dentro, para encontrarlo deberán tirar **Buscar a dificultad 20**. En el mural se puede ver un desvío del camino principal que lleva hasta una roca en forma de caballo. Parece que hay una cueva debajo de la roca. Está marcada con una puerta como la del escudo de la casa Ursus.

Si fallan la tirada de Buscar, no lo encontrarán durante este jornada, sino cuando vuelvan a reanudar la búsqueda otros día, pasados ya los sucesos de La Noche de los Muertos.

Por la tarde, el barón Bayona meterá a los soldados prisioneros del Imperio Escarlata en una zanja y los hará enterrar vivos y encadenados, mientras sus hombres cantan a Kamin. “Madre te entregamos a estos servidores del Caos para que hagas con ellos lo que desees, que la tierra reclame su barro.”

Por la noche se activa el evento La Noche de los Muertos.

LA NOCHE DE LOS MUERTOS

Ucius Vexilífer hace tiempo que convenció al sumo sacerdote de la Necrópolis para que apoyara la invasión, pero quiere divertirse un poco. Si Fausto Áticus está en la fortaleza Escipina, Ucius lo llamará mentalmente para que acuda a encontrarse con él en un lugar cercano a la fortaleza. Su intención es intentar convencerlo una vez más de que se una a él en su cruzada para traer la locura al continente. Si Fausto no llega nunca a presentarse en la fortaleza Escipina, Vexilífer llamará a uno de sus compañeros para que transmita el mensaje.

Si el jugador no acepta, desaparecerá en la oscuridad y alrededor de él se escuchará un ruido de pisadas sobre las hojas del bosque, se escucharán por todas partes. No se ve nada, hay mucha oscuridad, incluso las estrellas parecen más apagadas, y el ruido cada vez está más y más cerca. Se trata de un grupo de diez muertos vivientes.

Si hay algún cadáver en la fortaleza, se alzarán. Los soldados del imperio Escarlata que fueron enterrados vivos empezaron a moverse. Por suerte estaban atados y no representan una amenaza. Pero si había algún guerrero frondano muerto, se levantará como un zombi. Al cabo de unos minutos, aparecerán frente a la muralla cientos de muertos vivientes, cada vez vendrán más y más. Algunos de ellos harán una torre humana y escalarán la muralla. Algunos de estos zombis son muertos recientes de las aldeas de los alrededores, pero la mayoría son cuerpos antiguos, especialmente embalsamados y cubiertos de runas. Con una tirada de **Conocimiento mágico a dificultad 15** sabrán que se trata de cadáveres almacenados durante décadas para este propósito, y que solo pueden haber salido de la Necrópolis. Con 5 o más éxitos es posible dilucidar que han sido alzados mediante un ritual que, por los símbolos que llevan los cuerpos, parece que solo funciona de noche.

A no ser que se las ingenien muy bien, no es posible ganar la batalla: los zombis van a seguir apareciendo durante toda la noche. Tan solo hay dos opciones: o huir y esperar al amanecer, momento en el que los zombis caerán fulminados, o ir a la Necrópolis y descubrir lo que está pasando allí.

Lo primero es salir de la fortaleza. Hay una salida secreta por la torre Este, lo que puede indicarles Bayona. También pueden haberla encontrado casualmente mientras buscaban los frescos. Si toman ese camino, los

zombis los seguirán hasta la salida del sol. El pasadizo lleva a la parte inferior del valle, al sur está la Necrópolis y hay varios caminos para huir. Si deciden ir a lo que parece el foco del problema, deberán evitar las huestes de no muertos (**Orientación a dificultad 15**).

La Necrópolis es un monasterio de aspecto frío y robusto, hecho de grandes piedras grises e incrustado en la montaña, al pie de un precipicio. Sus ventanas e incluso su puerta principal son diminutas en comparación con su monumentalidad.

En su interior no parece haber nadie, los monjes de Shador han desaparecido. El edificio cuenta con un claustro que hace de antesala al gran templo, que se halla incrustado en la roca y donde se encuentran los famosos subterráneos de la Necrópolis.

Pero no es la siniestra fachada del gran templo lo que llama la atención de los aventureros. En el centro del claustro se alza un pequeño templo circular cubierto con una cúpula rematada una punta metálica en la parte más alta. En su interior parpadea la luz de varias llamas.

Allí permanecen arrodillados cuatro sacerdotes, dentro de sendos octógonos, rezando. Si descubren a los personajes, acudirán huestes de no-muertos procedentes del gran templo que los atacarán. Solo cuando los cuatro sacerdotes sean asesinados o salgan de sus octógonos, los no-muertos caerán al suelo.

En este punto, y si los aventureros no han hecho nada para evitarlo, Lavinia habrá desaparecido junto a uno de sus fieles, el capitán Tarcus. El resto de los soldados que sobrevivan a la Noche de los Muertos dirán que la vieron invocar un caballo demoniaco y subirse a él junto a su hombre de confianza.

LA PROFECÍA

Después de la noche de los muertos, Sivila ira en busca de los personajes. Por desgracia llega tarde, como es su maldición, pero espera que los jugadores puedan detener a Lavinia. Contará que la duquesa posee una piedra que contiene el alma de su amado Teodoro Aventio, que le fue entregada por Ucius, pero desconoce que en la piedra también se encuentra el espíritu de otra entidad. Si llega al Árbol Eterno, el daño será muy grande.

Sivila llega exhausta, a caballo, no ha comido nada en dos días, y no ha dormido en tres, al llegar cae en los brazos del primer aventurero que se le acerque.

Sivila: Debéis impedir que Lavinia llegue al árbol, porta un corazón maldito. Si alcanza el Árbol Eterno no solo este mundo sufrirá, sino todo el Multiverso. El daño será catastrófico. Ucius la engañó, ahora lo he visto. En el corazón hay dos almas: la de Teodoro y la de algo más...

La vidente se desmaya. Va a estar unos cuantos días sin ser de mucha utilidad. Los jugadores deberían tener prisa para detener a Lavinia por lo que deberían dejarla atrás en algún sitio seguro.



EL ÁRBOL DEL INFINITO

Esta última parte de la Puerta Ámbar está dividida en tres escenas. El comienzo es un camino por desfiladeros traicioneros, la segunda parte es un laberinto, donde los jugadores deberán demostrar sus dotes de orientación, y por último tiene lugar la escena del guardián, donde Lavinia va a intentar devolver a la vida a Teodoro Aventio.

Los aventureros deberían haber descubierto cómo llegar a la Puerta Ámbar gracias a los murales de las fortalezas Furia y Escipina.

En camino

Para llegar a la Puerta Ámbar hay que avanzar por desfiladeros estrechos. El viento es frío y muy fuerte, y

es fácil que haya algún desprendimiento de rocas, por lo que se debe caminar con cuidado. Los aventureros deberán superar uno tras otro, en diferentes momentos del viaje, una tirada de **Equilibrio a dificultad 15**. De fallar sufrirán una caída o un accidente que les ocasionará 2d6 de daño contundente. Es muy agotador e incómodo, y encontrar un sitio donde dormir es complicado, pero pasados cuatro días recorriendo la senda podrán ver una roca blanca que recuerda a la cabeza de un caballo.

El camino ascendente está bloqueado por un conjunto de rocas que se desprendieron hace décadas. Es necesario pasar una tirada de **Trepar a dificultad 15** para no sufrir 1d3 de daño (ignorando Protección), debido a magulladuras y rasguños.

Para encontrar la entrada a la cueva, hay que realizar una tirada de **Buscar a dificultad 15**. Si fallan, se les hará de noche y deberán esperar al día siguiente.

NUEVOS RITUALES

Soldados de madera

Transformar Cuerpo en Planta | DIF. 30

Para lanzar el ritual es necesario el corazón de un comandante militar. No debe haber pasado más de un día desde el último latido. El corazón se entierra frente a un árbol de más de tres siglos y se riega con la sangre de uno de sus soldados.

Todos los militares que se encontraran bajo las órdenes de ese comandante, directa o indirectamente, y que se encuentren en el mismo bosque que el árbol, se transformarán en jóvenes ejemplares de la misma especie, echando raíces allá donde se encontraran. Nunca volverán a su forma humana si no es por medios mágicos.

Noche de muertos

Invocar Espíritu en Cuerpo | DIF. 30

El ritual ha de realizarse de día y concluir justo en la puesta de sol. Precisa de un mínimo de cuatro ayudantes, que deben situarse en el interior de sendos octógonos. La ceremonia debe tener lugar en un espacio consagrado al dios Shador o relacionado con este.

El ritual levanta a todos los cadáveres humanos con la suficiente carne como para ser considerados zombis. Los muertos momificados especialmente marcados para este ritual también se alzarán. Los ayudantes en los octógonos podrán ver a través de estos miles de ojos y serán capaces de dirigir a grandes rasgos el comportamiento de los zombis, haciendo que vayan a ciertos lugares o busquen a personas determinadas.

Si alguno de los ayudantes sale del octógono o desfallece, ya no podrá retomar el control. Los efectos del ritual duran toda la noche, hasta la salida del sol. Los ayudantes tendrán que superar una tirada de **Espíritu a dificultad 12** para no enloquecer debido a la espantosa experiencia.

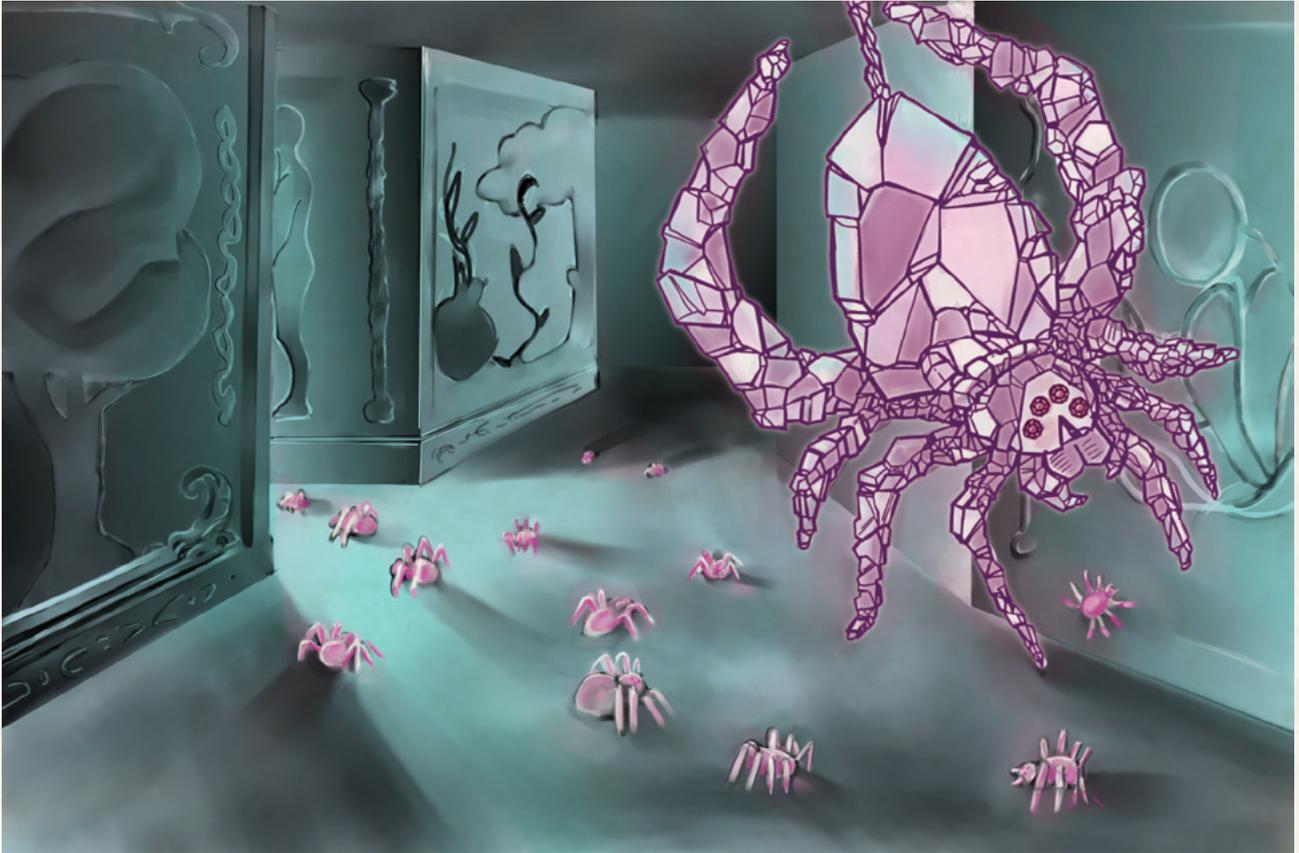
Locura homicida

Modificar Mente | DIF. 30

Para su funcionamiento resulta imprescindible que se sacrifique a un descendiente de Lor-Akang, la sacerdotisa de Vesh-Anh que, durante la época de los Caídos, inventó este ritual. Después de casi tres mil años, su sangre se ha diluido tanto que resulta casi imposible encontrar a alguien apto. Cuando la ceremonia culmina, sus participantes deben luchar entre sí (el hechicero y sus ayudantes) hasta que solo uno de ellos quede vivo.

El ritual hace que todos los seres humanos en cinco kilómetros a la redonda se vean poseídos por una fiebre asesina y traten de matar a todo aquel que vean. Los efectos duran tantas horas como el Espíritu del hechicero.

La última vez que el ritual fue lanzado, el brujo implicado utilizó un artefacto mágico llamado Amplificador Mental, y que tiene el aspecto de un conjunto de piedras de más de cinco metros de largo formado por cilindros doblados, conectados y entramados entre sí. Su poder es multiplicar por cien el alcance de cualquier conjuro de la esfera Mente. Al realizar el ritual de Locura homicida sobre él, el área afectada pasa a ser de 500 km.



Mientras duermen, el campamento será atacado por un oso de las cavernas (utiliza las estadísticas de oso pardo de la página 182 del manual básico).

Cuando encuentren la entrada descubrirán que alguien la ha excavado hace poco (el capitán Tarcus). En uno de los laterales de la piedra hay una gruta con escalones que descienden.

El Laberinto

Los jugadores van a necesitar una fuente de luz para poder avanzar por el laberinto. La temperatura al principio es fría, pero poco a poco se va haciendo más agradable. Las paredes parecen pulidas y cortadas de un solo bloque gigante, no parece que existan puertas secretas en los muros. Todo el lugar está encantado y absorbe la energía espiritual de los seres vivos, por lo que pasar demasiado tiempo en él puede costarles la vida a los aventureros.

Para cruzar la primera parte, el personaje que dirija al grupo debe superar una tirada de **Orientación a Dificultad 15**. De fallar, los personajes jugadores tardarán demasiado en encontrar la salida y perderán cada uno 1d6 PM,

Una vez superada la primera sección, se llega a otra zona del laberinto donde la piedra es azulada, y se pueden ver pequeñas arañas que parecen estar hechas de cristal rosado y que se mueven por el techo y las paredes. Los muros de esta parte muestran bajorrelieves que representan el ciclo de la vida, vida: muerte una y otra vez.

Algunos relieves muestran una semilla que crece, se hace grande hasta convertirse en un árbol, luego el

árbol muere y salen termitas y gusanos de él, y algunos animales se alimentan de ellos, y otros de estos, y todos mueren y nutren el suelo de donde brotan más árboles. En otro se ve un bosque y como es destruido por un volcán y luego el bosque renace más frondoso. Y en un tercero se ve a dos personas, después a los mismos individuos cuidando de un bebé, y cómo este crece, y después busca a un compañero y tienen otro bebé, y el bebé crece... Los pasillos parecen infinitos, y de cada uno parten más con otros ciclos vitales de especies o elementos naturales.

Solo entrar en esta parte y empezar a recorrerla supone una pérdida de 1d6 PM. La naturaleza de esta sección es todavía más mágica y no obedece a las reglas de la física, como reconocerá todo aquel que pase una tirada de **Orientación a dificultad 15**. Los pasillos no corresponden y a menudo se encontrarán con corredores que no deberían estar allí.

La clave son las arañas. Si algún aventurero se molesta en observarlas o estudiar su comportamiento, se dará cuenta que hay un patrón. Aunque siempre hay arañas de cristal por todas partes, y describen trayectorias aparentemente irregulares, estas acaban dirigiéndose siempre a la entrada de un pasillo concreto, ignorando los demás. Si siguen esta corriente de arañas, conseguirán llegar al corazón del laberinto. Si a ningún jugador se le ocurre, pasado un tiempo prudencial, pierden 1d6 PM a cada uno y ganan el derecho a una tirada de **Percatarse a dificultad 15** para advertir el fenómeno.

En la parte final del último pasadizo se encuentra el capitán Tarcus completamente quieto y, a unos pocos pasos, una puerta hecha de ámbar con un gran árbol

y un dragón que lo rodea grabados en su superficie. La manufactura es magnífica y se puede ver que de la cerradura sobresale la parte final de una llave con un pomo en forma de manzana algo oxidada. Los jugadores la reconocerán inmediatamente como la que entregaron al capitán Tarcus en el primer capítulo de esta campaña. La puerta está abierta.

El capitán se encuentra paralizado y no reacciona a ningún estímulo. Su corazón no late y no respira, pero tiene calor corporal. Lavinia le ha lanzado un conjuro de Paralizar con una duración de horas.

Al cruzar la puerta, los aventureros se ven asaltados por la sensación de que ya no están en casa, de que están muy lejos. Si tienen conocimiento del Multiverso sabrán de inmediato que han viajado a otro plano. Delante de ellos se abre un gran pasillo muy oscuro que lleva a una gruta. Una vez lleguen al final, encontrarán una oscuridad total. Incluso las antorchas parecen iluminar mucho menos, no más allá de dos metros.

Al avanzar verán un brillo azulado que poco a poco se va asemejando a un árbol, pero es como si estuviera hecho de espejos, como si hubiera millones de árboles superpuestos. Contemplarlo provoca un dolor de cabeza terrible, es seguro que ningún mortal debería presenciar esta imagen y todo el mundo tendrá -2 a sus tiradas mientras esté frente al árbol.

El guardián

Si Lavinia ha llegado antes que los aventureros, delante de ellos, retorciéndose para liberarse de sus ataduras mágicas hay un dragón. Es muy grande y parece hecho de cristal.

Dragón: *Detened a la hechicera, no sabe el daño que puede causar. Millones de mundos pagarán su locura, miles de mundos no se recuperarán si daña el árbol.*

Lavinia Áticus ha lanzado un hechizo sobre el dragón de cristal que custodia el Árbol Eterno, de forma que este permanecerá inmovilizado en el suelo hasta que Lavinia muera o el conjuro se disipe. La duquesa, portando una piedra ovalada y rojiza en una mano, está acercándose hacia el árbol por un camino gris que parece levantarse del suelo formando un puente gigantesco.

Lavinia: *Así que habéis llegado... Coged un fruto si es lo que deseáis, yo solo quiero recuperar a Teodoro.*

Si intentan explicar que hay un demonio en el interior de la piedra que lleva, dirá que le da igual el destino del mundo o del Multiverso a cambio de recuperar a su amado.

Lavinia: *Sacrificaría un millón de mundos si fuera necesario.*

Dada la situación, matar o inmovilizar a Lavinia son las únicas opciones para evitar que la piedra con el alma del demonio llegue hasta el árbol.

Si Lavinia logra llegar antes que los personajes jugadores, el alma de Teodoro abandonará la piedra, y un hombre de unos 50 años, de pelo negro, y ojos verdes, que recuerda a Tiberio Ático, aparecerá y abrazará a Lavinia.

La felicidad durará poco ya que un demonio enorme, **Kraxtax**, se materializa a continuación y comienza a destruir el árbol. Si los aventureros cometen la osadía de enfrentarse a él, al tercer turno de combate, Lavinia y Teodoro desaparecerán tras verse envueltos en una luz blanquecina: el espíritu de Teodoro ha transportado a su amada con él a uno de los planos de ultratumba.

Si los aventureros no distraen al demonio y este se ve libre para encargarse del Árbol Eterno, una de las ramas de cristal caerá sobre los cuerpos abrazados de Lavinia y Teodoro, acabando con la vida de la duquesa y haciendo que Teodoro se desmaterialice y viaje al más allá. Los dos amantes se verán separados de nuevo, a no ser que vuelvan a encontrarse en la ultratumba, pero eso es otra historia.

Cuando Lavinia muera o desaparezca del mundo de los vivos junto a Teodoro, el dragón de cristal se liberará y atacará a Kraxtax al turno siguiente, destruyéndolo de un golpe.

Si el demonio ha conseguido golpear el árbol al menos una vez, habrá roto cientos de ramas que yacen ahora esparcidas por el suelo. Reflejadas en sus hojas se pueden ver ciudades doradas que se oscurecen y bosques frondosos que se secan para acabar convirtiéndose en desiertos. Si alguien tiene un pacto con algún dios de la Ley, del Caos o de los Elementales, el dragón lo eliminará. Pedirá a los aventureros que se vayan, que ya se ha causado suficiente daño.

Si los jugadores detienen a Lavinia o matan al demonio (o al menos lo entretienen el tiempo suficiente), el dragón les agradecerá su servicio a él y a la vida. Les contará que el Árbol Eterno es el responsable que en el Multiverso los mundos sin vida se recuperen y empiece un nuevo ciclo. Cuando aparece un nuevo mundo es el Árbol quien le otorga vida. Si los jugadores quieren pueden tomar un fruto de color amarillo y olor dulzón. Cada fruto otorga un don a escoger de la lista de pactos del manual básico. Lanza 1d3 para ver el valor en puntos de Espíritu del don otorgado por el fruto. Quien tome la Fruta Ámbar recibe también +1 a Espíritu de forma permanente. Además, si lo desean, pueden desde aquí a cualquier plano del Multiverso.

Si Lavinia no consigue llegar a la Puerta Ámbar, es Tarcus quien habrá llegado, pero el dragón habrá acabado con él. Podrán ver sus ropas y armas en un montón. Ni rastro del cuerpo.

Al adentrarse en la oscuridad, los aventureros escucharán una pregunta, ¿A quién sirves? Si los jugadores responden que solo se sirven a sí mismos o algo en este sentido, podrán pasar. Si no, la voz les prohibirá la entrada. El que aun así pase, será eliminado. Si alguien tenía algún pacto divino pero asegura ser leal solo a sí mismo, al avanzar, el dragón cancelará ese pacto, y con él las bendiciones asociadas. Después de entrevistarse con ellos, y si el dragón de cristal los encuentra dignos, les ofrecerá una fruta a cada uno.

LA LOCURA

En esta parte de la aventura, los aventureros descubren que Ucius Vexilífer ha secuestrado a Hana y que su propósito es realizar con ella un ritual que puede tener resultados catastróficos. Para dar con él, los jugadores deberán cruzar el Patriarcado, que puede ser un lugar peligroso para los naturales de Frondas.

HISTORIA DE UNA LOCURA

El plan de Ucius Vexilífer es poner en marcha un poderosísimo ritual que haga entrar a buena parte del Continente Central en una furia homicida. Gracias a él, el Patriarcado y otras naciones caerán como fruta madura ante las tropas de la Dama Escarlata.

Se trata de un plan que lleva casi dos siglos en marcha, y al que Ucius Vexilífer ha consagrado su existencia. Todo comenzó cuando, guiado por su dios, Ucius encontró en los tratados de un extinto culto a Vesh-Anh los detalles de un ritual capaz de despertar una furiosa locura asesina en una extensa área. Su invención y su uso se remontaban a la época de los Caídos.

La ceremonia para hacerlo funcionar contaba con varios componentes esenciales. El más difícil de conseguir era el sacrificio de un descendiente de **Lor-Akang**, la sacerdotisa que había desarrollado el ritual. Esta llegó a lanzarlo hasta dos veces, matando para ello a dos de sus tres hijos. El tercero escapó, pero en teoría los de su sangre deberían ser aptos a pesar de los milenios transcurridos.

Ucius Vexilífer dedicó más de un siglo a buscar por todas las Tierras Quebradas a los herederos de **Lor-Akang**, consultando archivos y tratados genealógicos. Inventó también un conjuro para detectar lazos de parentesco. A veces encontraba una familia con la sangre de la sacerdotisa, pero estaba demasiado diluida.

En cierto momento llegó a Frondas, donde ofreció sus servicios a la duquesa Lavinia Áticus, Lavinia rápidamente descubrió que Ucius era más que un simple hechicero y que estaba organizando una red de agentes por el país. La duquesa lo convirtió en su amante, con la idea de aprovecharse de la red para su venganza contra Rosalía y Aventio XII. Fue así cómo fue concebido Fausto.

Poco después, Lavinia averiguó que Ucius trabajaba para la Dama Escarlata. El hechicero, que no quería echar todo a perder, le ofreció a Lavinia la oportunidad de recuperar a Teodoro, su amante muerto recientemente, y le habló del Árbol Eterno y como comunica todo el Multiverso. Fue entonces cuando le ofreció una piedra encantada que contenía el alma de su amado. A cambio solo quería su silencio y el acceso a la biblioteca real, donde figuran los linajes de todos los duques y barones de Frondas.

Lavinia accedió, y gracias a ello Ucius descubrió que la familia **Stalio** era el linaje perdido que estaba

buscando. El barón Paulo Stalio vivía al norte de Frondas, pero resultó ser un hueso duro de roer y hace 23 años consiguió engañar a Ulcius y mandó su familia lejos del país. Ayudado por Brea Hojasrojas, borró todo rastro de ellos. No obstante, hace poco, uno de los agentes que Ucius reclutó en Frondas lo avisó de la presencia de Hana, la hija perdida de Paulo.

CARRERA POR EL PATRIARCADO

Acabada la batalla por Excelsa, va a llegar una mala noticia a manos de un grupo de mensajeros, Hana (o su bebé, o ambos, según sea más factible dada la situación) ha sido secuestrada. Un grupo de demonios se ha presentado y ha atacado el lugar, llevándose a Hana con ellos.

No se puede localizar a Ucius de forma mágica, pero sí a Hana, Sivila se ofrecerá a encontrarla gracias a sus visiones. La verá cabalgando con varios guerreros por un camino entre campos. En una encrucijada, una de las flechas señala hacia Ciudad Valentis. Acto seguido tendrá visiones del futuro: de toda la locura que se desatará y la gente que morirá. Gritará entre sollozos que algo horrible sucederá si Hana muere.

Lo previsible en este momento es que los aventureros se pongan en camino siguiendo la única pista que tienen: Ciudad Valentis.

Cruzar el Patriarcado sin salvoconducto es muy peligroso, pues en cuanto alguien detecte que son extranjeros les echará encima a la guardia. Irene y Roberto podrían conseguirles los papeles. Una vez tengan la documentación en regla, la mejor opción es cruzar por el bastión Rocapartida. Recordemos que de Excelsa a Rocapartida hay cuatro días de viaje a caballo. Llegar desde la frontera a Ciudad Valentis cuesta seis días.

Aunque dispongan de salvoconducto, el Patriarcado es un lugar potencialmente peligroso si se descubre que son nobles de Frondas o adoradores del Caos. Algunos campeones de la Ley pueden ver la oportunidad de lucirse matando o humillando a unos siervos de la Entropía. Los aventureros podrían tener algún encuentro incómodo si no son lo suficientemente discretos.

El norte de la provincia de Tilo, que los aventureros habrán de atravesar en su búsqueda, está formado en su mayoría por campos y más campos, con algunos pequeños bosques, todo lo contrario que la agreste Frondas. Sus ciudades o pueblos son aburridos, regulares, siempre con la misma estructura cuadrículada. Hay poco que hacer o ver, algunos templos de la Ley pueden ser los edificios más destacados. Sus torres que están por todo el territorio son visibles y es fácil orientarse. Muchos de los caminos son anchos y están compactados, con que la circulación en carro es cómoda.

Si preguntan, algunos campesinos pueden decirles que han visto pasar a un grupo de seis caballeros muy extraños hace unos días, acompañados de una mujer. Uno de ellos lucía una cicatriz y estaba manco y tuerto.



EL RITUAL

Cerca de Valentis, en una montaña cercana y cubierta de vegetación se alzan las llamadas **Rocas Engarzadas**: unas piedras alargadas que se introducen unas en las otras y parecen algún tipo de máquina de piedra. El tiempo ha hecho mella en ellas, ya que están incompletas en el centro. Parecen muy antiguas y algunos estudiosos dicen que son un vestigio de los Caídos, pues han visto estructuras similares en la junglas del sur.

Las Piedras Engarzadas no son imprescindibles para el funcionamiento del ritual, pero Ucius sabe que, una vez reconstruidas, permitirán amplificar sus efectos. Sin ellas, la locura solo llegaría a las gentes de los alrededores.

Si preguntan en Ciudad Valentis o sus inmediaciones por el grupo de Vexilifer, habrá quien los vio ascender por uno de los viejos senderos que conducen a las Rocas. Al indagar un poco más, podrían descubrir que hicieron noche en la ciudad y compraron un carro y unas barras de piedra de construcción. A pesar de su aspecto y maneras, y la evidente incomodidad de la dama que viajaba con ellos, las autoridades no han osado interrogarlos. Poseen un salvoconducto de rango muy elevado.

Ucius lleva varios días de ventaja a los aventureros, y realmente no cree que nadie se haya atrevido a seguirlo. Durante el tiempo que ha pasado en las Rocas Engarzadas, se ha dedicado a reparar el lugar, siguiendo los esquemas de unos antiguos dibujos que consiguió hace mucho tiempo en la Jungla. Esto le ha costado la inversión de 1 PMP. Mientras los aventureros viajaban hasta aquí, él ha estado trabajando cuidadosamente en el artefacto. Es justo en esta jornada cuando ha iniciado el ritual.

Conjurando la locura

El ritual de la Locura Homicida precisa de una ceremonia de 13 horas de duración, por lo que, cuando los aventureros lleguen a la cima de la colina, Ucius estará en plena faena.

Le acompañan tres sacerdotes más de Vesh-Ahn, todos ellos mábeden del Imperio Escarlata, y sus dos verdugos demoniacos. En el centro de la estructura, que muestra piedras claramente nuevas, recién esculpidas, está atada Hana. Ucius está pintando el suelo con runas, mientras los tres sacerdotes cantan salmos en un idioma totalmente desconocido. Se pueden escuchar gritos en el viento, que cada vez sopla más fuerte. El frío es cada vez es más y más intenso.

Cerca de allí, un poco más abajo, está el campamento de Ucius y los suyos, con siete caballos atados, las tiendas de campaña, restos de una fogata y un carro con una mula que han utilizado para traer la piedra y las herramientas que necesitaban. En el lugar hay algunos árboles achaparrados, matorrales y peñascos tras los que esconderse, pero no es posible llegar hasta las Rocas Engarzadas y alcanzar a Hana sin ser vistos.

Para realizar el ritual, Ucius ya ha gastado muchos de sus Puntos de Magia. Lanza 1d10+2 para ver cuántas horas lleva y, por tanto, cuántos PM ha gastado ya. En cualquier caso, querrá reservarse los PM que necesita para poder lanzar el ritual (ver las reglas de rituales en este mismo número). Recuerda que Ucius tiene en Modificar Mente 17 y el ritual precisa de 30 PM, por lo que necesita insuflarle 13 PM. Los tres sacerdotes le proporcionarían 1 PM cada uno.

Si Ucius descubre a los aventureros, ordenará a sus verdugos demoniacos que acaben con ellos. Por su parte, los sacerdotes dejarán de cantar y se lanzarán hacia sus armas, que se encuentran en el campamento. También pueden probar a lanzar algún conjuro, pero



tratarán de guardarse al menos 10 PM para poder terminar el ritual.

Ucius: *No quiero ningún mal para vosotros, pero debéis abandonar el Patriarcado antes de que esto termine. Si no, mis hombres y yo acabaremos con vosotros.*

Si Ucius y sus hombres ganan el combate, atarán a los personajes que se rindan y proseguirán con el ritual. Si Ucius no tiene los PM necesarios para seguir adelante, bien porque ha gastado más de los que debería o porque sus colaboradores han muerto o no cuentan con los PM necesarios, tendrá que dejarlo para más adelante, hasta que recupere sus fuerzas.

En caso de que todavía cuente con alguno de sus hombres, los servidores de Vesh-Anhg concluirán el ritual un rato después, apuñalando a Hana en el corazón. Al terminar, se volverán unos contra otros y se matarán entre sí, quedando solo Ucius en pie, muy malherido. Si algún personaje superviviente gasta 2 puntos de Fortuna podría pasar desapercibido de la matanza.

Los efectos del ritual entrarán en vigor en ese momento. En un radio de 500 kilómetros, durante nueve horas (el Espíritu de Ucius), todo el mundo enloquecerá e intentará matar a cualquiera que encuentre. Será una carnicería que dejará al Patriarcado en un estado de gran debilidad, pero que también perjudicará gravemente a Frondas y los Montes Ocre.

Si detienen a Ucius, podrán liberar a Hana. Ucius no puede morir a no ser que sea decapitado o su cuerpo sea destruido totalmente.

Ucius: *No podéis detenerme, lo volveré a intentar. Volveré mil veces de la muerte.*

CONCLUSIONES

Aquí termina el Rey del Barro, los jugadores habrán participado activamente en el destino de Frondas, en el de todo el continente, y tal vez en la regeneración del Multiverso. Deben estar exhaustos. El director podría contarnos el destino fuera de cámara de algunos personajes no jugadores que hayan sido importantes en la partida, o villanos que sigan vivos, y animar a los jugadores a contarnos los siguientes años de sus personajes.

Encontrar el Árbol Eterno y evitar que sea dañado proporciona a cada personaje 10 PL a los Elementales y 1 punto de Destino. Ganarán otro punto de Destino, 10 PL a la Ley y 5 PL a los Elementales si consiguen evitar que Vexilífer complete su ritual de Locura Homicida. Expulsar al Imperio Escarlata de Frondas proporciona 5 PL a la Ley o a los Elementales.

¡Gracias por jugar al Rey del Barro!



PERSONAJES

Ucius Vexilífer, agente de Vesh-Anh

Ucius Vexilífer es un hombre apuesto. Aparenta unos 50 años, aunque tiene muchos más. Una cicatriz en el rostro le ha dejado un ojo blanco; el otro es azul (o del color de los ojos de Fausto). Lleva el pelo largo y rubio, su complexión es atlética y le falta la mano izquierda. Su armadura reluce en un plateado oscuro, con un toque morado que parece bailar sin detalles. El amuleto que porta en el cuello (un rostro risueño con dos alas de murciélago) lo identifica como sacerdote de Vesh-Ahn. Es encantador y educado, pero muy cínico.

Ucius nació hace unos 250 años y era uno de los hombres de confianza de Elvio. Sus hermanos fueron asesinados junto al héroe por los hombres del emperador Sereno a traición. Ucius recibió un golpe en la cabeza que le hizo perder uno de sus ojos. Dado por muerto, se despertó rodeado de cadáveres. Su mente se fracturó y vagó por el mundo buscando una respuesta a lo sucedido. Encontró las respuestas en los susurros de los locos e hizo un pacto con Vesh-Ahn que le ha permitido vivir hasta hoy en día.

Ucius ha trabajado para la Dama en varias ocasiones y ha asesinado a muchos campeones de la ley siguiendo sus órdenes. Los dos comparten el dolor de perder a Elvio, y una gran animadversión hacia el Patriarcado. Ambos tienen claro que el objetivo de Ucius es llevar la locura al continente; la Dama lo apoyará con lo que necesite.

No le importa lo más mínimo ni Frondas ni Fausto. Su deseo es destruir el Patriarcado, y para ello necesita a Hana. Lo abandonará todo si tiene la oportunidad de conseguirla.

Ucius ha invertido 2 PMP en crear la piedra contenedora de almas que le dio a Lavinia, y gastará otro PMP para arreglar las Rocas Engarzadas al final de la aventura.

CUE: 6 **ATR:** 3 **PV:** 18
MEN: 11 **FUE:** 8 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 9 **TAM:** +1 **PM:** 15

■ **Protección:** 8 (Placas, dura).

■ **Armas**

Espada media 18. Daño 4+1

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 18, Autoridad 20, Engañar 19, Esquivar 16, Estrategia 22, Pelea 12, Percatarse 18, Perspicacia 18, Sigilo 17.

■ **Habilidades mágicas:** Conocer 10, Disminuir 15, Inhibir 15, Invocar 16, Modificar 17, Cuerpo 10, Espíritu 14, Mente 17, Ley 15, Caos 16.

■ **Hechizos:** Baile mágico 17 (Dif. 15, PM 2), Balbucesos 17 (Dif. 15, PM 2), Borrar recuerdos 15 (Dif. 15, PM 2), Confundir 15 (Dif. 15, PM 2), Detener tiempo 15 (Dif. 20, PM 3), Dejar de existir 15 (Dif. 20, PM 3), Dormir 15 (Dif. 20, PM 3), Escudriñar 10 (Dif. 15, PM 2), Interrogar muerto 10 (Dif. 15, PM 2), Invocar a Kraxtax 16 (Dif. 20, PM 3), Invocar fantasma 14 (Dif. 15, PM 2), Invocar verdugo demoniaco 16 (Dif. 15, PM 2), Locura 15 (Dif. 20, PM 3), Revelar genealogía 10 (Dif. 10, PM 1), Sinceridad 15 (Dif. 15, PM 3).

■ **Rituales:** Locura homicida (Modificar Mente, dif. 30).

■ **Bendiciones:** Aura de santidad, Hechizo (ya usado), Inmortalidad, Revelar información (ya usada).

Revelar genealogía

Conocer Cuerpo | DIF. 10 | PM 1

Se entra en conocimiento de las relaciones de parentesco del blanco con otras personas que se encuentren en presencia del hechicero durante toda la duración del conjuro. El lanzador puede también conocer la respuesta a una pregunta sobre la genealogía del blanco, siempre que esta se pueda responder con "sí" o "no".

Verdugos demoniacos, siervos de Vexilífer

Los llamados verdugos demoniacos son una especie de demonio servidora de Vesh-Anh cuyo mayor placer es la ejecución de personas inocentes. Los dos individuos que sirven a Ucius Vexilífer han consentido en acompañarlo a cambio de la posibilidad, cada cierto tiempo, de juzgar y decapitar a un adulto por crímenes que no ha cometido.

Los demonios tienen el aspecto de hombres especialmente grandes y musculosos, pero bajo la capucha esconden cabezas calvas salpicadas de ojos que miran bizqueantes en todas las direcciones. Cuando necesitan combatir pueden gastar 3 PM para aumentar en +2 su TAM y su Cuerpo (estadísticas entre paréntesis). Al hacerlo sus capuchas revientan, revelando su verdadero aspecto. El efecto dura 6 turnos de combate.

Son capaces de destruir los PM de todo aquel que se encuentre a menos de tres metros de ellos, al ritmo de 1 PM por turno. Activar este poder les cuesta 2 PM y dura 6 turnos. Las víctimas sienten una irrefrenable sensación de culpa. Los PM así perdidos se recuperan normalmente.

Al luchar, utilizan sus dos hachas de combate, una en cada mano, y gustan de realizar combos con ellas.

CUE: 10 (12) **ATR:** -2 (-4) **PV:** 23 (27)
MEN: 4 **FUE:** 13 (17) **Mod. al daño:** +2/+3
ESP: 6 **TAM:** +3 (+5) (+4/+5)

■ **Armas**

Hacha de combate 1M 14. Daño 5+2

■ **Habilidades:** Arma CC: Hacha 14, Correr 12, Equilibrio 10, Esquivar 12, Pelea 13, Percatarse 11, Saltar 10, Sigilo 9, Tregar 10.

■ **Movimiento:** Correr, medio.

Sacerdote de Vesh-Anh

Los tres sacerdotes de Vesh-Anh han sido elegidos de entre los mejores del culto formado por Vexilífer en la Isla Pluviosa hace décadas. Sus nombres son Bermejo, Falco y Blanca. Los tres dominan la hechicería y se han preparado en secreto durante un año para participar en este ritual, sabiendo que darían su vida en él. Hacen gala de miradas nerviosas y extrañas, y se mantienen conscientemente en la fina línea entre la cordura y la locura.

Llevan en el cuello el mismo amuleto que Ucius, que esconden bajo la ropa ahora que están en el patriarcado. Visten túnicas discretas blancas o grises.

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

■ **Armas**

Espada corta 12. Daño 3

Maza ligera 11. Daño 3

Daga 12. Daño 2.

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 12, Arma CC: Maza 11, Correr 9, Engañar 15, Esquivar 11, Percatarse 15, Perspicacia 16.

■ **Habilidades mágicas:** Disminuir 10, Inhibir 11, Modificar 9, Mente 11.

■ **Hechizos:** Baile mágico 9 (Dif. 15, PM 2), Balbucesos 9 (Dif. 15, PM 2), Borrar recuerdos 10 (Dif. 15, PM 2), Confundir 11 (Dif. 15, PM 2), Sinceridad 11 (Dif. 15, PM 2).

Muerto viviente

Aunque entre ellos hay algunos muertos recientes de las aldeas cercanas o de las escaramuzas entre escarlatas y forndanos, la mayoría forma parte de la reserva de momias de la Necrópolis. Se trata de hombres y mujeres adultos, completamente desnudos y con runas pintada con pintura negra sobre su piel amarillenta y apergaminada. No conservan los ojos, ni la lengua ni los cabellos, y tampoco emiten ningún sonido por sus bocas.

Son controlados por los cuatro sacerdotes de Shador que están haciendo funcionar el ritual, por lo que son capaces de dividirse en un máximo de cuatro grupos con objetivos distintos.

Como zombis, son inmunes a los rasguños y heridas leves, y las heridas graves les reducen solo 1 PV (3 PV si el arma es cortante). No les afectan los estados Debilitado ni Incapacitado.

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

■ **Habilidades:** Pelea 11.

Sacerdote de Shador

El sumo sacerdote de Shador que rige en la Necrópolis llegó a un entendimiento con Vexilífer y decidió apoyar la invasión. Ha evacuado el edificio y, de acuerdo con el plan tramado junto al elegido de Vesh-Anh, ha dejado preparada la Noche de los Muertos para acabar con la dotación del barón Bayona. Después de lanzar el ritual, escapó junto con el resto de su gente, dejando tras de sí tan solo a los cuatro sacerdotes que le ayudaron con el ritual y que ahora controlan los zombis.

Se trata de cuatro hombres pálidos y delgados, cada uno repulsivo a su manera, envueltos en túnicas negras y agraciados con el don de la hechicería. No están tan locos como para luchar hasta la muerte y abandonarán sus octógonos si es necesario para salvar el pellejo. Después del ritual solo les quedan 4 PM.

CUE: 5 **ATR:** -1 **PV:** 15
MEN: 7 **FUE:** 5 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 7 **TAM:** 0 **PM:** 14 (4)

■ Armas

Espada corta 9. Daño 3.

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

■ **Habilidades mágicas:** Disminuir 9, Invocar 8, Espíritu 9.

■ **Hechizos:** Debilitar fuerza espiritual 9 (Dif. 15, PM 1-4), Invoar fantasma 8 (Dif. 15, PM 2),

Capitán Tarcus, cómplice de Lavinia

El capitán Tarcus es un hombre simpático, y rudo. Musculoso, lleva una extraña armadura negra con detalles dorados, es un soldado excelente y un gran estratega.

Su principal objetivo es encontrar a su hermano, que desapareció en extrañas circunstancias. Ha descubierto que está atrapado en un plano de la Ley. La única forma de acceder a él es a través del Árbol Eterno, o que el dios que rige allí le deje pasar. Es posible su hermano esté muerto o ahora sirva a la Ley como una máquina, pero aun así quiere recuperar su cuerpo.

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

■ **Protección:** 6 (semiplacas y casco, dura)

■ Armas

Hacha de batalla 2M 15. Daño 5+2

Daga 14. Daño 2+1

Ballesta ligera 14. Daño 6.

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

Kraxtax, demonio devorador de madera

Cuando Ucius Vexilífer descubrió los anhelos de Lavinia, diseñó un complejo plan para, sin arriesgar nada y sin faltar a su palabra, llevar el caos a todo el Multiverso. Sabiendo que la duquesa llevaría la piedra la Piedra de Almas hasta el Árbol Eterno, encerró en ella, junto al espíritu de Teodoro, al demonio Kraxtax, un ser capaz de desenvolverse en forma tanto material como inmaterial, y lo suficientemente fuerte como para dañar el llamado Árbol del Infinito.

Kraxtax tiene la forma de un humanoide peludo de color morado oscuro con garras y pantorrillas en forma de pata de insecto. Su cabeza es la de un escarabajo, con fuertes mandíbulas ideales para triturar madera. No hay nada que Kraxtax disfrute más que la destrucción de árboles, y el Eterno es la presa más jugosa que podría ansiar.

El demonio es capaz de lanzar chorros de ácido contra sus enemigos al coste de 1 PM. Las armaduras protegen la mitad contra este daño, y además pierden 1 de Protección si su portador recibe una herida leve. En melé, Kraxtax gusta de hacer combos con sus garras y mandíbulas.

Es capaz de cambiar de forma material a inmaterial y viceversa gastando 3 PM.

CUE: 16 **ATR:** -4 **PV:** 34
MEN: 5 **FUE:** 24 **Mod. al daño:** +6/+8
ESP: 9 **TAM:** +8 **Al impacto:** +1

■ **Protección:** 1 (pelo, blanda)

■ Armas

Garra 17. Daño 2+6.

Mandíbula 17. Daño 4+6

Ácido 19. Daño 6

■ **Habilidades:** Arma PR: Rociada 19, Esquivar 14, Pelea 17, Percatarse 14, Perspicacia 9.



Flavia Cantatierra, sacerdotisa de Kamin

Es una mujer de unos 50 años, vestida de marrón, de pelo negro, sus ropas son verdes y marrones. Es tranquila, sabia y la guerra la ha vuelto mucho más dura. Va a hacer lo que sea necesario para proteger el bosque de Hishisha. Conoce el ritual de Soldados de madera y piensa utilizarlo contra los escarlatas.

Falkias Merami, general escarlata

Falkias es un merení noble del Imperio Carmesí. Es orgulloso y altivo, pero es poco detallista, y tosco a la hora de trabajar.

Tiene una colección de objetos antiguos y pretende hacerla crecer. Sabe que en los bosques del sur de Fron-das hay algo escondido y pretende descubrir qué hay aunque tenga que quemar todos los árboles.

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

■ **Protección:** 10 (placas y yelmo, dura)

■ Armas

Espada larga 2M 12. Daño 5+1.

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 12, Arma CC: Escudo 12, Arma CC: Puñal 10, Arma CC: Arma de asta 10, Autoridad 13, Engañar 11, Esquivar 10, Estrategia 14, Montar 9, Pelea 9, Percatarse 13, Perspicacia 12.

Irene Escola, embajadora del Patriarcado

Irene proviene de una familia de mercaderes de Vados con contactos a lo largo y ancho de las Tierras Quebradas. Desde su juventud, Irene puso esta red de contactos al servicio del Patriarca, a cambio de políticas favorables para sus negocios. Con el tiempo se convirtió en una experta espía.

Conoció a Roberto Escola en una misión conjunta, se enamoraron y desde entonces forman una pareja diplomática formidable. En ella, Irene hace de "poli bueno", ganándose a la gente y fingiendo que aboga a su favor. También es la encargada de poner la oreja en la puerta o robar cartas cuando es necesario.

Irene es una mujer de 40 años, de sonrisa franca y agradable. Su estudiada picardía falsamente infantil suele tener efecto en los hombres.

CUE: 6 **ATR:** +2 **PV:** 15
MEN: 8 **FUE:** 5 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 7 **TAM:** -1

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 14, Engañar 18, Esquivar 13, Forzar cerraduras 14, Hurtar 15, Pelea 13, Percatarse 16, Perspicacia 16, Sigilo 16.

Roberto Escola, embajador del Patriarcado

La familia Escola constituye una conocida estirpe de campeones del Escriba, y Roberto aprendió de sus padres el arte de la diplomacia, que lleva a cabo para el gran templo de este dios que se alza en Vados.

Roberto conoce muy bien Fron-das, tanto por los documentos que ha estudiado como por las veces que ha estado en Excelsa de viaje oficial. Cree sinceramente que lo mejor para el país sería convertirse en una provincia del Patriarcado.

Cuando trabaja en pareja con Irene, hace de "poli malo", lanzando amenazas y cuestionando continuamente a su interlocutor. Es experto en chantajear y presionar para conseguir lo que quiere.

Roberto escola es un hombre de 50 años, con bigote y cabellos morenos con canas. Al hablar suele enarcar las cejas, aparentemente sorprendido por las estupideces que tiene que escuchar.

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

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 13, Arma CC: Puñal 14, Engañar 18, Esquivar 14, Pelea 12, Percatarse 17, Perspicacia 17, Sigilo 12.

Roda Vientofrío, comandante pirata

La líder de los piratas fue una de las sacerdotisas más importantes del templo de Yaroi en Excelsa y enlace entre las diversas bandas de piratas frondanos y los Casius. Realmente esta casa ducal nunca rompió relaciones con su pasado pirata y, mientras con la mano derecha dominaba la armada del país, con la izquierda controlaba la mayor parte de la piratería.

Caída Excelsa, Roda Vientofrío reunió a otros sacerdotes, unificó las flotas piratas y formó una armada con la que labrarse un lustroso futuro. Roda es una mujer voluminosa y fuerte, de caderas anchas y muslos grandes y fuertes como mástiles. Sus cabellos son cortos y morenos, y su boca siempre se curva hacia abajo en un rictus de desagrado.

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

■ **Protección:** 3 (Cuero duro)

■ Armas:

Gran Hacha 14. Daño 6+2.

Daga 12. Daño 2+1.

Ballesta ligera 14. Daño 6.

■ **Habilidades:** Arma CC: Hacha 14, Arma CC: Puñal 12, Arma PR: Ballesta 14, Autoridad 14, Engañar 14, Equilibrio 14, Esquivar 12, Estrategia 11, Nadar 14, Percatarse 15, Perspicacia 15, Sigilo 12, Tregar 13.



TORRE SALADA

BASTION NEVADO

BASTION AGUARRAYA

EXCELSA

ARBOL DEL ORACULO

BASTION OLIVINO

BOSQUE DE KISHISHA

BASTION ESCIPINA

LA NECROPOLIS

BASTION PUERTOSOMBRI

BASTION ROCAPARTIDA

PATRIARCADO

FRONDAS

INTERVENCIÓN DIVINA N°5

Fanzine digital gratuito sobre Tierras Quebradas

- ♦ **Rituales.** El sistema de magia se amplía gracias a los rituales: efectos mágicos especialmente poderosos pero que necesitan de mucho tiempo y preparación.
- ♦ **Opciones de combate.** Reglas opcionales de combate que regulan la percepción de la escena. Se introducen nuevos Golpes Épicos.
- ♦ **Los Tratantes de Almas.** Una nueva especie de seres interplanares para poner en aprietos a los aventureros.
- ♦ **El Templo de la Llama.** Descripción de este lugar mágico, situado en el norte de las Estepas, así como sus habitantes, tramas y secretos.
- ♦ **Viento del Norte.** Módulo de estructura abierta en el que los aventureros se enfrentan a un intento del Caos de destruir el Templo de la Llama.
- ♦ **Sangre en el Barro.** Tercera parte de la campaña El Rey del Barro. Los aventureros, tras huir de Excesla, participan en la reconquista de la capital, encuentran la legendaria Puerta Ámbar y frustran los planes de Ucius Vexilifer.