

INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital del juego de rol Tierras Quebradas
Número 3 - Abril de 2022



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

INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital gratuito de Tierras Quebradas
Número 3 - Abril de 2022

Autor

Carlos Ferrer Peñaranda
www.carlosferrer-rol.com
Xavier Correro

Ilustración de portada

Daniel Jimbert

Ilustraciones interiores

Daniel G. Amorao

Diseño y maquetación originales

Irma Fernández Dueñas

Pruebas de juego de Una historia para contar

Charlie, DM Destiny, Maese Txelis, OscuroBrujo, Rulez, Yngern, Zeta2391.

Este fanzine es gratuito y de libre distribución

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

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

¿Quieres colaborar en Intervención Divina?

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

Redes sociales de Tierras Quebradas

Facebook
MeWe
Discord
Telegram
Rol+

Versiyn: Abril de 2022

NUEVOS CAMPEONES

La familia de Tierras Quebradas va creciendo, y lo hace en diferentes sentidos. No solo se va incrementando la cantidad de jugadores, a medida que el juego se da a conocer, sino que, además, la línea ha engordado en nuevos volúmenes. En el momento de escribir estas líneas, Ediciones T&T ha anunciado la publicación de los suplementos de aventuras Bajo los Señores Dragón, Tres Monedas y El Sueño de Tauro. Con la entrega de estos títulos, que se vendieron como add-on en el mecenazgo de Tierras Quebradas, queda cerrada la deuda de la editorial con los mecenas y da comienzo una nueva etapa.

Al tiempo que la línea crece, también lo hace Intervención Divina. Este tercer número tiene el honor de ser el primero en contar con una colaboración externa. Xavier Correro nos presenta **Brumas en el Valle**, la primera parte de la campaña **El Rey del Barro**, que está escribiendo para Tierras Quebradas. La campaña trata la tensión que se vive en el reino de Frondas entre la capital y el resto del país, y su primer capítulo pone a los aventureros en la piel de unos excelsianos enviados a calmar los ánimos en una baronía problemática. La continuación se irá publicando en los siguientes números del fanzine.

Por su parte, la aventura **Una Historia para Contar** está concebida como un one-shot, aunque bien podría ser el inicio perfecto de una campaña. Su propósito original es servir como aventura corta, sencilla, lineal y con mucho espacio para la interpretación, de modo que fuera ideal para jugarse en jornadas.

Precisamente esta aventura, al igual que **Brumas en el Valle**, fueron jugadas en las jornadas en línea NetCon, donde hubo tres partidas de Tierras Quebradas.

Este tercer número es completado con reglas para poder reflejar **armas de tecnología avanzada** en las Tierras Quebradas, lo que será muy útil a la hora de situar la acción en planos de mayor nivel tecnológico. El suplemento de reglas ofrece desde mosquetes a pistolas láser, pasando por metralletas o lanzallamas, así como reglas para ráfagas de proyectiles, rociadas o la melé contra armas de mejor calidad.

ÍNDICE

Ayuda de juego: Armas de otros planos	4
Aventura: Una historia para contar	7
Aventura: Brumas en el valle (El Rey del Barro I)	15

AYUDA DE JUEGO

ARMAS DE OTROS PLANOS

En las aventuras de Tierras Quebradas es común que los aventureros acaben en otros planos de la existencia, regidos por otras reglas y habitados por pueblos en distintos grados de desarrollo técnico. Esta ayuda de juego está destinada a facilitar trabajo al narrador a la hora de representar otras esferas desde el punto de vista armamentístico: desde pistolas de chispa a armas láser.

NIVEL TECNOLÓGICO

Cuando la acción se sitúa en otro plano del Multiverso en el que more otra civilización, humana o no, el narrador puede asignarle, si lo cree necesario, un Nivel Tecnológico. Se trata de una cifra que marca su grado de desarrollo y que permite imaginar de que armas, herramientas y utensilios podrían disponer. El NT va de 1 a 6 y se corresponde con diferentes edades de la civilización humana.

NT Descripción

1. **Prehistoria.** Uso de piedra, madera, tendones y pieles sin curtir.
2. **Antigüedad.** Metales blandos (cobre, bronce), armaduras metálicas.
3. **Edad Media.** Acero, hierro, ballestas. El nivel propio de las Tierras Quebradas.
4. **Edad Moderna.** Armas de fuego básicas. Acero de calidad.
5. **Edad Contemporánea.** Armas de fuego avanzadas.
6. **Futuro.** Armas de energía, sónicas o láser.

Todas las armas y armaduras constan de un valor numérico que representa su Nivel Tecnológico (NT) y con ello la calidad de sus materiales y lo elevado de su eficacia. La diferencia entre NT nos sirve para determinar las armas y armaduras disponibles en un plano o región determinados. Una sociedad de NT 3 puede tener ballestas y cañones de mano, pero no arcabuces, mientras que otra de NT 2 puede tener armaduras de semiplacas, pero no de placas. Puesto que los NT están basados en épocas de nuestra historia, al narrador le resultará sencillo determinar qué hay o no disponible en determinada sociedad.

Además, las armas son mejores conforme más elevado es su NT. Por ejemplo, el hacha de mano ya existe en las sociedades de NT 1, pero se trata de un hacha de piedra sujeta al mango con tendones de animal. En el NT 2 ya hablamos de un hacha de cobre o bronce, y en el NT 3 de acero o hierro.

Esto tiene unos efectos mecánicos en el **combate cuerpo a cuerpo**. Cuando se enfrentan en melé dos contendientes cuyas armas son de distinto NT, el arma de menor NT tendrá tendencia a romperse durante el combate. Para medir el riesgo, se calcula la diferencia de NT entre una y otra. Si el combatiente que la blande saca en el dado un número igual o menor a la diferencia de NT, su arma se quebrará o quedará inutilizable. Esto es independiente de si tiene éxito o no. Si impacta, primero se calcula el daño o el efecto, y luego su arma se torna inservible.

Estos efectos no se aplican en las armas de proyectiles o arrojadas.

NUEVAS ARMAS

Se incluye aquí una larga lista de armas donde se representan tanto las armas de fuego que conocemos como algunas a las que estamos acostumbrados gracias a las historias de ciencia-ficción.

Los modelos de la lista son solamente ejemplos y pueden ser modificados sin problemas por el narrador para crear armas ligeramente distintas, simplemente alterando factores como la carga, la munición o el daño. Para representar con mayor riqueza las prestaciones de estas nuevas armas de proyectiles, se han incluido nuevos descriptores, que explicamos a continuación.

- ◆ **NT.** El Nivel Tecnológico del arma. Esta existe en sociedades con este nivel o superior.
- ◆ **Munición (Mun.).** La cantidad de proyectiles que puede disparar el arma antes de necesitar ser recargada. Dependiendo del arma, puede tratarse de balas o de baterías, cápsulas de energía o similares.
- ◆ **Etiquetas.** Algunas armas tienen capacidades especiales o permiten maniobras de combate concretas, que están descritas más adelante.

Nuevos tipos de arma

Estos dos nuevos tipos de arma reflejan la alta penetración de las armas de fuego, que hace casi inservibles las armaduras convencionales, y de algunas armas de ciencia-ficción.

■ **Perforante:** Las armas de este tipo hacen que la protección que otorga cualquier armadura o escudo ante un impacto se reduzca a la mitad. No se tiene en cuenta si la armadura es blanda o dura. Todas las armas perforantes son también penetrantes a efectos de reglas.



ARMAS DE PROYECTILES

NOMBRE	NT	MAN.	FUE	DAÑO	TIPO	RECARGA	MUN.	ALCANCE	CAR.	ETIQUETAS
Ametralladora	5	2M	8	13	Perfor.	1 turno	50	Muy largo	6	Ráfaga corta y larga
Arcabuz	4	2M	6	11	Perfor.	12 turnos	1	Medio	3	
Aturdidor	6	2M	4	0	Perfor.	Retraso	10	Medio	2	Paralizante
Cañón de energía	6	2M	8	6d6	Desgar.	Retraso	10	Muy largo	4,5	
Desintegrador	6	2M	6	9	Intang.	Retraso	10	Largo	2,5	
Escopeta	5	2M	5	7	Desgar.	Retraso	4	Medio	2	Bocajarro
Fusil	5	2M	6	11	Perfor.	1 turno	15	Muy largo	2,5	
Fusil automático	5	2M	7	12	Perfor.	Retraso	30	Muy largo	3	Ráfaga corta y larga
Granada	5	1M	4	5d6	Desgar.	-	-	Medio	0,5	
Micromisiles	6	2M	7	4d6	Desgar.	1 turno	6	Medio	3,5	Ráfaga corta
Mosquete	4	2M	7	13	Perfor.	4 turnos	1	Largo	4	
Lanzallamas	5	2M	5	2d6	Desgar.	1 turno	20	Corto	8	Bocajarro, rociada
Lanzagranadas	5	2M	5	4d6	Desgar.	Retraso	1	Largo	2	
Pistola congelante	6	1M	3	1	Intang.	Retraso	2	Medio	1	Paralizante, rociada
Pistola de chispa	4	1M	4	8	Perfor.	3 turnos	1	Corto	1,5	
Pistola de energía	5	1M	4	11	Perfor.	Retraso	20	Largo	1,5	Doble disparo
Pistola láser	6	1M	3	6	Perfor.	Retraso	20	Medio	1	Rociada
Pistola ligera	5	1M	3	7	Perfor.	Retraso	12	Medio	1	Doble disparo
Pistola pesada	5	1M	5	10	Perfor.	Retraso	7	Largo	1,5	
Pistola sónica	6	1M	4	6	Intang.	Retraso	20	Corto	1	Bocajarro, rociada
Rifle de dardos	5	2M	5	1	Penet.	Retraso	1	Medio	2	Inyecta sustancia
Rifle de energía	6	2M	6	13	Perfor.	Retraso	30	Muy largo	3	Doble disparo
Rifle láser	6	2M	5	8	Perfor.	Retraso	30	Muy largo	2	Rociada
Rifle sónico	6	2M	5	7	Intang.	Retraso	30	Medio	2	Bocajarro, rociada
Subfusil	5	1M	6	10	Perfor.	Retraso	30	Largo	2	Ráfaga corta y larga

ARMAS CUERPO A CUERPO

NOMBRE	NT	HABILIDAD	MANOS	FUE	DAÑO	TIPO	LONG.	CARGA	ETIQUETAS
Espada de luz	6	Espada	1M	4	6	Cort./Pen.	Media	0,5	
Puño eléctrico	6	Pelea	1M	3	1	Contundente	Corta	0,5	Paralizante

■ **Intangible:** Este tipo de armas ignora cualquier tipo de Protección física. Por lo demás, todas las armas de proyectiles intangibles se consideran desgarradoras a nivel de reglas.

Etiquetas para las armas

■ **Bocajarro:** Estas armas de proyectiles nunca pueden tener una dificultad mayor de 10 cuando se disparan a distancia corta, aunque el blanco tenga una habilidad de Esquivar mayor.

■ **Doble disparo:** El usuario de esta arma de proyectiles puede hacer dos disparos con ella a cambio de

sufrir un penalizador de -2 en ambos. El primero tendrá lugar en la fase del turno correspondiente y el segundo en la cuarta fase.

■ **Paralizante:** Si el arma produce una herida leve al blanco, este queda Incapacitado durante tantos turnos como los Puntos de Daño recibidos. Si ocasiona un rasguño, la víctima queda Debilitada durante el mismo lapso.

■ **Ráfaga corta:** El atacante puede hacer dos disparos en la misma fase del turno sin penalizadores. Si se trata de impactar contra blancos distintos, estos han de estar cerca uno de otro. La ráfaga corta gasta 3 proyectiles.

■ **Ráfaga larga:** El usuario puede realizar tres disparos en la misma fase del turno con un penalizador de -2 a cada uno de ellos. Puede tratarse de alcanzar blancos distintos, si se hallan cerca entre sí. La ráfaga larga gasta 15 proyectiles.

■ **Rociada:** Si el usuario lo desea, el disparo del arma puede afectar a varios blancos si se encuentran muy juntos. Se realiza la misma tirada para todos ellos. A la hora de calcular la dificultad se tiene en cuenta la habilidad de Esquivar más alta de entre todos los blancos. Usar una rociada gasta 2 proyectiles.

Descripción de las armas

En este apartado se explican las armas de NT 6, ya que, al no haber referentes fijos en la realidad, los narradores podrían tener problemas en comprender a qué se refieren exactamente.

◆ **Aturdidor.** Es un tipo de rifle corto que dispara un proyectil eléctrico luminoso que, de entrar en contacto con el cuerpo de la víctima, bloquea dolorosamente su sistema nervioso, haciendo que se derrumbe en el suelo entre convulsiones.

◆ **Armas de energía (pistola, rifle y cañón).** Estos dispositivos lanzan proyectiles que dejan tras de sí un haz de luz y se asemejan a dardos de energía. Al impactar contra el blanco generan una pequeña explosión. El cañón de plasma lanza un proyectil de tal tamaño que produce un gran estallido al impactar, por lo que su daño se calcula mediante d6, como corresponde con las explosiones, sin sumar los éxitos.

◆ **Armas láser (pistola y rifle).** Las armas láser emanan un haz de luz concentrada que puede mantenerse activo un par de segundos e impactar a varios blancos.

◆ **Armas sónicas (pistola y rifle).** Estas armas generan un haz invisible de distorsión sónica en el aire que reduce a pequeños fragmentos todo lo que encuentra en su camino. El uso de estas armas es bastante ruidoso.

◆ **Desintegrador.** Se trata de un tipo de rifle con cañón tan grande que cabría un brazo dentro. Al activarse lanza un relámpago contra el blanco que, de alcanzarlo, lo desintegra en un estallido de luz.

◆ **Espada de luz.** El arma desactivada consiste tan solo en su empuñadura. Una vez encendida despliega una hoja de aproximadamente un metro de largo, transparente e iluminada desde dentro con un suave resplandor. La hoja es tan fina que penetra fácilmente cualquier armadura. Cuando la hoja se rompe, basta activar el arma otra vez para generar una nueva.

◆ **Micromisiles.** Es un lanzador portátil de micromisiles que se apoya en el hombro y expulsa al activarse

una ráfaga de pequeños dispositivos explosivos del tamaño de balas. Sigue las reglas de las explosiones y no suma Puntos de Daño según los éxitos.

◆ **Pistola congelante.** Este dispositivo arroja un haz de luz azul que reduce súbitamente la temperatura de todo aquello contra lo que impacta. En un ser humano, esto provoca una parálisis inmediata.

◆ **Puño eléctrico.** Es un guante metálico que se ajusta automáticamente a la mano que se lo enfunda. Al impactar contra un adversario, el puño suelta una breve descarga eléctrica que interfiere con sus sistema nervioso y le hace perder el conocimiento.

Nueva habilidad: Disparo

Todas las armas de proyectiles de la lista se manejan con la habilidad **Armas PR: Disparo**. Se trata de la habilidad Armas PR: Cañón de Mano que se encuentra en el manual básico, pero renombrada para ser coherente con las nuevas armas. La única excepción es la granada, que utiliza la habilidad Lanzar.

NUEVAS ARMADURAS

El alto poder de penetración de las armas de fuego hace que en los niveles tecnológicos más elevados las armaduras tradicionales queden obsoletas. Aun así, pueden usarse en ocasiones armaduras con usos específicos. He aquí tres nuevas armaduras, cada una con capacidades especiales. Todas se pueden complementar con casco o yelmo.

Protecciones antibalas. **Protección 5, blanda, NT 5, Carga como Cuero reforzado.** Se trata de una combinación de chaqueta y pantalones antibalas como las que llevan los equipos militares y policiales de élite en la actualidad. Protegen con normalidad contra las armas que utilicen balas, que en este caso no aplicarían su capacidad Perforante. Para otro tipo de armas, actúan como una armadura convencional.

Placas reflectantes. **Protección 7, dura, NT 6, Carga como Cota de anillas.** Esta armadura de placas articuladas está construida con polímeros altamente resistentes y es más ligera que las corazas antiguas. Su carácter reflectante hace que las armas láser y de energía no apliquen su característica de Perforante. Para otras armas, protege de forma convencional.

Servoarmadura. **Protección 10, dura, NT 6, Carga como Placas.** Se trata de una gruesa armadura metálica dotada de un sistema inteligente de apoyo al movimiento que ayuda al portador a soportar su carga. Es por ello que, al llevarla, no se siente tan pesada como es realmente. Cuando se usa con yelmo, este dispone de un sistema de percepción autónomo, por lo que no penaliza ninguna habilidad.



UNA HISTORIA PARA CONTAR

Cuando el invierno cubre las calles de Dende, sus habitantes se agolpan junto al fuego a contar y escuchar historias maravillosas. Los cuentos son más importantes de lo que parecen. Eso es lo que descubren nuestros protagonistas cuando la narración que necesitan escuchar desaparece de la memoria de todo el mundo. Una llave. Una puerta. Una niña. Un palacio. Todos los ingredientes de una buena historia.

Una Historia para Contar es una aventura corta pensada para poder completarse en una sesión de aproximadamente tres horas. Su resolución es de tipo lineal, con una serie de escenas que van avanzando una tras otra hasta la conclusión. Aunque hay momentos de peligro y enfrentamiento físico, predomina la interacción social.

HISTORIA PREVIA

Hace más de dos siglos, antes de la Gran Guerra, vivía en Dende una aristócrata Merenomi llamada **Kohinoor Azimi**, conocida por su riqueza, su riquísima colección de historias y sus dotes para la hechicería. A lo largo de toda su vida atesoró leyendas y cuentos de todas las Tierras Quebradas, que transcribió y tradujo con ayuda de sus escribas, dando lugar a una gran biblioteca de la que, por desgracia, hoy en día solo se conserva una mínima parte.

Pero las historias de la Tierra no le bastaban. Cuando la duquesa Kohinoor llegó a una edad avanzada encontró el camino a través del Millón de Mundos hacia el mítico palacio de **Bradeo**, donde se decía que se atesoraban las más hermosas y conmovedoras leyendas imaginadas desde que el tiempo es tiempo. Allí se dio cuenta de que la colección de Bradeo no era lo que esperaba pero que, al mismo tiempo, no podía desear nada mejor. Hizo un trato con este ser, quien le permitió vivir con él hasta el fin de los días, disfrutando de sus historias, a cambio de donarle su generosa biblioteca.

Kohinoor construyó un portal en su torre que conducía al palacio de Bradeo, y a través de este se llevó la mayor parte de sus libros. Solo dejó a Shaham, su hijo mayor una llave que, en caso de emergencia, le permitiría abrir el portal. En la carta que acompañaba al artefacto, le explicaba cómo hacerlo girar en la cerradura correctamente, pero le advertía que solo lo utilizara en un caso extremadamente grave.

Unos años más tarde, estalló la guerra contra el Imperio Central. Dende fue conquistada y Shaham murió en el conflicto. La carta de Kohinoor se perdió, mientras que la llave fue heredada por una de sus hijas, quien desconocía su uso y significado, pero que conservó como recuerdo de su padre desaparecido. La llave de oro pasó así de generación en generación, como tesoro familiar, mientras que la carta quedó sepultada entre viejos documentos en los archivos de la torre.



LA COLECCIÓN DE BRADEO

Quiliathar es el nombre que los viajeros interplanares dan a un frío mundo muerto de arenas rojas y cielos eternamente nocturnos. Su único habitante fue durante mucho tiempo Bradeo, que en su elevado palacio atesora una ingente colección de historias transformadas en objetos tangibles.

Si bien la triste historia de Quiliathar no nos atañe, la de Bradeo presenta sumo interés. Inmortal y de grandes poderes, nació como deidad en un antiguo mundo, el dios de la narración, pero fue expulsado de allí por la fuerza imparable de los panteones de la Ley y el Caos. Ahora, exiliado en su refugio de Quiliathar, disfruta de su colección, que va aumentando a medida que capta nuevas historias aquí y allá por todo el Multiverso. Bradeo es capaz de convertir en un objeto físico las historias que lee o escucha. Estos artefactos simbolizan la narración, son una materialización de su significado o mensaje, y poseen extrañas propiedades. Todos tienen en común que pueden ser sostenidos por una mano. Tras otorgar forma física al cuento, la deidad se la lleva a su palacio, donde la expone para su deleite.

Todo tiene un lado oscuro y es que esta materialización es también un robo. Al transformarse en objeto, la historia desaparece de la memoria del que la ha contado o de las páginas donde estaba escrita, y al hacerlo se esfuma también del recuerdo colectivo. El mundo pierde una historia, y Bradeo gana una pieza nueva en su colección.

Ahora bien, Bradeo puede narrar de nuevo la historia robada, que sería percibida por la audiencia como nueva, y de esta forma volvería al imaginario colectivo, aunque con pequeños cambios. Esto le resulta especialmente placentero a Bradeo, pues disfruta contando historias tanto como escuchándolas y, además, el objeto materializado no se esfuma cuando esto sucede.

En cualquier caso, si alguien se apoderara de una de las historias-objeto siendo consciente de su significado, podría absorberla y alojarla en su memoria con solo desearlo. Es por ello que Bradeo se cuida mucho de exponer su colección a ojos extraños.

BRADEO Y KOHINOOR

Cuando la anciana hechicera Kohinoor Azimi llegó al palacio de Bradeo presta a escuchar sus historias, el dios de la narración quedó encandilado por ella, maravillado de poder compartir su pasión con una persona de grandes conocimientos, y decidió ofrecerle la posibilidad de vivir con él para siempre en Quiliathar, convertida en un ser inmortal, quizá la primera de una corte que pronto crecería.

Le pidió, sin embargo, que trajera con ella su enorme colección de leyendas de las Tierras Quebradas. Así lo hizo, y día tras día Bradeo consumió aquellos libros y despojó a la Tierra de buena parte de su legado. Los volúmenes iban quedando en blanco uno a uno, y la

colección del palacio aumentaba sin parar, a medida que el edificio crecía para albergarla. Cuando Kohinoor se dio cuenta de lo que pasaba, ya era demasiado tarde, puesto que no tenía la llave para volver a abrir la puerta interdimensional que había utilizado para llegar allí. Angustiada, se resignó a su nueva existencia.

MAHTAB Y LA LLAVE

Poco antes de comenzar esta historia, la hija pequeña de la familia Azimi, **Mahtab**, encontró en un compartimento secreto de la biblioteca la carta que su antepasada Kohinoor escribió a su hijo. Puesto que conocía la llave, que sus padres guardaban en la torre como parte de su tesoro familiar, no pudo resistir la tentación y la utilizó para activar la puerta de piedra del viejo estudio. Traspasó el portal y se encontró en el palacio de Bradeo. Cuando Mahtab se encontró con Kohinoor y la deidad, cometió el error de contar la historia de la llave y de cómo había llegado hasta allí. La forma de explicarlo entró en lo que se consideraría una buena historia, y Bradeo se la robó.

Al materializarse, la narración se convirtió en la llave protagonista. Bradeo la utilizó para abrir el portal, entrar en la Tierra y aprovisionarse de nuevos cuentos y leyendas. Kohinoor, por suerte sabía cómo funcionaba el portal y la llave como parte de su propia historia, por lo que pudo explicarle de nuevo a su descendiente cómo funcionaban. Ella no se veía capaz de regresar a la Tierra, pues si lo hacía podría morir en cualquier momento. Pero Mahtab tenía que regresar y detener a Bradeo, y salvar así el acervo literario de Dende y, quizás, de las Tierras Quebradas.

Mahtab, en efecto, volvió a su mundo pero, quizás temiendo poner en peligro el secreto de Kohinoor y las maravillas de Quiliathar, o tal vez por miedo a no ser creída en absoluto, no contó nada a sus padres ni a nadie, y trató de encontrar a Bradeo ella sola. Pronto descubrió que la deidad, con la apariencia de un bardo, frecuentaba las tabernas contando historias y escuchándolas.

Buscando a Bradeo, la joven Mahtab se adentrará en los barrios bajos y se expondrá a ser robada y, quizás, asesinada. Pero antes, el ladrón de cuentos robará una historia que los aventureros andaban buscando. Y ese es el comienzo de esta aventura.

INVOLUCRANDO A LOS AVENTUREROS

La presente aventura está pensada para ser jugada por el grupo de personajes **Los Buscadores de la Ciudad Perdida**, incluidos en el anexo del manual básico. Sin embargo, es posible jugarla con cualquier grupo de personajes. Para ello simplemente habría que cambiar la historia que va contando el marinero **Gaspar**



por otra que se adecúe mejor a las motivaciones de los aventureros.

El grupo ha llegado hace poco a Dende para entrevistarse con un cartógrafo que al final ha resultado ser un fiasco. Pero la suerte les sonríe, en el barrio portuario corre la voz de que hace unos días una goleta mercante de Dende, el Aguacero, rescató del mar a un naufrago de nombre Gaspar, que ahora se halla en la ciudad. El tal Gaspar cuenta en fondas, burdeles y tabernas que participó en una expedición a las ruinas de una ciudad, y que en verdad su barco llegó hasta ella. Pero todo fue un desastre, y tras varias aventuras y sucesos extraños consiguió escapar de allí.

DE TABERNA EN TABERNA

La aventura puede comenzar con los aventureros cenando en una taberna. Es una noche de invierno y las oscuras calles están cubiertas de nieve. La gente se refugia junto al fuego de sus hogares y los viajeros como ellos atestan las tabernas y posadas, protegiéndose del frío y escuchando música e historias. Dende es famosa por sus cuentacuentos y sus bardos. La mesera que les trae la comida no ha podido evitar oírles hablar de la ciudad perdida de Dubién y comenta que parece ahora un tema muy popular, sacando a colación la historia que contó el tal Gaspar hace unas horas.

Conversando con ella, descubrirán a grandes rasgos lo descrito en este apartado sobre el naufrago. La mesera recuerda poco de la historia. Había demonios, ruinas, un barco... No podría repetirla. Cuando pregunten por el paradero de Gaspar, consultará a otros parroquianos, quienes indicarán que el marinero se dirigía a la posada donde dormía, El Viejo Faro.

Si empiezan a preguntar a otros parroquianos por la historia que Gaspar va contando por la ciudad, descubrirán que el recuerdo es confuso para todos ellos. Ninguno consigue acordarse y, al rato, la misma moza tampoco será capaz de recordar detalles que les había dicho hace tan solo unos minutos.

EL MARINERO EN EL FARO

El Viejo Faro es en verdad un antiguo faro de piedra con una casa adosada que fue hace tiempo transformado en posada. La torre alberga ahora dormitorios comunes y en las plantas inferiores se encuentran algunas habitaciones individuales, las cocinas y un gran comedor decorado con motivos marinos. Justo cuando entren los aventureros, una vieja cuentacuentos acaba de terminar un relato junto a la chimenea, a su alrededor todo un corro de espectadores. Con las últimas palabras, "...pero eso es otra historia", estallan los aplausos y el silencio del público da lugar al

fragor habitual de las tabernas. La mujer pasa con su bolsa entre unos y otros, recogiendo algunas monedas. Fuera nieva, la oscuridad es total y hace un frío del demonio. El Viejo Faro es todo lo contrario: calidez, compañía, risas y olor a comida.

Si preguntan por Gaspar, alguien les señalará a un tipo alto, flaco y calvo con pinta de marinero que, completamente borracho, participa en una animada conversación con otros lobos de mar. Gaspar el Naufrago, como ya le llaman todos, es medio merenomi medio templancense y habla bien tanto el tilés como el merení.

No tendrá problema en presentarse y contar cómo fue rescatado, se nota que ya lo ha hecho muchas veces y está encantado con la atención que despierta, pero al comenzar el relato de lo sucedido, descubrirá espantado que no se acuerda de nada. "Embarcamos a principios de verano..." y luego se quedará atascado, sin ser capaz de continuar. Para su sorpresa, y probablemente también la de los aventureros, sus compañeros de borracheras tratarán de repetir ese relato que ya han oído cien veces, pero se quedarán en blanco.

Lo atribuirán al alcohol, pero no dejarán de sentirse extraños. Recuerdan que hace tan solo media hora, Gaspar repitió la historia en voz alta a toda la taberna, a petición de un elegante bardo que se encontraba presente en el comedor, cantando sus poemas, tocando la mandolina y escuchando los cuentos y relatos de los demás. Era bueno, un placer escucharle, y tenía aspecto de extranjero. El bardo insistió mucho en la historia, la alabó y prometió que compondría con ella algo hermoso. Seguro que él sí se acuerda.

Hasta hace un rato estaba sentado en esa mesa, tomando una hidromiel y leyendo un libro. El libro sigue, por cierto, ahí donde lo dejó. Es un pequeño librito barato de edición humilde. Los aventureros pueden comprobar que todas sus páginas están en blanco. Algunos de los presentes en el comedor podrán proporcionar más información sobre este personaje. Decía llamarse Bradeo y vestía una capa de lana y ropa a cuadros negros y azules, con un gran sombrero de ala ancha. Llevaba consigo un saco, pero no parecía contener ropa, como sería previsible, sino objetos. A saber de qué tipo. Era de piel muy blanca y cabellos rubios. Se fue hace poco. Los aventureros no son los primeros que preguntan por él. Poco antes de que ellos llegaran, lo andaba buscando una niña de unos 12-14 años, vestida con ropas de tal calidad que parecía salida del palacio de un noble.

La cuentacuentos señalará que el bardo le preguntó por otro buen lugar donde se cuenten historias, y ella le recomendó ir a la Serpiente Marina, una taberna donde se juntan algunos de los mejores narradores de Dende para escuchar los cuentos y leyendas que los marinos extranjeros traen a la ciudad. Esto mismo le dijo a la chica que también preguntaba por él.

Antes de que los aventureros se vayan, alguien pedirá a la cuentacuentos que repita uno de sus relatos. "Dayra, cuenta otra vez el del Baúl Andante". Pero la mujer, cuando se apreste a hacerlo, se quedará en blanco. Nadie recordará nada de esta historia.

Respecto al nombre de Bradeo, si los aventureros tratan de recordar si les suena de algo, con una tirada de **Tierras Quebradas o de Leyendas a dificultad 10** estarán seguros respectivamente de que no es ningún nombre de ninguna cultura conocida o de que ningún personaje de ninguna leyenda se llama así. Sin embargo, con **Multiverso a dificultad 25**, es posible recordar el nombre de Bradeo asociado a una deidad de otros planos asociada a la lírica, y que no pertenece ni al panteón del Caos ni al de la Ley.

Nadie más recuerda la historia de la ciudad perdida que contaba Gaspar, ni otras personas que se encontraron con él el día anterior, ni los tripulantes del barco que lo rescató.

ATRACO DE MADRUGADA

La taberna la Serpiente Marina se encuentra también en el barrio portuario. Fuera no nieva, pero el cielo está cubierto y no es posible ver ni las estrellas ni la luna. Es tarde y únicamente alguna antorcha situada a la entrada de los burdeles y posadas aporta algo de iluminación y hace que la nieve que cubre las calles resplandezca. Solo de oye el viento y el sonido amortiguado de las tabernas.

Siguiendo las indicaciones y contando con una fuente de luz, no es difícil encontrar el camino hacia la Serpiente Marina. Sin embargo, cuando el fuego de entrada a la taberna se vea al final de la calle, desde un callejón lateral se oír el grito de auxilio de una chica. Quien se asome verá como dos tipos con capuchas están reduciendo a una muchacha (Mahtab) mientras un tercero les ilumina con una antorcha en la mano y una maza en la otra.

Si los aventureros no intervienen, los ladrones le robarán a Mahtab la llave y el dinero y la dejarán malherida en la nieve. Si socorren a la muchacha, uno de los asaltantes, con algo dorado en la mano, saldrá corriendo, intentando trepar por una fachada del callejón o eludiendo a los aventureros para salir a la calle principal. Otro de ellos pondrá un cuchillo al cuello de la chica, amenazando con degollarla si no les dejan escapar. El resto de sus compañeros pueden enfrentarse a los personajes jugadores si parece factible o escaparán también, tratando de dificultar al máximo la persecución.

La posibilidad de que Mahtab muera debe ser real, y el narrador no debería dudar a la hora de segar su vida si todo sale mal; la aventura sería más complicada sin ella, pero puede continuar. Es fácil que alguien la reconozca como la hija menor de los Azimi, por ejemplo un guardia de la ciudad, lo que conduciría a los aventureros hacia la torre.

Si el ladrón escapa con la llave, se abren diferentes alternativas. Es posible interrogar a alguno de sus secuaces para saber dónde está su cubil o moverse por los bajos fondos de la ciudad, usando la habilidad Callejeo, para descubrir quién podría ser y dónde se esconde. El ladrón huido es el jefe de la banda y es

conocido como Mirza Quebrantahuesos. Tiene su escondrijo en un sótano de las partes más peligrosas del barrio artesano. La banda no conoce las propiedades de la llave ni saben quién es Mahtab, simplemente vieron moverse por el barrio a una chica sola vestida como una princesa y decidieron asaltarla.

Mahtab hará todo lo posible por recuperar la llave, y si esta es finalmente robada, prometerá mucho dinero a los aventureros si le ayudan a recuperarla. Hablando con ella, y sonsacándole cosas con cuidado podrán descubrir que se trata de Mahtab Azimi, la hija menor de los duques Azimi, una de las familias nobles de Dende, pero que sus padres no deberían enterarse de que anda sola por la noche, y menos por estos barrios. Si ponen boca arriba sus cartas y le explican lo sucedido, confesará que busca también a Bradeo con el propósito de pararle los pies, ya que no es de este mundo y su objetivo es robar las historias de la humanidad. Mahtab no contará mucho más, a menos que los aventureros la convenzan con buenos argumentos, usando habilidades de Comunicación. Es parcialmente responsable de todo lo que ha sucedido y odiaría tener que reconocerlo. Por cierto, la chica está herida: tiene un golpe en la cabeza y un corte en un muslo.

Es posible que los gritos y la pelea hayan alertado a la guardia urbana, que llegará al poco tiempo. Si les preguntan por Bradeo, han visto a alguien con esta descripción que se dirigía hacia la ciudad antigua. A los guardias puede llamarles la atención que una chica con el aspecto aristocrático de Mahtab se encuentre en este barrio con gente como los aventureros, lo que puede generar preguntas incómodas y una invitación a visitar el cuartel si no se maneja bien.

En la Serpiente Marina Bradeo hace tiempo que no está. Tuvo una discusión con Ahura, apodado el Ruiseñor, el gran bardo de Dende, que se encontraba bastante bebido, acerca de la forma exacta de cierto poema épico, y el tal Bradeo prefirió salir de allí, malhumorado. La cosa iba a llegar a las manos. Algunos testigos que entraban entonces en la taberna aseguran que Bradeo se dirigía hacia la ciudad antigua.

La llave de oro

El objeto que la banda de Ahura quería quitarle a Mahtab es una llave hecha de oro macizo de quince centímetros de largo. En el agarre tiene por un lado labrada de forma intrincada la runa del Comienzo, como es posible identificar con una tirada de Conocimiento mágico a dificultad 10, y por el otro la runa del Final. Con una tirada de Leyendas a dificultad 20 (15 para los naturales de Merenomin) es posible recordar la historia de Kohinoor Azimi, la recopiladora de cuentos y leyendas, que desapareció misteriosamente años antes de la Gran Guerra, dejando tras de sí tan solo una llave como esta. La tradición dice que los duques Azimi todavía la conservan.

La carta original de Kohinoor en la que explica su funcionamiento se encuentra en las dependencias personales de Mahtab, en la torre de los Azimi. Es necesario colocar la llave en la cerradura de piedra

y pronunciar las palabras con las que comienzan las historias. “Érase una vez” o “hace mucho, mucho tiempo” servirían. Para cerrarla, por el contrario, es preciso enunciar un final prototípico, como “Y fueron felices y comieron perdices”, “colorín colorado, este cuento se ha acabado” o “pero eso ya es otra historia”, por ejemplo.

LA PUERTA Y LA LLAVE

Para encontrar a Bradeo, los aventureros tienen dos circunstancias a su favor. La primera es que les separan minutos, y la segunda es que todo está nevado y prácticamente nadie se mueve por la ciudad antigua a estas horas. Las huellas de Bradeo son visibles en la inmaculada superficie nevada. Junto a una de ellas encontrarán un curioso objeto recién caído, no cubierto por la nieve: un pequeño baúl con patitas de bronce.

Para dar con el rastro, suponiendo que sepan la dirección en la que se ha marchado y cuenten con iluminación, es necesario superar una tirada de Rastrear a dificultad 10. Si se falla la tirada, el grupo se encontrará con un grupo de guardias que busca a Mahtab. Si la niña se encuentra con ellos, la obligarán a acompañarlos a la torre de los Azimi, y forzarán a los aventureros, como sospechosos de cualquier cosa que haya pasado, a que los sigan.

Las altas y estilizadas torres de la ciudad antigua se alzan casi invisibles en la oscuridad, tan solo algunos puntos de luz, escasas ventanas iluminadas, revelan su imponente presencia. La nieve fresca apenas ha sido hollada y apenas se cruzan con una o dos comitivas de transeúntes, iluminados con lámparas de aceite.

Si siguen el rastro y Mahtab va con ellos, a la niña pronto se le hace evidente que Bradeo ha vuelto al lugar del que salió, la torre de los Azimi. La torre tiene una base circular más ancha, de cuatro pisos, destinada a las dependencias de los criados, las cocinas y los almacenes. De su centro surge la torre en sí, una esbelta y hermosa torre turquesa de unos cincuenta metros de altura. Hay dos ventanas con la luz encendida en el interior. Mahtab las reconoce como la ventana del antiguo estudio y la del salón de su padre. Las huellas del misterioso bardo no llevan a la puerta principal, sino a la de servicio. La puerta está cerrada (Bradeo se procuró la llave antes de salir de la torre por primera vez).

LA TORRE DE LOS AZIMI

En el interior de la torre se encuentran los duques **Kansbar** y **Azura**, su hija **Shadira**, los dos hijos pequeños de esta (su marido murió y ella volvió a casa de sus padres), y el abuelo **Saeed**, padre de Kansbar. El hijo mayor de los duques, **Balto**, está fuera junto a uno de sus criados, buscando a Mahtab con la guardia de la ciudad.

Conviven con la familia ocho criados y dos guardias. Los Azimi son estereotípicos nobles merenomi: ilustrados, racionales, de comportamiento ejemplar y elevados en sus placeres y costumbres. Sin embargo, no dejan de ser aristócratas: son plenamente conscientes de su poder y su condición, y no dudan en hacerlos valer. Toda la casa duerme.

Si Mahtab está con los aventureros, podrá entrar por la puerta principal, ya que dispone de llave. En caso contrario sería posible acceder al interior forzando esa puerta o la del servicio (dificultad 20) o trepando hasta una ventana (dificultad 15). Las ventanas de la planta baja están enrejadas. Cualquier fallo en estos intentos de allanamiento significa que se han entretenido y una patrulla de la guardia advertirá su presencia.

En el interior, la situación es complicada. Una criada advirtió la presencia de la joven Mahtab y avisó a su padre. Este, nervioso y preocupado, envió a su hijo Balto a dar la noticia a la guardia y a buscarla también él mismo. No ha querido despertar a su esposa y ahora mismo se encuentra solo, mirando por la ventana, esperando a que su hija regrese. Es posible de hecho que advierta la presencia de gente extraña en las inmediaciones de la torre si los aventureros hacen algo fuera de lo habitual. La criada que se dio cuenta de la desaparición, **Cyra**, también está despierta y pulula por la casa, comprobando que la muchacha no se haya escondido en algún lugar y atenta a ver si ve algo fuera de lo normal.

Moverse por la torre sin llamar la atención es una osadía que requiere una tirada de **Sigilo a dificultad 15**. Si se mueven en grupo hace la tirada el aventurero con la habilidad más baja. Un fallo significa que o bien Cyra o bien el duque Kansbar oirán algo y tratarán de descubrir quién es. Una pifia despierta a algún miembro de la familia o a uno de los guardias.

Tratando con los Azimi

Los aventureros tienen la opción de ir de cara y presentarse en la casa acompañados de Mahtab, quizás como sus salvadores, aunque la niña no se mostrará de acuerdo con este plan. En este caso, el duque Kansbar atenderá al grupo, les dará una recompensa monetaria y, si alguno de ellos tiene aspecto de ser noble o de buena familia, lo invitará a tomar una copa de vino con él y charlar un rato antes de despedirlo señalando lo tarde que es.

Si los aventureros son sorprendidos en la torre, independientemente de si van con Mahtab o no, y ella intercede por ellos, serán apresados y se llamará a la guardia para que los interroge. El duque no está dispuesto a que un grupo de gente sospechosa corrompa o engañe a su hija.

En caso de que se le exponga la verdadera situación y se demuestre su veracidad, por ejemplo haciendo funcionar la llave en la puerta de piedra, el duque impedirá que nadie traspase el portal, y menos su hija. Tomará cualquier historia por un posible intento de embaucarlo y, a no ser que los aventureros inventen buenos motivos, con dificultades de 20 para las tiradas

de habilidad relacionadas, cortará por lo sano cualquier avance. Su propósito sería llamar al día siguiente a un hechicero amigo suyo para pedirle consejo. Si al otro lado se encuentra su antepasada Kohinoor o no, eso ya no es asunto de los aventureros, sino de la familia Azimi.

De esta manera, Kansbar y el resto de la familia pueden convertirse en un obstáculo para encontrar a Bradeo. El uso de la violencia, aunque puede ser una opción, haría que Mahtab dejara de colaborar con ellos, ya que se pondrá siempre en cualquier caso del lado de su familia.

EL PORTAL

Una de las estancias más elevadas de la torre de los Azimi es el antiguo estudio de la duquesa Kohinoor, donde tenía su laboratorio mágico y biblioteca personal. En la actualidad el lugar se encuentra medio vacío y es muy poco frecuentado. La abundancia de espacio en la torre no ha hecho necesario cambiar su uso, aunque los grimorios y tratados mágicos hace tiempo que fueron saqueados o vendidos.

En uno de los muros se encuentra una puerta tallada en la piedra de dos metros de alto decorada con runas e intrincados ornamentos de estilo merenomi que representan dos cabezas de león, una encima de la otra. Bajo una cabeza se lee en alfabeto merení “Batú” y bajo la otra, “Tubá”. La puerta está provista de una hermosa cerradura esculpida en piedra y un tirador. Una tirada de **Conocimiento Mágico o de Multiverso a dificultad 15** es posible deducir que se trataría de un portal destinado al plano de Quiliathar, un mundo sin vida. Una vez sabido esto, con **Leyendas limitada por Multiverso a dificultad 20**, el aventurero recordará la historia de un dios menor llamado Bradeo que huyó a Quiliathar, exiliado de su propio mundo por los dioses de la Ley y del Caos. Allí alzó su propio palacio, protegido por dos leones de oro.

Si se introduce la llave de oro en la cerradura de piedra y se la hace funcionar, la puerta se transformará mágicamente en una entrada de oro macizo y se abrirá suavemente. Al otro lado se ve una estancia recubierta de mármol y de techos altos, iluminada suavemente por vidrieras de colores.

MAGIA EN QUILIATHAR

El plano de Quiliathar es más mágico que el de las Tierras Quebradas, y los hechiceros tienen un bonificador de +2 a la hora de lanzar conjuros. Si el hechizo se realiza con éxito, se dispondrá de 1PM adicional de forma gratuita, como si el resultado hubiera sido un éxito crítico.

UN PALACIO EN QUILIATHAR

El portal, al otro lado, es una puerta idéntica situada al final de una amplia galería de techos abovedados, columnas de piedra blanca, suelos de azulejos blancos y negros y recubrimientos de mármol. Por las vidrieras entra la luz lechosa de la luna llena, teñida de suaves colores pastel. En las paredes se abren multitud de ornacinas que exhiben objetos de todo tipo: un peine de hueso, un cuchillo roto, un ovillo de lana, una botella con un papel dentro, una rosa roja... El pasillo desemboca cincuenta metros más allá en lo que parece una gran sala.

Antes de llegar hasta ella se oirán dos rugidos, y al poco entrarán en la galería dos leones hechos completamente de oro. Dan de hecho la impresión de tratarse de estatuas animadas. Se trata de Batú y Tubá, los dos leones guardianes de Bradeo. Simbolizan el fin y el comienzo de las historias, de forma similar a cómo lo hacen la llave y la puerta. Encontrarás más información sobre ellos en el apartado de Personajes.

En primer lugar, los leones rugirán desafiantes y esperarán a que los aventureros se marchen por donde han venido. Si Mahtab está con ellos, no recordará haber visto antes a estas criaturas. Quizás lo haya hecho, pero olvidó la historia. Si los aventureros avanzan o los amenazan de alguna forma, los leones se lanzarán contra ellos y lucharán hasta la muerte o hasta que sus enemigos se retiren.

Adentrándose en palacio

Una vez derrotados o burlados los leones, los aventureros podrán adentrarse en el palacio, atravesando una tras otra grandes y hermosas salas desiertas. Mármol, fuentes, jardines interiores, anfiteatros... Hay balcones y espacios abiertos al exterior que permiten ver el extraño paisaje de Quiliathar, con sus arenas rojas y anaranjadas y su cielo estrellado iluminado por la luna llena. Por todas partes, en ornacinas, mesas y pedestales se hallan expuestos numerosos artefactos.

A fuerza de recorrer el palacio, llegarán a una biblioteca. Se encuentran aquí todos los libros que hace más de dos siglos la hechicera Kohinoor trajo consigo como parte del trato con Bradeo. La mayor parte de ellos, a estas alturas, se encuentran ya en blanco. Encontrarán allí, junto a una chimenea, a la vieja duquesa: una anciana ataviada con elegantes ropajes merenomi, que dormita en una mecedora junto a la chimenea.

La anciana se mostrará alarmada cuando los vea llegar, pero atenderá fácilmente a razones, sobre todo si con ella se encuentra Mahtab. Aprovechando que Bradeo no está, les contará toda la historia y es revelará que aunque Bradeo es inmortal, su naturaleza le impide dar muerte a nadie. Si preguntan por Bradeo y sus objetos-historia, el dios bardo se encuentra arriba, colocando su nueva colección en una sala recién construida, y señalará unas escaleras.



CARA A CARA CON BRADEO

Bradeo los espera en una hermosa sala con recubrimientos de madera tallada al estilo merenomi e iluminada por altas lámparas de hierro cubiertas de centenares de velas. A través de los vidrios de grandes ventanales se observa el paisaje de Quiliathar. Bradeo, desprovisto de su capa y su mandolina, descansa en un diván mientras a su alrededor, en varias mesas de madera negra, descansa su botín de Dende, hasta una treintena de objetos.

Como narrador, pregunta a los jugadores el aspecto que debería tener la historia que están buscando. Se encuentra allí, a unos metros, en una de las mesas. Si se está jugando con los buscadores de la ciudad perdida de Dubiën, se tratará de un mapa enrollado con un corde. Será amable con ellos y les ofrecerá un buen vino merenomi. Les advertirá que sabe que han venido a robarle, pero que no pueden hacer nada contra él, ya que están en su palacio y no podrán salir de él si no lo desea. O vuelven por donde han venido con las manos vacías, o vagarán por el edificio hasta morir de hambre y de sed.

En este momento se abren ante los aventureros diferentes posibilidades. Luchar puede ser una opción, pero a Bradeo solo le afecta la magia o armas mágicas, y sus habilidades son las de un avatar. Si se llega a las manos escapará del lugar por una puerta y a continuación empezará a cambiar el interior de su palacio para atrapar o dividir a los aventureros.

Otra opción es pedir intervención divina, si alguno de los aventureros es un elegido. En este caso, y solo si se trata de una llamada a la Ley o al Caos, la dificultad será de 9, dado que los dioses de estos panteones estaban esperando la oportunidad para llegar hasta Bradeo y acabar definitivamente con él.

Podrían también engañarlo o confundirlo con alguna argucia, pero resultará complicado debido a su alto valor en Perspicacia y Percatarse. Quizás lo más oportuno sea negociar, y preguntarle que es lo que desearía a cambio de la historia del marinero Gaspar. Bradeo lo tiene claro: una historia del mismo valor. Una historia real, y que además sea muy personal, una parte del ser de quien la cuenta.

Bradeo se contentará de hecho con una historia real que esté enlazada con la Motivación o Mentira de uno de los aventureros, es decir, la anécdota que hay detrás de uno de estos rasgos y que lo sustenta, la historia que siempre cuenta. El aventurero dispuesto a sacrificarse debería contar entonces su relato. El jugador puede improvisar todo lo que él mismo no conozca. A continuación, un nuevo objeto aparecerá en la mano de Bradeo. El jugador puede decidir cuál es su aspecto. En ese momento, su personaje olvida esa historia, así como todos los que la han escuchado, con excepción de Bradeo, y el aventurero pierde la Motivación o Mentira relacionada, que deberá sustituir después por otra.

El dios bardo se negará a entregar su llave de oro, ni a cambio de mil historias nuevas. Los aventureros deberían robársela con algún truco o destruir el portal

cuando salgan por el otro lado. Una opción imaginativa podría ser ofrecerle formar un culto dedicado a él en la Tierra, lo que exigiría que al menos uno de los aventureros le consagrara Espíritu.

En cualquier caso, si Bradeo se da por satisfecho, conducirá a los aventureros por una puerta. Tras ella se encuentra la galería con el portal de oro.

CONCLUSIÓN

Recuperar la historia materializada en forma de objeto no hace que esta vuelva a la mente de Gaspar o de cualquiera que la haya escuchado, pero el mismo artefacto tendrá propiedades singulares, que cumplirá parcialmente la misma misión que el haber escuchado el relato original. Si es un mapa que conduzca a Dubiën, podría tratarse de un papel donde poco a poco se vayan dibujando rutas y detalles nuevos conforme vayan avanzando en la búsqueda.

Cumplir su objetivo y volver del palacio de Bradeo con la historia robada es motivo para recibir 1 punto de Destino. Si Bradeo es destruido, derrotado o el portal mágico hacia Quiliathar es destruido de forma permanente, los aventureros también ganan 5 PL a su religión principal. Si las visitas del dios bardo a las Tierras Quebradas continúan, el acervo cultural de sus pueblos se encontrará en grave peligro. Mahtab es consciente de ello, y si no han conseguido arrebatarle la llave a Bradeo, tratará de hacerlo ella misma o convencer a su padre para ello.

Por cierto, que si la joven ha sobrevivido y llega al final de la historia en calidad de aliada de los aventureros, tendrán en ella un buen contacto entre la aristocracia de Dende, y posiblemente una buena fuente de financiación para nuevas aventuras.

PERSONAJES

La banda de Mirza Quebrantahuesos

Los ladrones van vestidos con ropa de abrigo gastada y pesada, con pieles atadas rodeando sus piernas y brazos bajo la pesada capa. Cubren sus rostros con capuchas para dificultar su identificación. La banda es tan numerosa como los aventureros, y hay entre ellos hombres y mujeres nacidos y criados en la criminalidad. Puedes utilizar estas características para todos ellos, añadiendo un +1 a todas las habilidades de Mirza.

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

■ **Protección:** 0

■ **Armas**

Daga 12. Daño 2+1.



■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 12, Correr 11, Engañar 9, Esquivar 13, Lanzar 10, Pelea 13, Percatarse 11, Perspicacia 10, Sigilo 12, Tregar 12.

Batú y Tubá

LOS LEONES DE ORO

Dos leones de oro puro, idénticos, llamados Batú y Tubá, protegen y acompañan a Bradeo. En la mitología de su plano natal representan el comienzo y el fin de las narraciones. Aunque inteligentes, no dejan de ser animales y no pueden hablar ni pensar racionalmente.

Los leones tienen el poder de hacer que el tiempo retroceda. Gastando 3 PM pueden hacer que todo se precipite cinco segundos hacia atrás, como si se rebobinara una película, lo que significa que todo lo sucedido en el turno anterior queda cancelado y se vuelve a empezar de nuevo.

Asimismo, como las estatuas vivientes, todas las armas no contundentes les infligen la mitad de daño, y además se rompen si en el dado ha salido un 1 en la tirada de combate. Cuando un león de oro muere, su hermano fallece también. Sus cuerpos quedan inmóviles como estatuas de animales derrotados para siempre.

Conocer sus nombres ejerce algo de poder sobre ellos. Quien pronuncie en voz alta el nombre de Batú o de Tubá, el felino quedará un turno inmóvil, a la espera. Entonces el personaje tiene derecho a una

tirada enfrentada de Espíritu contra el animal de oro. Si vence, este se detendrá, aguardando una orden. Si se le manda algo, lo cumplirá, y al terminar su tarea quedará libre de nuevo. Que un león haya sido sometido no significa nada para el otro, que seguirá libre y probablemente trate de ayudar a su hermano acabando con el que lo haya sometido.

CUE: 13 **ATR:** - **PV:** 28
MEN: 3 **FUE:** 18 **Mod. al daño:** +4/+5
ESP: 8 **TAM:** +5 **Al impacto:** +1

■ **Protección:** 0

■ Armas

Garra 15. Daño 2+4.

Mordisco 15. Daño 3+4.

Destripamiento 15. Daño 4+5

Salto y derribo 15. Daño: Derriba y da ventaja..

■ **Habilidades:** Correr 15, Esquivar 14, Pelea 15, Percatarse 10, Sigilo 10.

Bradeo

DIOS DE LA NARRACIÓN

Bradeo es uno de los dioses nativos de un mundo ahora conquistado y transformado por los panteones del Caos y la Ley. Algunos de sus hermanos fueron destruidos, otros, como él, huyeron a otros planos. Consigo se llevó sus dos leones de oro, Batú y Tubá, el inicio y el fin, que le sirven de guardianes, ya que él, por los límites de su propia naturaleza, no puede llevar el dolor y la muerte con sus propias manos. Bradeo es el dios de la lírica, de las historias y de la narración. El bardo de los dioses.

Su aspecto es el de un hombre joven, de belleza perfecta, piel blanca inmaculada y cabellos y barba rubio platino. Viste con ropas a cuadros de seda y cuero, a menudo con una mandolina u otro instrumento musical y un bonito sombrero de ala ancha. Bradeo se expresa de forma ingeniosa, como buen artista y entretenedor que es, y no ahorra ni el sarcasmo ni la condescendencia con quien osa enfrentarse a él.

En el interior de su palacio, es capaz de alterar la disposición de las salas a su antojo, agrandando o empujando el edificio, por lo que puede convertirlo en un laberinto sin escapatoria solo con desearlo. Es consciente de todos y cada uno de sus visitantes. Sabe dónde están y cómo llegar a ellos. El dios es considerado un avatar a todos los efectos y solo puede ser dañado por las armas y poderes mágicos. De sucumbir, desaparecería del Multiverso, al no tener presencia más allá de Quiliathar, y su palacio quedaría abandonado, aunque en pie, en este mundo desierto.

CUE: 12 **ATR:** +3 **PV:** 22
MEN: 14 **FUE:** 12 **Mod. al daño:** +2/+3
ESP: 15 **TAM:** 0 **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 0

■ **Habilidades:** Correr 22, Engañar 27, Esquivar 22, Leyendas 25, Música 30, Percatarse 20, Perspicacia 25, Sigilo 23.

CAMPAÑA: EL REY DEL BARRO (PARTE I)

BRUMAS EN EL VALLE

Por Xavier Correro

"Bienvenidos, barones y baronesas al aniversario de nuestro amado Rey Laconio II. Un año más, Su Majestad nos proporciona la paz necesaria para que gobernemos nuestros feudos y nuestros ojos se regalen admirando Excelsa, la ciudad más bella del mundo conocido, libres del yugo del Patriarcado y libres de los Señores de la Ley. Brindemos por nuestro rey; bebed, comed, fornicad y engendrad una nueva generación. Sangre y almas para el Gran Laconio II".

Brindis en los festejos del 48 aniversario del Rey Laconio II, Duquesa Lavinia, de la Casa Áticus

Esta es una aventura para cuatro jugadores que tiene lugar en Frondas antes que estalle la Rebelión del Barro, una guerra que enfrentará a los nobles fieles a Kamin contra el rey y los seguidores del Caos. Lo descrito en esta historia introducirá a los aventureros en los sucesos previos a este acontecimiento histórico.

La aventura incluye seis personajes pregenerados, sin embargo es posible utilizar los personajes de una campaña previa o crear aventureros nuevos para la ocasión. En este último caso se recomienda lo siguiente:

- Uno de los miembros del grupo debería pertenecer a la Casa Áticus, ser un tercer o cuarto hijo de la duquesa Lavinia, futura líder de la rebelión.
- Otro de los personajes debería ser un médico, y saber de venenos.
- El resto de los personajes debería ser afín al hijo de la duquesa. Antes de la partida deberían acordar si son cercanos al Caos o al culto a Kamin, ya que es mejor que todos estén en el mismo bando.

TRASFONDO

Nos situamos en el boscoso reino de Frondas. En la frontera sur con el Patriarcado, el barón **Honorio**, de la **casa Claudia**, está enfermo más allá de toda cura. Sus dos hijos, **Prisco** y **Arcelis** están a punto de entrar en una guerra fratricida. Se cuenta que los hombres de armas de la baronía están empezando a dividirse entre los partidarios de uno y de la otra. Además, corren rumores de que se avecina un alzamiento popular. La casa Claudia es vasalla de la **casa Áticus**, que se cobra sus tributos desde Excelsa y desea ante todo estabilidad para la zona. Si la situación forzara la intervención de los hombres del rey, podría perder el vasallaje por incompetencia. Por este motivo, la duquesa **Lavinia** ha mandado a uno de sus hijos a solventar el problema con discreción.

Prisco es un engreído y un tirano. Quiere la baronía a sabiendas de que es el mayor y está en su derecho, pero sabe que su hermana es un peligro para sus aspiraciones. La quiere fuera de la ecuación, pero no se atreve a actuar contra ella.

Arcelis es una joven atractiva y con una imagen de inocencia, pero en realidad se trata de una astuta víbora que pretende hacerse con la baronía. No deja de alimentar la idea de que su hermano es un bruto, y que si hereda él el título, el pueblo se rebelará. Sin embargo niega que quiera ser baronesa y atribuye todo el problema a la paranoia de Prisco. En cierta forma, es verdad, ya que, informada de que Ticiano ansía el puesto, pretende facilitarle el camino y casarse luego con él. Asimismo, intentará seducir al joven Áticus para afianzar su poder en la baronía, o si es posible más allá. Ha sido educada en las artes de la hechicería por **Gloria**, la mujer del recaudador, pero el verdadero origen de su relación es secreto y nadie más sabe de sus aptitudes.

Ticiano, el secretario de Honorio, es el responsable de que su señor se encuentre postrado y en agonía; lo ha envenenado para que muera lentamente y parezca una enfermedad. El hombre tiene su propia agenda para hacerse con el poder: es un siervo de la Ley que pretende dejar entrar las tropas del Patriarcado en caso de invasión. Para tal fin se ha compinchado con **Severus**, el recaudador de impuestos local, para que falsee unos documentos que demuestren su estirpe noble y sus derechos sobre el baronazgo. Severus no sabe que Ticiano es un agente patriarcense y simplemente espera resultar beneficiado cuando este ascienda al poder. Cree también que para la estabilidad de la zona es mejor derrocar a la familia Claudia.

Gloria, la mujer de Severus, es en realidad una sacerdotisa de Slodar y organiza orgías en los círculos de piedra de los bosques. El culto es secreto y realiza en ocasiones sacrificios humanos. Gloria es la maestra de Arcelis pero, sin embargo, esta no ha querido permanecer en el culto, ya que está más interesada en la adoración a Mashak y la clandestinidad le parece algo peligroso. Hace poco se han enemistado, ya que Arcelis le ha robado a su maestra una daga enjoyada que contiene varias almas atrapadas es su pomo y ha amenazado a Gloria con contarle sus aventuras a Severus, su esposo. Traicionada y chantajeada, Gloria ha contratado a un grupo de bandidos para que la maten.

El barón Honorio ha exprimido a **las gentes de su baronía** de una forma cruel y actualmente se hallan al borde de la insurrección. En los últimos cuatro años, desde la llegada del Ticiano ese yugo se ha relajado. Sin embargo, con la muerte próxima de Honorio, su hijo Prisco está empezando a presionar a los siervos a la manera de su padre, y los habitantes de los pueblos

de Encina Blanca y Puerta del Valle están al borde de la insurrección. **Sabina**, una pastora, es su líder; si los jugadores quieren poner paz deberán hablar con ella.

FIESTA EN EXCELSA

El palacio de la familia Áticus está rodeado de unos jardines densos, provisto de un laberinto de setos con flores violetas y cientos de columnas rojas y negras que aguantan techos dorados. Surgiendo de entre ellos, una enorme torre truncada de color beige con una línea turquesa en su parte superior: una balaustrada compuesta de cientos de estatuas de los héroes del pasado.

En su interior un suelo rojo y dorado, las paredes recubiertas de tapices con la historia del país.

En el centro de la torre se abre un teatro con un centenar de balcones, donde todos los nobles excelsianos han acudido hoy para celebrar el gran aniversario del rey Laconio II. La duquesa Lavinia se encuentra en el escenario con el Rey, pidiendo un brindis en su honor.

Lavinia termina su discurso, los aventureros están entre bambalinas, esperando a la baronesa. Esta acaba de hablar con el rey y su esposa Rosalía, y se dirige ahora hacia ellos. Lavinia es una atractiva mujer de entre 50 y 60 años, lleva un espectacular vestido púrpura y luce un peinado sublime. Se dirige expresamente a su hijo, por lo que adoptamos su punto de vista.

Sabes cuál es tu lugar, es tu madre, no obstante, es implacable. Te ha llamado por alguna razón, es mejor dejarle hablar.

Lavinia: "Sígueme".

Al poco tiempo estás en uno de los balcones, puedes ver que ha empezado una representación musical.

Lavinia: "Hijo mío ya es hora de que te ganes el sueldo. Si quieres seguir viviendo en Excelsa y recibir tu asignación familiar, deberás solucionar un problema. Mi primo el rey Laconio me ha pedido un favor. Irás al sur, a Torre Brumosa. Un estercolero, lo sé, pero Honorio Claudio está al borde de la muerte y el rey no quiere una guerra civil, quiere que sus impuestos sigan fluyendo. Por lo que sé, Honorio tiene dos hijos y solo hay espacio para uno de los dos. Cerca de allí está Bastión Rocapartida, por si necesitas los hombres del rey (te entrega un sello real). Llévate a tus hombres y no me falles ni me dejes en ridículo ante al rey".

Lavinia no sabe mucho sobre los hijos de Honorio, para ella son todos unos catetos y mientras paguen no le importa mucho quién mande.

DE SALAS Y COLORES

Mientras tanto, la fiesta es monumental, y el resto de los aventureros puede dedicarse a explorarla. Pronto se verán envueltos por una espiral decadente de alcohol, psicotrópicos, sexo, buena comida y obras de arte. Hay varias salas que se pueden visitar, si el director de juego quiere dedicar tiempo a la fiesta. Cada una

de ellas da pie a semillas de aventura o ramificaciones del presente escenario que el narrador puede ir explotando.

♦ En la **sala Roja** tiene lugar una orgía. En un lateral, una mujer muy atractiva, con un ojo pintado en la frente, llamará alguno de los aventureros. Está casi desnuda, solamente una fina tela de seda translúcida cubre algunas partes de su cuerpo. Si alguno de los personajes jugadores se aparea con ella, vislumbrará un tercer ojo real en su frente, al tiempo que la mujer le susurra al oído una frase: "*Vigila. La espada también puede estar oculta en las nieblas que rodean los bosques*".

♦ En la **sala Azul**, un sacerdote del Caos está predicando. Se halla casi desnudo, con símbolos de Tesh-Chan pintados en su cuerpo, y mientras habla moldea una pila de barro. Su nombre es **Tayros** y ofrecerá a algún personaje jugador moldear algo con él. Si consiente, entrará en un trance creativo de resultado incierto. Para conocer el resultado, puede hacer una tirada abierta de **Bellas Artes**.

CREACIÓN DE OBJETO

RESUL. OBJETO

1-9	Un árbol con un dragón enroscado. Pide al jugador que describa algún detalle.
10-15	El jugador puede describir lo que esculpe y Tayros le sigue. Le entrega una estatua pequeña de un dragón valorado en 50 soberanos de oro.
16-19	El jugador realiza una obra de arte fantástica, Tayros se queda impresionado, Le dirá que podrá pedirle un favor y él acudirá en su ayuda.
20+	Igual que el anterior, pero además le entrega además un anillo mágico, con un hechizo a discreción del narrador.

♦ En la **sala Púrpura** se encuentra **Flavia**, una mujer de unos 50 años, vestida de marrón, de pelo negro, y con el emblema de la señora de la Tierra. Estará discutiendo con barones de la casta más baja, reprochándoles que se humillen frente al Caos, cuando ellos se merecen más. **Auros** un viejo noble guerrero le dirá que su tiempo ya pasó, y que va a retirar el templo a Kamin de sus tierras. Los jugadores pueden apoyar a Flavia o a Auros en la discusión. Si apoyan a Flavia, les dirá después que suele residir en el reino de Hishisha y les entregará un amuleto con una flor púrpura de cristal, indicándoles que siempre serán bienvenidos allí.

♦ En la **sala Amarilla** están comiendo vieiras de todas las **Tierras Quebradas**, hay una competición de comida, y entre todos los comensales destaca el risueño **Cayo**, un mercader excelsiano. Este dice tener un problema: busca alguien para llevar una caja a Bastión Rocapartida. Paga bien: 250 soberanos. La caja no se puede abrir y debe ser entregada al **capitán Tarcus**. Es una caja metálica del tamaño de un libro, con glifos



grabados en el exterior. Si se intenta abrir debe ser mágicamente (es un objeto mágico con Sellar Puerta y ESP 5) o pronunciando la contraseña secreta. En su interior hay llave de hierro totalmente oxidada, con forma de manzana en la parte final. **Cayo** tiene información sobre el Barón de Valle Brumoso y sus hijos. Según él, Arcelis es dulce y tonta, y Prisco un noble engreído.

EL VIAJE

El viaje transcurre por los bosques y campos de Frondas. La artificiosidad de Excelsa ha dado lugar bruscamente a parajes naturales con pocas señales de civilización. El verde y el marrón lo llenan todo. Hay niebla por la mañana y lluvia por la tarde, el olor de humedad es omnipresente. El barro cubre los caminos.

Al tercer día de viaje pasarán cerca de un bosque virgen. Los árboles son altos, viejos y retorcidos, oscuros, y algunos parecen mostrar rostros en su corteza. Nadie osaría cortar leña aquí, la sensación de ser observado es constante. Están pasando por el linde del reino de Hishisha. Las leyendas dicen que las dríadas viven aquí; espíritus de los árboles que hacen desaparecer a todo aquel que dañe al bosque.

Pasar tan cerca de un lugar mágico como este puede ser el momento perfecto para que el narrador incluya algún encuentro de su propia cosecha, enlazando quizás con la promesa lanzada por Flavia durante la fiesta.

LA DAMISELA EN APUROS

El cuarto día llegarán a un valle. La niebla aquí es muy densa, las encinas blancas están por todas partes, y el ruido de pájaros es abundante. Las montañas son muy altas y rodean todo el valle.

Entre la niebla, sopla una brisa muy suave, pronto se escuchará ruido de lucha y el grito de una mujer.

Varios hombres desaliñados, tantos como aventureros, están atacando a otro que protege un carro y que está sangrando. Una mujer chilla en el carro. **Arcelis** es rubia, de unos 25 años, viste de rojo y pieles de oveja adornan su vestido.

Los jugadores deberían poder acabar fácilmente con los bandidos. Si estos se ven en clara inferioridad, saldrán corriendo.

Bandidos

Hombres rudos vestidos de marrón y verde.

Protección: 2 cuero (blanda)

PV 18

Espíritu 4.

Mod al daño: +1/+2

Armas. Espada corta 11. Daño 3+1.

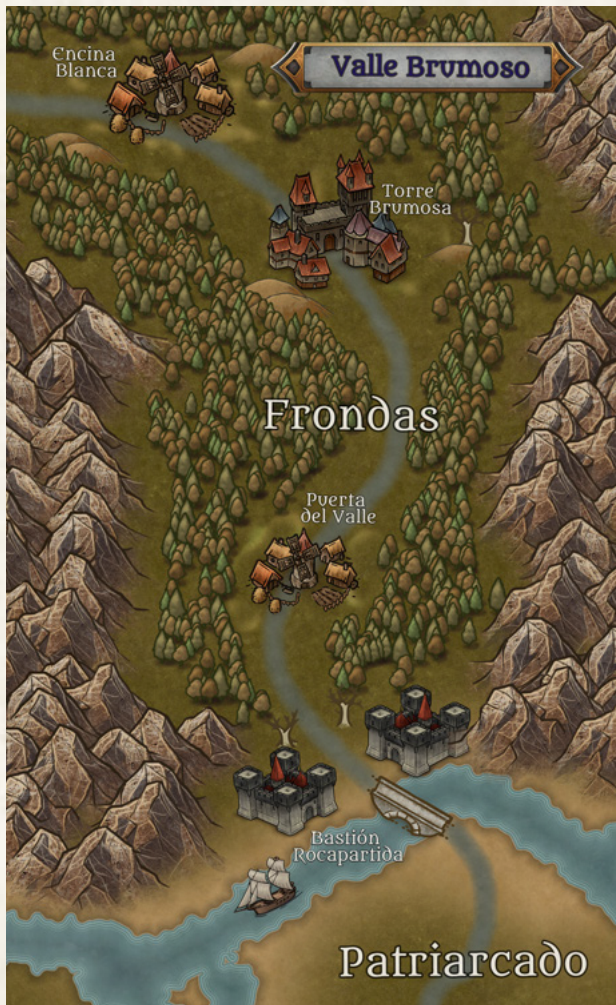
Habilidades. Arma CC: Espada 11, Arma CC: Puñal 10, Esquivar 12, Percatarse 12, Perspicacia 12, Sigilo 12.

Arcelis es una chica muy inocente, dulce e ingenua. Les dará las gracias y les pedirá que la acompañen a la torre de su padre, Torre Brumosa. Está muy cerca. Ella había salido a buscar diente de ciervo una planta curativa para su padre. Si le ayudan a buscarla, con una tirada de **Buscar** limitada por Naturaleza a dificultad 10 se encuentra una planta cerca de allí.

Respecto al conductor del carro, es un guardia de nombre Alvin, que morirá desangrado si nadie es capaz de parar la hemorragia con una tirada de **Primeros Auxilios** a dificultad 20.

Tras cruzar Encina Blanca se dará cuenta de que no les ha preguntado quiénes son ni qué les trae al Valle Brumoso, por lo que se interesará por ellos. Les informará también que en dos horas estarán en Torre Brumosa.





TORRE BRUMOSA

Torre Brumosa se alza como un monolito gris entre la niebla, en la cima de una colina verde. A sus pies, cuatro granjas y algunas casas conforman una pequeña aldea. El lugar se encuentra rodeado de las grandes montañas que forman el valle. Antaño una fortaleza de la Ley, hoy el hogar de la familia Claudia y sus 10 hombres de Armas y 5 criados.

Al llegar al pie de la colina, en una de las granjas, verán a un joven flaco con pinta de chupatintas hablando con cuatro campesinos. Los saludará amablemente. Arcelis les informará que es Ticiano. Hace varios años que trabaja para la familia gestionando las cuentas de su padre.

Arcelis se acercará y le contará lo ocurrido. Inmediatamente Ticiano agradecerá a los personajes jugadores su ayuda y organizará una fiesta para esta noche en su honor. Especialmente al saber que uno de ellos es un miembro de la casa Áticus.

La torre es austera, pero parece haber mucho sitio, de hecho hay muchas estancias cerradas con llave desde hace mucho tiempo. La proximidad a Bastión Ropartida no hace necesario tener muchos hombres de Armas. Ticiano acomodará a los jugadores, cada uno en una habitación, asegurándose de que el hijo de la baronesa reciba un dormitorio de los grandes en los pisos superiores.

ENTREVISTA CON TICIANO

Si no se reúnen con Ticiano, este buscará pronto un momento para hablar con ellos o al menos con el que tenga sangre noble. Les contará que:

- ♦ Honorio está en las últimas. Máximo, el curandero local, lo está tratando, pero parece que no mejora. Si le dicen que algún personaje es un sabio experto en medicina dejara que lo examine, pero les advierte que está en coma.

- ♦ Él trabaja para Honorio desde hace cuatro años. Desde entonces empezó a hacer cambios para que el yugo que padece el pueblo fuera más suave. Cree que, al ver su muerte próxima, Honorio quiso hacerlo mejor y por eso lo trajo a él. No se ha ahorcado a nadie en estos cuatro años, todo el mundo paga sus impuestos y, si no llega, se reparte entre el resto del Valle. Deja cazar conejos y jabalíes en los bosques del señorío para que la gente pueda comer.

- ♦ Prisco es un psicópata, que trata al pueblo a patadas.

- ♦ Arcelis es una criatura celestial, buena chica.

LA CENA ESTÁ SERVIDA

Al cabo de una hora la mesa está preparada. Hay bastante comida. En la sala está Ticiano, Arcelis, Prisco, Máximo el curandero y su mujer Estela, la pareja de comerciantes formada por Rauda y su marido Jásper, así como Severus, el recaudador de Puerta del Valle y su mujer Gloria.

Si algún aventurero se fija en los comensales intentando establecer relaciones entre ellos, y sobretodo si se fija específicamente en Arcelis o Gloria, con una tirada de **Perspicacia** a dificultad 15 descubrirá que estas dos mujeres guardan algún tipo de rencor, ya que parecen evitar hablar la una con la otra, y cuando lo hacen hay alguna especie de sobreentendido.

En algún momento Ticiano les presentará a **Prisco** y él rápidamente les tirará en cara que salvaran a su hermana, ya que eso podría haber puesto fin a las disputas. Sin embargo, les dirá que no tuvo nada que ver con el ataque (cosa que es cierta). También les echará en cara que solo vienen cuando hay que cobrar los impuestos o ahora que sus privilegios están en apuros, que algún día los barones se van a hartar.

Arcelis se sonrojará varias veces cuando agradezca que la hayan salvado. Y mirará embelesada al hijo de la baronesa. Les dirá que su preocupación es su padre, y espera que mejore pronto.

Máximo y Estela son una pareja mayor, de unos 60 años, su estilo es muy humilde, parecen poco formados, pero más que la mayoría de la gente del valle. Máximo recibió su formación del antiguo curandero local.

Máximo les contará que Honorio está muy mal. Los pulmones le están fallando y sus riñones también. Tiene heridas de guerra, es su juventud sofocó más de una revuelta, en el Valle y fuera de él. Estela, su mujer,

les dirá que Prisco y Arcelis son buena gente. Prisco necesita un mentor: su juventud le hace cometer errores, pero es un buen chico.

Jasper y Rauda son una pareja curiosa. Jasper es más joven que Rauda (tendrá unos 30 y su mujer unos 40), lo que no suele ser habitual en Frondas. Los dos visten mejor que el resto de gente de la sala, pero están lejos de los estándares de Excelsa. Jasper se casó con Rauda hace diez años y tienen varios hijos. Gloria, la mujer de Severus, los presentó e impulsó su amor dando consejos a Rauda.

Jasper les dirá que Ticiano y Severus son muy amigos, que han mejorado el valle juntos. Cree que Prisco es demasiado impulsivo y Arcelis demasiado tonta. Rauda comentará que Prisco es un zoquete, pero que aprenderá, y Arcelis hace bien en juntarse con Gloria la mujer de Severus, y aprender a llevar la casa.

Gloria y Severus son una pareja de unos 40 años. Severus ha envejecido más que su mujer, con el pelo y el bigote todo blanco. Sus ropas parecen austeras, pero de calidad muy cómodas, Gloria es una belleza, sus ropajes aparentan más de lo que realmente son; su vestido deja ver un generoso escote y lleva un peinado bonito pero claramente de pueblo.

Severus les contará que Ticiano es un gran chico, lo tenía como ayudante hasta que el barón lo hizo llamar, de un día para otro. Fue una gran sorpresa. Haría buena pareja con Arcelis. Gloria le dirá que la chica es demasiado buena para Ticiano, que mejor que se case con alguien de la Casa Áticus.

DULCES SUEÑOS

El aventurero miembro de la casa Áticus recibirá justo antes de irse a dormir una visita en su habitación. Unos golpes en la puerta, y allí estará Arcelis, quien le preguntará si puede pasar, le preguntará si le puede pasar para recoger el libro rojo de la estantería. Cuando el jugador se gire hacia ella, dejará caer su vestido y se mostrará desnuda.

LA LEYENDA DE LA PUERTA ÁMBAR

Una leyenda frondana cuenta que un dragón robó a los dioses una semilla, la sembró y de ella brotó un árbol cuyos frutos otorgan dones y poderes mágicos. La leyenda dice que la única manera de llegar hasta él es cruzando la puerta Ámbar. Sin embargo, se cuenta también que es el dragón quien custodia el árbol, y solo ofrece la fruta a aquellos que son dignos y repudian a todos y cada uno de los dioses. De todos los que la han encontrado, únicamente Ursus pudo volver, cambiado pero mucho más poderoso. Fue él quien fundó la casa Ursus que aún hoy gobierna el país.

De una forma inocente y pícara le dirá que se siente muy atraída por él y que quiere pasar la noche en su compañía. Si el jugador se niega, le dirá que Ticiano cree que si el personaje jugador tuviera un hijo con ella, Prisco no podría tocarla. Aunque al final no se casara con ella, Prisco no osaría matar a alguien de las grandes casas, fuera o no un bastardo. Arcelis volverá a acercarse al hijo de la Baronesa. Si es rechazada, simplemente se irá.

BARÓN MUERTO, BARÓN PUESTO

Los aposentos del barón están formados por tres estancias. La primera es su **dormitorio**, donde yace en una cama grande con dos ventanas cerradas, portones y cortinas azules; en la mesita varios viales. El barón Honorio no se va a despertar; está casi muerto. Es un hombre muy flaco, con viejas quemaduras y heridas profundas en su piel, pero todo de hace mucho tiempo. Tras un examen médico y consultar los síntomas a los criados, es posible determinar, tras una tirada de **Medicina** a dificultad 25, que lo están envenenando y es irreversible. La dificultad baja a 15 para los asesinos profesionales. Quien pase la tirada, y con un uso exitoso de **Pociones** a dificultad 20, sabrá que se ha utilizado la hierba Perdición del Guerrero, que solo crece en algunas regiones del Patriarcado.

La otra estancia es un **despacho**. Está lleno de papeles; en una caja de plata hay documentación que atestigua que Ticiano es hijo del antiguo barón Cornelio Tarsomonte, al que Honorio asesinó para heredar él la baronía. Con una tirada de **Documentación** a dificultad 20 es posible descubrir que los papeles son falsos. Los jugadores no lo saben, pero los ha puesto allí Ticiano y los ha hecho Severus.

La tercera sala es una **sala de invocación**. Nadie ha entrado en ella en mucho tiempo. El polvo lo cubre todo. Es identificable como tal por la estrella de ocho puntas grabada en las baldosas de piedra del suelo. En una esquina descansa un viejo atril.

PUERTA DEL VALLE

Por la mañana, Ticiano les pedirá a los jugadores que vayan a Puerta del Valle cerca de Bastión Rocapartida a hablar con Sabina, la líder del pueblo, una pastora que hace las veces de curandera. Parece que Prisco ha mandado unos hombres a por ella: la acusa de causar tumultos y posiblemente de mandar a los bandidos contra su hermana.

Puerta del Valle, es un pueblo grande, de unas cien casas. Hay tenderetes con lonas, donde venden productos importados del Patriarcado. Algunas casas son incluso de dos o tres pisos. Las caravanas que van al Patriarcado pasan por aquí y parece un pueblo más

próspero que los diseminados por el resto Frondas. Las miradas de la gente del pueblo a los ciudadanos de Excelsa son desagradables, los murmullos se acallan siempre cuando alguien se acerca.

A continuación se detallan posibles eventos.

El incendio

Antes de llegar al pueblo, una mujer joven, de aspecto austero, piel blanca y pelo negro, busca ayuda, está llorando. Les dirá que el bosque próximo está en llamas, y necesita ayuda para salvar unos árboles. En realidad, es una dríada. El incendio es real, y si le ayudan, les dirá que no se fíen de Gloria, la mujer del recaudador, ya que es una adoradora de Slodar. La ha visto en los círculos de piedra, fornicando con varios hombres. Acto seguido, desaparecerá como por arte de magia en cuanto dejen de mirarla.

La caza del fugitivo

El **sargento Relam** está en la posada. Si ve a hombres de armas, o tal vez reconozca entre los aventureros a un noble, les pedirá si pueden buscar a un hombre por los alrededores del bosque. Parece que intento entrar en casa de Severus el recaudador. Este no estaba, se encontraba allí solo Gloria, su mujer. El hombre, al parecer, es muy alto, pelirrojo, y vestía ropa verde. La guardia ha recibido órdenes de Prisco de no abandonar el pabello, por lo que le harían un gran favor.

Si preguntan por Puerta del Valle, al hombre lo han visto salir del lugar por el noreste, hacia el Pico de Cabras Blancas, la montaña más alta cerca de los alrededores. A veces los bandidos se esconden allí.

El fugitivo se esconde, en efecto, en una cueva de dicha montaña. Esta era la guarida de él y sus compinches. Su nombre es **Galio**, y participó en el ataque al carro de Arcelis. Cuando él se subió al vehículo para atraparla, esta recurrió a la hechicería y él huyó aterrado, abandonando a sus amigos. Al volver, intentó hablar con Gloria, la mujer que los contrató. Pero esta sin embargo le echó encima a la guardia.

La casa del recaudador

Si vistan a Severus y Gloria, el recaudador no está, ha ido a repasar las cuentas con los terratenientes cercanos. Gloria les contará que está muy nerviosa, ya que parece que han mandado un asesino contra ella, y les describirá al bandido de pelo rojo, Galio. Les pedirá que acaben con él antes de que decida volver.

Si le solicitan ver la casa, les dejará. En el despacho de Severus hay material similar a la documentación hallada en la torre que dice que Ticiano es hijo del antiguo barón de la Torre. Parece haber varias copias, la mayoría se ven falsas. No obstante, cada copia es mejor que la anterior. Si le preguntan acerca de los documentos, Gloria asegurará no saber lo que dicen: los ha hecho su marido, y ella nunca se preocupa por su trabajo.

PRISIÓN DE ALMAS

La daga que en su momento fue de Gloria y ahora pertenece a Arcelis es un objeto ceremonial del culto a Slodar que ha pasado de generación en generación. Su empuñadura de bronce tiene una curiosa forma fálica y destaca por disponer de una gema oblonga de color azulado en el lugar que correspondería a la parte inferior del glande. La Prisión de Almas es un objeto mágico de Espíritu 6 que tiene la facultad de, al matar a un ser humano, absorber su alma y encerrarla en su gema. Para ello, la daga ha de vencer a la víctima en el momento de su muerte en una tirada enfrentada de Espíritu y gastar 3 PM. El objeto puede contener hasta seis almas en su interior. Estas pueden utilizarse como moneda de cambio con demonios y otras entidades. Además, gastando 1 PM, la daga puede hacer que la imagen fantasmal de una de las almas presas se proyecte desde la gema y pueda hablar con su portador. Actualmente, Prisión de Almas contiene tres espíritus. Dos de ellos servirán para pagar la intervención de los batracios alados, y la tercera es la de una niña llamada Laura que fue asesinada por Gloria en uno de sus rituales.

La chispa de la revuelta

Si preguntan por Sabina, está en su casa atendiendo a **Glauda**, una campesina. La vivienda se halla en el centro del municipio. Cuando lleguen, cuatro de los hombres de Prisco habrán acudido a detenerla, pero la gente del pueblo parece estar enfureciéndose. Si los jugadores no calman los ánimos va a empezar una revuelta. Si el que habla para rebajar la tensión es excelsiano, tendrá un -3 a cualquier habilidad de Comunicación que use en la escena. Para que todo salga bien, deberán convencer a los hombres de Prisco que no intenten llevarse a Sabina, y a la muchedumbre que no se levante en armas. Si lo consiguen Sabina se lo agradecerá enormemente: la tropa de Bastión Rocapartida habría aplastado a la pobre gente de Puerta del Valle.

BASTIÓN ROCAPARTIDA

Si visitan Bastión Rocapartida, se encontrarán ante una doble fortaleza frente al río Serpiente Helada. Entre las fortificaciones, un puente de piedra largo y sencillo que lleva al Patriarcado. Puede albergar unos 1.000 hombres, sin embargo, ahora hay unos 300. Su interior es muy austero, y el capitán



PERSONAJES NO JUGADORES

NOMBRE	UBICACIÓN	MOTIVACIÓN	CARÁCTER
Arcelis Claudia	Torre Brumosa	Matar a su hermano	Inocente, tonta, obediente
Capitán Tarcus	Bastión Rocapartida	Encontrar la Puerta Ámbar.	Duro, desaliñado, amable.
Cayo Tulio	Excelsa	Ganar dinero para casarse con la duquesa Liria.	Divertido, mordaz, rápido.
Flavia Cantatierra	Reino de Hishisha	Servir a Kamin, salvar sus templos.	Afable, sabia, tranquila.
Gloria	Puerta del Valle	Vengarse de Arcelis. El placer lo es todo.	Agradable, sensual, discreta.
Honorio Claudio	Torre Brumosa	Salvar su alma	Comatoso
Máximo	Torre Brumosa	Vivir en paz en Encina Blanca	Torpe, descuidado, miedoso.
Lavinia Áticus	Excelsa	El poder lo es todo. Acabar con la casa Aventus.	Autoritaria, lujuriosa, implacable
Prisco Claudio	Torre Brumosa	Gobernar Torre Brumosa	Engreído, tirano, ambicioso
Sabina	Puerta del Valle	Un trato justo para su gente	Dura, sabia, optimista
Severus	Puerta del Valle	Poner a Ticiano en la baronía. Estabilizar la zona.	Elegante, inquisitivo, gracioso.
Tayros	Excelsa	Crear obras de arte y encontrar grandes artistas.	Enérgico, apasionado, fantasioso.
Ticiano	Torre Brumosa	Hacerse con el control de la baronía	Amable, culto, observador.

Tarcus es quien se halla al mando. Se trata de una guarición de hombres del rey, y no se hallan bajo control de ningún barón.

Si Hablan con Tarcus pueden descubrir:

- ◆ Ticiano procede del Patriarcado, vino siendo un muchacho de 16 años y no se fía nada de él. Contradice lo que afirman los papeles y Severus.
- ◆ Prisco es muy impulsivo, pero tiene pensado hacerle una visita y recordarle sus obligaciones cuando sea el nuevo barón, para que no se pase de la raya. No quiere tener que intervenir con sus hombres ni en Encina Blanca ni en Puerta del Valle.
- ◆ Si le traen la caja, se mostrará muy agradecido y podrán contar con su favor. Ha estado buscándola durante toda su vida. Está tratando de encontrar la forma de llegar a la Puerta Ámbar y esta es una de las pocas llaves que existen en este plano para cruzarla. Les dirá que aún no la ha localizado, pero está cerca. Si le preguntan, les contará la leyenda.

el heredero legítimo. Cuando lleguen verán que en el patio de armas, ha estallado una discusión acalorada. Ticiano intenta hacer detener a Prisco acusándolo de envenenar a su padre. Respaldan a Prisco cuatro hombres de armas, y a Ticiano únicamente tres, pero hay seis campesinos armados con él. Arcelis está en la sala de invocación; su intención es invocar unos demonios para que acaben con su hermano y sus hombres. Si Ticiano muere en la refriega tampoco le importa mucho.

Escondida en la vieja sala de invocaciones, Arcelis convocará a dos batracios alados (ver manual básico, página 267), a los que convencerá para que le ayuden ofreciéndoles dos de las almas que hay apresadas en la daga que robó a Gloria. De esta forma, si hay combate, en mitad de la refriega aparecerán dos batracios alados que parecen venir de la torre.

Si los aventureros se enfrentan a Arcelis, esta no dudará en usar su daga, que es capaz de absorber el alma de las personas que mata y guardarlas en la joya del pomo (ver recuadro). Para representar a la pequeña de los Claudio puedes utilizar las estadísticas de Hechicero del manual básico (página 334), pero con una habilidad de 14 en Puñal.

LA MUERTE NO ES EL FINAL

A su vuelta, cuando ya estén cerca de la torre Brumosa, unos campesinos les anunciarán en el camino la muerte del barón Honorio. Se avecinan problemas, afirman, porque parte de la guardia ha cerrado filas en torno a Ticiano, que clama ser

VUELTA A CASA

Una vez en Excelsa, Ladio, el criado personal de la Baronesa Lavinia, les informará de que si no hay levantamientos y todo acaba con un heredero estable, la duquesa les ofrecerá los impuestos de Valle Brumoso para su manutención en Excelsa.

Se les informará también que Laconio II está

enfermo, parece que la historia se repite, y su hija Clemencia ha huido; Rosalía, la reina consorte, la acusa de traición. Ladio les pide que no hagan nada estúpido, y afirma que pronto la duquesa Lavinia los hará llamar.

¿A quién dejarán a cargo de la torre los jugadores? ¿Se llevarán a Arcelis con ellos? ¿Como mujer? ¿O Amante? ¿Será una buena decisión? Si no han descubierto ciertas cosas y siguen en la inopia, es posible que exista una segunda parte de esta historia.

Los acontecimientos de esta aventura se han presentado de forma lineal, pero todo debería poder cambiar de acuerdo con las acciones de los aventureros, sus decisiones y la información que sean capaces de recabar. El narrador tiene material de sobra para ir generando nuevas situaciones y escenas conforme le vayan pareciendo apropiadas.

Para las estadísticas de los personajes no jugadores, es suficiente con recurrir a los personajes auxiliares de las páginas 332-335 del manual de Tierras Quebradas. En la portada de este fanzine tienes los dibujos de algunos personajes clave de la aventura, que puedes mostrar a los jugadores (desde el centro arriba en el sentido de las agujas del reloj: Prisco, Gloria, Tarcus, Ticiano y Arcelis).

Al finalizar la aventura, cada uno de los personajes jugadores recibe un punto de Destino.

PERSONAJES JUGADORES

Encontrarás aquí seis personajes jugadores pre-generados especialmente pensados para jugar la campaña de El Rey del Barro. Las hojas de personaje se encuentran en la últimas páginas de esta publicación. El género no es importante, por lo que el jugador puede cambiarlo si lo desea. Por este motivo se incluye también el nombre del personaje con el sexo contrario. Sus historias personales intervendrán con más fuerza en la historia en el siguiente capítulo de la campaña.

Fausto Áticus (Camelia Áticus)

Eres el tercer hijo de la Duquesa Lavinia Atica y fuiste criado por los mejores maestros de la casa Aticus. Por desgracia sufres hemofilia, lo que ha estado a punto de causarte la muerte en varias ocasiones desde pequeño. Por suerte tu madre te ha asignado al Dr. Dilitrio que es un gran especialista.

Has decidido vivir la vida al máximo, eres conocido por toda la ciudad por tus fiestas. Siempre has sido bueno manipulando a los demás para que hagan lo que tú deseas.

Nunca has sabido quién es tu padre, como todos tus hermanos, pero desde hace un tiempo hay un sueño que te tiene en vela. En él subes una colina, la luna roja ilumina el cielo. Al llegar arriba ves Excelsa arder, frente a ti hay una figura oscura, que contempla

el incendio y dice "hijo esto es inevitable, si quieres sobrevivir únete a mí, tú portas mi sangre en tus venas, yo te protejo del veneno de tu madre". La figura está de espaldas la reconoces como un hombre al que le falta una mano. Por su voz es alguien mayor y por su armadura parece un guerrero, pero cuando te acercas desaparece.

Desde hace más de un año has empezado a hacer tus investigaciones, pero sin ningún resultado, la endogamia que hay entre las 8 grandes casas hace difícil descartar a nadie y desde hace poco tu madre te ha prohibido directamente que sigas indagando ese camino. Brea, la sacerdotisa de Kamin asignada para tu educación, parece tener alguna pista, pero dice que no es el momento o ninguno sobrevivirá, que el tiempo de las respuestas está cerca.

Doctor Dilitrio (Doctora Dilitria)

Naciste en Excelsa, en una familia de médicos. Dedicaste tu juventud a la buena vida, hasta que tus padres fueron asesinados por no conseguir salvar a Teodoro Aventio, el hermano de Aventio XIII, actual líder de la casa. Enloqueciste y te dedicaste a envenenar a la familia Aventia hasta que te enamoraste de Ruana Terrus, una artista (escultora) local. Por desgracia, como Ruana estuvo presente en varias muertes, la familia Aventia la acusó de envenenar a los miembros de su familia y la mandó ejecutar.

Aquí entró en escena la baronesa Ática, quien salvó a Ruana, aportando en su lugar otra cabeza de turco, y os puso a Ruana y a ti bajo su protección. No le has dicho nunca a tu mujer a qué se dedica realmente. Para ella eres un médico de gran prestigio, cuando en realidad eres un asesino que trabaja para la familia Ática y eres muy leal a la duquesa.

Hace tiempo te hallas al servicio de Fausto Ático para cuidar de su hemofilia. La realidad es que estás vigilándolo para que no actúe contra la duquesa.

Ruana tiene un taller muy importante en el distrito Azul, vive en una pequeña casa fortificada siempre con la paranoia de que la familia Aventia quiera venganza.

Iskyra (Iskyrus)

Nacida en una villa al sur de Frondas, eres la mayor de tres hermanos. Gigante musculosa, y muy hábil cazadora, siempre has cuidado de sus hermanos, especialmente de Levo, el menor, que es paralítico. Areo el mediano siempre ha sido un bribón.

A los 16 años fuiste reclutada por uno de los barones como soldado, pero las deudas de la baronía hicieron que el barón Lepido, vendiera a tus dos hermanos como esclavos en Excelsa. Partiste hacia allí y al llegar descubriste que Levo había sido vendido a los templos del Caos e iba a ser sacrificado. Tras intentar rescatarlo sin éxito, detectaste una emboscada de varios sacerdotes del Caos contra una sacerdotisa de Kamin y la pusiste a salvo. Resultó ser Brea, muy cercana a la duquesa Lavinia, y como recompensa convenció a su señora para que comprara a Levo. Esta no

solo lo hizo, sino que además lo puso a trabajar en el Gavilán dorado.

Areo fue vendido y embarcado; no se sabe nada de él, pero la baronesa Lavinia ha prometido encontrarlo. Brea te ofreció formar parte de los hombres de armas de su protegido Fausto Ático, un bala perdida., pero estás agradecida a la familia Ática por el trabajo.

Brea (Breo) de Hojasrojas

Naciste cerca de uno de los templos de Kamin en el pueblo de Hojasrojas. Bendecida por la diosa de la tierra, tuviste una buena vida. Desde una edad temprana, fuiste instruida en el sacerdocio a Kamin. En el culto conociste a Quinto y te enamoraste. Al cabo de poco nació Liverio y la felicidad fue máxima.

Pero poco a poco, el barón Pulcro, que controlaba tu región, se convirtió al Caos. Pronto llegaron sacerdotes de esta religión a la zona y la presión y las disputas fueron a más, hasta que una noche, después de un debate encendido en el pueblo, el fuego en el bosque empezó rápido y rodeo tu choza. El fuego no era natural, lo viste, había un demonio y te buscaba a ti, pero en lugar de acabar contigo mató a Quinto y a Liverio.

Mataste a los sacerdotes del Caos. Primero le cortaste la garganta a uno y, viendo que ninguno de ellos podía haber mandado a ese demonio, decidiste torturar al segundo. Te habló de un sacerdote manco y decidiste encontrarlo. Lo buscaste durante años sin resultado, pero los sueños te han llevado a Excelsa.

Allí tu primo Fabio regenta unos baños. Te acogió junto a su mujer y sus dos hijas, y te presentó a su mejor cliente, la duquesa Lavinia Ática. Esta te contrató como profesora de su hijo Fausto. Aunque es un consentido y un bala perdida, tiene buen corazón y le has cogido cariño. Hace tiempo sus sueños le llevan a alguien que conoces, pero no es el momento.

Hace un año los rumores de un sacerdote manco de gran poder te hicieron adentrarte en la barriada donde se alzan los templos del Caos. Era una trampa, y si no hubiera sido por Iskyra ahora estarías muerta.

Auro (Aura) Dedosveloces

Nacisteis gemelos, tú y tu hermana Argenta. Tu padre era el director del Teatro de los Susurros, tu madre una reputada pintora, igual que su abuelo. Desde pequeños el arte ha sido vuestro lenguaje; en la universidad destacasteis por encima de los demás.

Hay un mural tuyo muy famoso en la Escuela el Hábil de Tesh-Chan, pero tu hermana ganó el favor del rey y no tú, por lo que dejaste Excelsa por un tiempo y vagaste por Frondas.

Te refugiaste con una troupe de juglares, y empezaste ayudando con la puesta en escena, Alina, la líder de la troupe, te instruyó con el laúd y el canto. Tu habilidad innata para el arte te hizo destacar por encima de todos.

Una vieja errante, al escucharte cantar te contó la leyenda del laúd carmesí, y como se perdió en la costa norte de Frondas. Después de esto, el laúd no paró de

aparecer en tus sueños, hasta que decidiste ir al norte. Para tu desdicha lo encontraste en una tumba sin nombre, con una advertencia: "No guardarás secretos".

El sonido del laúd carmesí es fabuloso, pero tiene un problema del que no eres consciente: cada vez que cantas revelas un secreto de alguien que está en la sala. No hace falta que tú lo sepas, y no recordarás haberlo hecho. Si alguien intenta contártelo tú entiendes otra cosa.

Por desgracia, volviste con la troupe y en una función con uno de los barones, revelaste una traición, lo que costó la vida a varios miembros de la troupe. Alina te expulsó de la banda y tú decidiste volver a Excelsa.

Te has hecho amigo de Fausto Ático. Es muy divertido, y paga todas las rondas. Formas parte de su séquito por voluntad propia, y él parece muy contento con tenerte en las fiestas. Se encarga de que no te falte de nada, y si alguien se mete contigo, él se encarga.

Galio (Caliope) Tisalio

Nunca conociste a tus padres, pero eso no fue un gran problema. Fuiste comprado por la familia Áticus. El maestro Marco Tisalio reconoció tu potencial para la hechicería y te instruyó, e incluso te mandó a la universidad. La baronesa te liberó y te dio un estatus importante en la ciudad de Excelsa.

La duquesa Lavinia te ha asignado la instrucción y cuidados de Fausto, su tercer hijo. Tiene un gran potencial para la hechicería, pero malgasta su tiempo de fiesta en fiesta. Tus dotes para las pociones lo han mantenido con vida.

En las fiestas de alta sociedad has conocido a Hana, la actriz principal del Teatro de los Susurros, y te has enamorado de ella. Durante mucho tiempo parecía no hacerte caso, pero últimamente te ha cogido confianza y habéis hablado mucho. Sabes que tiene relaciones con alguien de las grandes casas, tienes la impresión que puede estar embarazada, y ahora tiene miedo que la asesinen. Tú has guardado su secreto, hasta ahora.

Nuevo defecto

ENDOGRAMIA

PP + 3-8

Las casas nobles, reyes, o sitios muy aislados tienden a reproducirse entre parientes, lo que provoca ciertos problemas más o menos graves. Puedes elegir uno, dos o los tres defectos asociados a la endogamia y sumar los Puntos de Personaje pertinentes.

■ **Deformaciones:** En la mandíbula, o las sienes. -1 Atractivo (+2 PP)

■ **Hemofilia:** Siempre que recibas daño sufres 1 PD adicional, y además necesitas ser tratado con primeros auxilios (dificultad 10) o seguirás desangrándote al ritmo de 1 PD por turno. (+3 PP).

■ **Discapacidad:** -1 a Mente y -1 a Espiritu (mínimo 4) (+8 PP).

TIERRAS QUEBRADAS

Jugador/a _____

NOMBRE

Auro Dedosveloces

CUERPO



ATRACTIVO



MENTE



FUERZA



ESPÍRITU



TAMAÑO



BASES DE HABILIDADES

Agilidad	CUE-TAM	6
Comunicación	(MEN+ESP)/2+ATR	8
Cultura	MEN	7
Discreción	(MEN+CUE)/2-TAM	6
Hechicería	(MEN+ESP)/3	4
Percepción	(MEN+ESP)/2	6
Técnica	(MEN+CUE)/2	7

DESTINO

Objeto _____ Persona _____
Secreto _____ Escenario 1

Total gastado _____

☐ Arma CC	Espada	AGI	12
☐ Arma CC	Pulal	AGI	12
☐ Arma CC		AGI	
☐ Arma CC		AGI	
☐ Arma Pr		TEC	
☐ Arma Pr		TEC	
☐ Artesanía	Carpintería	TEC	8
☐ Artesanía		TEC	
☐ Autoridad		COM	
☐ Bellas artes		CUL	16
☐ Buscar		1+PER	7
☐ Callejeo		COM	
☐ Conocimiento mágico		CUL	
☐ Correr		2+AGI-Est.	8
☐ Documentación		PER	
☐ Encanto		2+COM	16
☐ Engañar		2+COM	16
☐ Equilibrio		1+AGI-Est.	9
☐ Esquivar		1+AGI-Est.	7
☐ Estrategia		CUL	

☐ Forzar cerraduras	TEC	
☐ Hurtar	DIS-Est.	
☐ Idioma Tilés	4+CUL	12
☐ Idioma	CUL	
☐ Idioma	CUL	
☐ Idioma	CUL	
☐ Instruir	COM	
☐ Interpretar sueños	CUL	
☐ Intimidar	1+COM	9
☐ Inventar	TEC	
☐ Juego	PER	14
☐ Lanzar	2+AGI	8
☐ Leyendas	2+CUL	15
☐ Manejar botes	AGI-Est.	
☐ Manejar carros	TEC	13
☐ Medicina	CUL	
☐ Memorizar	1+CUL	8
☐ Montar	AGI	
☐ Multiverso	CUL	
☐ Música	COM	17

☐ Nadar	AGI-Est.X3	
☐ Naturaleza	1+CUL	8
☐ Navegación	CUL	
☐ Ocultar	1+TEC	8
☐ Oratoria	COM	14
☐ Orientación	1+PER	
☐ Pelea	2+AGI	8
☐ Percatarse	2+PER	8
☐ Perspicacia	2+PER	14
☐ Persuadir	2+COM	10
☐ Pociones	CUL	
☐ Primeros auxilios	TEC	
☐ Rastrear	PER	
☐ Saltar	1+AGI-Est.X2	12
☐ Seguir	DIS	
☐ Sigilo	1+DIS-Est.X2	7
☐ Tierras Quebradas	1+CUL	13
☐ Torturar	TEC	
☐ Tratar animales	COM	
☐ Tregar	2+AGI-Est.	14

PUNTOS DE VIDA

Máx.	18	18
Rasguño	1	3
Herida leve	4	8
Herida grave	9	17

Heridas PD

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

☐ DEBILITADO ☐ INCAPACITADO

ARMAS

	Habilidad	Daño	Tipo	Longitud/Alcance
Espada media	Espada	4	Cort./Pen.	Media
Daga	Puñal	2	Cort./Pen.	Corta

PROTECCIÓN

TOTAL

Armadura	Tipo	_____
Casco/Yelmo	Escudo	_____

MOD. AL DAÑO

1M	+1
2M	+2

FORTUNA

6
Máx. 6

NOMBRE

Auro Dedosveloces

INFORMACIÓN PERSONAL

Edad 24 Origen Excelsa

Profesión Artista

Religión Caos

Descripción física

Historia personal

LEALTAD



15

3

Actitud ante lo divino

Pragmático

PACTOS

BENDICIONES

HECHICERÍA

VERBOS

- ☐ Aumentar
☐ Conocer
☐ Disminuir
☐ Dirigir
☐ Inhibir
☐ Invocar
☐ Modificar
☐ Transformar

ESFERAS

- ☐ Agua
☐ Aire
☐ Fuego
☐ Tierra
☐ Cuerpo
☐ Espíritu
☐ Mente
☐ Planta
☐ Caos
☐ Ley

GUÍAS INTERPRETATIVAS

Motivación

Ser mejor que mi hermana

☐ Tu mentira ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

La gente bella es buena

Pasiones

☐ AMOR Arte

☐ ODIO Artistas que plagian

Personalidad. Rasgos Positivos

☐ Alegre

☐ Enérgico

Personalidad. Rasgos Negativos

☐ Melancólico

☐ Bocazas

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Don para la Música -3

Sonámbulo malvado (al tocar) +3

Maldición: no guardar secretos +3

Objeto mágico: laúd (ESP 5) -3

Coste total 0

EQUIPAMIENTO

Ropajes de trovador 0,5

Espada media 2

Daga 0,5

Laúd carmesí 2

Carga

0,5

2

0,5

2

HECHIZOS

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

NOTAS

Laúd carmesí: Este instrumento musical es un objeto mágico de Espíritu 5 (10 PM) que tiene el poder de aumentar la habilidad Música de su usuario en entre 1 y 3 puntos gastando entre 1-3 PM. La duración es de 5 minutos. Sin embargo tiene aparejada una maldición: el músico desvelará un secreto durante su actuación de forma inconsciente pero malévola, y no será consciente de ello.

PUNTOS DE MAGIA

Máx. 12

12

TIERRAS QUEBRADAS

Jugador/a _____

NOMBRE

Brea de Hojasrojas

CUERPO



ATRACTIVO



MENTE



FUERZA



ESPÍRITU



TAMAÑO



BASES DE HABILIDADES

Agilidad	CUE-TAM	8
Comunicación	(MEN+ESP)/2+ATR	8
Cultura	MEN	6
Discreción	(MEN+CUE)/2-TAM	7
Hechicería	(MEN+ESP)/3	5
Percepción	(MEN+ESP)/2	7
Técnica	(MEN+CUE)/2	6

DESTINO

Objeto _____ Persona 1
Secreto _____ Escenario _____

Total gastado _____

☐ Arma CC	A. de asta	AGI	16
☐ Arma CC		AGI	
☐ Arma CC		AGI	
☐ Arma CC		AGI	
☐ Arma Pr		TEC	
☐ Arma Pr		TEC	
☐ Artesanía	Carpintería	TEC	9
☐ Artesanía		TEC	
☐ Autoridad		COM	14
☐ Bellas artes		CUL	
☐ Buscar		1+PER	
☐ Callejeo		COM	
☐ Conocimiento mágico		CUL	14
☐ Correr		2+AGI-Est.	
☐ Documentación		PER	13
☐ Encanto		2+COM	14
☐ Engañar		2+COM	
☐ Equilibrio		1+AGI-Est.	
☐ Esquivar		1+AGI-Est.	
☐ Estrategia		CUL	

☐ Forzar cerraduras	TEC	
☐ Hurtar	DIS-Est.	
☐ Idioma <u>Tilés</u>	4+CUL	16
☐ Idioma <u>Tilés antiguo</u>	CUL	12
☐ Idioma _____	CUL	
☐ Idioma _____	CUL	
☐ Instruir	COM	
☐ Interpretar sueños	CUL	14
☐ Intimidar	1+COM	
☐ Inventar	TEC	
☐ Juego	PER	
☐ Lanzar	2+AGI	
☐ Leyendas	2+CUL	14
☐ Manejar botes	AGI-Est.	
☐ Manejar carros	TEC	
☐ Medicina	CUL	14
☐ Memorizar	1+CUL	13
☐ Montar	AGI	
☐ Multiverso	CUL	
☐ Música	COM	

☐ Nadar	AGI-Est.X3	
☐ Naturaleza	1+CUL	8
☐ Navegación	CUL	
☐ Ocultar	1+TEC	
☐ Oratoria	COM	
☐ Orientación	1+PER	
☐ Pelea	2+AGI	11
☐ Percatarse	2+PER	13
☐ Perspicacia	2+PER	13
☐ Persuadir	2+COM	
☐ Pociones	CUL	
☐ Primeros auxilios	TEC	14
☐ Rastrear	PER	12
☐ Saltar	1+AGI-Est.X2	
☐ Seguir	DIS	
☐ Sigilo	1+DIS-Est.X2	
☐ Tierras Quebradas	1+CUL	
☐ Torturar	TEC	
☐ Tratar animales	COM	9
☐ Tregar	2+AGI-Est.	

PUNTOS DE VIDA

Máx.	16	16
Rasguño	1	3
Herida leve	4	7
Herida grave	8	15

Heridas PD

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

☐ DEBILITADO ☐ INCAPACITADO

ARMAS

ARMAS	Habilidad	Daño	Tipo	Longitud/Alcance
Jabalina 2M	Armas de asta	2+1	Penetrante	Media
Jabalina arrojadiza	A. de asta/Lanza	4	Penetrante	Medio

PROTECCIÓN

TOTAL

Armadura	Tipo	_____
Casco/Yelmo	Escudo	_____

MOD. AL DAÑO
1M 0
2M +1

FORTUNA
Máx. _____

NOMBRE

Brea de Hojasrojas

INFORMACIÓN PERSONAL

Edad 38 Origen Frondas

Profesión Sacerdotisa de Kamin

Religión Kamin

Descripción física

Historia personal

Fui víctima del cambio al Caos de la baronía de Pulcro: sacerdotes de esta religión acabaron con la vida de mi marido y mi hijo. Lo único que sabes es que detrás parece estar un sacerdote manco. Trabajas ahora para la duquesa Lavinia, instruyendo a su hijo Fausto.

LEALTAD



24

Actitud ante lo divino

Servicial

PACTOS

BENDICIONES

HECHICERÍA

VERBOS

☐ Aumentar	11
☐ Conocer	
☐ Disminuir	
☐ Dirigir	
☐ Inhibir	
☐ Invocar	
☐ Modificar	8
☐ Transformar	

ESFERAS

☐ Agua	
☐ Aire	
☐ Fuego	
☐ Tierra	8
☐ Cuerpo	11
☐ Espíritu	
☐ Mente	
☐ Planta	
☐ Caos	
☐ Ley	

GUÍAS INTERPRETATIVAS

Motivación

Cuidar de Fausto

☐ Tu mentira ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

La venganza lo es todo

Pasiones

☐ AMOR Fausto Áticus

☐ ODIO El barón Pulcro

Personalidad. Rasgos Positivos

☐ Agradable

☐ Reflexiva

Personalidad. Rasgos Negativos

☐ Vengativa

☐ Melancólica

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Hechicería	-3
Visión de lo oculto	-3
Blanco de demonios	+2
Trastorno: Fobia al fuego	+2
Sacerdotisa	-2

Coste total

-4

EQUIPAMIENTO

Ropas sacerdotales

Carga

0,5

Jabalina

1

Dinero 500 soberanos

Estorbo 0

Total

1,5

HECHIZOS

☒ Mejorar arma
Sintaxis Modificar Tierra Dif. 15 PM 1-2

☒ Reparar
Sintaxis Aumentar Tierra Dif. 10 PM 1-2

☒ Curar herida
Sintaxis Aumentar Cuerpo Dif. 15 PM 1-3

☒ Belleza
Sintaxis Aumentar Cuerpo Dif. 10 PM 1-3

☒ Incrementar cuerpo
Sintaxis Aumentar Cuerpo Dif. 20 PM 3

☒
Sintaxis Dif. PM

☒
Sintaxis Dif. PM

☒
Sintaxis Dif. PM

☒
Sintaxis Dif. PM

☒
Sintaxis Dif. PM

NOTAS

Visión de lo oculto: Veo las auras de los objetos y seres sobrenaturales

Blanco de demonios: Los demonios prefieren dañarme a mí en primer lugar

PUNTOS DE MAGIA

Máx. 16

16

TIERRAS QUEBRADAS

Jugador/a _____

NOMBRE
Doctor Dilitrio

CUERPO **MENTE** **ESPÍRITU**
6 9 6
ATRACTIVO **FUERZA** **TAMAÑO**
0 6 0



BASES DE HABILIDADES

Agilidad	CUE-TAM	6
Comunicación	(MEN+ESP)/2+ATR	7
Cultura	MEN	9
Discreción	(MEN+CUE)/2-TAM	7
Hechicería	(MEN+ESP)/3	5
Percepción	(MEN+ESP)/2	7
Técnica	(MEN+CUE)/2	7

DESTINO

Objeto _____ Persona _____
Secreto 1 Escenario _____

Total gastado _____

☐ Arma CC	Espada	AGI	14	_____
☐ Arma CC	Puñal	AGI	14	_____
☐ Arma CC	_____	AGI	_____	_____
☐ Arma CC	_____	AGI	_____	_____
☐ Arma Pr	_____	TEC	_____	_____
☐ Arma Pr	_____	TEC	_____	_____
☐ Artesanía	Carpintería	TEC	8	_____
☐ Artesanía	_____	TEC	_____	_____
☐ Autoridad	_____	COM	_____	_____
☐ Bellas artes	_____	CUL	10	_____
☐ Buscar	_____	1+PER	8	_____
☐ Callejeo	_____	COM	15	_____
☐ Conocimiento mágico	_____	CUL	_____	_____
☐ Correr	_____	2+AGI-Est.	8	_____
☐ Documentación	_____	PER	13	_____
☐ Encanto	_____	2+COM	9	_____
☐ Engañar	_____	2+COM	9	_____
☐ Equilibrio	_____	1+AGI-Est.	7	_____
☐ Esquivar	_____	1+AGI-Est.	7	_____
☐ Estrategia	_____	CUL	_____	_____

☐ Forzar cerraduras	TEC	11	_____
☐ Hurtar	DIS-Est.	_____	_____
☐ Idioma	Tilés	4+CUL	14
☐ Idioma	_____	CUL	_____
☐ Idioma	_____	CUL	_____
☐ Idioma	_____	CUL	_____
☐ Instruir	COM	_____	_____
☐ Interpretar sueños	CUL	_____	_____
☐ Intimidar	1+COM	8	_____
☐ Inventar	TEC	_____	_____
☐ Juego	PER	_____	_____
☐ Lanzar	2+AGI	16	_____
☐ Leyendas	2+CUL	11	_____
☐ Manejar botes	AGI-Est.	_____	_____
☐ Manejar carros	TEC	_____	_____
☐ Medicina	CUL	18	_____
☐ Memorizar	1+CUL	_____	_____
☐ Montar	AGI	12	_____
☐ Multiverso	CUL	_____	_____
☐ Música	COM	_____	_____

☐ Nadar	AGI-Est.X3	_____
☐ Naturaleza	1+CUL	10
☐ Navegación	CUL	_____
☐ Ocultar	1+TEC	16
☐ Oratoria	COM	_____
☐ Orientación	1+PER	7
☐ Pelea	2+AGI	8
☐ Percatarse	2+PER	13
☐ Perspicacia	2+PER	9
☐ Persuadir	2+COM	9
☐ Pociones	CUL	17
☐ Primeros auxilios	TEC	15
☐ Rastrear	PER	_____
☐ Saltar	1+AGI-Est.X2	7
☐ Seguir	DIS	15
☐ Sigilo	1+DIS-Est.X2	16
☐ Tierras Quebradas	1+CUL	_____
☐ Torturar	TEC	15
☐ Tratar animales	COM	_____
☐ Tregar	2+AGI-Est.	8

PUNTOS DE VIDA

Máx.	16	16
Rasguño	1	3
Herida leve	4	7
Herida grave	8	15
Heridas	PD	
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
☐ DEBILITADO	☐ INCAPACITADO	

ARMAS

	Habilidad	Daño	Tipo	Longitud/Alcance
Espada media	Espada	4	Cort./Pen.	Media
Daga	Puñal	2	Cort./Pen.	Corta
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

PROTECCIÓN

Armadura	Tipo	TOTAL	_____
Casco/Yelmo	Escudo	_____	_____

MOD. AL DAÑO

1M 0
2M +1

FORTUNA

6
Máx. 6

NOMBRE

Doctor Dilitrio

INFORMACIÓN PERSONAL

Edad 38 Origen Excelsiano

Profesión Doctor (asesino)

Religión Caos/Kamin/neutro (a elegir)

Descripción física

Historia personal

De familia de médicos, fui represaliado por la casa Aventius, pero por suerte la duquesa Ática me apadrinó y salvó a mi esposa Ru. Ahora trabajo para ella como asesino y también como médico de su hijo Fausto.

GUÍAS INTERPRETATIVAS

Motivación

Vivir en Excelsa con mi mujer

☐ Tu mentira ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

La duquesa protege a los suyos

Pasiones

☐ AMOR Mi mujer Ruana

☐ ODIO Los sacerdotes de Ayrok

Personalidad. Rasgos Positivos

☐ Tranquilo

☐ Pulcro

Personalidad. Rasgos Negativos

☐ Despiadado

☐ Insensible

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Frialidad -1

Meticuloso -1

Coste total -2

LEALTAD



9

9

Actitud ante lo divino

Indiferente

PACTOS

BENDICIONES

EQUIPAMIENTO

Espada media

Daga

HECHICERÍA

VERBOS

- ☐ Aumentar
☐ Conocer
☐ Disminuir
☐ Dirigir
☐ Inhibir
☐ Invocar
☐ Modificar
☐ Transformar

ESFERAS

- ☐ Agua
☐ Aire
☐ Fuego
☐ Tierra
☐ Cuerpo
☐ Espíritu
☐ Mente
☐ Planta
☐ Caos
☐ Ley

HECHIZOS

☐ Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

☐ Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

☐ Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

☐ Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

☐ Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

☐ Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

☐ Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

☐ Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

☐ Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

☐ Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

☐ Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

☐ Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

☐ Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

☐ Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

NOTAS

Frialidad: Puedo no dejarme llevar por una pasión cuando no me conviene. Tengo un bonificador de +3 a la hora de resistir influencias emocionales indeseadas, sean o no mágicas.

Meticuloso: Tengo un +2 al uso de cualquier habilidad cuando pueda dedicar un tiempo razonable a prepararme.

PUNTOS DE MAGIA

Máx. 12

12

TIERRAS QUEBRADAS

Jugador/a _____

NOMBRE
Fausto Ático

CUERPO 5	MENTE 6	ESPÍRITU 9
ATRACTIVO 1	FUERZA 6	TAMAÑO 1



BASES DE HABILIDADES

Agilidad	CUE-TAM	4
Comunicación	(MEN+ESP)/2+ATR	8
Cultura	MEN	6
Discreción	(MEN+CUE)/2-TAM	4
Hechicería	(MEN+ESP)/3	5
Percepción	(MEN+ESP)/2	7
Técnica	(MEN+CUE)/2	5

DESTINO

Objeto _____ Persona 1

Secreto _____ Escenario _____

Total gastado _____

☐ Arma CC Espada	AGI	12
☐ Arma CC Escudo	AGI	12
☐ Arma CC _____	AGI	
☐ Arma CC _____	AGI	
☐ Arma Pr _____	TEC	
☐ Arma Pr _____	TEC	
☐ Artesanía Carpintería	TEC	6
☐ Artesanía _____	TEC	
☐ Autoridad	COM	14
☐ Bellas artes	CUL	7
☐ Buscar	1+PER	8
☐ Callejeo	COM	
☐ Conocimiento mágico	CUL	15
☐ Correr	2+AGI-Est.	6
☐ Documentación	PER	
☐ Encanto	2+COM	18
☐ Engañar	2+COM	15
☐ Equilibrio	1+AGI-Est.	5
☐ Esquivar	1+AGI-Est.	5
☐ Estrategia	CUL	10

☐ Forzar cerraduras	TEC	
☐ Hurtar	DIS-Est.	
☐ Idioma Tilés	4+CUL	11
☐ Idioma _____	CUL	
☐ Idioma _____	CUL	
☐ Idioma _____	CUL	
☐ Instruir	COM	
☐ Interpretar sueños	CUL	
☐ Intimidar	1+COM	12
☐ Inventar	TEC	
☐ Juego	PER	8
☐ Lanzar	2+AGI	6
☐ Leyendas	2+CUL	8
☐ Manejar botes	AGI-Est.	
☐ Manejar carros	TEC	
☐ Medicina	CUL	
☐ Memorizar	1+CUL	7
☐ Montar	AGI	8
☐ Multiverso	CUL	
☐ Música	COM	9

☐ Nadar	AGI-Est.X3	
☐ Naturaleza	1+CUL	7
☐ Navegación	CUL	
☐ Ocultar	1+TEC	6
☐ Oratoria	COM	14
☐ Orientación	1+PER	8
☐ Pelea	2+AGI	6
☐ Percatarse	2+PER	9
☐ Perspicacia	2+PER	13
☐ Persuadir	2+COM	14
☐ Pociones	CUL	
☐ Primeros auxilios	TEC	11
☐ Rastrear	PER	
☐ Saltar	1+AGI-Est.X2	5
☐ Seguir	DIS	
☐ Sigilo	1+DIS-Est.X2	8
☐ Tierras Quebradas	1+CUL	7
☐ Torturar	TEC	
☐ Tratar animales	COM	
☐ Tregar	2+AGI-Est.	6

PUNTOS DE VIDA

Máx. 16 16

Rasguño	1	-	3
Herida leve	4	-	7
Herida grave	8	-	15

Heridas PD

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

☐ DEBILITADO ☐ INCAPACITADO

ARMAS

	Habilidad	Daño	Tipo	Longitud/Alcance
Espada media	Espada	4	Cort./Pen.	Media
Escudo medio	Escudo	1	Contundente	Corto

PROTECCIÓN

TOTAL 4

Armadura	Tipo	
Cuero blando	blanda	2
Casco/Yelmo	Escudo	2

MOD. AL DAÑO

1M	0
2M	+1

FORTUNA

9

Máx. 9

NOMBRE

Fausto Ático

INFORMACIÓN PERSONAL

Edad 23 Origen Excelsiano

Profesión Noble cortesano

Religión Caos/Kamin/Neutral (a escoger)

Descripción física

Historia personal

Hijo mayor la la duquesa Lavinia Ática. Estoy obsesionado con descubrir quién es mi padre. En sueños se me aparece un guerrero manco que podría ser él.

LEALTAD



1



13



13



Actitud ante lo divino

Pragmático

PACTOS

BENDICIONES

HECHICERÍA

VERBOS

- | | |
|-----------------------------------|---------------|
| ☐ Aumentar | <div>10</div> |
| ☐ Conocer | <div>11</div> |
| ☐ Disminuir | <div></div> |
| ☐ Dirigir | <div></div> |
| ☐ Inhibir | <div></div> |
| ☐ Invocar | <div></div> |
| ☐ Modificar | <div></div> |
| ☐ Transformar | <div></div> |

ESFERAS

- | | |
|--------------------------------|---------------|
| ☐ Agua | <div></div> |
| ☐ Aire | <div></div> |
| ☐ Fuego | <div></div> |
| ☐ Tierra | <div></div> |
| ☐ Cuerpo | <div></div> |
| ☐ Espíritu | <div></div> |
| ☐ Mente | <div>11</div> |
| ☐ Planta | <div></div> |
| ☐ Caos | <div></div> |
| ☐ Ley | <div></div> |

GUÍAS INTERPRETATIVAS

Motivación

Descubrir quién es su padre

☐ Tu mentira ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

El placer personal por delante de todo

Pasiones

☐ AMOR Las mujeres

☐ ODIO La gente aburrida

Personalidad. Rasgos Positivos

☐ Generoso

☐ Paciente

Personalidad. Rasgos Negativos

☐ Lujurioso

☐ Sibarita

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Hechicería -4

Vida crápula -1

Resistencia a venenos -2

Endogamia (hemofilia) +3

Coste total -4

EQUIPAMIENTO

Armadura de cuero blando

2

Espada media

2

Escudo medio

2

Carga

Armadura de cuero blando

2

Espada media

2

Escudo medio

2

Dinero 1000 soberanos

Estorbo 0

Total 6

NOTAS

Hemofilia: Siempre que recibas daño sufres 1 PD adicional, y además necesitas ser tratado con primeros auxilios (dificultad 10) o seguirás desangrándote al ritmo de 1 PD por turno. (+3 PP).

Resistencia a venenos: Al sufrir los efectos de cualquier sustancia tóxica, reduce tu puntuación de Cuerpo del daño recibido o de otros efectos, como la duración, como si esta característica te hiciera de "armadura".

PUNTOS DE MAGIA

Máx. 18

18

TIERRAS QUEBRADAS

Jugador/a _____

NOMBRE

Galio

CUERPO	MENTE	ESPÍRITU
4	9	8
ATRACTIVO	FUERZA	TAMAÑO
1	3	-1



BASES DE HABILIDADES

Agilidad	CUE-TAM	5
Comunicación	(MEN+ESP)/2+ATR	9
Cultura	MEN	9
Discreción	(MEN+CUE)/2-TAM	7
Hechicería	(MEN+ESP)/3	5
Percepción	(MEN+ESP)/2	8
Técnica	(MEN+CUE)/2	6

DESTINO

Objeto _____ Persona _____

Secreto 1 Escenario _____

Total gastado _____

☐ Arma CC	A. de asta	AGI	11
☐ Arma CC		AGI	
☐ Arma CC		AGI	
☐ Arma CC		AGI	
☐ Arma Pr	Arco	TEC	10
☐ Arma Pr		TEC	
☐ Artesanía	Carpintería	TEC	7
☐ Artesanía		TEC	
☐ Autoridad		COM	
☐ Bellas artes		CUL	14
☐ Buscar		1+PER	9
☐ Callejeo		COM	
☐ Conocimiento mágico		CUL	16
☐ Correr		2+AGI-Est.	7
☐ Documentación		PER	16
☐ Encanto		2+COM	11
☐ Engañar		2+COM	10
☐ Equilibrio		1+AGI-Est.	6
☐ Esquivar		1+AGI-Est.	8
☐ Estrategia		CUL	

☐ Forzar cerraduras	TEC	
☐ Hurtar	DIS-Est.	
☐ Idioma <u>Tilés</u>	4+CUL	16
☐ Idioma <u>Tilés antiguo</u>	CUL	15
☐ Idioma <u>Merení</u>	CUL	13
☐ Idioma _____	CUL	
☐ Instruir	COM	
☐ Interpretar sueños	CUL	
☐ Intimidar	1+COM	9
☐ Inventar	TEC	
☐ Juego	PER	
☐ Lanzar	2+AGI	7
☐ Leyendas	2+CUL	15
☐ Manejar botes	AGI-Est.	
☐ Manejar carros	TEC	
☐ Medicina	CUL	
☐ Memorizar	1+CUL	14
☐ Montar	AGI	11
☐ Multiverso	CUL	12
☐ Música	COM	10

☐ Nadar	AGI-Est.X3	
☐ Naturaleza	1+CUL	14
☐ Navegación	CUL	
☐ Ocultar	1+TEC	7
☐ Oratoria	COM	
☐ Orientación	1+PER	9
☐ Pelea	2+AGI	7
☐ Percatarse	2+PER	10
☐ Perspicacia	2+PER	10
☐ Persuadir	2+COM	
☐ Pociones	CUL	15
☐ Primeros auxilios	TEC	
☐ Rastrear	PER	
☐ Saltar	1+AGI-Est.X2	6
☐ Seguir	DIS	
☐ Sigilo	1+DIS-Est.X2	8
☐ Tierras Quebradas	1+CUL	16
☐ Torturar	TEC	
☐ Tratar animales	COM	
☐ Tregar	2+AGI-Est.	7

PUNTOS DE VIDA

Máx. 13 13

Rasguño	1	-	2
Herida leve	3	-	5
Herida grave	6	-	12

Heridas **PD**

☐ DEBILITADO ☐ INCAPACITADO

ARMAS

Armas	Habilidad	Daño	Tipo	Longitud/Alcance
Jabalina 2M	A. de asta	2	Penetrante	Media

PROTECCIÓN

TOTAL

Armadura	Tipo
Casco/Yelmo	Escudo

MOD. AL DAÑO

1M	-1
2M	0

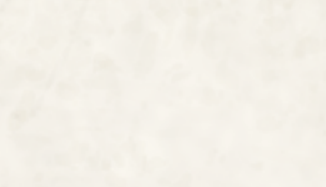
FORTUNA

8

Máx. 8

Galio

Edad 22 Origen Excelsa
 Profesión Sabio (Alquimista)
 Religión Caos/Kamin/Neutro (a elegir)
 Descripción física



Motivación
Conseguir a Hana Leata

- ☐ Tu mentira ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- La razón es justa

☐ AMOR Los libros

☐ ODIO Los esclavistas

☐ Ordenado

☐ Alegre

☐ Distraído

☐ Perezoso

Hechicería	-4
Cojera	+5

Coste total	+1
-------------	----

_____ 12 12 _____

Indiferente

Ropas elegantes	0,5
Jabalina	1
Pequeños utensilios de alquimia	1

Dinero 500 soberanos

Estorbo	0	Total	2,5
---------	---	-------	-----

Cojera: Sufro un -3 al uso de cualquier habilidad que requiera el uso de las piernas. No puedo correr.

VERBOS		
☐ Aumentar		_____
☐ Conocer	11	_____
☐ Disminuir	11	_____
☐ Dirigir		_____
☐ Inhibir		_____
☐ Invocar		_____
☐ Modificar	12	_____
☐ Transformar		_____

☐ Agua		
☐ Aire		
☐ Fuego		
☐ Tierra		
☐ Cuerpo		
☐ Espíritu		
☐ Mente	9	
☐ Planta		
☐ Caos	12	
☐ Ley		

Suerte

Sintaxis Modificar Caos Dif. 20 PM 3-4

Sintaxis Conocer Caos Dif. 10 PM 1

Sintaxis Disminuir Caos Dif. 15 PM 2

Sintaxis Conocer Caos Dif. 10 PM 1

Sintaxis Modificar Mente Dif. 15 PM 2

Sintaxis Modificar Mente Dif. 10 PM 1

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

Máx.	16
------	----

16

TIERRAS QUEBRADAS

Jugador/a _____

NOMBRE

Iskyra

CUERPO	MENTE	ESPÍRITU
9	7	4
ATRACTIVO	FUERZA	TAMAÑO
-1	11	2



BASES DE HABILIDADES

Agilidad	CUE-TAM	7
Comunicación	(MEN+ESP)/2+ATR	4
Cultura	MEN	7
Discreción	(MEN+CUE)/2-TAM	6
Hechicería	(MEN+ESP)/3	4
Percepción	(MEN+ESP)/2	5
Técnica	(MEN+CUE)/2	8

DESTINO

Objeto _____ Persona _____

Secreto _____ Escenario _____

Total gastado _____

☐ Arma CC	Espada	AGI	15
☐ Arma CC	Escudo	AGI	15
☐ Arma CC	Maza	AGI	15
☐ Arma CC		AGI	
☐ Arma Pr		TEC	
☐ Arma Pr		TEC	
☐ Artesanía	Carpintería	TEC	9
☐ Artesanía		TEC	
☐ Autoridad		COM	
☐ Bellas artes		CUL	
☐ Buscar		1+PER	6
☐ Callejeo		COM	12
☐ Conocimiento mágico		CUL	
☐ Correr		2+AGI-Est.	13
☐ Documentación		PER	
☐ Encanto		2+COM	6
☐ Engañar		2+COM	6
☐ Equilibrio		1+AGI-Est.	8
☐ Esquivar		1+AGI-Est.	12
☐ Estrategia		CUL	11

☐	Forzar cerraduras	TEC	
☐	Hurtar	DIS-Est.	
☐	Idioma <u>Tilés</u>	4+CUL	11
☐	Idioma _____	CUL	
☐	Idioma _____	CUL	
☐	Idioma _____	CUL	
☐	Instruir	COM	
☐	Interpretar sueños	CUL	
☐	Intimidar	1+COM	5
☐	Inventar	TEC	13
☐	Juego	PER	
☐	Lanzar	2+AGI	9
☐	Leyendas	2+CUL	9
☐	Manejar botes	AGI-Est.	
☐	Manejar carros	TEC	12
☐	Medicina	CUL	
☐	Memorizar	1+CUL	8
☐	Montar	AGI	11
☐	Multiverso	CUL	
☐	Música	COM	

☐ Nadar	AGI-Est.X3	
☐ Naturaleza	1+CUL	14
☐ Navegación	CUL	
☐ Ocultar	1+TEC	9
☐ Oratoria	COM	
☐ Orientación	1+PER	6
☐ Pelea	2+AGI	18
☐ Percatarse	2+PER	11
☐ Perspicacia	2+PER	8
☐ Persuadir	2+COM	6
☐ Pociones	CUL	
☐ Primeros auxilios	TEC	
☐ Rastrear	PER	14
☐ Saltar	1+AGI-Est.X2	8
☐ Seguir	DIS	
☐ Sigilo	1+DIS-Est.X2	7
☐ Tierras Quebradas	1+CUL	8
☐ Torturar	TEC	
☐ Tratar animales	COM	
☐ Tregar	2+AGI-Est.	15

PUNTOS DE VIDA

Máx.	21	21
Rasguño	1	4
Herida leve	5	9
Herida grave	10	20

Heridas PD

☐ DEBILITADO ☐ INCAPACITADO

ARMAS

Arma	Habilidad	Daño	Tipo	Longitud/Alcance
Espada larga	Espada	3+2	Cort./Pen.	Media
Escudo grande	Escudo	1+2	Contundente	Corta
Gran martillo 2M	Maza	6+3	Cont./Pen.	Larga

PROTECCIÓN

TOTAL 5

Armadura	Tipo	
Cuero duro	dura	3
Casco/Yelmo	Escudo	2

MOD. AL DAÑO

1M +2

2M +3

FORTUNA

4

Máx. 4

NOMBRE

Iskrya

INFORMACIÓN PERSONAL

Edad 21 Origen Frondana

Profesión Soldado

Religión Kamin/Neutro (a elegir)

Descripción física

Historia personal

En origen me crié como cazadora en los bosques de Fronda. El barón Lepido vendió a mis hermanos como esclavos. La duquesa Lavinia salvó a uno de ellos comprándolo y desde entonces le sirvo como guardaespaldas de su hijo Fausto.

LEALTAD



6

6

Actitud ante lo divino

Servicial

PACTOS

BENDICIONES

HECHICERÍA

VERBOS

- ☐ Aumentar
☐ Conocer
☐ Disminuir
☐ Dirigir
☐ Inhibir
☐ Invocar
☐ Modificar
☐ Transformar

ESFERAS

- ☐ Agua
☐ Aire
☐ Fuego
☐ Tierra
☐ Cuerpo
☐ Espíritu
☐ Mente
☐ Planta
☐ Caos
☐ Ley

GUÍAS INTERPRETATIVAS

Motivación

Cuidar de sus hermanos

☐ Tu mentira ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Puedo protegerlos a todos

Pasiones

☐ AMOR Mis hermanos Levo y Areo

☐ ODIO Barón Lepido y casa Gaula

Personalidad. Rasgos Positivos

☐ Alegre

☐ Enérgica

Personalidad. Rasgos Negativos

☐ Descuidada

☐ Violenta

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Berserk -3

Sentido del combate -2

Coste total -5

EQUIPAMIENTO

Espada corta

Carga

1,5

Escudo medio

2

Gran martillo

4

Armadura de cuero duro

3,5

Dinero

Estorbo 0

Total 11

NOTAS

Berserk: Puedo autoinducirme un estado de berserk en combate. Ignoro los estados de Debilitada e Incapacitada, pero no puedo abandonar el combate voluntariamente.

Sentido del combate: En combate declaro la última. En caso de duda, actúo en primer lugar.

PUNTOS DE MAGIA

Máx. 8

8

INTERVENCIÓN DIVINA N°3

Fanzine digital gratuito sobre Tierras Quebradas

- ♦ **Armas en otros planos.** Reglas para el uso de armas de niveles tecnológicos diferentes así como las estadísticas de armas modernas y de ciencia-ficción.
- ♦ **Una Historia para Contar.** Módulo one-shot en el que los aventureros recorren taberna tras taberna en busca de una escurridiza historia.
- ♦ **Brumas en el Valle.** Primera parte de la campaña El Rey del Barro. Los aventureros son enviados por una duquesa de Excelsa a poner orden en una de sus baronías y acabar con su problema sucesorio.