

INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital del juego de rol Tierras Quebradas
Número 6 - Enero de 2023



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

INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital gratuito de Tierras Quebradas

Número 6 - Febrero de 2023

Autores

Carlos Ferrer Peñaranda

www.carlosferrer-rol.com

Antonio Guarás

Josema "Yrdin" Romeo

Roberto Espeita

Ilustración de portada

Daniel Jimbert

Ilustraciones interiores

Daniel G. Amorao

Mapa de Puerto Blanco

Walter Óscar Rodríguez (Skart)

Diseño y maquetación originales

Irma Fernández Dueñas

Este fanzine es gratuito y de libre distribución

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

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

¿Quieres colaborar en Intervención Divina?

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

Redes sociales de Tierras Quebradas

Discord

Facebook

MeWe

Rol+

Telegram

Versión: Febrero de 2023

UN AÑO DE INTERVENCIÓN

En diciembre de 2021 salió el primer número de Intervención Divina y ahora, poco más de un año después, es posible afirmar que el proyecto no solo sigue vivo, sino que crece cuesta abajo como una bola de nieve. Aunque la periodicidad se ha reducido, pasando de dos a tres meses, el número de páginas ha aumentado. Seguramente no volvamos a llegar a las 55 páginas del legendario número 4, pero sobrepasar las 30 ya se ha hecho normal, yo diría que inevitable. Para esta entrega las ideas y colaboraciones que ha surgido han sido tan buenas que habría sido una lástima dejarlas para más adelante.

¿Quién sabe? ¡Quizás el sueño de no escribir más que el editorial se cumpla pronto! De momento no he podido resistirme a la demanda de muchos aficionados de engrosar el bestiario con un buen número de **demonios**. Estas diez nuevas criaturas del Caos, elaboradas con las reglas del manual básico, cada una con su ilustración, podrán servir fácilmente de aliados, antagonistas o semillas de aventura. Tengo que decir que no son totalmente obra mía, sino el resultado de cocinar una lluvia de ideas caída en el Discord de Tierras Quebradas.

Los nuevos demonios tienen como objetivo acompañar temáticamente a la colaboración de Antonio Guarás: unas reglas de **convocación de demonios** que permiten traerlos de forma temporal y sellar con ellos alianzas. Antonio, por cierto, está testeando estos días con su grupo la aventura El Hermano Perdido, que formó parte del mecenazgo de La Llamada del Deber.

Roberto Espeita, un aficionado con el que he tenido el placer de compartir mesa de juego, ha dedicado sus largos viajes en metro a elaborar la pequeña joya de aventura que es **El Enemigo de mi Enemigo**. Inspirado por los trill de Star Trek y las hermanitas de Eluria de La Torre Oscura, el módulo nos lleva a la ciudad leonésina de Puerto Blanco, donde los aventureros se cruzaran con los tejemanejes de la Ley y el Caos y con un maravilloso secreto.

Por último, Josema "Yrdyn" Romeo ha tenido el valor de desarrollar al máximo una idea surgida en nuestro Discord y elaborar un sistema de reglas completísimo para describir el poder de los personajes jugadores en la sociedad: sus relaciones, influencia, estatus y posesiones. **Vínculos y Posesiones** puede funcionar muy bien para campañas centradas en una localización concreta, con los aventureros viendo crecer su peso en la comunidad donde se mueven.

ÍNDICE

Ayuda de juego: Convocar demonios	4
Gaceta de las Tierras Quebradas: Nuevos demonios	5
Aventura: El enemigo de mi enemigo.....	16
Ayuda de juego: Vínculos y posesiones	36

AYUDA DE JUEGO

CONVOCAR DEMONIOS

Por Antonio Guarás

En muchas ocasiones a un hechicero puede interesarle usar los servicios de un demonio solo de forma ocasional, y ahorrarse así el gasto de Puntos de Magia Permanente y las incomodidades que acarrea verse acompañado por una de estas criaturas. Es por ello que hemos creado la regla opcional de Convocar demonios.

Si bien la invocación de un demonio mediante un conjuro de Invocar (Criatura) lo trae de forma permanente a nuestro mundo, una convocación permite al hechicero hacer aparecer a un demonio para que lleve una tarea determinada y que, al finalizar la duración del hechizo, o al deshacerlo, este sea expulsado de vuelta a su plano de existencia.

La primera ventaja evidente es que el hechicero no tiene por qué tener al demonio a su lado permanentemente (con las implicaciones que pueda tener a la hora de moverse por las Tierras Quebradas) para poder aprovecharse de sus poderes. Tiene además la opción de convocarlo cuando nadie lo espera. Por otra parte, el hechicero solo necesita dominar un único conjuro (Convocar demonio) para traer a su presencia a múltiples criaturas, ya que este hechizo es único y permite convocar a cualquier especie o individuo que el hechicero haya invocado o convocado antes.

Las convocaciones no permiten atar al demonio, por lo que el hechicero debería sellar una Alianza.

Sellando Alianzas

Una Alianza es un pacto de larga duración con un demonio, de modo que este se compromete a seguir las instrucciones (a su manera, no olvidemos que es un demonio) del hechicero aliado cuando este lo traiga al mundo mediante el hechizo de Convocar demonio.

Cuando un hechicero convoca por primera vez a un demonio, deberá sellar obligatoriamente una alianza con él. Este proceso es una negociación ardua que suele llevar varias horas, por lo que el hechicero necesita gastar +2 PM para garantizar la duración necesaria. Al finalizar la negociación, deberá consumir 5 puntos de Lealtad al Caos para finalizar el proceso. A partir de entonces, cualquier nuevo uso de Convocar demonio que traiga a dicha entidad, garantizará al hechicero una que el demonio cumpla las instrucciones recibidas.

Sin embargo, el total de Alianzas activas del Hechicero es limitado, ya que cada alianza cuenta como una atadura a efectos del límite de demonios que el hechicero puede tener atados (Espíritu/2).

Una nueva ventaja, **Alianzas demoniacas (1 PP)**, explicada más adelante, permite ampliar considerablemente el número de Alianzas disponibles.

Por otro lado, una opción alternativa es hacer un pacto con el demonio, dedicándole 1 punto de Espíritu, como si fuera un dios. En este caso, la Alianza se considera a efectos de juego una Bendición divina y no cuenta para el límite de Ataduras y Alianzas. Cualquier demonio aceptará enseguida este ofrecimiento (qué hay más maravilloso que el fragmento de un alma humana), por lo que resulta apropiado para contar de forma inmediata, sin negociación, de los servicios de la criatura.

El problema es que estos pactos no son reversibles, incluso aunque el demonio muera.

Convocando nuevos demonios

Para aumentar el repertorio de especies de demonios (o seres únicos) que podemos convocar se siguen las mismas reglas que para la invención de un nuevo hechizo con la sintaxis Invocar Caos (página 224 del reglamento básico), tomando como referencia el valor de Espíritu del demonio. Se trata por tanto de una tarea que se realiza en los periodos de tiempo entre aventuras.

Las instrucciones para convocar demonios también pueden apuntarse en grimorios y tratados de demonología, por lo que el proceso de localizar nuevos demonios con los que poder sellar una Alianza puede formar parte del juego o de las recompensas de los jugadores durante sus aventuras.

Asimismo, recordemos que el hechicero puede convocar a cualquier especie o individuo que sepa invocar. Opcionalmente también puede pasar al revés: que sea capaz de invocar a cualquier demonio que pueda convocar.

**Si bien el texto hace referencia a los demonios, puede usarse del mismo modo sobre criaturas de otros planos, del mismo modo que el conjuro Convocar (Criatura).*



Convocar demonio

Invocar Caos | DIF. 15 | PM 2-4

El Hechicero convoca a un demonio o criatura de otro plano, que permanecerá en el mundo varios turnos, minutos u horas, siguiendo las reglas habituales de duración. Si el hechicero tiene una Alianza con la criatura, esta obedecerá sus ordenes (aunque lo hará a su manera, según su propia naturaleza). En caso contrario deberá llegar a un acuerdo para evitar que actúe con total libertad, lo cual podría suponer incluso que se vuelva contra su invocador.

Solo es posible mantener activa una convocación al mismo tiempo, por lo que el hechicero deberá deshacer o esperar a que finalice cualquier convocación anterior antes de poder traer un nuevo demonio.

Los PM del conjuro dependen del Espíritu de la criatura.

Espíritu	PM
1-5	2
6-9	3
10+	4

ALIANZAS DEMONIACAS

PP -1

El personaje comienza el juego con una alianza por cada 10 puntos completos de lealtad al caos que tenga al finalizar la creación del personaje. Estas alianzas, corresponden a demonios o criaturas de otros planos, que obedecerán sus ordenes al realizar con éxito un conjuro de Convocar demonio.

Si por ejemplo el hechicero tiene una Lealtad al Caos de 34, podrá disponer de tres alianzas sin problemas. A partir de ese número, cada Alianza adicional contará como una Atadura para el límite indicado en la página 254 del manual básico.

Cuando, junto al narrador, elaboréis los demonios aliados, considerad que todos ellos poseen 1d6 de Espíritu.

Si por cualquier motivo la lealtad al Caos de un personaje baja, reduciendo el número de Alianzas gratuitas, deberá verificar que dispone de suficiente capacidad para mantener todas las ataduras y alianzas. En caso de no ser así, deberá romper suficientes ataduras o alianzas para cumplir el límite. Las Alianzas rotas de esta manera solo se pueden renovar sellándose de nuevo.

GACETA DE LAS TIERRAS QUEBRADAS NUEVOS DEMONIOS

"Valgan las presentes líneas como una advertencia a todos los estudiosos de la magia. Los demonios, como criaturas de la Entropía, no pertenecen ni a nuestro mundo ni a nuestra lógica, y el precio a pagar por traerlos con nosotros es elevado. En mis años al servicio de Adom el Sombrio aprendí que a menudo causan más horror y destrucción de lo previsto. Si son invocados, permanecen en la Tierra al terminar su tarea o cuando su amo muere, infectando nuestra realidad y dando lugar a consecuencias inesperadas. Si cometo el atrevimiento de reflejar en este libro la manera de arrancar a estos seres del Caos y ponerlos a nuestro servicio es por confianza en la prudencia y la sabiduría del lector, que espero sea uno de mis aprendices, o aprendiz de mis aprendices, y conserve por tanto la medida que me he esforzado en transmitir. Convoca a un demonio si necesitas utilizarlo, e invócalo solo si estás seguro de lo que estás haciendo".

Introducción a Demonología clásica, por Dana Meranta

Rara es la aventura de Tierras Quebradas, oficial o no, donde no aparezca un nuevo tipo de demonio que engrose la lista de los presentados en el manual. Sin embargo, nunca nos quedaremos escasos de nuevas criaturas infernales con las que hacer más interesantes a nuestros héroes y antagonistas.

En este apartado presentamos diez nuevos demonios de especial potencial narrativo. Cada uno de ellos podría funcionar como semilla de aventura, en manos del antagonista adecuado o por sí mismos, o añadir mucho sabor y nuevos cursos de acción en caso de que sean los personajes jugadores los que dispongan de ellos.

Para permitir su uso por parte de los aventureros de menos escrúpulos, las criaturas de la lista se han confeccionado utilizando las reglas de descubrimiento de nuevos demonios. Encontrarás por tanto entre sus estadísticas el gasto de Valor Mágico de sus poderes y los detalles del hechizo de invocación.

Asimismo, este apartado sirve también como compendio de nuevos rasgos y poderes mágicos. Puedes utilizar los de estos diez demonios en tus propias creaciones o adaptarlos a tus necesidades.

Los demonios han surgido de una lluvia de ideas organizada en el Discord de Tierras Quebradas y en la que han participado **Aglos**, **Gathalimay**, **Javi3r**, **Nasru**, **Xavier Corroero (Arlec)**, **Yrdin** y **Zreyon**.

El Rey del Silencio

“Del foso ascendió lo que primero parecía una maraña de brazos pálidos y convulsos y que al poco se perfiló como un torso humano del que surgían tantos brazos que me fue imposible contarlos. Todos ellos gesticulaban y trazaban signos con los dedos, a la manera que tienen los sordomudos para comunicarse. Su cabeza era humana, sin un solo cabello, y ataviada con la corona sencilla y desnuda, de metal oxidado, que había arrojado al agujero. Carecía de boca. Despegué mis labios para preguntarle su nombre, pero de mi garganta no surgió ni el más débil de los sonidos. El ser flotó lentamente hacia mí y situó uno de sus muchos dedos índices en el lugar donde debería haber estado su boca, pidiéndome silencio, y entonces comprendí que nunca podría hablar en su presencia”.

El Rey del Silencio es un demonio relacionado con la ausencia de palabras y cuya presencia provoca una afasia sobrenatural. La criatura se alimenta del vocabulario de los seres con lenguaje, a los que deja convertidos en personas incompletas, incapaces de expresarse como seres racionales. Los hechiceros que aprenden a invocarlo lo utilizan para destruir enemigos sin matarlos, aunque se trata siempre de una acción arriesgada; el Rey del Silencio a menudo se excede en su cometido cuando se encuentra libre en la Tierra.

CUE: 9 **ATR:** -4 **PV:** 23 **PM:** 22
MEN: 8 **FUE:** 13 **Mod. al daño:** +2/+3
ESP: 11 **TAM:** +4 **Al impacto:** 0

■ **Protección:** 1 (blanda)

■ **Armas:**

Presa 13. Daño: especial

■ **Habilidades:** Esquivar 13, Pelea 13, Percatarse 12, Perspicacia 12.

■ **Movimiento:** Levitar, medio.

■ **Invocación:** Invocar al Rey del Silencio (Dif. 20. PM 3). Se arroja una corona, sin importar su calidad o valor, en un foso de al menos dos metros de profundidad y dos de diámetro. El demonio la utilizará para coronarse cuando aparezca.

■ **Atadura:** El demonio puede ser atado o puede llegarse con él a un pacto. El rey del silencio pedirá que el invocador pase un mes sin pronunciar palabra. Si lo incumple, perderá 10 PL al Caos y el demonio no pactará ni podrá ser atado en próximas invocaciones.

■ **Poderes:**

• **Silencio imperativo (4 VM).** Mientras lleve puesta su corona, ningún ser vivo podrá hablar o proferir ningún sonido. Solo son inmunes a este poder aquellos que posean el doble de Espíritu que el demonio. Para arrebatarse la corona es necesario dedicar una melé o un ataque con armas a distancia a este objetivo, sufriendo un penalizador de -2.

Lógicamente, el silencio dificulta el uso de la hechicería en su presencia (malus de -3 por no poder utilizar la voz) y hace más complicada la comunicación entre sus enemigos.

• **Maraña de manos (4 VM).** En melé no sufre penalizadores por inferioridad numérica. Además, cuando entra en melé puede hacer de forma gratuita una maniobra de desarmar contra uno de sus enemigos, volviendo a tirar el dado.

• **Robar palabras (3 VM).** Al coste de 3 PM puede tratar de robar el vocabulario de su víctima. Si la vence en una tirada enfrentada de Espíritu, le quitará 1 punto de una habilidad de Idiomas por cada punto de éxito. No puede robar los puntos proporcionados por la Base de Cultura, solo los adquiridos. Cuando roba al menos 1 punto del Idioma propio, este deja de considerarse nativo y comienza a limitar las habilidades de Comunicación. Si la víctima pierde todas sus habilidades de idiomas, tendrá que aprender a hablar de nuevo. Las palabras son el alimento del Rey del Silencio, y tratará de nutrirse con ellas siempre que tenga ocasión.

• **Levitar (1 VM).** Puede flotar a un metro del suelo a velocidad media.

■ Debilidades

• **Vulnerable al ruido (+1 VM).** Los ruidos fuertes atentan contra la naturaleza del demonio y drenan su energía mística, restándole Puntos de Magia. Un ruido de cristales rotos o un arma que cae al suelo le restan 1 PM. Estruendos como golpear el escudo con la espada o un instrumento musical especialmente sonoro, como una gaita, pueden provocarle la pérdida de 1d6 PM por turno. Explosiones o similares, le hacen perder 1d10 PM. Cuando el Rey del Silencio se queda sin PM, desaparece, dejando atrás tan solo su corona.



Trocado

"Y de pronto, cuando parecía que nada iba a suceder, se oyó un llanto en la cuna y fuimos a acercarnos. En ella había aparecido un bebé de aproximadamente un mes de vida, que al vernos abrió los ojos con malicia, dejó de llorar y se incorporó desafiando todas las leyes de la naturaleza, sosteniendo su cabeza con su diminuto cuerpo como si no pesara en absoluto. Sonrió y pude ver que su boca estaba repleta de dientes pequeños y afilados. Habló con una voz grave y oscura, y Adom le indicó lo que tenía que hacer. (...) De lo que sucedió después poco puedo indicar. El trocado se desvaneció y en su lugar apareció en la cuna el recién nacido de los Brazales, de cuyo destino prefiero no hablar. Una semana más tarde llegó a mis oídos que los Brazales habían asesinado y devorado a sus hijos, y luego entre ellos, y que su casa estaba llena de sangre. Vimos al trocado una vez más, años más tarde, cuando vino a cobrarse su precio, y era mucho mayor, me sacaba una cabeza, pero su forma no había cambiado".

Los trocados son demonios que tienen la forma de un recién nacido de pocas semanas, solo que con dientes afilados en su pequeña boca. A pesar de su forma, pueden caminar erguidos y hablar. Gracias a su poder de intercambio, es capaz de sustituir a otro niño que se le señale y del que tenga algún vínculo, como sangre o un jirón de pañal. Una vez en el lugar del bebé, comienza a llorar y utiliza su poder de Servidumbre para que toda la familia se obsesione con la tarea de alimentarlo.

Si alguien le da el pecho, el trocado agotará la leche y continuará devorando a la mujer que, si está afectada por su poder, no se resistirá y se sacrificará para alimentar a la criatura. El proceso habitual es que la familia agote primero sus reservas de alimento y luego sacrifique sus animales domésticos para dar de comer al niño, que cada vez crece más y necesita más comida. Pronto comienza a despreciar todo lo que no sea carne, y los padres terminan ofreciéndole a sus otros hijos y, finalmente, sus propios cuerpos, momento en el que la labor del trocado se considera concluida.

Cuando se encuentra en libertad en las Tierras Quebradas, el trocado se retira a un lugar seguro, en una zona despoblada, donde alimentarse de animales salvajes. Tarde o temprano, por mala suerte o por malignidad, el hambre hace que vuelva a su tamaño original. En este momento puede ser encontrado en el bosque, confundido con un bebé real y adoptado, o bien puede intercambiarse por otro bebé que encuentre, con lo que el proceso comienza de nuevo.

CUE: 3	ATR: 0	PV: 9	PM:14
MEN: 6	FUE: 1	Mod. al daño: -2/-1	
ESP: 8	TAM: -4	Al impacto: -2	

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Mordisco 16. Daño: -2-2

■ **Habilidades:** Correr 9, Engañar 11, Esquivar 17, Pelea 16, Percatarse 14, Perspicacia 12, Sigilo 15.

■ **Movimiento:** Caminar, medio.

■ **Invocación:** Invocar trocado (Dif. 15. PM 2). Es necesaria una cuna, que es donde aparecerá el demonio tras su invocación.

■ **Atadura:** El demonio puede ser atado. También puede completar una tarea para el invocador a cambio de que este le entregue el próximo hijo que tenga al poco de que nazca.

■ **Poderes:**

• **Arma natural (1 VM).** El trocado puede morder con sus afilados dientes. En su tamaño original de recién nacido, el mordisco inflige -2 de daño. Cuando su tamaño es 0 el daño es de -1, y cuando es de +4 o más, de 0.

• **Aspecto humano (2 VM).** Puede pasar por humano a simple vista, siempre que su tamaño sea el de un recién nacido.

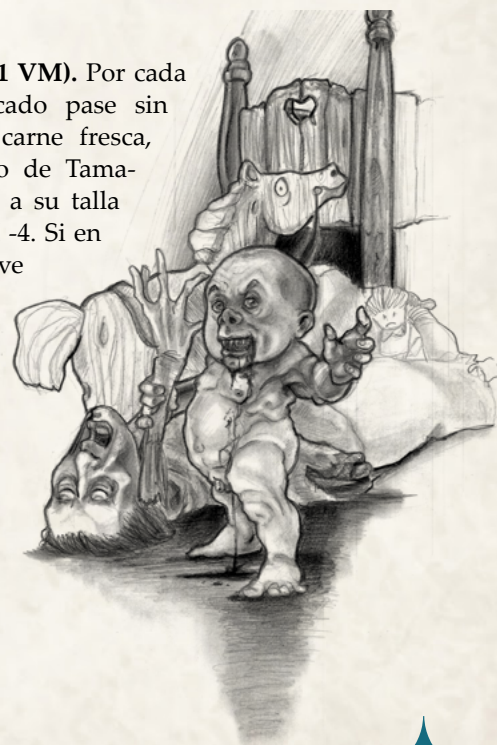
• **Intercambiarse (2 VM).** Invirtiendo 2 PM puede intercambiarse por cualquier persona que haya visto o con la que tenga un vínculo (ropa, sangre, cabellos, etc.). Para ello ha de derrotarla en una tirada enfrentada de Espíritu. Si el objetivo es un recién nacido, el poder tiene éxito de forma automática.

• **Servidumbre (3 VM).** Cualquier persona que oiga su llanto, y que alguna vez en la vida haya tenido que ocuparse de un bebé, se obsesionará con la labor de alimentar al trocado. Para ello el demonio debe invertir 3 PM por objetivo y derrotarlo en una tirada de Espíritu. El efecto de la servidumbre no tiene una duración normal, sino que funciona mientras la víctima siga oyendo llorar al trocado y hasta una hora después de haberlo escuchado. Las víctimas de la servidumbre están fuera de sí y cometerían cualquier atrocidad para dar de comer al demonio.

• **Engordar (1 VM).** El trocado aumenta de tamaño por cada día que es alimentado con carne fresca, hasta un máximo de TAM +5. Cada nuevo punto de TAM viene acompañado de un punto de Cuerpo.

■ **Debilidades**

• **Hambre (+1 VM).** Por cada día que el trocado pase sin alimentarse de carne fresca, pierde un punto de Tamaño, hasta volver a su talla original de TAM -4. Si en este estadio vuelve a perder Tamaño, el demonio muere.



La hueste de Zafim T'Eern

"Cuando la criatura apareció en el octógono de contención, dudé si Adom se había vuelto loco y algo tan pequeño realmente podría mandar al fondo del mar el navío de Demetrio. Zafim T'Eern era un insecto largo como un pie, de abdomen voluminoso y la cabeza de una bella dama de tamaño proporcional. (...) Una vez rociada con esperma, empezó a desovar a gran velocidad, de forma que en menos de una hora, el demonio yacía sobre una montaña de huevos que nos llegaba hasta la cintura. Comenzaron a eclosionar y de ellos no surgieron larvas, como yo esperaba, sino insectos ya formados. Hormigas blancas aladas dotadas de cuatro pinzas en el abdomen. Algo raro noté en ellas y examiné una con mi lupa. No podía creer mis ojos cuando vi que poseían rostro humano, además sospechosamente parecido al de Adom. (...) Pronto hubo en la sala innumerables insectos, la hueste de Zafim T'Eern. A una orden de Adom formaron un enjambre y se marcharon por la ventana de la torre como una humareda. El barco de guerra de Demetrio, anclado en la bahía, quedó reducido a serrín".

Zafim T'Eern es un demonio con forma de insecto reina, dotado de una pequeña cabeza humana de mujer, hermosa a pesar del resto de su cuerpo, con la que puede comunicarse. Si dispone de esperma humano es capaz de reproducirse creando una hueste de varios centenares de miles de hormigas aladas en aproximadamente una hora y media. La hueste de Zafim T'Eern se alimenta de material vegetal, madera o papel por ejemplo, que es capaz de destruir a una velocidad asombrosa. Una hueste puede destruir un gran navío, una hectárea de bosque o todos los elementos de madera de un castillo en aproximadamente quince minutos.

Los insectos también pueden atacar a seres animados, y por ello disponen de habilidad de Pelea, con una puntuación de 13. En caso de atrapar una víctima, a partir del siguiente turno realizan 1 PD por turno, ignorando toda Protección, hasta que su objetivo muera. El daño se acumula en una única herida que va creciendo. La única manera de librarse del enjambre es sumergiéndose en agua, rociándose con algún líquido corrosivo o irritante, emplear humo tóxico o similares.

La hueste está demasiado dispersa y está formada por demasiados individuos para que valga la pena otorgarle estadísticas. Cada insecto tiene un Espíritu de 1 y 1 PV, si es necesario tratarlos de manera individualizada. Si Zafim T'Eern muriera, su hueste terminaría la tarea asignada y luego permanecería inactiva y confusa hasta fenecer de forma natural.

Las siguientes estadísticas son de Zafim T'Eern, no de su hueste.

CUE: 8	ATR: -4	PV: 3	PM: 24
MEN: 10	FUE: 3	Mod. al daño: -1/0	
ESP: 12	TAM: -5	Al impacto: -3	

■ **Protección:** 10 (dura)

■ **Habilidades:** Engañar 15, Esquivar 19, Percatarse 13, Perspicacia 13, Sigilo 17, Volar 16.

■ **Movimiento:** Volar, medio

■ **Invocación:** Invocar a Zafim T'Eern (Dif. 20 PM 3). La invocación no precisa de elementos especiales. El demonio vuelve a su plano de origen una vez que ha cumplido su tarea.

■ **Atadura:** El demonio no puede ser atado. Puede conceder graciosamente sus servicios una vez si el hombre que va a donar su material genético le parece lo suficientemente atractivo (ATR +2 o superior). Si no es así es posible pactar con ella dedicándole un punto de Espíritu. En este caso, el demonio ayudará al hechicero cada vez que sea invocada.

■ Poderes:

• **Reproducción (1 VM).** Zafim T'Eern es capaz de generar su hueste en noventa minutos si dispone de esperma humano. No puede crear más de una hueste por día.

• **Enjambre (5 VM).** La hueste es invulnerable a los ataques físicos convencionales. Solo medios masivos como fuego, ácido, humo o agua podrían mantenerla a raya o destruirla.

• **Viaje interdimensional (3 VM).** Zafim T'Eern puede volver a su infierno de origen, o a cualquier otro plano, gastando 5 PM. Puede llevarse consigo a algún acompañante invirtiendo 1 PM adicional por persona.

• **Alas (3 VM).** Tanto Zafim T'Eern como sus hijos pueden volar con sus alas de mosca

• **Volar (1 VM).** Cuando vuelan, Zafim y su hueste lo hacen a velocidad media.

■ Debilidades:

• **Vida breve (+1 VM).** Cada hueste muere de forma natural una hora después de su eclosión.



Jardín del Caos

“De la tierra emergieron grandes brotes de plantas y árboles que crecían y se retorcián como los tentáculos de algún tipo de criatura imposible. De ellas brotaban hojas y flores y frutos, que en pocos segundos tendieron sobre nosotros un dosel multicolor. Sus colores, sus formas, el olor dulzón que desprendían, me hicieron vomitar, pero Adom reía y observaba fascinado el bosque que había crecido en tan solo unos instantes. Una voz suave y amable que surgía de la espesura nos saludó y entonces comprendí que el demonio era aquello, toda la vegetación a nuestro alrededor”.

Un Jardín del Caos es un bosque consciente de colores abigarrados y olores y formas insólitas. De sus ramas cuelgan todo tipo de frutos extraños y a sus pies se extienden flores y hongos multicolores. Muchas de las plantas que crecen en él son venenosas o carnívoras, y acaban atrapando y engullendo a todos los insectos y animales que se aproximan, por lo que, a las pocas horas de llegar a la Tierra, el Jardín del Caos queda silencioso, a la espera de nuevas víctimas. Al aparecer, mata todas las plantas que hubiera en su lugar de crecimiento.

El demonio ve y oye todo lo que sucede en su interior, y es capaz de hablar si lo necesita, como una voz que viene de todas partes. Se expresan de forma razonable y bondadosa, aunque realmente sus intenciones son predatorias. No vale la pena aportar sus características físicas, ya que son incalculables.

CUE: - **ATR:** -4 **PV:** - **PM:** 26
MEN: 11 **FUE:** - **Mod. al daño:** -
ESP: 13 **TAM:** - **Al impacto:** -

■ **Protección:** -

■ **Habilidades:** Engañar 18, Interpretar sueños 15, Multiverso 16, Naturaleza 16, Percatarse 21, Perspicacia 20.

■ **Invocación:** Invocar Jardín del Caos (Dif. 20, PM 3). La invocación debe tener lugar en un terreno al aire

libre, con la tierra al descubierto y de al menos una hectárea de extensión.

■ **Atadura:** Los jardines del Caos no se pueden atar. Sin embargo, siempre perdonan a su invocador y sus aliados como agradecimiento por haberlos traído a un nuevo plano. Es posible llegar a tratos con ellos, llevándoles víctimas a cambio de frutos con propiedades especiales.

■ **Poderes**

• **Bosque encantado (4 VM).** El Jardín del Caos puede modificar la disposición de sus árboles para crear caminos y cerrarlos, crear zonas intransitables y, en general, decidir si alguien puede salir de él o quedarse atrapado. Solo es posible escapar contra la voluntad del demonio volando o mediante algún método mágico.

• **Crecer (3 VM).** Si alguien se duerme en un Jardín del Caos, entonces este puede intentar devorarlo, gastando 3 PM y ganando una tirada enfrentada de Interpretar sueños. Si esto sucede, la persona desaparece; ha quedado convertida en un fantasma, condenada a vagar para siempre por este bosque maldito. Es entonces cuando el jardín del Caos puede crecer, extendiéndose en una hectárea en la dirección que desee. Si el demonio muere, las personas atrapadas en él reaparecen en forma física con la edad y el aspecto que tenían cuando fueron capturadas.

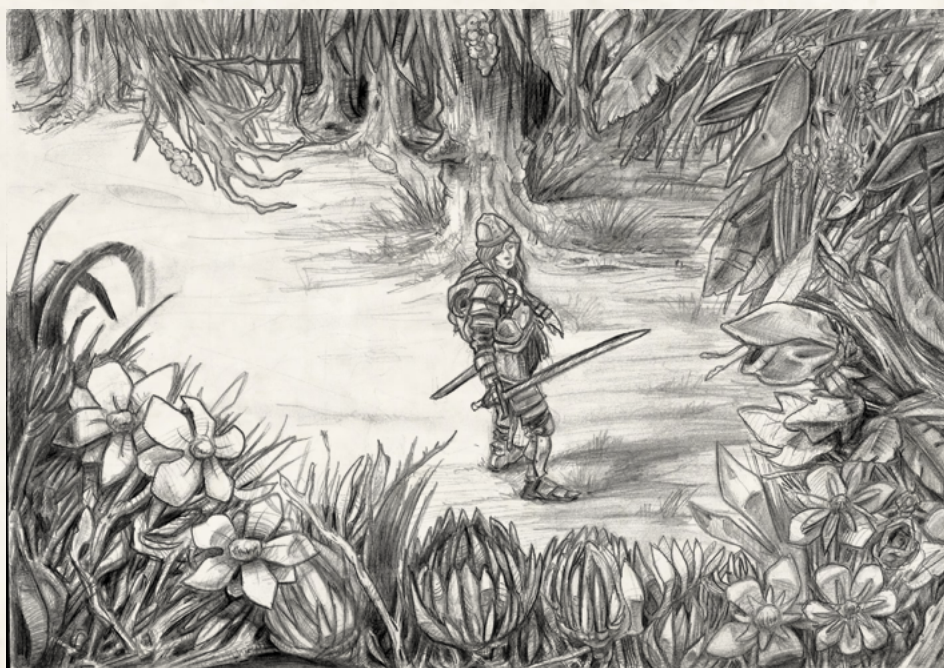
• **Fruta milagrosa (2 VM).** Gastando 2 PM puede hacer que uno de los frutos que genere posea propiedades a su libre albedrío. Utiliza para ello las reglas de Improvisar Pociones del número 1 de Intervención Divina. La Potencia de la sustancia es igual a su Espíritu, es decir, 8. También puede producir frutos con efectos mágicos a voluntad del narrador, pero estos le costarán 3 PM. Puedes tomar los efectos de los conjuros como base para inventar estos frutos.

• **Incommensurable (5 VM).** Por su tamaño y presencia dispersa, es imposible acabar con el demonio mediante un combate convencional. Sería necesario provocar un incendio forestal o una inundación, organizar una tala masiva u otros métodos a gran escala.

Debilidades

• **Limitación de terreno (+1 VM).** Los jardines del Caos no pueden crecer sobre roca o superficies cubiertas de agua. Cuando al crecer engullen un edificio, lo rodean formando un claro.

• **Inmóvil (+1 VM).** El demonio no puede moverse.



Capa ocre

“Se trataba de un hombre viejo y encorvado, alto a pesar de su joroba, envuelto en una pesada capa ocre. Al acercarse a nuestras antorchas, la tela refulgió, pues estaba bordada con hilos dorados, flecos amarillos y lentejuelas de oro que formaban intrincados arabescos. Bajo la capa el hombre estaba desnudo, su piel se veía cuarteada y amarillenta, los dedos largos y esqueléticos, las uñas rotas. Sus ojos acuosos tenían el iris del color del ámbar. Súbitamente desapareció y la gruesa capa cayó al suelo con un crujido sordo. Adom me ordenó que la recogiera, pero me advirtió que no debía ponérmela bajo ninguna circunstancia”.

Las capas ocreas son demonios relacionados con la traición. Se les suponen vinculados al dios Ayrok y las leyendas cuentan que no serían sino virtudes que fueron corrompidas por el Caos. Se trata de ancianos, hombres o mujeres, que portan una pesada capa ocre. En cualquier momento pueden fundir su cuerpo físico con ella o, al revés, surgir de su interior. Su poder consiste en hacer que la víctima cambie amigos por enemigos y al revés.

CUE: 6 **ATR:** -2 **PV:** 16 **PM:** 18
MEN: 7 **FUE:** 6 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 9 **TAM:** 0 **Al impacto:** 0

■ **Protección:** 8 (blanda)

■ **Armas:**

Espada media 13. Daño 4.

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 13, Engañar 8, Esquivar 10, Percatarse 10, Perspicacia 10, Sigilo 7, Volar 8.

■ **Movimiento:** Caminar medio, Volar lento.

■ **Invocación:** Invocar capa ocre (Dif. 15. PM 2). Para invocarlo es preciso derramar a traición la sangre de alguien que confíe en ti, pero no hace falta matarlo; con un corte es suficiente.

■ **Atadura:** El demonio puede ser atado, aunque también es posible acordar con él el cumplimiento de una tarea a cambio de que el invocador mate a la persona que ha servido de foco para traerlo a la Tierra.

■ **Poderes**

• **Habitar objeto (1 VM).** El demonio puede entrar en su capa o salir de ella gastando 1 PM. Puede permanecer dentro o fuera de la capa el tiempo que sea necesario.

• **Cambio de lealtades (2 VM).** Invirtiendo 2 PM y derrotando a su víctima en una tirada enfrentada de Espíritu, hace que esta considere enemigos a sus amigos y viceversa. Cuanto más odio sienta hacia una persona, más la amará y al revés. La duración es de 9 turnos, pero si la víctima se pone la capa, los efectos se prolongarán mientras siga cubierto con esta prenda.

• **Conjurar arma (1 VM).** Al coste de 1 PM, la capa ocre puede hacer aparecer en su mano una vieja espada mellada y cubierta de herrumbre, que sin embargo corta como la más afilada de las armas. Gastando otro PM la puede hacer desaparecer.



• **Protección (3 VM).** El demonio cuenta con 3 puntos extra a la Protección que le otorga la capa.

• **Volar (1 VM).** El demonio puede volar a velocidad lenta.

• **Alas (3 VM).** Para volar, el demonio despliega la capa, sujetando dos esquinas con las manos y elevándose mágicamente como una cometa.

■ **Debilidades**

• **Vinculado a objeto (+1 VM).** Si la capa es destruida, el demonio morirá con ella. Cualquier ataque a la capa, cuando la criatura esté dentro de ella, podrá restarle Puntos de Vida. Asimismo, la maniobra Romper armadura puede acabar con ella cuando el demonio la lleva puesta.

• **Dependencia de objeto (+1 VM).** Si el demonio se separa de la capa, perderá 1 PM por cada turno que no esté en contacto con ella. Para arrebatársela es necesario hacerle una presa y ganarle en una tirada enfrentada de Fuerza.

• **Vulnerable al fuego (+1 VM).** La capa ocre recibe el doble de daño por fuego y calor.

Gusano de la sabiduría

“La oveja que yacía sobre el altar se convulsionó y berreó de tal forma que me compadecí de ella, yo, que había quitado la vida tantas veces. Algo se movía bajo su piel, como una alimaña atrapada bajo una sábana. Y entonces surgió. Era un gusano azul celeste, de apenas un dedo de grosor, pero largo como una persona, la cabeza salpicada de ojillos negros. Serpenteó por el suelo dejando tras de sí un reguero de sangre. Adom lo señaló y le impuso su voluntad. El demonio se retorció furioso, pero se sometió. Entra, entra dentro de mí, le dijo Adom, y el gusano trepó por su pierna, rodeó su torso y cimbrió sinuosamente sobre su cara. Finalmente entró. Se abrió paso con un crujido por uno de los orificios de su nariz, que empezó a sangrar abundantemente, y para mi incredulidad se introdujo por completo. Adom boqueó presa de un extraño éxtasis, y sus ojos empezaron a girar en todas direcciones, sin control. Yo aún no lo sabía, pero ese fue el principio del fin de mi maestro”.

Los gusanos de sabiduría son demonios capaces entrar en un cuerpo humano y potenciar increíblemente las capacidades de su huésped. Sin embargo, también pueden imponerle su forma de ver el mundo y llevarlo a cometer actos de los que después se puede arrepentir, para finalmente tomar el control de su personalidad.

Cuando se invoca, es necesario asignarle cuatro rasgos de personalidad, dos positivos y dos negativos, como los personajes jugadores. El narrador elige dos y el jugador otros dos. Tira además 1d10. De 1 a 5 el demonio hará el bien caiga quien caiga, de 6 a 10 tratará de provocar destrucción y sufrimiento a su alrededor.

Lo habitual es que el huésped se presente voluntariamente, pero si el demonio no ha sido atado y actúa por su cuenta, podría tratar de introducirse en una víctima que le parezca especialmente confortable.

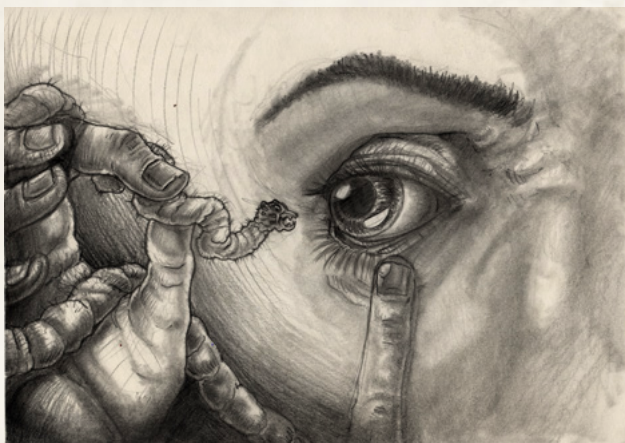
CUE: 7	ATR: -	PV: 13	PM: 12
MEN: 2	FUE: 3	Mod. al daño: -1/0	
ESP: 6	TAM: -4	Al impacto: -2	

■ **Protección:** 2 (blanda)

■ **Armas**

Presa 15, Daño: especial

■ **Habilidades:** Correr 13, Esquivar 15, Pelea 15, Sigilo 12, Trepas 13



■ **Movimiento:** Reptar, medio.

■ **Invocación:** Invocar gusano de la sabiduría (Dif. 10 PM 1). Es necesario un animal vivo. El gusano saldrá de su interior, provocándole la muerte.

■ **Atadura:** El gusano se puede atar, pero no es posible negociar con él, ya que cuando no se encuentra en el interior de un cuerpo no es capaz de comunicarse.

■ **Poderes:**

• **Apoyo a habilidades (3 VM).** El demonio puede potenciar las habilidades de su huésped, al igual que lo hace un virtud, pero sin limitarse a unas habilidades específicas. Después de una tirada, el gusano puede gastar Puntos de Magia para aumentar proporcionalmente la puntuación final y conseguir que el personaje logre su objetivo o consiga un grado de éxito mayor.

• **Alterar personalidad (2 VM).** Cada vez que el gusano apoya una tirada, aumenta la puntuación de su habilidad Alterar personalidad en la misma proporción. El demonio puede utilizar esta habilidad para conseguir que su huésped haga algo que de otra manera no haría, pero que él sí. La dificultad es el Espíritu del recipiente x2. Se recomienda que esto suceda cuando pueda poner en problemas al personaje. Una vez usada la habilidad, su puntuación vuelve a cero, tenga éxito o no. Más adelante podrá volver a ganar puntos con otros apoyos a habilidades.

La víctima puede decidir resistirse, pero el precio a pagar es cambiar uno de sus rasgos de personalidad por otro que pertenezca al demonio. Cuando la criatura haya ocupado los cuatro rasgos del personaje, se entiende que su personalidad se ha fundido con la del gusano y se convierte en un personaje no jugador.

• **Adictivo (1 VM).** El hechicero que ha atado al demonio puede ordenarle abandonar el cuerpo de su huésped, pero cuando el recipiente es él mismo, resulta muy difícil tomar esta decisión. Para conseguirlo es necesario superar una tirada de Espíritu a dificultad 18 y solo es posible intentarlo una vez al mes. Si el gusano de la sabiduría abandona a una persona, esta recupera sus rasgos de personalidad originales, si los había perdido.

• **Arma natural (1 VM).** El gusano puede introducirse en el cuerpo de una persona o animal a través de sus fosas nasales. Para ello ha de conseguir realizar una presa con éxito y después vencer dos veces seguidas en la tirada enfrentada de Fuerza contra Fuerza. Cada vez que gana esta tirada enfrentada inflige 1 PD que ignora la Protección. Si la víctima porta un yelmo con la visera bajada, el demonio tendrá un penalizador de -2 a la tirada de Fuerza.

En caso de que el recipiente esté dormido, la presa y la primera tirada de Fuerza tendrán éxito automáticamente y el gusano disfrutará de un bonificador de +3 en la segunda.

■ **Debilidades**

• **Vulnerable a las armas cortantes (+1 VM).** El daño total se dobla cuando se emplea una arma cortante contra el demonio.

Arpía del Infierno Paraíso

"Acostumbrada a los horrores que habitan de las entrañas del Caos, la belleza de la arpía del Infierno Paraíso me dejó boquiabierto. Se trataba de un ave grande como una persona, pero dotada de la cabeza del hombre más hermoso que hubiera visto nunca. Sus plumas combinaban la turquesa, la esmeralda y el zafiro de una forma deslumbrante, la cola se extendía hermosa y multicolor, formando diseños que no habrían podido igualar ni los tejedores de Excelsa. Su voz me tentó, meliflua y sedosa, pero conseguí resistir, pues no era yo quien debía beneficiarse de sus poderes".

Las arpías del Infierno Paraíso son una especie de demonio capaz de insuflar belleza a cualquier mujer que lo desee, pero esta a cambio deberá cuidar uno de los huevos de la criatura y hacerse cargo del pollo. El demonio tiende así a crear a su alrededor una red de admiradoras y madres de sus retoños, esclavas de su propia belleza.

Aunque se las denomina en femenino, este tipo de arpías no son ni hombres ni mujeres, sino una mezcla de las dos cosas. Su carácter es extremadamente caprichoso y vanidoso, y no hay nada que las satisfaga más que los halagos y las atenciones. Es por ello que, si se encuentra libre, no tarda en crear a su alrededor una red de mujeres que se encargan de criar a sus pollos y que complacen todos sus deseos, temerosas de perder la belleza que les ha concedido.

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

■ **Protección:** 0

■ **Armas**

Garras 15. Daño 1

■ **Habilidades:** Engañar 16, Esquivar 9, Pelea 9, Percatarse 8, Perspicacia 8, Volar 7

■ **Movimiento:** Caminar, medio. Volar, medio.

■ **Invocación:** Invocar arpía del Infierno Paraíso (Dif. 15. PM 2). El ser surge desde el interior de un espejo lo suficientemente grande.

■ **Atadura:** Es posible o bien atar al demonio, o bien ofrecerle la castración de un hombre joven y sano a cambio de que cumpla una tarea.

■ **Poderes**

• **Emocionar (1 VM).** Invirtiendo 1 PM puede hacer que una persona, sea hombre o mujer, se sienta fea en comparación con la gran belleza del demonio durante 9 turnos. Para ello ha de derrotarla en una tirada enfrentada de Espíritu. El demonio lo utiliza para

facilitar el trato con las madres adoptivas. En caso de que vea afectada una aventurera, esta deberá superar una tirada de Espíritu a dificultad 9 para rechazar la propuesta.

• **Reproducción (1 VM).** El demonio puede poner, sin necesidad de ser fecundado, un huevo grande como un puño y sorprendentemente hermoso. No hay dos huevos de arpía iguales. El huevo ha de ser cuidado por una mujer, de lo contrario no eclosionará. Pasado un mes, surge de él un polluelo de arpía, que necesitará ser atendido y alimentado. El pollo es capaz de hablar desde su nacimiento, es exigente y requiere de constantes atenciones. Pasado un año, alcanza su tamaño adulto y abandona a su madre adoptiva.

• **Belleza (1 VM).** Una arpía del Infierno Paraíso puede aumentar el Atractivo de una mujer al coste de 1 PM por punto, hasta un máximo de +4. A cambio, el demonio demanda a la beneficiaria que se encargue de uno de sus huevos. Los Puntos de Magia que la arpía invierte solo se recuperan cuando el acuerdo entre la mujer y el demonio se acaba, es decir, cuando el huevo o el polluelo mueren o este llega a la edad adulta. Es entonces cuando la mujer recupera su Atractivo original. Este poder no funciona con hombres.

• **Generar comida (1 VM).** Es capaz de poner huevos no fértiles que pueden servir de alimento, al coste de 1 PM por ración.

• **Arma natural (1 VM).** La arpía posee afiladas garras que producen un daño de 1.

• **Alas (3 VM).** El demonio puede volar con sus bellas alas emplumadas.

• **Volar (2 VM).** En vuelo, la arpía del Infierno Paraíso alcanza una velocidad media.

■ **Debilidades**

• **Efectos inesperados (+1 VM).** Los huevos de arpía del Infierno Paraíso, sean fértiles o no, tienen propiedades mágicas inesperadas y permanentes cuando son consumidos. Es por ello que son muy codiciados entre los hechiceros. Para determinar el efecto, tira en la siguiente tabla. Por cada huevo adicional que se consuma después del primero, suma 1 al resultado.

1d20	Efecto
1-10	Se recupera 1 PMP
11-12	Se adquiere la Desventaja Enamoradizo
13	Se produce un cambio de género
14-15	Aumenta en +1 el Atractivo
16	Se adquiere el don de la magia
17	Se gana la Desventaja Imán de hechizos
18	Se recibe la Ventaja Pasión extra
19	Aumenta en +1 el Cuerpo
20	El sujeto se transforma en una arpía



Genus Purpícula

“El demonio era hermoso, y podría haber pasado por humano, de no ser por su piel rosada y sus cabellos de color ciruela. Ni sus formas ni sus genitales eran exactamente masculinos ni femeninos, y su sexo me recordó al de aquellos que nacen bendecidos por Shonbark. Me desprendí de mi túnica y el genus purpícula me admiró con expresión de deseo, y al hacerlo me prendió fuego por dentro, y si había albergado alguna duda acerca de mi plan, esta desapareció consumida por las llamas. (...) A la mañana siguiente, cuando pude contemplarme por fin en el espejo, comprobé que, en efecto, mi cuerpo era ahora el suyo. Fue estremecedor verme a mí misma sobre la cama, mirándome con picardía. Debes darme un nombre, ama, me dijo, pues carezco de él y deberás referirte a mí de alguna manera. Le llamé Adom, en honor a mi antiguo maestro”.

Los demonios de la especie genus purpícula proceden de los infiernos de Aniria y podrían considerarse un extraño tipo de súcubo. Al tener contacto sexual con un ser humano o similar, el genus intercambia su apariencia con la de este. De esta forma, puede sustituir a su víctima y condenar a esta a ser confundida con quien fuera el anterior amante del demonio. Cuando un genus purpícula queda libre en la Tierra, cambia de aspecto por simple diversión, a menudo estudiando antes a su víctima para poder suplantarla sin problemas.

CUE: 6 **ATR:** +3 **PV:** 16 **PM:** 14
MEN: 8 **FUE:** 6 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 7 **TAM:** 0 **Al impacto:** 0

■ **Protección:** 0

■ **Habilidades:** Engañar 16, Esquivar 8, Pelea 8, Percatarse 8, Perspicacia 8, Sigilo 9

■ **Movimiento:** Caminar, medio.

■ **Invocación:** Invocar genus purpícula (Dif. 15. PM 2). No hay requisitos especiales.

■ **Atadura:** Los genus purpículas se pueden atar normalmente. El demonio puede cumplir una tarea puntual si el hechicero accede a yacer con él (y por tanto a asumir su apariencia).

■ Poderes

• **Intercambiar aspecto (2 VM).** Después de mantener contacto sexual completo con una persona, el demonio puede convertirse en ella, mientras que la víctima se transforma para asumir la apariencia que tenía el demonio. Ambos asumen la característica de Cuerpo, el Atractivo y el Tamaño del otro. La metamorfosis es solo física, y no implica que se traspasen conocimientos o idiomas. Si el sexo es consentido, el poder tendrá efecto sin posibilidad de resistirse; si no hubo consentimiento, el genus purpícula deberá derrotar a su víctima en una tirada enfrentada de Espíritu.

El efecto de este poder es irreversible. La única manera de recobrar la antigua apariencia es volver a yacer con la criatura antes de que esta vuelva a cambiar de forma.

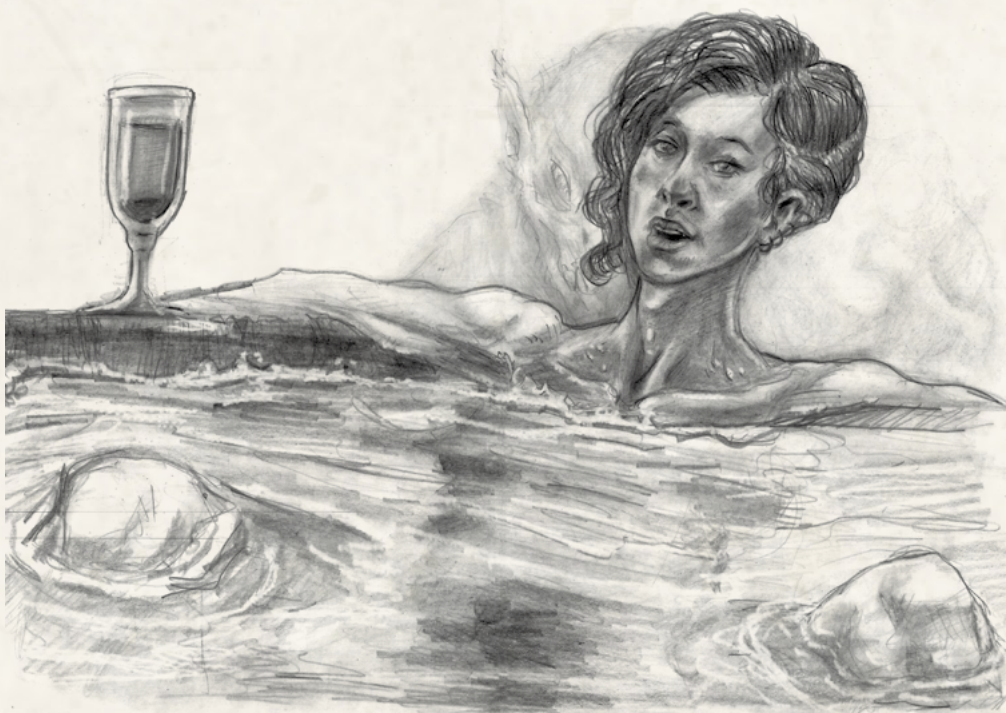
• **Emocionar (1 VM).** El demonio puede despertar deseo sexual en su víctima si la vence en una tirada enfrentada de Espíritu.

• **Aspecto humano (2 VM).** En su forma original, su aspecto entra dentro de los estándares de un ser humano.

• **Características (3 VM).** Tiene 3 puntos extra en Atractivo.

■ Debilidades

• **Marca delatora (+1 VM).** Tenga el aspecto que tenga, el demonio albergará en alguna parte de su cuerpo (excepto en la cara) una marca de nacimiento en forma de octógono.

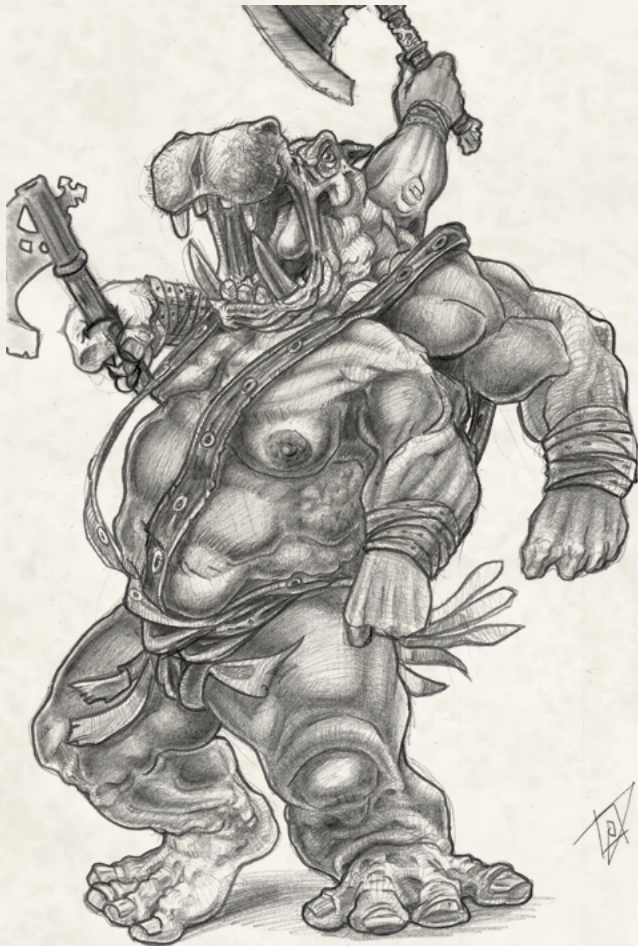


Ha-Ma Kuy

"Su cabeza era como la de los hipopótamos que viven en los ríos de Imanguk, pero su cuerpo era el de un enorme y adiposo ser humano, aunque con la misma piel que estos animales. Poseía cuatro brazos, todos ellos armados con hachas de guerra. Su única vestimenta eran varias correas que cruzaban su torso y en las que había atados frascos de vidrio, todos ellos distintos entre sí. Algunos contenían un líquido rojizo que burbujeaba y que emitía un sonido intranquilizador, como un grito lejano y apagado. El ha-ma kuy se relajó y me contempló impaciente desde sus dos metros y medio de altura".

Los ha-ma kuy son poderosos demonios de guerra capaces de convertir en líquido armas, armaduras e incluso a sus mismos enemigos, a los que guardan como trofeo dentro de frascos. Estos son mágicos y pueden contener litros de líquido sin rebosar. Llegado un momento, cuando su colección de adversarios embotellados es suficiente, y han hipotecado casi todos sus Puntos de Magia, pierden la capacidad de licuar y con ella gran parte de su ardor guerrero. Solo la posibilidad de capturar enemigos más poderosos o fascinantes puede llevarlos a vaciar algunos de sus recipientes, liberando a sus víctimas, para dejar espacio a nuevos trofeos.

Los ha-ma kuy son especialmente queridos por los brujos de Merendrak, que se han especializado en invocarlos, sellar alianzas y tratar con ellos.



CUE: 14	ATR: -4	PV: 16	PM: 20
MEN: 6	FUE: 19	Mod. al daño: +4/+5	
ESP: 10	TAM: +5	Al impacto: +1	

■ **Protección:** 2 (blanda)

■ **Habilidades:** Arma CC: Hacha 17, Correr 12, Esquivar 11, Nadar 11, Pelea 12, Percatarse 9, Perspicacia 9.

■ **Movimiento:** Caminar, medio.

■ **Invocación:** Invocar ha-ma kuy (Dif. 20. PM 3). El demonio debe emerger de una superficie de agua lo suficientemente grande.

■ **Atadura:** Los ha-ma kuy pueden ser atados o pueden aceptar una tarea a cambio de un banquete que les satisfaga especialmente.

■ Poderes

- **Miembros suplementarios (2 VM).** El demonio puede hacer un combo por melé sin penalizador y además sufre el penalizador de inferioridad numérica solo a partir del tercer adversario.

- **Licuar objeto (1 VM).** El demonio puede convertir en líquido cualquier objeto inanimado de carga menor que su Espíritu gastando 1 PM. Si el objeto posee Espíritu, por ejemplo por estar encantado, deberá derrotarlo en una tirada enfrentada de Espíritu. Cuando está transformado en líquido, el objeto no se puede mezclar con otras sustancias. Vuelve a su forma original pasados 10 turnos.

- **Licuar persona (2 VM).** El ha-ma kuy puede convertir en un espeso líquido a cualquier persona invirtiendo 3 PM. Para ello debe derrotarla en una tirada enfrentada de Espíritu, a no ser que se trate de un enemigo que se haya rendido, en cuyo caso tendrá éxito automáticamente. En forma líquida, la víctima es apenas un charco, de mucho menor volumen que el tamaño original, y no puede hacer más que fluir por el suelo a velocidad lenta y lamentarse con una tenue voz burbujeante. No puede disolverse en otro líquido. De forma natural, volverá a su estado pasados 10 turnos, pero el demonio puede mantener reservados los PM gastados para mantener el efecto de forma indefinida, lo que suele hacer para guardar en un frasco a los derrotados que más le agraden.

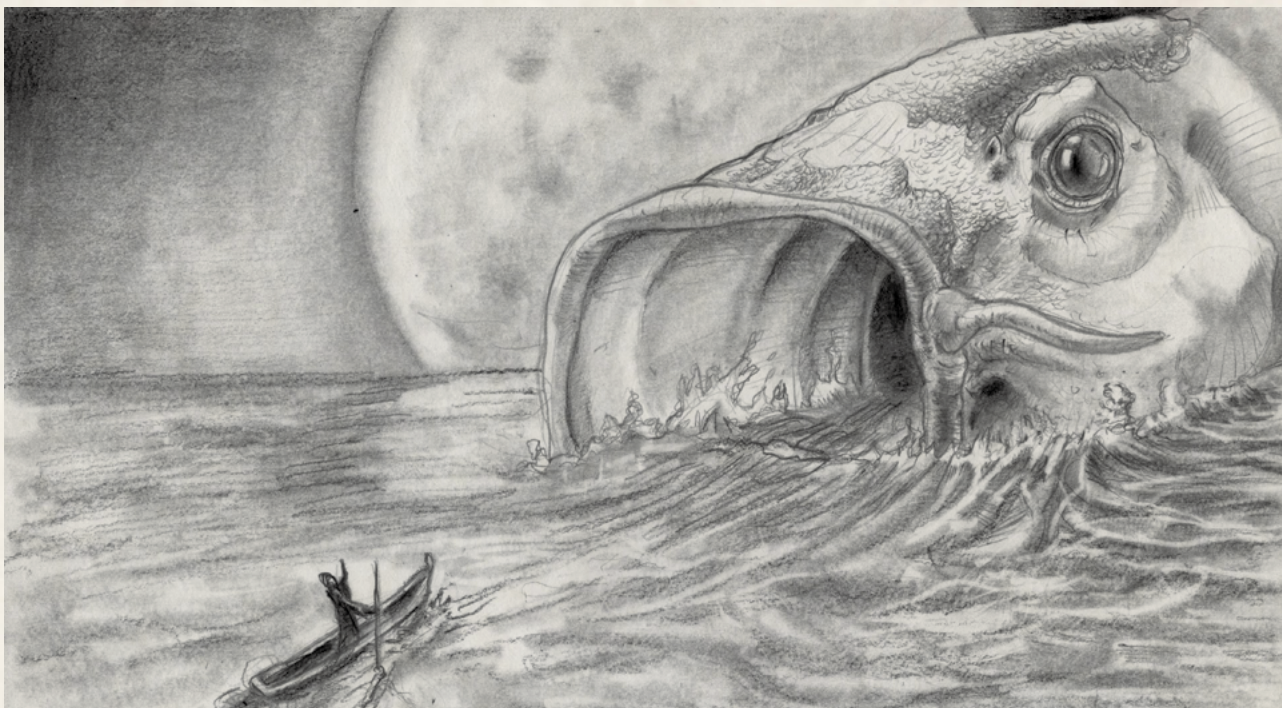
- **Característica mejorada (5 VM).** Los ha-ma kuy poseen un Tamaño de +5

- **Protección mejorada (2 VM).** El demonio posee 2 puntos de Protección.

■ Debilidades

- **Puntos de Magia reservados (+1 VM).** Al ser invocado, el demonio ya posee algunos enemigos licuados y encerrados en frascos. Esto le hace tener reservados 1d3x3 PM.

- **Glotón (+1 VM).** Los ha-ma kuy pueden postergar sus deberes si tienen la oportunidad de probar un bocado apetitoso, lo que puede ser cualquier cosa siempre que esté bien cocinada y haga tiempo que no hayan comido.



Pez de Oh'ntheir

"Era más grande de lo que había imaginado, y sus escamas refulgían a la luz de la luna llena con todos los colores del arco iris. Su cabeza plateada asomó, grande como una casa, su boca enorme y dentada, a modo de puerta. Permaneció inmóvil, esperándome. Yo tenía miedo, pero me agarré al pensamiento de que ya era vieja y no tenía nada que perder. Agarré mis cosas y salté al agua, para asombro de mis aprendices, a los que no había contado nada de mi plan. El pez me engulló como una carpa habría hecho con una mosca en la superficie del agua. (...) Aparecí empapada en una playa de arena blanca. Sobre mí, compartiendo el cielo con el sol, flotaba una pálida luna con la forma de un ojo de pez. Me enderecé aliviada, pues estaba en el sitio correcto, y me dispuse a continuar mi búsqueda".

El pez de Oh'ntheir, nativo de un siniestro infierno acuático, es una carpa gigante capaz de hundir barcos y tragarse a una persona de un bocado. En su interior alberga una pequeña dimensión de bolsillo en forma de isla donde se encuentra todo lo que el demonio se ha tragado a lo largo de su dilatada existencia, incluyendo sus víctimas. Estas no envejecen, aunque pueden sufrir muerte violenta, y han organizado sus propias sociedades. O al menos esto es lo que contaron los pocos prisioneros del pez de Oh'ntheir que fueron escupidos y rescatados. De hecho parece haber un lugar secreto en la isla que permitiría escapar del lugar, aunque no se sabe nada de él con certeza.

El demonio posee una inteligencia tan solo superior a la de un pez normal, y tiene la pulsión de alimentarse de seres humanos o similares. Sabe que si destruye una embarcación el agua se llenará pronto de personas indefensas a las que poder ingerir una a una.

CUE: 24 **ATR:** - **PV:** 54 **PM:** 28
MEN: 2 **FUE:** 44 **Mod. al daño:** +12/+15
ESP: 14 **TAM:** +20 **Al impacto:** +4

■ **Protección:** 5

■ **Armas**

Tragar 14. Daño: ingerir

Mordisco 14. Daño: 12+12

■ **Habilidades:** Pelea 14, Percatarse 12, Nadar 14.

■ **Movimiento:** Nadar, medio.

■ **Invocación:** Invocar al pez de Oh'ntheir (Dificultad 20. PM 3). Debe realizarse en el mar abierto.

■ **Atadura:** El demonio puede ser atado, aunque resulta muy difícil por su elevado Espíritu. No se puede comunicar y por tanto no es posible llegar a acuerdos con él.

■ **Poderes**

• **Dimensión interior (5 VM).** El demonio es la puerta de entrada a un pequeño plano del Multiverso en el que la criatura puede introducir a sus víctimas. Este plano contiene una localización secreta que puede usarse para salir del lugar. Nadie sabe dónde está y en qué consiste. De utilizarse, el monstruoso pez escupiría al afortunado, lo que a menudo significa que este se encontrará de pronto en el oscuro océano de Oh'ntheir.

• **Tragar (2 VM).** El pez puede realizar la acción de Tragar en melé. Si tiene éxito, puede realizar una tirada enfrentada de Fuerza contra la víctima. Si la gana, esta es ingerida y enviada a la dimensión interior del demonio. Usar este poder le cuesta 2 PM.

• **Arma natural (1 VM).** El mordisco de la criatura produce un daño de 12.

• **Nadar (1 VM).** El pez de Oh'ntheir tiene el movimiento Nadar a velocidad media.

• **Colosal (5 VM).** El demonio suma +20 a su Tamaño y +3 a su Protección.

■ **Debilidades**

• **Limitación de terreno (1 VM).** El demonio solo puede vivir en el mar.

AVENTURA

EL ENEMIGO DE MI ENEMIGO

Por Roberto Espeita

En esta aventura los PJs tendrán que elegir entre lo correcto y lo fácil: independientemente de las creencias que tengan y su alineación en el eje Orden/Caos. Los pacíficos Quon'Dhal no representan una amenaza real para nadie, aunque las abrumadoras fuerzas del Patriarcado y de una parte del Caos así lo piensen.

Si los aventureros no hacen nada por evitarlo, los Quon'Dhal serán exterminados y su canto silencioso se perderá para siempre, aunque también podrían tomar una parte activa en su eliminación a cambio de una suculenta recompensa, ya que en las Tierras Quebradas todo tiene un precio bien se pague en hierro, en oro, en sangre, o en almas.

HISTORIA PREVIA

Dejándose mecer por la deriva de las suaves mareas de los océanos coloreados de su mundo natal, bajo el cambiante cielo en el que las tres lunas, naranja, verde y púrpura bailan lentas y luminosas a la luz del sol crepuscular, los Quon'Dhal cantaban sin palabras, refulgentes en azul eléctrico e iluminando con sus acordes pulsantes las profundidades.

Desde el mismo principio del tiempo, el mar les nutría y les acogía, sin enemigos ni amenazas, y así dedicaban sus largas vidas a explorar gentilmente los misterios de la mente y del espíritu y a compartir en sus cantos su deleite por la dicha de vivir.

LOS ASENI

Un día los Aseni, también exploradores pero de una naturaleza más física, llegaron a los mares de los Quon'Dhal en sus altos bajeles de velas plateadas. Pronto descubrieron que aquellos moluscos de cristal orgánico eran la fuente del canto que les había conducido hasta allí como una baliza lanzada al Multiverso. Los Quon'Dhal no conocían más lenguaje que la conexión que compartían unos con otros, pero los Aseni, nómadas desde el principio del tiempo, habían aprendido a comunicarse con infinidad de criaturas en sus viajes y así hicieron de nuevo. Y en el proceso de descubrirse y entenderse, los Quon'Dhal aprendieron un nuevo concepto: la simbiosis.

Cuando los Aseni partieron del mundo natal de los Quon'Dhal se llevaron a muchos con ellos en una relación simbiote. La larga vida de los moluscos en

comparación con la de sus anfitriones hacía que se transmitiera su vínculo con ellos como un legado familiar. Entre los Aseni era un honor acoger a los Quon'Dhal, ya que estos sólo se unían a individuos singularmente dotados espiritualmente e intelectualmente. Estar en una relación simbiótica con un Quon'Dhal aportaba conocimientos y capacidades místicas que de otro modo serían imposibles para el huésped.

El largo éxodo de los Aseni los arrastraba a un viaje sin fin por el Multiverso, siempre buscando el siguiente horizonte. Sin embargo, los seguidores de Yaroi no toleran que los Aseni divulguen gratuitamente secretos que consideran como propios, y por ello les dan caza allá donde les encuentren.

Del mismo modo, y por motivos similares, la iglesia del Navegante también los persigue, ya que los Aseni, con su capacidad de "saltar" de un plano a otro ignoran las leyes que para esto ha establecido el Navegante.

De esta forma, los Aseni están en vías de extinción, y parece probable que se lleven con ellos a los Quon'Dhal que en su día decidieron acompañarlos. Desde el punto de vista de ambos dioses, los Quon'Dhal saben cosas que no deberían saber y dan a sus huéspedes habilidades y conocimientos que no se han ganado.

Perseguidos por fuerzas muy superiores, los Aseni continúan su huida hacia adelante, llevando a los Quon'Dhal con ellos, desperdigados en tripulaciones y flotas, en cien direcciones distintas. Nuestra historia empieza cuando un grupo de Aseni es hostigado por discípulos de Yaroi en playas distantes. Con su nave dañada, el último Aseni de la tripulación salta a un mundo donde espera que los fieles de Yaroi no puedan encontrarlos. Se trata, en efecto, del plano de las Tierras Quebradas.

A salvo en una gruta, prepara con su hechicería un hábitat en el que los Quon'Dhal desvinculados puedan sobrevivir. Después, se esconde con su nave-barco en una cueva más profunda, herido de muerte. Dejados a su destino, los Quon'Dhal simplemente flotan y esperan y, mientras, cantan y llenan el agua a su alrededor de colores brillantes.

El tiempo pasa, y sobre el lugar crece una ciudad: Puerto Blanco, actualmente en el reino de Leonis.

LAS HERMANITAS

Sobre el complejo de grutas se encuentra actualmente el Monasterio de la Redención de la Vida Licenciosa. En la bodega hay un acceso a las cuevas, apenas oculto tras una desvencijada puerta. **Hellene**, una joven hermanita con destrezas de cortabolsas, abrió su candado en apenas unos minutos, la noche en que la descubrió.



Desde ese túnel, atravesando el laberinto de grutas se puede acceder a un embarcadero secreto en la base del acantilado que usaban unos contrabandistas y que se abandonó cuando fue descubierto por las autoridades. Ahora quedan apenas un par de estructuras, que debieron ser almacenes, y el muelle en sí. Desde que lo descubrió, Helenne se escabullía a menudo a nadar y a explorar las grutas cercanas por si los antiguos contrabandistas hubieran dejado algo de valor que no hubiesen encontrado las autoridades, con escaso éxito por el momento.

Una noche en la que deambulaba por estas grutas, de vuelta de darse un baño en el embarcadero, un resplandor inesperado le llamó la atención y vio una amplia oquedad en una pared, suficiente para el paso de una persona, que juraría que en su última visita no estaba ahí y que conducía a una amplia gruta, tenuemente iluminada por la fosforescencia azulada de la vegetación subterránea que había crecido en las paredes. En ella descubrió un estanque de buen tamaño que resplandecía multicolor y a los Quon'Dhal nadando perezosamente en él; su canto silencioso, una vibración amable que la rodeó como una brisa y la invitó a unirse a ellos. Y eso hizo, sin pensarlo mucho. Se adormeció lo que le pareció un instante (fue la mayor parte de la noche) y cuando despertó una presencia le habló en su mente sin palabras.

La hermana Hellene lleva desde entonces en su interior al más viejo de los Quon'Dhal, que fue huésped entre los Aseni de un largo linaje de hechiceros y navegantes. La criatura en su interior le ha contado sobre mundos distantes y las mareas del tiempo, sobre el largo éxodo de su pueblo y sobre el legado compartido con los Aseni, sobre la magia, los dioses y la guerra eterna.

Sabiendo todo esto, la muchacha quería ayudar a los Quon'Dhal, y por ello habló con la madre **Elsea**, la cual a su vez reunió a la docena de hermanitas del monasterio para decidir entre todas qué hacer. El voto fue unánime: ayudarían a esos desvalidos a la vez que extrañamente poderosos seres.

LA INTRUSIÓN DE LORQUIS

Tanto la hermana Helenne como otras cuatro de sus compañeras (**Magda**, **Nirmenderia**, **Gala** y **Sela**) se han unido a un Quon'Dhal convirtiéndose en Elevadas (usando la terminología Aseni), de modo que quedan seis Quon'Dhal flotando en la piscina arco iris. Estas hermanas han cambiado en sus comportamientos y habilidades, exhibiendo destrezas y conocimientos superiores no solo a los que tenían, sino en ocasiones a lo humanamente posible, y poco a poco empiezan a tener un impacto positivo y evidente en la comunidad.

Recientemente, **Lorquis**, un joven de la clase mercader se acercó a las Hermanitas pidiendo ser miembro de su orden. En poco tiempo, el joven se ganó la confianza de todas por sus buena disposición, y hace una semana se le propuso realizar la Unión, cosa a la

que accedió, con éxito, ya que demostró ser compatible con uno de los Quon'Dhal restantes, pero la Transición está siendo especialmente difícil y el resultado de esta es aún incierto. Lorquis está en las dependencias excavadas en las grutas junto a la piscina multicolor, atendido casi todo el tiempo por la hermana Magda, otra de las Elevadas.

La familia de Lorquis, la Casa de Saen, en la persona de la matriarca Merana (madre de Lorquis), está muy interesada en conocer el paradero y estado del joven, del que no saben nada desde hace un par de semanas.

EL ENEMIGO DE MI ENEMIGO

Cuando el último Aseni del navío preparó el estanque para los Quon'Dhal, le insufló de suficiente energía mágica como para alimentar a los moluscos durante un millar de años, además de una semiconsciencia capaz de protegerlos. Cuando el estanque sintió la presencia de Hellene, le abrió una entrada para que descubriera el lugar, ya que quedaba poco tiempo para que el alimento místico se acabara y la muchacha pareciera apropiada.

La reaparición de los Quon'Dhal ha provocado una pequeña perturbación mágica que no ha pasado inadvertida en los Mundos Superiores. El Navegante ha suspirado preocupado y ha enviado un sueño a su servidor **Fulvio**, el Guía a cargo del pequeño templo a este dios de la Ley que existe en Puerto Blanco. El sacerdote ha interpretado el sueño claramente: en algún lugar de la ciudad se esconden los Quon'Dhal, criaturas sacrílegas que han de ser destruidas, ya que con su presencia perturban los caminos entre mundos.

Fulvio, sintiéndose incapaz de tal tarea, escribió una carta a la Iglesia del Navegante en el Patriarcado, pidiendo ayuda. Le respondieron que **Karebde**, una Vigilante, acudiría bien acompañada para hacerse cargo.

Sin embargo, el mensaje de respuesta fue interceptado y copiado por un espía al servicio de **Duilio**, el Sumo Secreto de la Iglesia de Yaroi. De este modo, los servidores del dios del Caos de las profundidades saben ahora también de la presencia de los Quon'Dhal y han comenzado a buscarlos. Puesto que no disponen de ninguna pista, su plan es atrapar a Fulvio y extraerle la información a golpes.

Ninguno de los dos bandos relaciona a las Hermanitas con los Quon'Dhal, pero sí **Ouritreo**, un mercader y hechicero que sospecha de la presencia de estos seres en las grutas bajo el monasterio.

Ouritreo fue uno de los jefes de la banda de contrabandistas que se escondía tras la tapadera de la Compañía de Ultramar, y que introducía mercancías de forma ilegal en la ciudad a través de las grutas. Un día, sus hombres atraparon a un estrafulario personaje que se había colado en las cuevas. **Tito**, que así se llamaba, murió en los interrogatorios, pero Ouritreo fue capaz de sonsacarle que buscaba a unos seres llamados

Quon'Dhal que debían estar en algún lugar bajo Puerto Blanco. Tito llevaba consigo un libro que explicaba algunas de sus propiedades y la leyenda de su origen.

Ouritreo no encontró nada en el complejo de túneles, por mucho que buscó. Luego la banda fue descubierta y Ouritreo tuvo que escapar, pagar sobornos y hacer desaparecer a todo aquel que pudiera delatarle.

Ahora, sus informadores le han contado que en los templos del Navegante y de Yaroi están buscando a unos extraños especímenes mágicos con forma de molusco, y solo ha tenido que sumar dos y dos. En su libro se describe un procedimiento por el cual podría obtener los beneficios de la fusión con un Quon'Dhal sin que esta ocurra (el proceso destruiría a la criatura) y arde de ganas de probarlo.

Es por ello que ha contratado a un asesino profesional, **Santini**, para que se encargue de interrogar a las Hermanitas y dar con los Quon'Dhal antes que los sacerdotes.

INVOLUCRANDO A LOS AVENTUREROS

La Custodio de las Profundidades de Vodar, Adela, convoca a los aventureros a la ciudad de Puerto Blanco. Ha tenido una visión sobre una perturbación en las mareas y su instinto le dice que los PJ son los adecuados para garantizar un desenlace adecuado (y esto, como veremos, no significa lo mismo para todos los implicados).

Dependiendo del grupo, esta convocatoria puede darse de diferentes formas:

- **Un mensaje telepático o en sueños.** “Ven a Puerto Blanco, las olas te reclaman, pregunta por Adela, Guardiana de lo Profundo” (si algún PJ tiene habilidades místicas o afinidad elemental, y quieres darle un toque épico a la aventura -el destino del héroe y todo eso-)
- **Una carta a través de un conocido.** Si los PJs gozan de cierta fama, es posible que a través de un PNJ adecuado con el que tengan buena relación les llegue esta misiva “Yo Adela, sacerdotisa de Vodar, Guardiana de lo Profundo, te convoco a Puerto Blanco junto con tus compañeros para tener una conversación de mutuo interés sobre lo que trae la marea. Espero veros pronto.”
- **Una nota.** Si quieres dar un toque menos épico, los PJ deben estar en la ciudad de camino a cualquier otro sitio (no deja de ser una encrucijada, un puerto de libre comercio y un enclave seguro) cuando un chaval se acerca con una nota: “la señora Adela me dijo que me darían una moneda”. El mensaje dice: “Reuniros conmigo en el templo de Vodar, antes del mediodía, para una conversación de interés mutuo. – Adela”

Motivaciones adicionales

Una vez en Puerto Blanco, pueden darse incentivos adicionales para animar a los PJ por el buen camino, para esto hay que pensar en la alineación del grupo en el eje Ley/Caos. No es recomendable incluir más de un segundo enlace, en la propia aventura tendremos otro y la cosa puede complicarse mucho para una historia que pretende ser corta.

- **Si son cercanos a la Ley.** A través de la casa de Saen pueden recibir el encargo de buscar a Lorkis a cambio de 1000 marcos de bronce, con la información de que “lo último que supimos de él es que andaba mucho con las Hermanitas esas”.
- **Si son cercanos al Caos.** Desde la Iglesia de Shador pueden recibir el encargo de investigar la pugna entre las Iglesias del Navegante y Yaroi, con Vodar por medio. El sacerdote que da la misión paga por saber de qué va la vaina, sin pedir ningún tipo de resolución completa. A juicio del narrador, a mayor veracidad y precisión mayor recompensa económica.
- **El Deocan (gobernador).** Desde la Cámara de Comercio pueden recibir el encargo de investigar el monasterio y sus recientes cambios. Algunos ciudadanos influyentes están preocupados. La oferta la haría un funcionario del servicio de aduanas

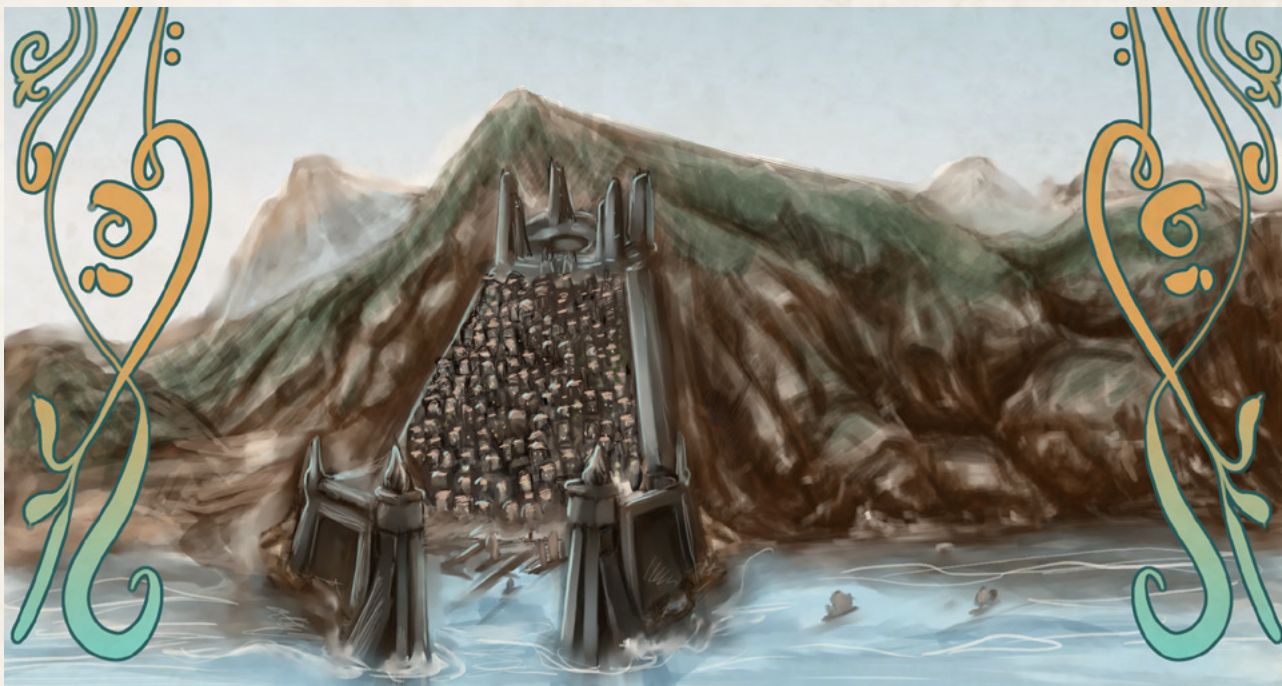
PUERTO BLANCO

La Perla de Leonis, la ciudad que centra la actividad comercial del reino, el mayor y mejor puerto y el más transitado; no menos de cien naves paran a diario para aprovisionarse, comprar y vender y seguir la ruta comercial hacia el Norte o hacia el Sur. Puerto Blanco es una encrucijada en el mar entre las tierras del Patriarcado y las de los reinos afiliados al Caos, haciendo posible por su naturaleza única el comercio entre estas a través de intermediarios: las diferentes Casas de Comercio, en los tiempos de paz.

La ciudad, que se alza desde el puerto en altas y empinadas calles hasta coronar el acantilado, tiene unas fuertes murallas y torres en la parte que da al continente que han sido puestas a prueba en varias ocasiones. Por el mar, el puerto está defendido por torres y cadenas, y por la milicia del puerto. Siempre hay un par de barcos de guerra en las inmediaciones de la ciudad, la ferocidad de la armada local es ya leyenda. Puerto Blanco es una plaza codiciada por las potencias vecinas, pero la presencia de diez mil habitantes nativos (que es tanto como decir diez mil soldados feroces y entrenados) hace difícil cualquier idea realista de invasión.

La Vía Central, que sube desde el puerto hasta la Plaza Alta donde está el consistorio y la Cámara de Comercio está flanqueada por tiendas donde se puede comprar casi cualquier cosa que exista en las Tierras Quebradas, e incluso mercancías de mundos distantes.





Quizá alguna baratija extraplanar que llame la atención de un PJ puede servir de semilla para una futura aventura (una flor púrpura, una caja cerrada, un rompecabezas, un libro de dibujos que cambian cuando nadie los mira, una brújula que señala a algo...)

Detrás de los comercios tenemos una multitud abigarradas de casas y altas torres blancas que le dan nombre a la ciudad, escalando por el empinado acantilado hasta las colinas que preceden a la amplia meseta.

Hay un sinfín de calles, callejuelas, callejones, patios abiertos y cerrados, plazuelas, y escaleras de luminosa piedra blanca prácticamente por todas partes, conectando los diferentes niveles de esta ciudad que no duerme.

La vida en Puerto Blanco

En un día cualquiera en Puerto blanco, el sol se eleva sobre la Fortaleza y la muralla del Oeste y empieza a avanzar hacia el puerto por la Vía Central. Los puertoblanqueños de bien se levantan con el tañido de la campana de la torre del Consistorio, que cada día anuncia la primera luz. Los puertoblanqueños no tan de bien suelen retirarse, en mejor o peor estado más o menos a esta hora. Llegan los barcos, se abren los almacenes, las lonjas, los oficiales de aduana empiezan a moverse de arriba abajo, la Guardia del Puerto inspecciona lo que toca y mira para otro lado cuando no toca, abren las tiendas y puestos de la Vía Central, las posadas dan desayunos a los trabajadores y viajeros. Gentes de todas partes de las Tierras Quebradas y de más allá se mezclan con los lugareños disfrutando de la variada oferta culinaria de la ciudad, viandas y platillos de los ocho rincones del mundo.

El ajetreo sigue y sigue, hasta que el sol empieza a esconderse por el borde del mar, al este. Las calles entonces se llenan de luces anaranjadas, las posadas siguen abiertas, se oyen canciones por todas partes, las tripulaciones buscan gastarse el oro bien o mal ganado

que aún les quede, después de pasar por la Vía Central y visitar los templos de sus dioses, en tabernas y mancebías, algo que nunca falta en ningún puerto y mucho menos en este.

Cuando avanza la noche el ruido se va desvaneciendo, quedando tan solo algunos reductos en la parte del puerto donde están las tabernas que no cierran hasta el amanecer. En los callejones se oyen suspiros, susurros, a veces gritos y cruce de acero; los leonisinios son de temperamento fogoso, siempre van armados y son rápidos para tirar de yerro, lo cual se salda con algún que otro muerto cada noche y aún más en los días festivos. Los duelos son habituales y legales si se guardan las reglas, aunque se considera de mal gusto retar a los extranjeros que no conocen las costumbres. La guardia solo interviene en estos casos si considera que opera alguna forma de juego sucio o directamente un acto criminal. Pocas tonterías con la guardia nocturna: son lo mejor de lo peor.

Grupos de poder

Respecto a quien manda en Puerto Blanco, la pregunta es más complicada de lo que parece. Diferentes facciones conspiran, se alían y se oponen por influir en las diferentes materias que componen el día a día de esta ciudad: **Ausias Masdorovian** es el gobernador electo por el rey y, por lo tanto, es la máxima autoridad en la ciudad en tiempos de paz. Por otro lado, **Livio Dajar** es el comandante de la fortaleza, de la guardia y de la armada. En caso de un conflicto militar abierto se convertiría en la máxima autoridad de la ciudad. Y luego está la Cámara de Comercio. Es difícil que se lleve algo a cabo sin la necesaria financiación, y es la Cámara la que en última instancia decide a que materias aportar fondos.

Y no debemos olvidarnos de los dioses, siempre presentes en la vida de la ciudad persiguiendo cada uno sus propios designios. Algo tan nimio como un

impuesto a la importación de una determinada especie puede saldarse con un concejal huido, un barco en llamas, un sacerdote asesinado y un consejero de la Cámara preso con cargos de conspiración. La vida puede volverse muy complicada rápidamente en Puerto Blanco.

LUGARES DE INTERÉS

1 EL PUERTO

Dos torres armadas con balistas de munición inflamable flanquean la entrada del puerto de la ciudad y entre ambas pende una gruesa cadena de acero que se sube por la noche para bloquear el acceso al puerto. Este es amplio, con cabida para más de cien barcos y a lo largo del mismo se extiende el Muro de Deosan, que en otro tiempo tuvo otro nombre y es patrullado constantemente por la guardia.

Tras el muro y la media docena de fortines a lo largo del mismo, tenemos la calle del Puerto en la que las tabernas, los almacenes, las lonjas, posadas, mancebías, y tiendas de todo linaje y pretensión se extienden de lado a lado. Entre las posadas más famosas destacan **No hay Quintus Malum**, **La Vuelta del Barril** y **La Alegre Barracuda**.

2 LA VÍA RECTA

Parte desde más o menos el centro de la calle del Puerto y asciende hasta la Fortaleza Cementerio de Enemigos. Todos los días, menos los Días Santos, son días de mercado, y en los puestos los viajeros pueden encontrar prácticamente de todo. Los puertoblanqueños entienden los negocios como una batalla y no les gusta perder, como mucho empatar.

El **Emporio de Ouritreo** es una de las tiendas de las más conocidas fuera de la ciudad, y aunque no es del agrado de la población local sí que recibe mucho tráfico de los viajeros de paso por lo nutrido y variado de su oferta.

3 LA PLAZA DEL MILLAR DE DIOSES

No tantos, no tantos... pero a todos nos gusta alardear. Puerto Blanco es la ciudad más cosmopolita de Leonis y hace ostentación de la libertad de culto que predica: la mayoría de las religiones de las Tierras están presentes aquí en forma de capillas, iglesias, monasterios o simplemente altares adosados a la casa de algún devoto particular. Especialmente curioso es el caso del altar de **San Deosan el Intrépido**, divinidad local no asociada, situado en la fachada de la casa en esta plaza de sus herederos. Deosan fue un héroe de guerra al que su viuda e hijos decidieron elevar al estatus de deidad porque sí. Sucesivos e inexplicables milagros han hecho que un siglo después, este santo, patrón de varias tabernas y del puerto que defendió con su vida, sea querido y venerado por los puertoblanqueños como "nuestro santo".

La plaza la domina **la Arena**, ubicada en su centro, el templo a Meibel con la forma (y función) de un coliseo. También tenemos la siniestra **iglesia de Yaroi**, el **templo de Vodar** y el recién inaugurado **templo del Navegante**, controvertido lugar ubicado justo enfrente de la iglesia de Yaroi.

Una cierta noche, en que una docena de ebrios sacerdotes de Yaroi cruzaron la plaza con antorchas y garrotes dispuestos a recalificar la propiedad, miembros de la guardia de la ciudad, se dice que el sargento Liberto y los guardias Ceñuda, Tiesa, Lanza, Alarde y Yunque les explicaron detenidamente sobre los conceptos básicos de respeto a la libertad de culto. De esta charla, salieron dos heridos graves, seis leves, y



cuatro severamente amonestados, ninguno entre los miembros de la patrulla nocturna, que según palabras del Deocan Ausias Masdorovian, gobernador no-electo de la ciudad "Dadme mil, no, dadme cien cabronazos como esta media docena de jodidos maleantes y limpiaré Forjas".

Al final de la plaza, ya pegado a la Vía Central que transcurre transversal a la calle del Puerto está el **Monasterio de las Hermanitas del Canto Silencioso**.

4 EL TEMPLO DEL NAVEGANTE

Un edificio pequeño, cedido por la Casa de Saen a esta fe ahora que recientemente, debido a la paz, se han reestablecido las rutas comerciales y esta familia ha reabierto su sede en la ciudad. El templo consta apenas de un patio central abierto con el suelo cubierto por un mosaico con los cuatro bordes del mundo, estableciendo en dorado las Rutas y Caminos Bendecidos, y tras él las dependencias interiores, con el espacio vacío de oración y a izquierda y derecha las habitaciones de los siervos y de los Guías.

Actualmente solo hay un Guía en el templo, **Fulvio**, y un par de ancianos libertos como siervos, pero en un par de días esto cambiará con la llegada de la **Vigía Karibde** y su metálico acompañante.

5 LA IGLESIA DE YAROI

Este impresionante edificio es el segundo en tamaño en la enorme plaza, solo por debajo de la Arena, el templo a Meibel. Es una estructura de altas columnas negras y purpúreas grabadas con motivos tentaculares, restos de naufragios y algo que podría ser escritura, o una partitura, o una fórmula matemática, o un poco de todo eso a la vez. La puerta es singularmente pequeña, y a los más altos les obliga a inclinarse.

El pasillo que conduce al interior es estrecho y mal iluminado, y hay légamo en las paredes. No es inusual salir sucio y oliendo a algas podridas. Una vez que se sale del pasillo, el interior es prácticamente diáfano, no se aprecian más estancias que una enorme habitación de altísimo techo al que la luz llega a través de vitrinas púrpura en el techo. Corrientes de aire hacen oscilar los estandartes que cuelgan de las paredes, el suelo está lleno de arena y al fondo se aprecia lo que parece una piscina de buen tamaño, de forma semicircular con el lado recto pegado a la pared del fondo. Al acercarse, se aprecia que la piscina continua por debajo del muro, pero no queda claro hasta donde llega. No parece haber nadie, pero si se esperan apenas unos minutos, aparentemente salido de la nada, aparecerá un Susurrador a atender a los visitantes.

Hay habitaciones ocultas y un templo debajo del templo, pero por supuesto eso es un secreto. Ni la propia guardia sabe cuántos Susurradores hay, ni de qué rangos, pero los considera una posible amenaza, y no sin motivo, ya que además de los 50 hermanos de bajo rango, 10 oficiales y 2 practicantes, el Sumo Secreto Duilio tiene no menos de 100 espías en nómina y puede convocar a **Yagnologht** (un demonio mayor

de las profundidades) si las cosas se ponen feas. En su culto hay varios miembros de las Casas Comerciantes, capitanes de barco y miembros de la armada, y sus arcas están bien provistas del oro de los naufragios, con lo cual, de ser necesario puede comprar espadas y voluntades.

6 EL TEMPLO DE VODAR

El templo es un lugar abierto, con agradables jardines, piscinas y fuentes. Cumple también la función de los baños públicos de la ciudad. Las piscinas del templo son una de las maravillas del mundo, profundas y amplias. La mayor de todas se destina al uso recreativo de la población y las demás tienen la función de acuarios y piscifactorías.

Los sacerdotes de Vodar reciben un buen dinero del Deocan por su servicio público y también negocian su producción de peces y crustáceos con los comercios locales (las industrias de salazón y ahumado son de las principales de la ciudad). El templo de Vodar es un lugar amable, y sus sacerdotes lo mantienen así. La sacerdotisa principal (Guardiana de las Olas), **Inés**, es una anciana bondadosa que hace buenas migas con todo el mundo, con buen ojo para los negocios y para sacarle dinero al concejo.

Su hermana gemela, **Adela**, la Custodio de las Profundidades, representa la cara oscura de Vodar: el mar embravecido, y tiene su propio papel en el templo. Vigila atentamente a los templos de Yaroi y del Navegante; es una auténtica mística y presiente un cambio en las corrientes que no le parece del agrado de Vodar.

Vodar busca el equilibrio entre Yaroi y el Navegante y dependiendo de cómo se produzca la desaparición de los Quon'Dhal este equilibrio se vería afectado. Vodar, sin tener un especial afecto por estas criaturas, sí las considera criaturas que caen bajo su área de influencia y preferiría que sobrevivieran.

7 EL MONASTERIO DE LAS HERMANITAS DEL CANTO SILENCIOSO

El lugar se llamaba antes Monasterio de la Redención de la Vida Licenciosa y fue fundado como un retiro para las prostitutas y prostitutos de Puerto Blanco, dedicado al cuidado de los más desfavorecidos, ligeramente vinculado al Caos, pero sobre todo a la obra social.

Recientemente, junto con el nuevo nombre, ha habido un cambio de actividad en el monasterio y la gente de la zona ve que su calidad de vida ha mejorado sensiblemente desde que las Hermanitas se involucran más activamente en la vida de la comunidad. Por el contrario, los templos cercanos han visto mermadas sus donaciones y su influencia en el pueblo llano. Las autoridades locales mantienen cierta suspicacia, mientras que la guardia, en concreto la guardia de la noche, está claramente a favor de los cambios en la orden debido a recientes acontecimientos.

El monasterio mantiene sus amplias puertas abiertas día y noche. Estas dan a un amplio patio, recientemente ocupado por media docena de mesas con sus

bancos y sillas. A un lateral hay una cocina abierta; las Hermanitas han abierto un comedor social en el que cobran la voluntad o nada, según el caso. Muchas personas desfavorecidas van a comer a diario, así como marineros y guardias que pagan como en cualquier taberna, y algunos nobles excéntricos que valoran más la felicidad de su estómago que el pedigrí de la compañía. A estos la hermana **Márgaret** les cobra sin piedad, y pagan sin rechistar. La mujer, armada con su cucharón, es muy intimidante. También es la hermana portera y más de una vez ha tenido que recordar su pasado como gladiadora con algún animal al que le pareció buena idea "visitar" a las hermanitas.

Tras el patio está el edificio principal, bastante grande, ya que en su día fue almacén y oficinas de un grupo de comerciantes. Cuando estos se revelaron como contrabandistas de la peor calaña, el Deocan tomó posesión para la ciudad de los activos que tenían y le dio el edificio a una amiga suya que lo necesitaba para un proyecto personal.

La dama **Valia**, una anciana encantadora de la nobleza local, falleció hace unos años, no sin dejar en su testamento bien agarrada la continuidad del Monasterio, con la **madre Elsea** a cargo.

Actualmente, el Monasterio también funciona como hospicio y escuela. Hay una veintena de huérfanos que residen allí y están bien cuidados y alimentados y otros cuarenta más que asisten regularmente a las clases de las hermanas: filosofía clásica, matemáticas y geometría, historia, geografía mundana y extraplanar, idiomas vivos y muertos, artes y oficios y otras materias de interés. La hermana Márgaret imparte un curso de teoría militar y módulos de entrenamiento para el combate singular o en grupo. Recientemente un par de familias acomodadas han encargado a las Hermanitas la educación de sus hijos.

A este ritmo, pronto las hermanas tendrán que ser más selectivas con quienes acogen, o ampliar radicalmente sus instalaciones y efectivos.

8 LA CÁMARA DE COMERCIO

El sitio del millar de marcos. Este lugar representa el poder tras el trono, esto es, el dinero con mayúsculas y la influencia que supone. Para tener voz y voto en este exclusivo lugar hay que pagar una cuota anual de mil marcos de oro, la cual se destina al mantenimiento del propio edificio y a sufragar en parte obras comunes, como son el alumbrado de la zona portuaria y el mantenimiento y limpieza de las lonjas (para lo cual también reciben aportaciones del concejo de la ciudad). Actualmente hay varias familias de comerciantes con asiento (los Saen incluidos) y también gremios de comerciantes que se unen para tener un asiento. La Cámara de Comercio influye en asuntos como aranceles, permisos de trabajo, navegación, importación y exportación, licencias, fomento de actividades estratégicas... Podemos decir que decide el ritmo de la actividad comercial de Puerto Blanco, y esta ciudad es el centro del comercio de todo Leonis.

9 CEMENTERIO DE ENEMIGOS

Una construcción sólida y eficaz que da honor a su nombre, con murallas de 10 metros de alto y 4 de profundidad, un túnel para entrar en la ciudad, con doble puerta, puente levadizo y saeteras. En las torres exteriores y en el piso superior del cuerpo principal, máquinas de asedio mantenidas siempre en perfecto estado. Este es el cuartel de la guardia de la ciudad y aquí están los barracones en los que reside un contingente nunca inferior al millar de soldados. Aunque en la práctica cada ciudadano mayor de edad de Leonis es un soldado, algunos ciudadanos deciden tomar un papel más activo en la defensa del reino y se enrolan en la guardia o en el ejército por periodos de 5 años renovables.

El comandante de la guardia y también de la fortaleza, **Livio Dajar** es un viejo veterano de las guerras con el Patriarcado. No solo es un gran soldado y comandante, también tiene las habilidades tácticas y políticas necesarias para haber podido prosperar en el ejército desde que siendo muy joven se alistó como soldado. Ha sobrevivido a varios desafíos personales, tanto duelos como intentos de asesinato, y goza de la lealtad de sus tropas. Si no fuera férreamente leal a la corona, sería un serio problema para la misma.

10 EL EDIFICIO DEL CONSISTORIO

Sede del gobierno civil. Aquí tiene su despacho y vivienda **Ausias Masdorovian**, el gobernador de la ciudad elegido por el rey. Desde aquí se promulgan las regulaciones municipales, se gestionan los tributos y aranceles del puerto y, en general, se ocupan de que las disposiciones marcadas por el rey se lleven a cabo. También están aquí la sede de aduanas y la administración del tesoro de la ciudad, así como un destacamento de soldados en guardia permanente.

11 LA ARENA – TEMPLO DE MEIBEL

Aunque en esta historia este templo tenga poco o ningún papel, la relevancia de la adoración a Meibel en la ciudad debe ser tenida en cuenta, ya que, junto con el culto a los antepasados y la fe a Vodar, forman los tres lados de la fe de Puerto Blanco: el linaje, el mar y la guerra. Muchos locales profesan estas tres creencias sin que esto les suponga contradicción alguna. Para ellos el linaje y la familia son motivo de orgullo, el mar es una presencia constante, y la guerra y el conflicto nunca andan demasiado lejos.

No es extraño por tanto ver puertoblanqueños con los rostros velados o cubiertos. Por supuesto, los sacerdotes del templo de Meibel llevan las máscaras propias de sus diferentes rangos, pero muchos guerreros devotos siguen esta práctica en sus vidas diarias.

La Arena, el templo de Meibel, es básicamente un coliseo en el que gladiadores libres se enfrentan entre sí por la gloria y el oro. Las luchas de esclavos no son del agrado de los orgullosos leonisinis, para los cuales el combate tiene un componente cuasi místico. Raro es el puertoblanqueño que no ha participado alguna vez



en alguno de los festejos. La mayoría de los combates no son a muerte, sino pruebas de destreza, resistencia y habilidad, a menudo a primera sangre o derrota. Los clérigos están siempre alerta para atender a los caídos y, si hay mala suerte, los de Shador se encargan. “Uno para Shador” es algo que se escucha prácticamente a diario. Las apuestas son cuidadosamente reguladas por el sacerdocio, con la correspondiente tajada para las autoridades locales.

Si los PJ quieren participar es tan fácil como inscribirse en alguna de las modalidades: luchas con bestias, individuales o por equipos. Los combates a muerte reciben una atención especial dada su rareza. Muchos duelos se libran directamente en la Arena para disfrute del respetable.

La Bestia Faénguer un gladiador en activo, de los mejores del momento, puede ser contratado por Santino para “tropezarse” con uno de los PJ fingiéndose borracho para provocar un duelo (que como sabemos son legales en Puerto Blanco). Esto puede tener lugar si Santino observa que los movimientos de los PJ denotan unos intereses en colisión con los suyos.

LA SUCESIÓN DE LOS DÍAS

La cronología de sucesos es fija, ciertas cosas pasan en ciertos días, pero hay que ser flexible por si las acciones de los PJs pudieran cambiar algunos acontecimientos de una forma no prevista. Al final la molonidad y el sentido común deben ir de la mano.

Para dar velocidad a la historia, todo ocurre en 3 días como máximo.

DÍA 1: EXPOSICIÓN

Por uno u otro motivo, los PJ tendrán un inesperado (para ellos) interés en las idas y venidas de las Hermanitas. En este día pasan de forma aleatoria (no ordenada) las siguientes cosas, que los PJs pueden ver o no:

♦ Ven a una **Hermanita discutiendo acaloradamente** con un maestro cantero con planos y ábacos por medio. Cuando la hermana se va, elevando los brazos al cielo, el Maestro se asegura de que no está mirando y rápidamente corrige sus planos.

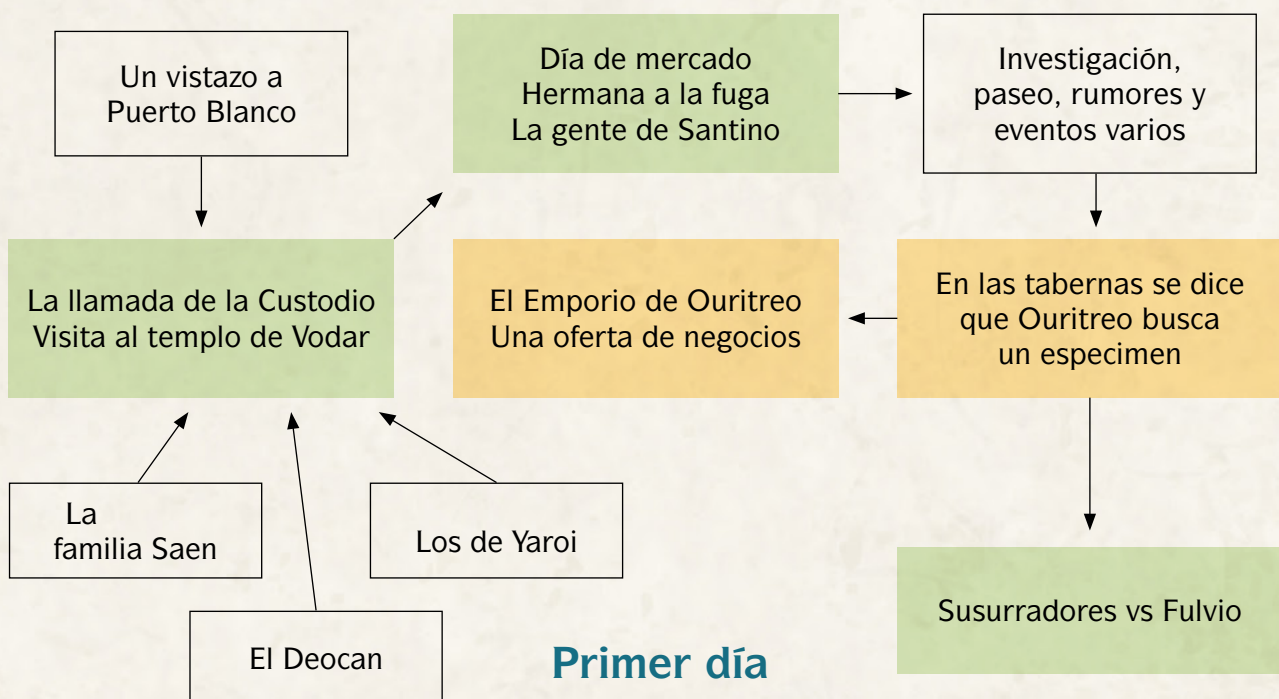
♦ En la plaza, **dos Susurradores** (sacerdotes estranguladores de Yaroi) no le quitan ojo al templo del Navegante. Uno de ellos tiene un ojo negro, el otro lleva en cabestrillo el brazo izquierdo. Si hay vino de por medio hablarán de un encuentro desafortunado con la guardia nocturna la pasada noche (si hay afinidad de algún tipo, esto puede facilitarse).

♦ Una **hermanita de avanzada edad** está jugando con unos niños a algo que implica una pelota, equipos y un conjunto de reglas complicado, exhibiendo un vigor y una habilidad poco habitual.

♦ Una **mujer deposita un ramo de flores** blancas junto a una humilde hornacina en la fachada de una casa. En ella está el símbolo de una elaborada cabeza de lanza, y la inscripción: “San Deosan – Servir y proteger”.

♦ Varios lugareños se paran haciendo **un gesto con la mano** (la mano derecha con la palma abierta recta sobre el corazón, la izquierda un puño junto a esta) al paso de un joven guardia armado con una lanza de hoja larga y mango corto, similar a la de la hornacina (Lanza, de la guardia nocturna). El joven parece fingir no verlos y continúa su camino.

♦ **Las puertas del Monasterio están abiertas.** Una Hermanita de buen tamaño está regañando con un cucharón a un fornido maleante, que parece muy





avergonzado. Pese a su gesto gruñón, la mujer le da un buen tazón de guiso de pescado con muy buena pinta y una hogaza de pan. Un hombre bien vestido se levanta tras acabar su comida y le da a la hermana una moneda que parece de oro. “¡El mejor guiso de pescado de la ciudad!”, dice.

♦ A los aventureros les recomiendan, si preguntan, varias **posadas en la zona del puerto** donde quedarse. Ahí los PJ, en tomándose unas birras, pueden recolectar rumores e información.

♦ En una plaza, los PJ ven a **dos puertoblanqueños tirándose tajos muy serios** rodeados de un grupo de silenciosos conciudadanos, que dan fe. Un miembro de la guardia asiste al duelo para asegurarse de que todo se hace según la ley. Finalmente, uno de los luchadores alcanza al otro en el pecho y lo mata casi en el acto. El guardia toma unas notas y los amigos del muerto se lo llevan, yéndose el ganador tambaleante con sus propios amigos (un asunto feo, un tema de familia y herencias, que no tiene nada que ver con la historia principal).

Tabernas y vida nocturna

En las tabernas corre el rumor de que **Ouritreo**, del Emporio de Ouritreo, pagaría un buen dinero por un extraño animal que se esconde en alguna parte de la ciudad. Si van a verle y le preguntan sin faltarle al respeto y sin meter la pata, les pondrá tras la pista de las Hermanitas: “Ellas saben más de lo que dicen, no comparten sus secretos, no”. Si son excepcionalmente elocuentes, les hablará de **Santino**, un mercenario que trabaja ocasionalmente para él y que se ha comprometido, por una suma muy elevada, a conseguirle el espécimen. “Os aviso, no os pongáis en su camino, no quisiera vuestras muertes en mi conciencia, si sois más listos y hábiles que él, perfecto, pero mi consejo es que intentéis evitar una confrontación”.

Ouritreo puede ofrecer a los PJ una cantidad desmedida (100 marcos de oro) por un espécimen sano.

El comerciante sabe de los Quon'Dhal porque tiene espías en los tres templos y pertenecía a la organización de contrabandistas de Puerto Blanco, solo que fue lo bastante listo para que no lo cogieran. Entre otras cosas se encargó de que, tras la dismantelación de la banda, desaparecieran todos los que en la organización conocían su identidad. Si Ouritreo se acaba saliendo con la suya, puede convertirse bien en un poderoso patrón para los PJ, bien en un inquietante enemigo.

En las tabernas también pueden oír historias sobre los contrabandistas y piratas que abundaban hasta hace no tanto en la ciudad, y como conseguían evitar a la guardia y a los aduaneros por las grutas y calas escondidas de los acantilados.

Prosiguiendo esta línea, se podría saber que el convento de las Hermanitas fue en su día la sede de la Compañía de Ultramar de Puerto Blanco, el nombre tras el que operaban los contrabandistas (esto, si los PJ preguntan, no de gratis).

Visita al templo de Vodar

De una manera u otra los PJ han recibido la convocatoria de Adela. Si acuden, el portero los conducirá presto por los jardines y fuentes hasta llegar a un apacible rincón en el que una mujer de avanzada edad con los ojos velados está reparando un arpón, afianzando la punta de acero con mano firme (el portero ha recibido una descripción acertada de los visitantes). Adela utiliza las herramientas a su alcance con precisión, coge y suelta cada una de ellas sin titubeos aunque es evidente que no puede verlos. Igualmente, cuando le presentan a los aventureros, Adela sigue con lo suyo, pero en todo momento parece saber quién es quién y donde está cada uno.

La mujer tiene mal genio y poca paciencia, pero le agrada la gente franca y directa que no le hace perder el tiempo. “Habéis tardado lo vuestro” – dice, con voz raspada – “Las olas dijeron que vendríais, y que quizá tendríais un papel que jugar en el tejido del tapiz de

esta ciudad amada por Vodar. Yo soy una de sus guardianes así que decidme, viajeros, quienes sois y que es lo que buscáis (en general, en la vida, en la ciudad ...).

Esta escena da oportunidad a los PJ para que cuenten su película. Adela escuchará lo que tengan que decir y en algún momento les dirá:

1 - “Una Vigía ha llegado a la ciudad buscando una blasfemia, los Susurradores hurgan en el limo de las profundidades buscando secretos, y las Hermanitas cantan una canción que muy pocos pueden oír. Muy pronto algunos tendrán que pesar su corazón y decidir cuánto vale, y en que moneda y quien debe pagar”

2 - “Os he mandado venir porque se están alzando extrañas mareas. Muchos son los que quieren influir en el devenir de las olas, cada uno con una idea exacta y opuesta de cómo debería ser ese rumbo. Vosotros estáis llamados a encontraros en el centro de todo. Si como actores o espectadores, está por ver, las olas son esquivas sobre esto.”

3 - “El mar es generoso con quienes le guardan el respeto debido. Pronto podremos comprobar si lleváis el amor a Vodar en vuestro corazón, si es así volver a verme, y hablaremos.”

Día de mercado en la Vía Central

Unos tipos malencarados sin identificar (esbirros de Santino) persiguen a una joven vestida con un hábito (Hellene). Es día de mercado en el puerto y hay muchos viajeros, cada uno a lo suyo, y nadie parece tener intención de intervenir. La chica tira por un callejón cercano, aparentemente sin salida. Los PJ ven que dos de los tipos se quedan en la entrada y otros tres entran.

Si ayudan a la monja, consiguen un minipunto de cara a las Hermanitas (esto puede ocasionar un conflicto con los hombres de Santino). Si no la ayudan, pero están pendientes, verán que la chica hace algo (un conjuro que manipula el Espacio/Tiempo) que la hace desaparecer y reaparecer en un tejado cercano. Hellene prefiere no usar magia ni llamar la atención, por lo que si los PJ hacen por ayudarla, probará suerte con ellos, y de tener éxito estos les invitará a comer en el comedor social del Monasterio. Allí podrían conocer a alguna de las otras hermanas y recabar opiniones de los lugareños sobre la congregación.

En la escena de la persecución habrá tantos sicarios como PJ, y si hay alguien especialmente avisado (**Percatarse a dificultad 15**) verá que hay un tipo con la capucha echada a una distancia considerable que no pierde detalle (Santino, medio oculto entre la multitud)

Los Susurradores contra Fulvio

En la zona del puerto donde están alojados los aventureros, unos sonidos de un callejón cercano les llaman la atención. Un numero de Susurradores igual a los PJ junto a un oficial, Lurjen, están acorralando al Guía Fulvio con intenciones aviesas. Antes de intervenir, escuchan el siguiente dialogo:

-Lurjen (susurrando, amenazador)- Sabemos que los estás buscado, no te hagas el tonto, nosotros también,

nosotros también. Será mejor que me digas lo que sabes ahora, mientras conservas todos tus dientes.

-Fulvio (tartamudeando)- No sé de qué me hablas, Lurjen.

-Lurjen: ¿Por qué siempre tiene que ser así? – Murmura el tal Lurjen con fingida tristeza – Muchachos, partidle la jeta.

Los muchachos avanzan, sopesando amorosamente diversas herramientas contundentes.

Decisiones, decisiones...

1 - Irse de hurtadillas. No hace falta hacer ninguna tirada. Si se marchan oirán lo que viene siendo una paliza metódicamente administrada. Lurjen gritará en algún momento “¡las Hermanitas!” y también “¡¡Karibde!!” No es difícil preguntar y atar cabos, pero Fulvio no estará disponible en unos días.

2 - Meterse por medio. Si es para ayudar a Fulvio (algo plausible si son férreos zelotes de Caos), este les dice que no necesita ayuda, aunque la agradece, pero les invita a contactarlo mañana en el templo para una conversación de mutuo interés. Igualmente, cuando se vayan se escuchará la angustiada voz de Fulvio nombrando a las Hermanitas y a Karibde, e igualmente el Guía no estará disponible por unos días.

Si es para ayudar a Fulvio (porque sean seguidores de la Ley o simplemente buena gente) habrá una pelea. Si los PJ van ganando, los Susurradores huirán, no sin que Lurjen advierta: “os equivocáis en vuestras lealtades, venid mañana al templo de Yaroí si queréis respuestas. O más preguntas ...” (Lurjen debería sobrevivir, por ello en combate se sitúa fuera de la primera línea, usando magia o armas a distancia).

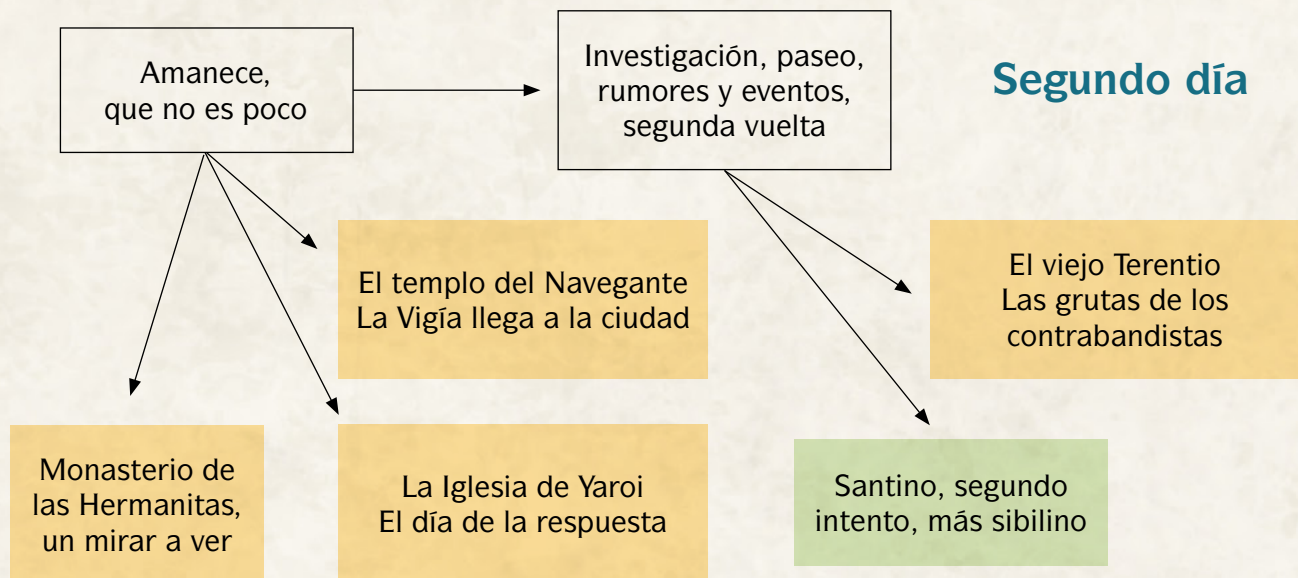
Si hay necesidad de parar la pelea (empieza a parecer que va a palmar gente por cualquier bando, o hay algún muerto), aparece **la guardia nocturna**. Poca broma con estos tipos: si hay heridos, cada uno a su casa. Si hay algún muerto, la ley de duelos es muy laxa en este caso, a juicio del narrador si cada uno por un lado o si todos pa'l cuartelillo.

DÍA 2: NUDO

En este día la Vigía llega a la ciudad con sus acompañantes y comienza sus pesquisas, Santino habla con Hellene (e intenta secuestrarla / desventrarla) y el Sumo Secreto moviliza a sus espías.

Templo del Navegante

Si ayudaron a Fulvio la noche anterior, son bienvenidos, y este les presentará a la Vigía Karibde. Esta pequeña mujer de mediana edad y apariencia corriente esconde un gran poder de destrucción. Cualquiera que sepa algo de la Iglesia del Navegante (**Tierras Quebradas a dificultad 20**) sabe que el cargo de Vigía no es poca cosa. Es un inquisidor especial encargado de perseguir a los enemigos de la Iglesia, con poder de decisión absoluto, un doble cero con licencia para matar.



La pregunta obligada: qué hace alguien así en Puerto Blanco, ahora. Si los PJ ayudaron a Fluvio, o son evidentemente seguidores de la Ley, la vigía Karibde les contará que está buscando unas insidiosas criaturas, enemigas de la fe, para destruir hasta la última de ellas. Dependiendo del criterio del narrador, podría hablarles sobre las cuevas bajo el acantilado, información que tiene de informantes que saben de los antiguos contrabandistas de la zona, advirtiéndoles de los manejos de los de Yaroi, y de Vodar.

Si los aventureros no ayudaron a Fluvio, este está convaleciente, con varios huesos rotos, atendido por criados mientras una furiosa Karibde prepara su expedición diciendo "lo primero, primero. Y después, lo demás".

Fluvio y Karibde no sospechan de la conexión de los Quon'Dhal con las Hermanitas, el conocimiento que poseen de estos seres es místico, no local.

Templo de Yaroi

Los Pjs llegan al templo de Yaroi en un día festivo: el día del Ahogamiento. Yaroi ofrece a todo el que lo desee un atisbo de las verdades ocultas en las profundidades, como muestra de lo que se puede obtener adorándole.

Si los PJ auxiliaron o atacaron a Lurjen, este les ofrecerá una visita guiada (para llevarlos a su bando) cantando las alabanzas de su dios. Sin rencores, o como recompensa, les ofrecerá al marcharse una estatuilla del propio Yaroi con las instrucciones "rezad a Yaroi si estáis en peligro". La estatua es mágica: posee un Espíritu de 3 y la capacidad de lanzar el conjuro Invocar a Yagnologht (PM 3). Hay una inscripción en la base en el dialecto merení del Imperio Escarlata, y en las circunstancias adecuadas (identificables al ponerse a emitir la estatua un fulgor verdoso) recitar esto activa el artefacto, que invoca al demonio. La situación exacta queda a juicio del narrador, por ejemplo, en presencia

de un Quon'Dhal o de un Vigía del Navegante. Si los PJ van a realizar la ceremonia del Ahogamiento, dará la estatua al que lo vaya a hacer.

El rito consiste en lo siguiente: los suplicantes son conducidos a la piscina central del templo, se les da una pesada piedra de oración y deben llevarla, andando, a la estatua sumergida de Yaroi. La piscina da paso a una gruta inferior de gran tamaño, al final de la cual está la estatua. Los que lleguen al final (superando tres tiradas de Nadar sucesivas, a dificultad de 10, 15 y 20) reciben una visión relevante o un conocimiento. Esto se traduce en 1 PX en una habilidad, una información para el trasfondo del PJ, un hechizo o 3 puntos de Lealtad al Caos. Se puede tirar 1d10: 1/3 una info, 4/6 px, 7/8 hechizo, 9-10 Lealtad).

Una vez que los suplicantes llegan a la estatua y dejan la piedra de oración, ven que arriba hay luz, se puede simplemente subir y salir a una gruta en el acantilado a medio kilómetro de la ciudad. Si un PJ hace esto, puede ver cerca a una figura sospechosa entrar en una gruta cercana (es un espía de Karibde, que ha localizado las viejas grutas de los contrabandistas).

Si el PJ falla alguna tirada, entra en pánico, pierde el conocimiento o se le cae la piedra, será sacado con cierto desprecio por el personal del templo. Lurjen no querrá saber nada más de él.

Taberna El Sapo Delrevé

Si han estado preguntando, se dice que el viejo **Terentio** tenía trato con los contrabandistas, pero nunca le probaron nada. Es un borrachín taimado, pero compartirá lo que sabe sobre las grutas (cómo llegar hasta la entrada, así como la ubicación de la cala principal, que es la que, a través del sistema de túneles, da acceso al convento), por un precio.

Si le preguntan por Ouritreo, torcerá el gesto y hará el gesto del mal de ojo, pero no soltará prenda por ningún soborno. Pero si le pillan afuera, camino de la

fonda en la que duerme, y recibe daño real, confesará que el comerciante fue un antiguo contrabandista, de hecho, de los principales, el que se encargaba de revender lo robado. El hecho de que Terentio siga vivo se debe a que Ouritreo no sospecha que el viejo sepa nada de él y lo considera inofensivo. Si los PJ reciben esta información, pueden convertirse en blancos para el antiguo contrabandista.

¿Alguien más escucha la confesión del viejo desde las sombras? Terentio amanece muerto, con la lengua cortada (símbolo de chivato) clavada a la puerta. Los PJ empezarán a notar sombras que les siguen.

Convento de las Hermanitas

Siempre hay media docena de ellas atareadas, bien en cocina, bien en el hospicio o en las aulas. Están haciendo reformas, es fácil entrar y dar una vuelta. Si alguna hermana los ve, les preguntará quiénes son, qué buscan y si los puede ayudar. Los PJ verán niños felices, ancianos atendidos y gente pobre alimentada.

Si alguien pregunta por Lorquis, dirán que hace unos días que no lo ven, sin más. Si se identifican como representantes de la familia, los encaminarán a la madre Elsea, la primera de la orden.

Elsea no alberga un Quon'Dhal, es una mujer de edad avanzada y la fusión sería peligrosa para ella. Es perspicaz y desconfiada, sabe que se avecinan cambios, que lo que los Quon'Dhal están ofreciendo a las Hermanitas traerá envidia y celos, y que su cuenta de enemigos no hace sino aumentar. Solo espera ganar el tiempo necesario para que las cosas se asienten en su nueva forma. Les pide a las hermanas discreción en lo posible, mientras intentan acomodar a todos los Quon'Dhal en los huéspedes adecuados.

Está preocupada por Lorquis, que está en las grutas, pero sabe que, si le dejan tranquilo, en unos días volverá con su simbiote como una versión mejorada de sí mismo, algo que vendrá muy bien al convento por las conexiones del joven con la nobleza local.

La aparición de representantes de la familia preguntando por él no la hará feliz, pero si los visitantes se muestran respetuosos e insistentes, los acompañará a ver al joven para que atestigüe que está bien atendido, y que sería un error moverlo en este momento.

Si esto sucediera, los PJ tendrán acceso a la parte superior de los túneles y podrán percibir un inesperado olor a mar. Si preguntan, Elsea les dirá que hay un laberinto de grutas ahí abajo, que puede que alguna llegue hasta el océano.

Lorquis está consciente, pero débil, no quiere ni oír hablar de volver con su familia en este momento, pero está dispuesto a firmar una nota que reconocerán como suya. Si los PJ entregan esta "prueba de vida", la familia los recompensará, aunque la matriarca no se contentará con esto y visitará el convento en los próximos días.

DÍA 3: DESENLACE

Todo converge. Ouritreo entra a cazar en el monasterio, la Vigía encuentra el puerto oculto y empieza a avanzar por las cuevas y el Sumo Secreto comienza su invocación en las mazmorras de la Iglesia de Yaroi.

Santino y Hellene

Cuando, en la madrugada, los PJ vuelven de donde sea que hayan terminado la jornada, en el camino de vuelta escuchan pasos apresurados, voces quedas, el inconfundible susurro de un acero al salir de su vaina y un atisbo de un pañuelo rojo y dorado en la entrada de un callejón cercano. Si no intervienen, Hellene es capturada y llevada ante Ouritreo. Si se entrometen, encontrarán a Hellene moribunda y a Santino rodeado de sus matones (aventureros+1) dispuesto a viviseccionarla.

No hay negociación posible. Si los PJ llegan a este punto, Santino los quiere muertos. Los matones son maleantes comunes, pero Santino es otra cosa. Se trata de un asesino versado en magia que, antes de entrar en combate con sus cuchillos envenenados, lanzará sobre sí mismo hechizos de mejora.

Si consiguen vencer antes de 3 turnos, o si alguien decide prestar ayuda a Hellene, pueden salvarla (tirada de **Primeros auxilios a dificultad 20**). De lo contrario, Hellene muere por sus heridas. Entre la basura del callejón es fácilmente visible un recipiente de cristal cerrado herméticamente y lleno de agua de mar. Santino lo iba a utilizar para transportar a la criatura.

En este punto, puede que a los PJ se les ocurra abrir a Hellene. Si lo hacen, pueden intentar salvar al Quon'Dhal (tirada de **Primeros Auxilios a dificultad 20** limitada por Multiverso). Esto les dejaría con un espécimen vivo, aunque débil, de simbiote.

Si Hellene sobrevive, les dará las gracias y les pedirá que la acompañen hasta el monasterio. Si lo hacen, entramos de lleno en el escenario final.

Dependiendo de lo sucedido, el tercer día puede desarrollarse de diferentes formas.

♦ **Si Hellene está viva y la acompañan al Monasterio**, cuando lleguen, Elsea implorará ayuda a los PJ contra Karibde, que está atacando las grutas. "Esa mujer está loca, ¡viene a por los pequeños!" Si deciden ayudar, se enfrentarán a Karibde en la sala de la piscina. Mientras que si van a sus cosas o se unen a la Vigía, pasaremos al Final 2.

♦ **Si Hellene está muerta y los PJ recuperaron su Quon'Dhal**, pueden llevárselo a Ouritreo, con lo cual pasamos al Final 4, pero con la recompensa que les dé el comerciante. En caso de que lleven la criatura al monasterio, Elsea la trasladará corriendo a la piscina multicolor, seguida por los PJ, momento en el que aparece Karibde desde los túneles.

♦ **Si Hellene está muerta y los PJ no recuperaron a su Quon'Dhal**, pueden decidir introducirse por los túneles de los contrabandistas, quizás siguiendo el rastro de Karibde y llegar a la piscina multicolor poco después que ella. Si no reaccionan, pasamos al Final 4.

LAS GRUTAS

Las grutas conforman un auténtico laberinto de cavernas de caliza parcialmente inundadas por agua marina. Se extienden a lo largo de dos kilómetros desde la ciudad hasta los acantilados del Cormorán, unas paredes rocosas evitadas por los marineros por las corrientes y los peligrosos escollos. En algunos lugares forman calas, a veces invisibles desde el mar.

La entrada a las cavernas se encuentra en una minúscula cala de aguas tranquilas muy difícil de encontrar. Dependiendo de la marea, es posible introducirse con mayor o menor comodidad, pero nunca en una embarcación con mástil. El que conozca el lugar puede llegar en barca o bien descender a pie por la pared rocosa, ya que existe una ruta secreta que antaño utilizaban los contrabandistas.

Si no se conoce la ubicación con seguridad, para encontrar la entrada a la cueva desde el mar es necesario acumular 5 éxitos en una tirada extendida de **Manejar Botes a dificultad 20**. Fallar una vez significa que la barca recibe daño y se pierde algún recurso. Dos fallos implican que la embarcación se hace pedazos contra las rocas. El proceso dura varias horas.

Para explorar el acantilado desde tierra, es necesario dedicar unas tres horas a la tarea y conseguir 5 éxitos en una tirada extendida de **Rastrear a dificultad 20**. Es una labor arriesgada y un fallo implica meterse en un lugar peligroso, que obliga a tirar **Tregar a dificultad 15** o sufrir una caída de 10 metros (3d6 de daño).

Por la extensión del lugar, no presentamos un mapa, sino una lista de las localizaciones de interés.

El muelle abandonado

Es posible entrar en la cueva en barca o andando, gracias a una franja de arena acumulada en un lateral. Después de unos diez metros, el túnel desemboca en una caverna de gran tamaño con un muelle y un par de almacenes de madera en ruinas. En el embarcadero aún hay amarradas dos barcas largas, una hundida y la otra a flote. Los almacenes conservan toneles de vino rancio, botellas de aguardiente, rollos de seda enmohecidos y otras mercancías en mejor o peor estado a discreción del narrador.

Más allá se abre la entrada a numeras cavernas, algunas inundadas. Para llegar desde aquí a la sala principal es necesario tirar **Orientación a dificultad 15**, a no ser que Terentio u otro personaje les haya informado bien. De fallar se realizarán dos tiradas de encuentro en lugar de una.

La entrada del monasterio

Al atravesar la puerta cerrada de la bodega del monasterio uno se encuentra con unas escaleras excavadas en la roca y, al final, con unos túneles ampliados artificialmente. Las Hermanitas han instalado lámparas de aceite en la ruta hasta la sala principal para no perderse.

La sala principal

Antes era la sala de reuniones secreta de los contrabandistas. El suelo ha sido nivelado con argamasa para que sea plano, y todavía se conservan aquí sillas, mesas y armarios. En alguno de ellos puede haber un arma o cualquier otro objeto útil. En un lado hay un cajón con antorchas y un brasero encendido. Es posible que pase por aquí una Hermanita que vaya o venga de la piscina multicolor.

Comienzan aquí varios túneles, algunos de ellos conducen al muelle abandonado. El camino a la piscina multicolor está iluminado con lámparas de aceite.

La piscina multicolor

El lugar es reconocible por la iridescencia que llega desde la entrada. Esta no parece natural, ya que forma un óvalo perfectamente definido. El interior es una caverna ocupada por un estanque de agua salada en el centro que cubre hasta la cintura en su parte más profunda. La orilla mide tan solo unos dos metros.

El agua brilla con colores cambiantes, y en su interior, flotando lentamente, hay una especie de moluscos similares a berberechos del tamaño de un escudo de guerra, hechos de una especie de cuarzo translúcido. La carne de su interior, de colores intensos y abigarrados, se atisva a través de la concha. Son los Quon'Dhal. Con una tirada de **Multiverso a dificultad 15** es posible identificarlos como tal y conocer algunos datos acerca de ellos.

Algo emana de las criaturas, algo que sintoniza con el alma de todos los presentes y la eleva, con una sensación de deleite similar a la de escuchar una música especialmente bella, leer poesía u observar un atardecer. Es el canto silencioso.

En un lado, en tierra firme, se apilan seis conchas vacías, las de los Quon'Dhal que ya han encontrado anfitrión. Si alguien se sumerge en el agua iridescente, recuperará todos sus Puntos de Magia.

Otra entrada ovalada conduce a una gruta sin iluminación. Si con los PJ hay alguna Hermanita, afirmará sorprendida que antes allí no había ningún túnel.

El barco aseni

La semiconsciencia de la piscina multicolor ha intuido el peligro y ha utilizado el último de sus recursos para proteger a los Quon'Dhal: abrir la entrada al lugar donde permanece escondido el barco de los aseni, con la esperanza de que sea utilizado para sacar de allí a las criaturas.

El túnel desciende hasta una gran caverna abovedada ocupada en su mayor parte por una playa que da lugar a un lago subterráneo de agua salada. Encallado en la arena hay un navío de grandes y complejas velas plateadas, prodigiosas para los estándares de las Tierras Quebradas, y un bello casco blanco de metal labrado. Parece dañado: algunas vergas están quebradas y presenta abolladuras en algunos lugares. Es imposible que algo así haya pasado por el túnel.

De pronto el navío comenzará a emitir una luz multicolor y cambiante, similar a la del estanque. Ha despertado. Se comunicará con los aventureros telepáticamente para informarles de su estado y de la muerte de su capitán. Su voz mental es suave y triste. Es un tanto críptico al explicarse y limitado en su pensamiento, pero puede contar buena parte de lo explicado en la introducción a la aventura.

En el interior del barco se encuentra el esqueleto de una criatura humanoide, más alta y esbelta que un ser humano, que al parecer tenía un solo ojo. Todavía conserva unos extraños ropajes plateados. En la bodega hay huesos y restos similares.

El navío, de nombre Mahulena, está dañado, pero aún es funcional. Su manejo es singular (tiene un timón de rueda, el primero que ven los PJ), pero no difiere demasiado de un velero de las Tierras Quebradas. Un PJ con la habilidad de Navegar podría hacerse cargo del bajel si cuenta con al menos dos marineros. Si además alberga un simbiote, Mahulena colaborará, y podrá utilizar sus poderes, abriendo la roca mágicamente a su paso y saliendo así a alta mar.

Mahulena puede viajar entre los planos, atravesando los mares del Destino, y el Quon'Dhal en el interior de su capitán puede guiarla. Tienes aquí una carta en blanco para utilizar con tus jugadores y emprender nuevas aventuras por el Multiverso o hacerles enfrentarse a nuevos peligros. Si las implicaciones de poseer un navío aseni te resultan abrumadoras, puedes hacer que termine de hacerse pedazos poco después de poner a salvo a los aventureros.

ENCUENTROS EN LAS GRUTAS

Las grutas son el escenario final de esta aventura y varios personajes van a confluir aquí. Cada vez que los aventureros se muevan de una ubicación a otra, lanza 1d6 en esta tabla para determinar a quién se encuentran. Si un resultado ya no es factible, sustitúyelo por el inmediatamente inferior.

1d6	Encuentro
1	1d3 Hermanitas
2-3	Karibde, su gólem y escuderos
4	Yagnologht
5	Karibde en combate con Yagnologht
6	Ningún encuentro

Si Yagnologht se encuentra con el grupo de Karibde (resultado 5) y los aventureros no intervienen, lanza 1d10. Con 1-4 Yagnologht vence, matando o dejando gravemente herida a Karibde, pero sufre una herida grave (queda Debilitado y pierde la mitad de los PV). De 6 a 10, el demonio es eliminado, pero el gólem de rubí resulta destruido.

Los servidores de Yaroí

Duilio, el Sumo Secreto de Yaroí, recibe noticias de sus espías de que Karibde, su gólem y algunos acompañantes han partido a algún lugar de los acantilados en el este de la ciudad. El líder religioso sospecha que la Vigía ha dado ya con los Quon'Dhal y se apresta a recogerlos. En su desconocimiento, se imagina que el culto al Navegante pretende apropiárselos y descubrir a través de ellos los secretos de los océanos.

Con la intención de matar dos pájaros de un tiro y destruir tanto a los moluscos extradimensionales como a Karibde, decide invocar a Yagnologht, un demonio mayor con el que posee una alianza. Cuando el ser aparece en los subterráneos del templo, le ordena que busque la gruta en los acantilados y dé muerte a la servidora de la Ley y a los Quon'Dhal. El demonio permanecerá nueve horas en las Tierras Quebradas.

También puede suceder que el PJ que lleve la estatuilla que le entregó Lurjen (si la lleva) se le ocurra utilizarla en algún momento. Su invocador no podrá atarlo.

Yagnologht tendrá en principio una reacción hostil con los PJ, pero podría ser engañado o persuadido de que vale más la pena buscar a sus verdaderos enemigos. Tarde o temprano el ser dará con la piscina multicolor, lo que daría lugar al Final 3.

Confrontación con Karibde

Los escuderos de la Vigía han estado explorando los acantilados los días previos hasta localizar el puerto secreto de los contrabandistas. Sospechando que es allí donde se ocultan los Quon'Dhal, la servidora del Navegante ordena el asalto. Karibde va acompañada de un gólem de rubí y tantos escuderos como PJ. Al entrar se ha lanzado sobre sí misma y sus seguidores el conjuro Ver en la oscuridad, por lo que no llevarán las antorchas encendidas.

El encuentro con Karibde no debería tratarse necesariamente de un combate. Todo dependerá de cómo haya sido la historia con el templo del Navegante en los pasados días.

a) Si Karibde no los conoce, o no los considera aliados, presa de un fervor zelote los atacará con todo, y viniendo de ella eso es mucho. Vistas las fuerzas de la Vigía, este combate debería ser casi imposible.

En esos momentos podría aparecer el demonio **Yagnologht** para acabar de liarla. Karibde, su gólem y el demonio se lanzarían unos contra otros y dejarían algo de margen a los PJ para que intenten salvar el día. Depende de cómo haya ido la cosa puede quedar algún escudero por ahí al que gestionar.

b) La vigilante los conoce, salvaron a Fluvio o tienen buena relación con el templo del Navegante. En este caso les explicará sus motivos y les pedirá ayuda. En algún momento aparecerá el demonio púrpura tentacular Yagnologht, pero la fuerza combinada de la Vigía, sus acólitos y los PJ debería bastar para combatirlos. Si vencen, pasamos al Final 2.

Ouritreo en persona

El comerciante se entera de la muerte o derrota de Santino en un breve plazo de tiempo. Contrariado, decide arriesgarse y presentarse en el monasterio de las Hermanitas a ver lo que puede descubrir.

Su llegada tiene lugar mientras los aventureros se encuentran en las grutas, resolviendo sus diferencias con Karibde o Yagnologht. Ouritreo se interna en el edificio y al poco se topa con la madre Elsea (si está en las grutas, será otra monja la víctima). Al entrevistarse con ella, y ver que no le puede sacar nada por las buenas, el hechicero decide secuestrar a la mujer e interrogarla con comodidad en su laboratorio. Además, está convencido de que la líder de la orden debe tener a la fuerza un Quon'Dhal en su interior.

Para ello, Ouritreo lanza sobre Elsea su conjuro de Empequeñecer, convirtiéndola temporalmente en una personita del tamaño de un gato. La guarda en su bolsa y sale a toda prisa del monasterio, no sin que la hermana Margaret se dé cuenta de que sucede algo raro. Más adelante será capaz de describir al viejo que salió del recinto a toda velocidad con algún animal metido en una bolsa, quizás un conejo.

De esta forma se abre un nuevo camino de actuación para los PJ, y tal vez un nuevo dilema, que dependerá de las relaciones que hayan fraguado con las Hermanitas y con Ouritreo. Si no intervienen, el viejo comerciante no encontrará nada en el cuerpo de Elsea, que morirá, ni tampoco podrá sonsacarle nada útil, porque para entonces ya estará todo el pescado vendido y los Quon'Dhal, seguramente, fuera de su alcance.

Ouritreo mantiene un laboratorio secreto bajo su Emporio, vigilado con ayuda sobrenatural y con tantas trampas como apetitosos tesoros. Si los aventureros optan por hacer una incursión, el narrador puede preparar un buen laberinto que incluya incluso portales interdimensionales. Otra posibilidad es recurrir a la ayuda de la guardia nocturna del sargento Liberto, que podría hacer el trabajo por ellos.

FINAL DE LA HISTORIA

Dependiendo de las decisiones tomadas por los aventureros, pueden darse diversas escenas finales. Listamos aquí las más probables.

Final 1: Salvar el día

Si los PJs consiguen parar tanto a Karibde como al demonio y salvan a los Quon'Dhal, las Hermanitas "elevadas" marcharán cada una en una dirección. Con el santuario comprometido, los demás Quon'Dhal (otra media docena) serán trasladados a las grutas inferiores y se perderán en el abrazo de Vodar. Adela será consciente de ello y volverá a llamar a los PJ a los pocos días. Como recompensa podrán hacer a través de ella un Pacto con Vodar de hasta 2 puntos (adecuado al ámbito de la deidad), y recibirán además una

QUON'DHAL Y SIMBIOSIS

Un PJ vinculado a un simbiote puede elegir una de las siguientes opciones, en base a la trayectoria de los anfitriones anteriores.

Erudito. Meditando un minuto, puedes añadir un bono (+5) a la tirada de conocimiento deseada. Esto es muy extenuante y no se puede hacer más de una vez por día.

Hechicero. El Quon'Dhal funciona como una batería de magia. Añade una reserva de 3 PM y permite recuperarlos el doble de rápido.

Magus. El recipiente adquiere el don de la magia, si no lo poseía ya. Recibe además el conocimiento de dos conjuros a definir por el narrador. Opción: bonificación de +2 a tres esferas, a la hora de aprender y lanzar conjuros.

Guerrero. Reflejos ancestrales se activan en la batalla, +2 a la habilidad de combate elegida.

Caminante. El anfitrión podrá mejorar el resultado de una tirada añadiendo 1d6 con el gasto de 1 punto de Fortuna.

generosa recompensa económica y en equipo (a juicio del narrador)

Final 2: Una para la Ley

Si los PJ ayudan a la vigía Karibde a terminar con los Quon'Dhal, el Navegante les estará muy agradecido. Cualquier PJ podrá invertir hasta 2 puntos en un pacto con él y un salvoconducto para viajar libremente por el Patriarcado bajo el auspicio de la Iglesia del Navegante. La propia Karibde puede ser una patrona/mentora muy adecuada para un grupo con esta orientación.

Final 3: Una para el Caos.

Si Yagnologht llega a la piscina multicolor, gritará "¡Barbachinis! –berberechos multidimensionales sería una traducción aproximada– y se lanzará a por los Quon'Dhal glotonamente. Si los PJ no intervienen, y debemos tener en cuenta que en este momento Yagnologht debería estar dañado de su confrontación con las fuerzas de la Ley, se zampará a dos carrillos (puede que a cuatro) a todos los Quon'Dhal del estanque.

Los anfitriones aprovecharán para separarse y huir, y guardarán eterno rencor a los PJ, pero el demonio estará muy agradecido: tras el aperitivo brilla en una pluralidad de colores y los PJ sienten que de alguna forma ha crecido (ha absorbido los conocimientos, experiencias y magia de las criaturas). Tentáculos de luz coloreada se dirigen a sus frentes: los PJs que acepten el contacto podrán dedicar 2 puntos de Espíritu a un pacto con Yaroi.

Final 4: La inacción como motor

Si los PJs se dedican a la noble contemplación de su propio orto, los días pasan, los acontecimientos se van sucediendo y al terminar el tercer día tendrá lugar la lucha entre la Vigía Karibde y los Susurradores. El edificio del convento se viene abajo (las cuevas colapsan por sucesivas explosiones mágicas y mecánicas), dejando un cráter en la ciudad y cerrando todos los accesos a las catacumbas. A las Hermanitas no se las puede ver por ningún lado. Si a los PJ les da por investigar un poco podrán averiguar sin mucho problema que al menos media docena de ellas han partido por diferentes medios y rutas (barcos, caravanas, caballo, a pie...).

Las Hermanitas supervivientes salen de la historia. Quizá el Deocan dé una recompensa a quien pueda explicarle qué diablos pasó y, sobre todo, a quién poder culpar.

PERSONAJES

Las Hermanitas del Canto Silencioso

Las Hermanitas son casi todas jóvenes. Van vestidas de forma cómoda y funcional, compartiendo como símbolo identificativo un pañuelo rojo y dorado que cada una lleva un poco como quiere. En el pañuelo sobre fondo rojo están bordadas en oro las máximas de la orden (Sé siempre un ejemplo, aunque nadie esté mirando; tú siempre te contemplas a ti misma / sé generosa con tus dones y los veras crecer en otros / aprende cada día algo nuevo, ...). Lucen también las ocho flechas del Caos en una medalla de madera.

De las hermanas, hay media docena que llevan simbionte y una media que no, pero todas están en el secreto. Se trata de antiguas prostitutas que han optado por otro modo de vida gracias a la oportunidad que les ha brindado la orden.

Puedes utilizar estas estadísticas para todas ellas, incluyendo a Hellene. Para la madre Elsea, reduce a 4 el Cuerpo y aumenta a 15 su valor de Perspicacia. Consulta el recuadro Simbiosis para hacerte una idea de que poderes podrían tener las monjas "elevadas". Elige sus capacidades según el caso.

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

■ **Habilidades:** Correr 10, Engañar 14, Hurtar 11, Pelea 10, Percatarse 12, Perspicacia 13, Sigilo 12.

Ouritreo

El propietario del Emporio de Ouritreo es un hombre grande y abotargado de cerca de sesenta años, con una barba blanca surcada de mechones negros y nariz de patata. Es un comerciante astuto y sin escrúpulos, pero también un hechicero competente, faceta que mantiene en secreto.

A lo largo de su vida ha organizado bandas de piratas y de contrabandistas, controlando la mayor parte del mercado negro de la ciudad y tendiendo en Puerto Blanco una tupida red de espías, confidentes y contactos. A veces ha caído, como sucedió con el desmantelamiento de la Compañía de Ultramar, pero siempre se ha vuelto a levantar.

Ouritreo siempre ha invertido sus ingentes ganancias en artefactos mágicos y grimorios. Posee en sus dependencias secretas una buena colección de objetos insólitos que sigue creciendo día a día. No siente simpatía ni por el Caos, ni por la Ley ni por la Balanza, pero negocia con todos ellos, y con quien haga falta, para conseguir sus fines. Su objetivo final es la inmortalidad, y cree que los Quon'Dhal podrían ayudarlo.

CUE: 5 **ATR:** -1 **PV:** 17 **PM:** 14
MEN: 8 **FUE:** 7 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 7 **TAM:** +2

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 10, Armas CC: Hacha 9, Correr 9, Engañar 15, Nadar 10, Pelea 10, Percatarse 15, Perspicacia 16, Sigilo 11.

■ **Habilidades mágicas:** Invocar 12, Aumentar 13, Disminuir 13, Aire 12, Agua 12, Cuerpo 13.

■ **Hechizos:** Agotar 13 (Dif. 15 | PM 2), Asfixia 12 (Dif. 20 | PM 3), Calmar vientos 12 (Dif. 15 | PM 2), Concluir inundación 12 (Dif. 15 | PM 2), Crear manantial 12 (Dif. 15 | PM 2), Curar herida 13 (Dif. 15 | PM 1-3), Destruir ondina 12 (Dif. 15 | PM 1-4), Empequeñecer 13 (Dif. 20 | PM 1-4), Invocar silfo 12 (Dif. 15 | PM 2-4), Ilusión acústica 12 (Dif. 15 | PM 1-2), Niebla 12 (Dif. 10 | PM 1-3), Vendaval 12 (Dif. 15 | PM 2).

Santino

El mejor asesino de Puerto Blanco es un hombre atlético, de pelo moreno y rizado y bigote con perilla. Posee el don de la hechicería, heredado de su tío, y ha aprendido de este algunos conjuros que utiliza para facilitar su trabajo. No está acostumbrado a perder, y menos a que unos petimetres le arrebaten una jugosa recompensa. Si lo derrotan y se ve obligado a huir se habrán ganado un enemigo de por vida.

Sus dagas están impregnadas de un veneno de Potencia 10 (ver reglas de sustancia en Intervención Divina 1) y las propiedades Debilitante y Fulminante (deja en estado Debilitado y entra en efecto al turno siguiente de ser administrado).

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

■ **Protección:** 3 cuero duro

■ **Armas**

Daga 17. Daño 2+1 (envenenada)

Maza ligera 15. Daño 3+1

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 17, Armas CC: Maza 15, Armas PR: Ballesta 14, Autoridad 11, Correr 15, Engañar 14, Equilibrio 14, Lanzar 15, Nadar 14, Pelea 17, Percatarse 14, Perspicacia 13, Seguir 17, Sigilo 16.

■ **Habilidades mágicas:** Aumentar 10, Inhibir 9, Mente 10.

■ **Hechizos:** Mejorar Esquivar (Dif. 15 | PM 1-3), Mejorar Puñal (Dif. 15 | PM 1-3), Insertar recuerdos (Dif. 15 | PM 2), Sinceridad (Dif. 15 | PM 2), Tranquilizar (Dif. 10 | PM 1)

Sicarios de Santino

La banda de Santino está formada por maleantes de los barrios bajos, muchos de ellos antiguos piratas o marineros. Si la mitad de ellos cae en combate, el resto saldrá corriendo, a no ser que Santino los meta en vereda con Autoridad a dificultad 15.

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

■ Armas

Daga 11. Daño 2
Maza ligera 11. Daño 3
Hacha de mano 10. Daño 3

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 11, Armas CC: Hacha 10, Armas CC: Maza 11, Correr 11, Engañar 7, Equilibrio 10, Lanzar 10, Nadar 11, Pelea 12, Percatarse 8, Perspicacia 7, Seguir 9, Sigilo 10.

La Bestia Faénguer

Este reconocido gladiador destaca por su mal olor y la mata de asalvado pelo pelirrojo que le cubre la cabeza y la barba. Haga frío o calor pasea por la calle con su torso desnudo, musculoso y arado con cicatrices.

Faénguer es un diestro asesino con una cierta tendencia a sobreactuar y a complicarse más de lo necesario para dar espectáculo. El narrador puede usarlo si considera que hace falta animar las cosas. Faénguer combate con dos espadas cortas de gancho y su maniobra favorita, marca de la casa, es el doble corte en X: alguna cabeza ha volado de esta forma.

CUE: 9 **ATR:** 0 **PV:** 20
MEN: 4 **FUE:** 10 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 5 **TAM:** +1

■ Armas

Espada corta 16. Daño 3+1
Lanza corta 2M 14. Daño 4+2

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 16, Arma CC: Armas de asta 14, Correr 13, Engañar 7, Equilibrio 11, Lanzar 10, Nadar 12, Pelea 15, Percatarse 10, Perspicacia 7, Seguir 9, Sigilo 8.

■ **Maniobra de combate:** Doble corte en equis (-3). Para realizarlo hay que llevar dos dagas o espadas cortas, una en cada mano. Si impacta, se suma el daño de las dos armas, incluido el modificador al daño. A diferencia del combo, la Protección se resta solo una vez de este total, ya que se da un solo golpe. De esta forma, Faénguer infligiría 8 puntos de daño al efectuar esta maniobra.

Karibde

La Vigía es una mujer con el pelo rubio y muy corto, pendientes en forma de anclas y un cuerpo pequeño y fibroso. Viste con ropas cómodas y funcionales, que hacen difícil establecer cuál es su profesión o clase social. Cuando llega el momento de la acción se viste su armadura de láminas, que imita las escamas de los peces. Toda su vida la ha consagrado a servir al Navegante y cree que su puesto como Vigía del culto es la antesala a su apoteosis y conversión en elegida del dios. Está convencida de que esta misión puede ser el paso definitivo.

Karibde es una fanática religiosa, pero no disfruta haciendo sufrir a los demás y es enemiga de la violencia gratuita. Resultaría muy difícil convencerla de que los Quon'Dhal son maravillosos y deberían seguir existiendo; tiene las órdenes de destruir todos menos uno, que ha de llevar a Vados para que sea examinado.

Si Karibde encuentra el barco de los aseni, hará todo lo que pueda para llevarlo consigo de vuelta al Patriarcado, aunque eso signifique hacer una simbiosis con un Quon'Dhal.

La Vigía es teúrga y conoce algunos hechizos. Además, para esta misión se le ha asignado un gólem de rubí, que mantiene oculto en el templo del Navegante y que, cuando lo necesite, hará trasladar en una caja para no llamar la atención. Encontrarás las estadísticas de este constructo en la página 279 del manual.

Sus escuderos (mismo número que los PJ), llevan las insignias del ancla del Navegante y morirán para proteger a su líder. Utiliza para ellos las estadísticas de Soldado de las Tierras Quebradas de la página 335 del manual

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

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

■ Armas

Espada larga 2M 17. Daño 5+1
Daga 16. Daño 2

■ **Habilidades:** Armas CC: Espada 17, Armas CC: Puñal 16, Armas PR: Arco 13, Autoridad 15, Correr 15, Engañar 13, Equilibrio 12, Lanzar 11, Nadar 17, Pelea 15, Percatarse 16, Perspicacia 15, Sigilo 16.

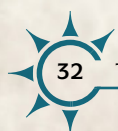
■ **Habilidades mágicas:** Conocer 9, Dirigir 8, Ley 9

■ **Hechizos:** Escudriñar 9 (Dif. 15 | PM 2), Invertir dirección 8 (Dif. 15 | PM 1-3), Ver en la oscuridad 9 (Dif. 10 | PM 1)

Lurjen

Se trata del único maestro de la Iglesia de Yaroi de Puerto Blanco con el don de la hechicería, y quizá por ello el favorito del Sumo Secreto Duilio. Es el responsable de todo el asunto de los Quon'Dhal, aunque tiene una idea muy difusa de lo que son realmente.

El maestro es calvo, de nariz chata y grandes ojos saltones, lo que le da un extraño aspecto de hombre



pez. Huele a algas podridas. Viste la túnica púrpura y negra de los de su rango.

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

■ Armas

Daga 10. Daño 2

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 10, Autoridad 11, Correr 9, Engañar 11, Lanzar 8, Nadar 12, Pelea 9, Percatarse 12, Perspicacia 13, Sigilo 10.

■ **Habilidades mágicas:** Aumentar 8, Dirigir 8, Agua 8.

■ **Hechizos:** Crear manantial 8 (Dif. 15. PM 2), Herrumbre 8 (Dif. 10. PM 1), Puño de agua 8 (Dif. 10. PM 1), Suelo resbaladizo 8 (Dif. 10. PM 1).

Susurradores

Los sacerdotes de a pie de la Iglesia de Yaroi son hombres jóvenes vestidos con las túnicas púrpura de su culto. No son especialmente fieles a Lurjen y muchos desearían verlo muerto para ocupar su puesto.

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

■ Armas

Tridente 2M 10. Daño 3+1

Daga 10. Daño 2

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 9, Arma CC: Arma de asta 10, Correr 8, Engañar 11, Lanzar 8, Nadar 11, Pelea 9, Percatarse 11, Perspicacia 12, Sigilo 8.

Yagnologht

Este terrible demonio de las profundidades tiene la forma de dos grandes seres humanoides, de proporciones más parecidas a las de un feto, pegados por la espalda como gemelos siameses. Sus ojos son grandes y blanquecinos, sus bocas enormes muestran afilados dientes de pez abisal y sus bracitos se agitan impotentes, incapaces de alcanzar nada. De cintura para abajo el cuerpo del demonio se deshace en un amasijo de centenares de tentáculos que se agitan a gran velocidad y que pueden asir objetos o víctimas.

Yagnologht es brutal y estúpido, pero por algún motivo es querido por Yaroi, quien a veces es capaz de comunicarse o manifestarse a través de él. El demonio mantiene una Alianza con el Sumo Secreto de Puerto Blanco (ver reglas de Convocación en este número).

CUE: 13 **ATR:** 0 **PV:** 29 **PM:** 26
MEN: 4 **FUE:** 19 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 13 **TAM:** +6 **Al impacto:** +1

■ **Protección:** 3 (blanda)

■ Armas

Escupir ácido 16. Daño 9. Alcance corto.

Presa 16. Daño especial.

■ **Habilidades:** Arma de rociada 16, Esquivar 12, Nadar 11, Pelea 16,

■ **Movimiento:** Caminar, medio. Nadar, medio.

■ Poderes

• **Maraña de tentáculos (4 VM).** En melé no sufre penalizadores por inferioridad numérica. Además, cuando entra en melé puede hacer de forma gratuita una maniobra de desarmar contra uno de sus enemigos, volviendo a tirar el dado.

• **Dos cabezas (2 VM).** Puede tirar dos veces al usar las habilidades de Cultura y Percepción.

• **Arma natural (1 VM).** Cuando el demonio tiene apresada una víctima, puede dedicar la tirada enfrentada de Fuerza a infligirle un mordisco. Al daño se le suman los éxitos en la tirada. Al tener dos cabezas, esta acción es gratuita y no consume su acción del turno.

• **Consistencia gomosa (1 VM).** El daño impartido por armas contundentes se reduce a la mitad.

• **Movimiento: Nadar (2 VM).** Nada y bucea a velocidad media

• **Escupir ácido (3 VM).** Escupe ácido que produce 6 de daño. La armadura protege la mitad y se reduce en 1 punto si se produce una herida leve.

ANEXO: LA GUARDIA NOCTURNA

La guardia nocturna, formada por el Sargento Liberto y los guardias Ceñuda, Tiesa, Lanza, Alarde y Yunque, son todos veteranos de la guerra, supervivientes del décimo de asalto Los Bravos de Meibel, que decidieron retirarse juntos a una vida más tranquila en Puerto Blanco. Su intervención en esta aventura no es crucial pero puede servir de gancho para nuevas historias o personajes recurrentes, especialmente si tienen lugar en Puerto Blanco.

El sargento Liberto

Lleva el rostro cubierto por una máscara de hierro, dicen que por la desfiguración de su rostro, pero en realidad es un devoto de Meibel. En la guerra fue capitán, pero tuvo un desacuerdo táctico con un general sobre una tontería que hubiera significado sacrificar a sus hombres para que la caballería del general se luciera. Todo acabó con un duelo y las tripas del general abiertas en canal.

Tras la acción militar comandada por Liberto, que culminó en una dura victoria, en un mismo acto el rey le degradó a sargento por insubordinación y le concedió la condecoración del León de Fuego, la más alta de Leonis. Liberto es fieramente leal a Leonis y a la Corona, y el rey lo sabe, y cuando sea necesario le llamará al lugar que en justicia le corresponde.

Asimismo, Liberto es un favorito de Meibel: no es un campeón del dios pero si este decidiera bajar a la tierra (cosa que alguna vez hace) a compartir unas

cervezas con un camarada y hablar de tácticas, batallas, escaramuzas y de los tristes azares del corazón, digamos que bajaría a Puerto Blanco, a la taberna del Tritón Enroscado, iría a aquella mesa y se sentaría junto a Liberto hasta que el amanecer les encontrara cantando desafinadamente por la calle de los mil templos.

En general, Liberto es un buen tipo, duro, severo, recio, pero con un corazón gentil para la gente que se ha comprometido a proteger. De niño fue hecho esclavo por el Patriarcado junto con su familia, y tras liberarse se prometió que no permitiría que volviera a pasarle algo parecido a ninguno de los suyos. Y por suyos, en su enorme corazón cabe Leonis entero.

Liberto lleva siempre la espada que fue de su padre, un sable corto de un solo filo y hoja recia que de alguna manera siempre se las ha apañado para volver a él. Liberto no lo sabe, pero su espada tiene ciertas bendiciones otorgadas por los poderes del Caos.

Corazón de Leonis (Espada media). Siempre vuelve a las manos de su legítimo dueño, especialmente en el momento de mayor necesidad. Su poder “No en mi guardia” permite volver a efectuar una tirada de combate o de Cuerpo por encuentro, con un +3 al nuevo resultado.

CUE: 9 **ATR:** +1 **PV:** 20
MEN: 8 **FUE:** 10 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 9 **TAM:** +1 **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 6, cota de anillas y casco

■ **Armas**

Corazón de Leonis 18. Daño 4+1
Daga 15. Daño 2+1

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 18, Arma CC: Puñal 15, Arma CC: Armas de asta 14, Arma PR: Arco 15, Autoridad 19, Correr 16, Engañar 13, Esquivar 17, Lanzar 13, Nadar 13, Pelea 16, Percatarse 16, Perspicacia 15, Primeros auxilios 12, Seguir 11, Sigilo 14.

Lanza

Recibe su apodo por el arma que lleva, una lanza corta que usa con escudo, que dicen que perteneció al mismo Deosan, del cual es descendiente. Cuando patrulla por la ciudad hay ciudadanos que a su paso hacen la señal del santo, la mano derecha en vertical sobre el rostro, como la punta de una lanza, y la izquierda echa un puño, como un escudo, sobre el corazón.

Para muchos, Lanza, cuyo nombre real es Aramael Deosan, es el legítimo gobernante de Puerto Blanco. Esto no hacía muy feliz a Ausias Masdorovian, el actual Deocan (gobernador) de la ciudad, y lleva tiempo espiando al muchacho. Lo que ha averiguado es que, bajo la tutela de Liberto, Lanza se ha convertido en un joven de enorme potencial: fiero, leal, valiente más allá de toda medida y aun así prudente y medido en el uso de la fuerza.

Ausias tiene dos hijos y una hija, los tres esperando sucederle en el cargo y los tres claramente inmerecedores del mismo. Ausias se pregunta si el joven Lanza

no será una mejor opción para la ciudad. Quizá pronto tome una decisión al respecto.

Lanza es un chaval de buen corazón, adora a Liberto y a sus compañeros, le encanta su ciudad, todo el mundo lo conoce y conoce a todo el mundo, tiene tiempo para todos, ayuda en lo que puede. Solo los enemigos de Leonis y de Puerto Blanco pueden odiar a alguien así, pero por supuesto esta gente existe.

La lanza de Lanza es la de Deosan, que quedó en la familia. **Guardián de Puerto Blanco (lanza corta).** El arma suma +1 a las tiradas de habilidad Arma CC: Armas de asta cuando es empleada. Además, si está en Puerto Blanco, su portador puede repetir cualquier tirada en combate, como si gastara un punto de Fortuna, y quedarse con el mejor resultado.

CUE: 8 **ATR:** +2 **PV:** 15
MEN: 7 **FUE:** 9 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 9 **TAM:** +1 **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 8, cota de anillas, casco y escudo

■ **Armas**

Guardián de Puerto Blanco 16+1. Daño 4+1
Escudo medio 16. Daño 1+1
Daga 13. Daño 2+1

■ **Habilidades:** Arma CC: Arma de asta 16, Arma CC: Puñal 13, Arma CC: Escudo 16, Correr 14, Engañar 13, Esquivar 15, Lanzar 15, Nadar 14, Pelea 14, Percatarse 15, Perspicacia 12, Seguir 9, Sigilo 10.

Yunque

Es un semigigante, y como tal inmune a toda clase de magia, tremendamente fuerte y resistente, y algo corto de entendederas. Liberto lo ha criado desde que lo liberó de unos esclavistas siendo muy joven, y lo ha tenido junto a él desde entonces. Cuando Yunque fue herido en una escaramuza en el puerto, y ni siquiera Alarde podía curarle, Lanza dijo de llevarlo con las Hermanitas. La Hermana Magda lo atendió e hizo algo que no era magia, pero por el nivel de habilidad bien lo parecía, y salvó la vida del enorme muchachote.

Tanto Liberto como la Guardia están en deuda con las Hermanitas desde entonces. Yunque es un tipo simple, su enorme masa blindada esconde un corazón de oro, y hará lo que sea por Magda, a la que llama madrina.

CUE: 9 **ATR:** -1 **PV:** 22
MEN: 4 **FUE:** 12 **Mod. al daño:** +2/+3
ESP: 5 **TAM:** +3 **Estorbo:** -1

■ **Protección:** 10, placas y yelmo

■ **Armas**

Lanza corta 2M 14. Daño 4+3
Daga 12. Daño 2+2

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



Alarde

Es el mago del pelotón: un tipo enclenque y chulesco. Se trata de un lanzador de conjuros claramente enfocado a la investigación y el conocimiento. Si Liberto es el corazón de la guardia nocturna y Lanza su valor, Alarde es el cerebro. La mayoría de los crímenes de la ciudad pasan antes o después por su afilado escrutinio, y es raro que se le escape algo.

CUE: 5 **ATR:** 0 **PV:** 14
MEN: 9 **FUE:** 4 **Mod. al daño:** -1/0
ESP: 9 **TAM:** -1 **Estorbo:** -1

■ **Protección:** 6, cota de anillas y casco

■ **Armas**

Daga 12. Daño 2-1

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 12, Buscar 15, Correr 9, Esquivar 12, Engañar 14, Lanzar 10, Medicina 14, Nadar 11, Pelea 11, Percatarse 18, Perspicacia 17, Primeros auxilios 15. Seguir 11, Sigilo 12.

■ **Habilidades mágicas:** Conocer 11, Disminuir 12, Mente 12, Cuerpo 12.

■ **Hechizos:** Agonía 12 (Dif. 20. PM 3), Detectar enemigo 11 (Dif. 15. PM 2), Diagnosticar 11 (Dif. 10. PM 1), Empequeñecer 12 (Dif. 20. PM 1-3), Leer recuerdos 11 (Dif. 15. PM 2),

Ceñuda y Tiesa

Son gemelas, poco más que musculo, pero eficaces, discretas y fieramente leales. Expertas en operaciones de infiltración, pueden camuflarse en la multitud o hacerse invisibles en operaciones nocturnas. Para ellas, Liberto es el Capitán que fue, es y será. Las llevó al mismo infierno para salvar Leonis y tras conseguirlo las sacó de allí. Hay deudas que no pueden pagarse, pero las hermanas lo intentarán hasta su último aliento.

CUE: 8 **ATR:** 0 **PV:** 17
MEN: 6 **FUE:** 7 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 7 **TAM:** -1 **Estorbo:** 0

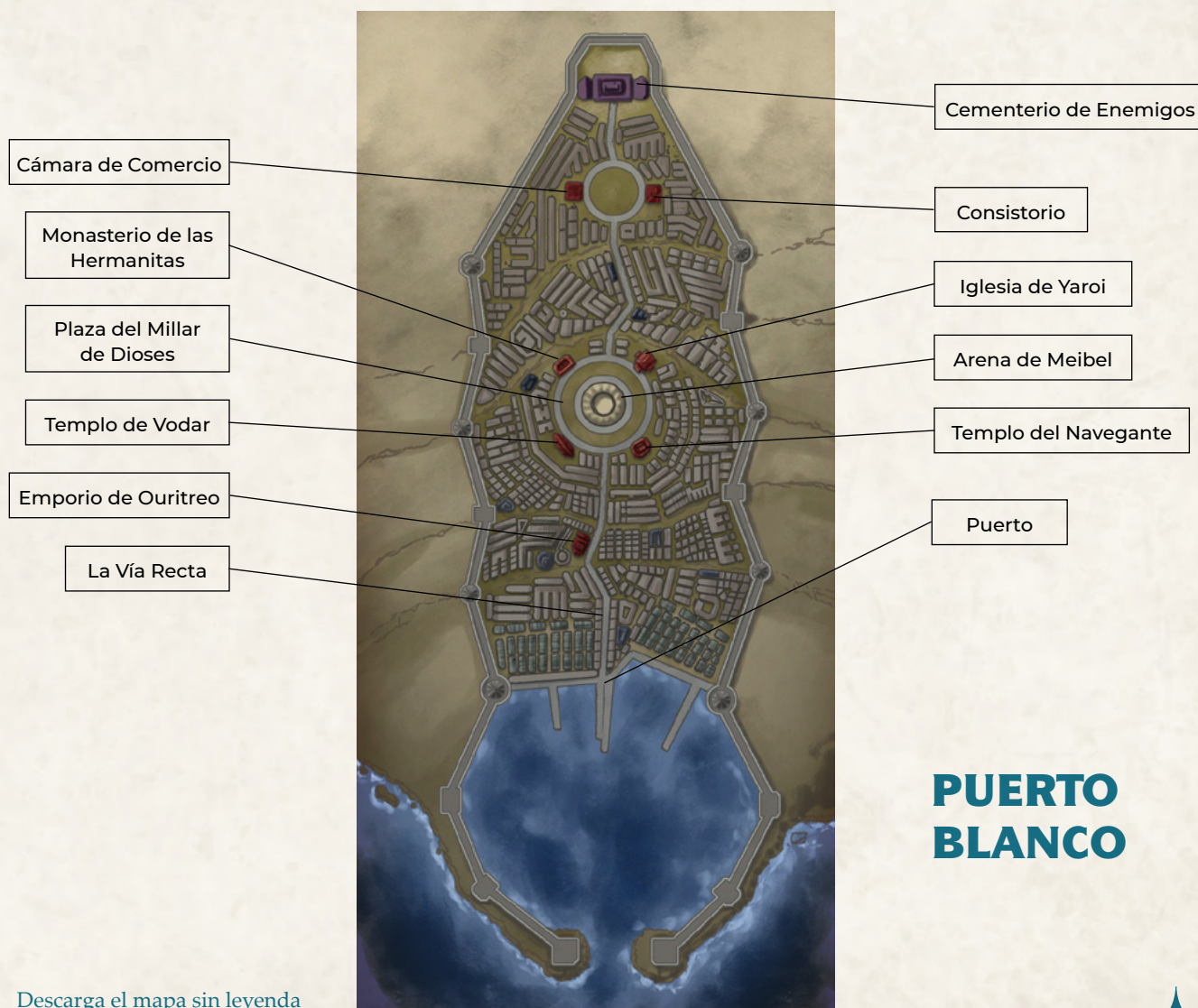
■ **Protección:** 8, cota de anillas, casco y escudo

■ **Armas**

Lanza corta 16. Daño 4

Daga 13. Daño 2

■ **Habilidades:** Arma CC: Arma de asta 16, Arma CC: Puñal 14, Arma CC: Escudo 12, Correr 17, Engañar 11, Esquivar 16, Hurtar 15, Lanzar 14, Nadar 13, Pelea 15, Percatarse 14, Perspicacia 11, Saltar 14, Seguir 17, Sigilo 16, Tregar 15.



**PUERTO
BLANCO**

Descarga el mapa sin leyenda

AYUDA DE JUEGO

VÍNCULOS Y POSESIONES

Por Josema “Yrdin” Romeo

Elric tuvo a Huesostorcidos, su fiel criado, hasta que se marchó de aventuras. Luego tuvo aliados como Rackhir el Rojo, Moonglum, el compañero eterno, y a su amada Zarozinia. ¿Qué habría sido del Albino sin ellos, cuando se enfrentó a sus enemigos? Hawkmoon era duque de Colonia, antes de caer prisionero de las fuerzas del Imperio de la Gran Bretaña. El conde Brass tuvo las tierras de la Kamarga y un hermoso castillo, tropas fieles, artefactos antiguos, lanzas flamígeras, unicornios y flamencos gigantes. A lo largo de muchas partidas los personajes jugadores también consiguen tesoros, títulos y otras magnificencias que muestran sus logros. Lo que proponemos aquí es un sistema para regular su adquisición y gestión.

Gracias a las siguientes reglas, podrás gestionar la posición de los aventureros en la sociedad: sus vínculos con personajes no jugadores, su estatus, su influencia y las riquezas que posean.

Todo lo que viene a continuación está pensado para un estilo de juego en el que los jugadores establecen y cultivan relaciones dentro de su entorno social. Verás que funcionan mejor a nivel local, en un área delimitada tácitamente.

LAS ESFERAS SOCIALES

Las reglas de Vínculos y Posesiones están basadas en el sistema de Lealtad de Tierras Quebradas, solo que en vez de hablarnos de la inclinación del personaje a los diferentes credos, reflejan la implicación de los aventureros con el entorno social que los rodea.

De esta forma, el rasgo Vínculos y Posesiones comprende 4 esferas sociales: **Relaciones, Influencia, Propiedades y Estatus**. Todos los aventureros empiezan el juego con una cantidad de **Puntos Sociales (PS)** para repartirse entre ellas.

El valor base de inicio para un personaje adulto es igual a su **Base de Comunicación x3**, pero además, y dependiendo de su profesión/nivel adquisitivo (tal cual se describe en la página 154 del manual, en el apartado de Dinero y equipo), tendrán un bono de 10 PS para repartir entre algunas de sus esferas sociales.

Indigente o Pobre	Relaciones, Influencia
Frugal	Relaciones, Influencia, Estatus
Acomodado	Todas las esferas
Próspero o Rico	Propiedades y Estatus

Más adelante, cuando expliquemos los Beneficios e Inconvenientes, veremos que un jugador tiene

la posibilidad de separar este nivel adquisitivo de su profesión, de forma que podría crear un mercader con un nivel adquisitivo pobre o, por el contrario, un artesano que ha tenido un golpe de suerte y posee un nivel adquisitivo acomodado.

La **edad inicial** del personaje también influye en los PS iniciales, de modo que, si tu personaje adquirió un trasfondo relacionado con la edad, el multiplicador que aplicábamos a la Base de Comunicación, también variará. De esta forma, un personaje adulto tiene el multiplicador de Comunicación tal y como habíamos dicho anteriormente (x3), sin embargo, si es un niño multiplicará su Comunicación por 1, si es joven lo hará por 2, una persona mayor multiplicará por 4, si es maduro será por 5 y finalmente un anciano multiplicará su Comunicación por 6.

En el proceso de creación del personaje, después de calcular los PP finales, es posible canjear **1 PP por 3 PS**.

Beneficios e Inconvenientes

Una vez calculados y repartidos los PS iniciales, tenemos la posibilidad de invertirlos comprando **Beneficios**. Estos se listan más adelante y son distintos dependiendo de la esfera social que se use para hacer la inversión. Por ejemplo, si invierto 10 PS en Estatus, puedo establecer que mi personaje posee un título nobiliario menor, como caballero. Los PS que se usan para comprar Beneficios se borran de su correspondiente casilla.

Además de los Beneficios, están los **Inconvenientes**, que son como las Desventajas del manual (si comparamos los Beneficios con las Ventajas). Al adquirir Inconvenientes durante el proceso de creación del personaje obtendremos PS extra. Aunque los Inconvenientes están también divididos por Esferas, los PS que conceden los podemos repartir entre las Esferas que queramos. Se aconseja que, durante la creación del personaje, el número de Beneficios iniciales no pase de 6.

Más adelante, es posible adquirir nuevos Beneficios e Inconvenientes en los **paréntesis entre partidas**, gracias a la inversión de Puntos Sociales, pero sería recomendable que esto no se redujera a un mero trámite de pago y cobro. Se recomienda que su obtención se justifique a través de lo sucedido en la aventura o mediante escenas que sean lógicas con el personaje y su entorno, ya sea de forma narrativa y/o con tiradas de habilidad.

De la misma forma, durante el juego es posible declarar la **desaparición voluntaria de un Beneficio**, si está justificado narrativamente, lo que significa que los PS gastados en él vuelven a su esfera social.

Asimismo, es posible **eliminar un Inconveniente** pagando los PS correspondientes, pero estos deben provenir de la esfera social con la que está relacionado.



ESFERA DE RELACIONES

La esfera de Relaciones permitirá obtener lazos con personajes no jugadores y tener así contactos, aliados, etc. Hay que tener en cuenta que algunos de estos "amigos" pueden tener su agenda propia y no podrán aparecer siempre que se los necesite. En las descripciones que se dan de dichos Beneficios, al final de este artículo, se explica con más detalle cada uno de ellos.

Opcionalmente, la fuerza del vínculo que nuestro personaje tiene con las personas comprendidas en sus Beneficios de Relaciones se puede medir y regular mediante el sistema de puntos de **Confianza** (ver recuadro).

ESFERA DE PROPIEDADES

Con los Beneficios de la esfera de Propiedades reflejamos las riquezas, los tesoros y otros objetos mundanos que supongan una superioridad económica. Esta esfera no pretende llevar un registro exhaustivo de las finanzas de los personajes, sino representarlas de una forma general.

El Beneficio Riquezas

Cuando se adquiere el Beneficio Riquezas (riqueza inicial 500 mb), no quiere decir que el jugador inmediatamente añada 500 mb a su inventario. Este Beneficio lo que le permite al jugador es saber lo que podría adquirir en caso de querer gastárselo. Es una representación abstracta de las riquezas del jugador: pueden ser joyas, una obra artística, un libro antiguo, etc.

Cuando el personaje quiera adquirir algo, debería determinar si la compra mantendrá su nivel de riqueza o lo cambiará. Un ejemplo, supongamos que el personaje tiene el Beneficio de Riquezas (5.000 mb) y la mayoría son joyas y piezas artesanales de oro. Si quiero comprar un cuadro valioso valorado en 3.000 mb, pagando con esos 5.000 mb, al final seguiré teniendo 5.000 mb, solo que, en vez de ser solo joyas y oro, ahora habrá un valioso cuadro. El nivel de riquezas no ha cambiado.

Sin embargo, si el bien adquirir va a consumirse, el valor del Beneficio disminuirá acorde al gasto realizado. Retomando el ejemplo anterior, si el cuadro fuera para hacer un regalo, el Beneficio de Riquezas (5.000 mb) pasaría a ser Beneficio de Riquezas (2.000 mb). Es decir pasaría a tener un Beneficio de -40 PS a uno de -30 PS. Estos Puntos Sociales se pierden y solo podrán ser recuperados con la inversión de más PS.

No obstante, si el gasto no supone una pérdida mayor del 50% de las riquezas poseídas, el Beneficio Riquezas no disminuirá. Se entiende que la herida financiera se cierra sola. Otra vez retomamos el ejemplo anterior. Si el cuadro hubiera valido 1.000 mb, el nivel de su Beneficio Riquezas (5.000 mb) no habría disminuido.

En otras palabras, durante una aventura, incluyendo el interludio al final de la misma, es posible perder hasta la mitad del dinero representado en nuestro Beneficio de Riquezas sin consecuencias. Si gastamos más, el valor de este Beneficio puede disminuir.

Mantenimiento

Otra cuestión es el uso del Beneficio Mantenimiento para poder tener otros Beneficios que precisan de un gasto continuo de recursos.

El Beneficio Mantenimiento se puede adquirir varias veces, y a diferentes niveles, para pagar los costes de otros Beneficios. Los Beneficios que necesiten de Mantenimiento vienen marcados en su título junto con su nivel de exigencia (ver [página 45](#) para más información). Es necesario, por tanto, llevar la cuenta de los Beneficios que necesiten Mantenimiento y comprobar si sus gastos están cubiertos.

Generación de riqueza

Algunos Beneficios generan ganancias cada año en forma de PS de Propiedades. Normalmente la condición es que el Beneficio se active asignándole otro para hacerlo funcionar. Por ejemplo, un campo de cultivo proporciona renta anual si le destinamos trabajadores, siervos o esclavos.

ESFERA DE INFLUENCIA

La esfera de Influencia engloba todo aquello relacionado con la reputación y la fama. Para empezar, hemos diluido los conceptos de buena y mala reputación, ya que una buena reputación en el valle puede suponer mala reputación al otro lado de las montañas. Sus Beneficios solo muestran la fama e influencia del jugador, por qué es conocido entre la gente, cuánta gente lo conoce y hasta dónde llega su fama, sin entrar a valorar si la reputación es mala o buena.

De esta forma, por Beneficio entendemos que te estas labrando una reputación para darte a conocer, mientras que por Inconveniente entendemos que la reputación te ha venido impuesta, que no has decidido cuál es y va contra tus intereses. Ponemos un ejemplo sencillo, si tu personaje va asaltando a ricos para dar parte de su botín a los pobres, diríamos que se está labrando una reputación de justiciero, de "Robin Hood de las Tierras Quebradas", pero si antes de que tus esfuerzos por forjarte esa reputación den sus frutos los nobles a los que has robado te denuncian, es posible que empieces a ser conocido como el "Bandido sanguinario del valle" y también es posible que hasta los pobres te teman.

La reputación puede influir en el valor de Confianza inicial con los que comenzamos una relación, tal y como explicábamos en el recuadro Confianza. Una mala reputación entre gente de mala calaña puede darte un nivel de confianza mayor que entre nobles

El efecto de nuestras palabras en la gente viene marcado en buena medida por la predisposición que se tiene hacia nosotros. Por este motivo, si nuestra campaña tiene lugar en un entorno acotado, con personajes recurrentes, tal como presupone este artículo, puede resultar interesante aplicar este sistema de Confianza.

Cada lazo que tengamos con un Personaje No Jugador recurrente puede ser cuantificado mediante un valor de Confianza (Cnf). Esta se mueve en un margen de 0 a 30 y, cuanto mayor sea, mejor será la actitud del PNJ hacia nuestro aventurero. La Confianza nos proporciona bonificadores o penalizadores a las tiradas de Comunicación que se hagan sobre esa persona. Su escala es la siguiente.

CNF	RELACIÓN	MOD. A COM
0 a 4	Odio	-2
5 a 9	Prejuicios	-1
10 a 14	Indiferencia	0
15 a 19	Simpatía	+1
20 a 24	Amistad	+2
25 a 30	Amor verdadero	+3

Como vemos en la escala, hay 6 niveles de relación, que van desde el odio al amor verdadero, pasando por los prejuicios, la indiferencia, la simpatía y la amistad.

Queremos hacer un inciso, por amor verdadero (¿alguien ha dicho “farolero”?) no nos ceñimos exclusivamente amor de una pareja y no tiene por qué tener connotaciones sexuales. Se trata de una relación más profunda que la amistad. Puede ser el amor de una pareja, o amor familiar, como el de una madre hacia su hija.

Este rasgo también puede servir para medir lo fuerte que es el lazo entre dos o más personajes no jugadores.

Estableciendo la Confianza

Cuando un aventurero entra en contacto por primera vez con un PNJ recurrente, el narrador debería establecer cuál es el valor de Confianza inicial. Esta predisposición la definirá el carácter y trasfondo del PNJ. Un noble de Frondas puede mostrarse amistoso ante un sacerdote de la iglesia del Caos y podrían empezar con un valor de Confianza de 21, pero también podría ser que dicho noble llevase una doble

vida y en ella aún fuera fiel a Kamin, en cuyo caso el valor de Confianza quizás empezaría en 4.

Este valor no tiene por qué ser conocido por los jugadores, ni al inicio, ni más adelante, no en vano todo esto forma parte del juego social.

Evolución de la Confianza

La Confianza varía con el tiempo, y lo hace a medida que se producen nuevos contactos entre los personajes. Una vez por aventura, y si está justificado en la ficción, podemos utilizar la habilidad de Comunicación más apropiada al momento para **reforzar** nuestros lazos. El grado de éxito obtenido incrementará la Confianza en la misma proporción (máximo 10 Cnf).

En cambio, un fallo en la tirada provoca el efecto contrario al de nuestras intenciones iniciales y un intento de reforzar lazos implicará una disminución de la Confianza.

También podemos **debilitar** los lazos que un PNJ mantiene con otro. En este caso las tiradas tendrán como dificultad el valor de Confianza que estamos atacando. Al igual que explicábamos en el párrafo anterior, el grado de éxito disminuirá ese valor.

Salvo que el trasfondo de la aventura, el narrador u otro jugador lo modifique, la siguiente vez que nos encontremos con ese PNJ, mantendrá el valor conseguido en el anterior encuentro.

Incitando a la traición

Para finalizar, diremos que hay otra forma de trabajar con la Confianza: la traición. Podemos forzar la Confianza para provocar una reacción inesperada por parte del PNJ y un ejemplo muy claro de esto sería incitarle a traicionar a otra persona que confíe en él.

Para inducir una traición, se realiza una tirada con la habilidad de Comunicación más apropiada. Como dificultad se usa el valor de Confianza que hay entre el personaje que va ejecutar la traición y el que la va a sufrir.

Una traición no tiene por qué significar que el valor de Confianza disminuya (a menos que fuera la intención inicial). En una traición el valor puede mantenerse, pero durante un tiempo el traidor podría sentir remordimientos, culpa y quizás necesitará un perdón por parte de la persona traicionada. Durante este periodo, el traidor es más susceptible a ser manipulado por otros, que obtendrán un bono de +2.

cortesanos. No es lo mismo como te trataría un campesino, si eres el “Robin Hood de las Tierras Quebradas” (Confianza inicial de 20 o más) a como lo hará el “Sheriff de Nothingam de las Tierras Quebradas” (Confianza inicial de 10 o menos).

ESFERA DE ESTATUS

La esfera de Estatus nos muestra en qué escalafón y estamento social se encuentra el jugador, incluyendo privilegios específicos, como la pertenencia a un gremio, el ser estudiante de una universidad o el tener un derecho hereditario a “calzar” al monarca de turno, si este lo solicita. Esto último puede sonar raro, pero a veces los gobernantes querían mostrar su grado de confianza con alguna familia de la baja nobleza y le otorgaban algún beneficio honorífico sin tener que subirles el estatus e incurrir en la ira de la nobleza superior.

Hay que tener en cuenta que un estatus elevado te permite estar más próximo al gobernante de turno, mientras que gente con menos nivel social lo tiene más difícil: raro es el campesino que puede llegar a ver su rey, salvo en la distancia lejana de una campiña olvidada.

ACTITUDES HACIA LA SOCIEDAD

Una de las cosas que nos hace humanos es la capacidad que tenemos de relacionarnos entre nosotros y formar estructuras sociales complejas. Es por ello que la gente adopta diversas posturas con respecto a la sociedad. Estas actitudes son guías de interpretación para los jugadores y, al mismo tiempo, otorgan una ventaja cada una a la hora de manejar los Puntos Sociales al finalizar una aventura.

SERVICIAL

La sociedad es una maquinaria perfecta y cada uno de sus individuos son engranajes que desempeñan su papel para su correcto funcionamiento. El personaje entiende completamente su lugar en la sociedad y cumple su función asignada, como lo haría cualquier mecanismo.

El personaje servicial recibe **2 Puntos Sociales** de forma gratuita tras cada sesión de juego.

ATEMORIZADO

La sociedad es un monstruo que se alimenta de los individuos más débiles. Solo los más fuertes pueden devorar todo aquello que les interesa o que se interpone en su camino. Si te confías demasiado, acabarás siendo pasto de esa gente sin escrúpulos. Por eso, siempre hay que estar alerta y mantener un perfil social bajo. Si cumples tu papel no llamas la atención y quizás puedas sobrevivir un día más.

Tras cada sesión de juego, el atemorizado puede canjear tres Puntos Sociales por **un punto de Fortuna** o viceversa.

PRAGMÁTICO

Hay quien ve a la sociedad como una máquina imparable, otros la perciben como un monstruo o una entidad ignorante de quién la compone, pero tú no lo ves así. Para ti la sociedad es una herramienta y, como tal, solo importa lo que puedas hacer con ella para sacar algún provecho en tu vida.

Cuando termine la sesión de juego, el jugador puede sacrificar tres Puntos Sociales para sumar un segundo **Punto de Experiencia** en una habilidad que tenga marcada.

REBELDE

La sociedad es una entidad falible. Hay partes de ella que no funcionan correctamente y eso acaba repercutiendo en los individuos. Ya sea porque crees que hay sectores de la sociedad que están corruptos, ya sea porque la base de la misma esta cimentada sobre arenas movedizas o bien porque la sociedad ahoga al individuo o lo anula, eres una persona que cree que hay que realizar cambios para que haya justicia.

Tras cada sesión de juego, el rebelde puede reducir 20 Puntos Sociales de cualquier esfera y ganar así un **punto de Destino**, o al revés.

INDIFERENTE

La sociedad es un ente, formado por multitud de individuos, que vivirá hasta el fin de los tiempos, sin ser consciente de quienes son aquellos que la componen, aquellos que se perderán por el camino, ni si quiera aquellos que la mantienen con vida. Si la sociedad no se preocupa por los individuos, ¿por qué habrías de hacerlo tú por ella?

Al final de la sesión, el jugador puede **transferir hasta tres Puntos Sociales** de una esfera a otra.

Cambiar de actitud

Las experiencias vividas y la misma evolución natural del personaje pueden llevar a una visión distinta de la sociedad. Al terminar un escenario, si el jugador lo desea, puede cambiar la actitud inicial de su personaje por otra.

PROGRESO EN LA CAMPAÑA

Como es habitual, el tiempo pasa y los jugadores querrán ver cómo sus Beneficios crecen y evitar que los Inconvenientes también lo hagan. Además de la evolución que estos tengan a lo largo de las aventuras, hay otra forma de incrementarlos en periodos más prolongados en el tiempo y que se tratarán de forma más abstracta.

Recompensa al terminar la aventura

Al final de cada sesión de juego, el narrador premiará con **hasta 10 PS** a los jugadores, en función de los ámbitos sociales en los que se hayan movido. Por ejemplo, si la partida ha girado en torno a unas arduas negociaciones económicas, independientemente de las posibles pérdidas de los jugadores, si la trama avanzó en la dirección correcta, el narrador puede recompensarles con PS en la esfera de Propiedades.

El narrador no solo puede premiar con PS, también puede hacerlo directamente con Beneficios concretos, pero se recomienda compensarlos con Inconvenientes. También puede imponerles Inconvenientes que no aporten ningún PS en compensación, si es que lo sucedido en la aventura ha sido lo suficientemente desastroso.

Actividad entre sesiones

Entre aventuras, o para periodos de tiempo prolongados en la ficción, los jugadores pueden declarar que van a **intentar ganar Puntos Sociales**. Esta tarea dura 3 meses y es posible compatibilizarla con otras actividades de las descritas en el manual básico, como entrenar, estudiar o aprender hechizos.

Para ganar PS, el jugador debe elegir la esfera a la que van a ir destinados y describir qué va a hacer para mejorarla. Dependiendo de su plan, el narrador decidirá qué habilidad debería emplear y a qué dificultad.

Los puntos de éxito son los PS conseguidos, hasta un máximo de 10. Si el resultado es una pifia, se pierde 1d10 PS en esa esfera. El narrador y el jugador tienen que ponerse de acuerdo en lo que ha pasado.

Por ejemplo, uno de los jugadores decide invertir tres meses del periodo entre aventuras en ganar PS de Relaciones. Decide hacerlo mejorando sus lazos con un gremio de artesanos de su ciudad, visitando a los maestros artesanos, haciéndoles regalos y confraternizando con ellos. El narrador le pide una tirada de Encanto a dificultad 15. La pasa con un 18 y obtiene por tanto 3 PS en Relaciones. Gracias a esta mejora, su

personaje adquiere el Beneficio Contactos. El narrador y el jugador coinciden en que algunos de ellos sean miembros del gremio o personas relacionadas.

EJEMPLO: ANNELÍ

Para ayudar a comprender todo esto, vamos a proponer un ejemplo. Carmen va a jugar con un personaje creado según estas reglas: se trata de Annelí, una artista shorana que, tras la muerte de su padre, un hábil y reputado joyero, ha heredado parte del negocio familiar. Quiere tener su propio comercio y alguna mercancía para empezar. La MEN de Annelí es de 7 y su ESP es de 6, además de ser agraciada físicamente, con un ATR +2. Su base de Comunicación será por tanto de 8 y, siendo que comienza con el trasfondo de Adulta, tendrá 24 Puntos Sociales (PS). No hay que olvidar que por ser una artesana, tiene 10 PS para distribuir en cualquiera de las esferas excepto la de Propiedades. Así que decide asignarlos a la esfera de Influencia.

Carmen quiere tener una tienda (también querría tener un almacén, aunque le da una prioridad secundaria, quizás más adelante), ha de tener alguna mercancía (si quiere vender) y necesitará un permiso para vender, por ello asigna los puntos de la siguiente forma: Reputación 10, Propiedades 14, Estatus 10.

De esta forma, puede comprar un Beneficio de Propiedades (y se quedaría con 4 PS, 14-10) y un Beneficio de Estatus (con lo que se quedaría a 0). El beneficio de Propiedades es Mercancía (joyas y piedras preciosas) por valor inicial de 500 mb [PS -10]. Con su Beneficio de Estatus compra el Permiso comercial [PS -10].

Carmen se ha quedado con ganas de tener un establecimiento, aunque sea alquilado. Ve que su mercancía pelagra sin tener dónde guardarla. Es una oportunidad de completar su personaje aderezando con un poco de historia personal. Para ello plantea que, en sus últimos años de vida, su padre adquirió Deudas, que ahora ella debe pagar.

Así que ahora tiene el Inconveniente de Deudas: 1.000 mb [PS +20]. Con ello su puntuación en la esfera de Propiedades sube a 24. A continuación, utiliza esos puntos para adquirir Alquiler casa pequeña (2 habitaciones) en propiedad [PSP -20].

No olvidemos que empezó con 10 PS en Influencia. Carmen compra el Beneficio de Reputación forjada, “buen gusto artístico” por 10 PS. Solo un selecto grupo de personas en el valle sabe de su “buen gusto”.

De esta forma Annelí, el personaje de Carmen, queda con la Esfera de Propiedades a 4, el resto de esferas sociales 0, tres Beneficios y un Inconveniente:

- Permiso de venta [PS -10]
- Alquiler casa pequeña (2 habitaciones) [PS -20]
- Riquezas (joyas y piedras preciosas por un valor inicial de 500 mb) [PS -10]
- Reputación forjada, “buen gusto artístico” [PS -10]
- Deudas: 1.000 mb [PS +20]



BENEFICIOS E INCONVENIENTES

A continuación, se describen detalladamente los Beneficios y los Inconvenientes que los jugadores pueden adquirir a lo largo de sus aventuras o durante el proceso de creación de personaje. Muchos pueden comprarse más de una vez, incrementando el nivel de los mismos y mejorando según se describa en el texto correspondiente.

BENEFICIOS DE RELACIONES

Aliado

PS -30 o -40

Confianza: 20

Los aliados son personas que tienen unos lazos profundos con los personajes jugadores. Pudieron conocerse durante una guerra, quizás compartieron habitación en la universidad o jugaron desde la más tierna infancia. Un aliado es capaz de poner en peligro su vida o sus recursos para ayudar al aventurero.

Para representarlos, puedes utilizar cualquiera de los personajes auxiliares que aparecen en la página 332 del manual, pero sustituyendo o modificando el valor de hasta 3 características y/o habilidades al valor máximo de las características y/o habilidades del personaje jugador que compre este Beneficio.

Poseer el Beneficio de Aliado, te permite “invocarlo” una vez por aventura o capítulo de campaña, dentro de unos parámetros razonables, sin tener que pagar el Punto de destino de Personaje. Si compras este beneficio al valor máximo (40 PS), podrás “invocarlo” dos veces. El aliado podrá permanecer junto a ti hasta que acabe la escena.

Contactos

PS -10

Confianza: 15

Los contactos suelen ser personas discretas a las que puedes recurrir porque poseen la información adecuada, bien porque son estudiosos del tema, bien porque forman parte de la institución o facción que nos interesa.

Tener contactos implica que has de cultivarlos de alguna forma, normalmente a cambio de otro tipo de información.

Puedes adquirir este beneficio tantas veces como quieras. Cada vez que lo compres, tendrás hasta 3 contactos a los que recurrir. Determina para cada uno quién es y el tipo de información que puede proporcionarte.

También puedes cambiar el número de contactos por el número de conocimientos que dicho contacto posee, es decir, en vez de tres contactos, puedes tener un solo contacto con hasta tres áreas distintos campos.

Estas áreas de conocimiento pueden reflejarse con habilidades de Cultura (permiten recordar y aplicar la información de la que disponemos sobre distintos campos del saber), de técnica (sobre todo en el campo de Artesanía y su valoración) o de hechicería (con sortilegios que permitan la obtención de información, voluntaria o involuntariamente).

La disponibilidad del contacto queda a discreción del narrador y el jugador, pero en caso de contactos secretos o poco accesibles, puede requerir de alguna tirada de habilidad exitosa.

Si necesitas las estadísticas de un contacto, puedes utilizar cualquiera de los personajes auxiliares que aparecen en la página 332 del manual, pero incrementando o sustituyendo una de las habilidades que poseen por la que nos interese, a un valor de 13.

Favores

PS -10

Confianza: 10

A diferencia de un contacto, alguien que solo puede facilitarte información, el Beneficio de Favores supone que tienes a alguien que te debe una. Puede que le salves la vida, puede que te deba dinero o puede que sepas un secreto que podría perjudicarlo. Se entiende por favor una acción en la que el personaje invierte su tiempo y sus habilidades, pero que no le pone en peligro.

Este es un beneficio que se mide de forma cuantitativa. Cada vez que compres este beneficio, puedes obtener hasta 3 favores de 3 personas diferentes o 3 de la misma.

La disponibilidad de la persona que debe el favor queda a discreción del narrador. Según el caso podría requerir alguna tirada exitosa de Autoridad, Encanto o Intimidar.

Una vez se cobre el favor, este se consume y ya no puede volver a emplearse. Sus efectos (si es preciso ponerles límite) duran una escena o una sesión de juego, según proceda.

Determina quién es la persona que te debe un favor y por qué te lo debe. Puedes utilizar cualquiera de los personajes auxiliares que aparecen a partir de la página 332 del manual.

Mentor

PS -50 o -60

Confianza: 25

Los mentores suelen ser personas que toman bajo su tutela a un personaje jugador y lo van introduciendo en los secretos de una profesión, arte o facción. Al mismo tiempo, trata de protegerlo y guiarlo: el aventurero es su inversión personal.

Se puede recurrir al mentor una vez por aventura o capítulo de campaña, o dos si se han invertido 60 PS. El mentor es un comodín que puede funcionar como un contacto, proporcionar un favor o ayudar como un aliado, aunque nunca de forma directa, sino a través de sus servidores.

Además, en lugar de pedir su intervención, es posible acudir a él para consultarle un problema. En este

caso puede proporcionar un objeto especial (un mapa, artefacto, salvoconducto, etc.) o dar un consejo, que siempre es acertado. De esta forma, el mentor abre una vía de actuación al personaje jugador (otra cosa es que después tenga éxito al recorrerla).

Por último, en los periodos entre partidas, el mentor puede actuar de maestro para enseñar al aventurero una habilidad, conjuro, poción o encantamiento. Su habilidad de Instruir es de 10, o de 15 si el mentor ha costado 60 PS.

Al definir a tu mentor, explica a qué área de conocimiento o facción pertenece, qué es lo que te enseña y qué ha visto en ti para darte su apoyo. Puedes utilizar cualquiera de los personajes auxiliares que aparecen en la página 332 del manual, pero a diferencia de un personaje no jugador, tienen habilidades excepcionales. El narrador puede reflejar esto sustituyendo una habilidad por otra fuera de lo común, o incrementando el valor de hasta cinco características y/o habilidades x1,5.

Siervos

Confianza: 15

Cada vez que compres este Beneficio, recibes a tu servicio hasta un total de 10 personas que trabajan para ti en virtud de un pacto de vasallaje. Solo puedes tener siervos si eres de origen noble. Los siervos, a diferencia de los esclavos, no son de tu propiedad y cuentan con algunos derechos.

Los siervos viven en sus propios hogares, cercanos al tuyo, aunque algunos pueden vivir en tu propia casa, y se buscan ellos mismos su manutención. Sin embargo, no tienen la libertad que tendría otro trabajador para abandonar su puesto, bajo pena de sufrir algún castigo económico, moral o físico.

Es posible que tengas otros muchos súbditos, pero que solo se limiten a pagarte impuestos y cumplir otras obligaciones puntuales. Los siervos proporcionados por este Beneficio son especialmente cercanos a ti y puedes utilizarlos según tu capricho. Aun así, para que los siervos cumplan órdenes cuándo y cómo uno quiere durante el juego hace falta siempre una tirada exitosa de Autoridad.

Para definir a tus siervos, puedes escoger entre los siguientes personajes auxiliares (página 332 del manual): Artesano, Campesino, Criado y Esclavo de trabajo.

Trabajadores

Confianza: 15

Cada vez que compres este Beneficio, tienes trabajando para ti hasta un total de 5 personas. La diferencia con el Beneficio de Siervos es que estas personas solo trabajan a cambio de un sueldo y durante unas horas al día. Son libres de dejar su empleo cuando lo deseen.

Para sus estadísticas, puedes escoger entre los siguientes personajes auxiliares (página 332 del manual): Artesano, Asesino profesional, Campesino, Capitán mercante, Criado, Funcionario real y Marinero.

Es posible que tengas más trabajadores, pero estos son los que están a tu disposición inmediata. Encargar a los trabajadores hacer algo durante el juego puede requerir de alguna tirada exitosa de Autoridad o alguna que otra habilidad de Comunicación.

Este Beneficio implica que debes pagar salarios, lo cual puede influir en tus riquezas. Necesitas un Beneficio de **Mantenimiento** de PS iguales al de tus Trabajadores para poder permitirte los.

Tropas

Confianza: 15

PS -10 a -120

Tienes bajo tu mando a un grupo de soldados, cuyo número viene determinado por los PS invertidos. Según el nivel de este beneficio, vienen incluidos un 10% de oficiales y suboficiales. Cada nivel de este beneficio aumenta la unidad militar según se muestra en la siguiente tabla:

NIVEL	PS	NOMBRE	EFFECTIVOS
1	-20	escuadrón	10-20
2	-40	pelotón	20-50
3	-60	compañía	100-200
4	-80	batallón	500-1.000
5	-100	regimiento	1.000-2.000
6	-120	brigada	2.000-5.000

Los nombres de las unidades se han puesto como guía, puedes cambiarlos según el trasfondo en el que suceda la aventura. Para las estadísticas, puedes escoger entre los siguientes personajes auxiliares (332 del manual): Caballero, Capitán de navío de guerra, Soldado de las Tierras Quebradas.

Si empleas las reglas de Batallas campales, aparecidas en el **nº 4 de Intervención Divina**, página 9, las estadísticas corresponderán a las de Arqueros, Caballería ligera o Infantería (ligera o pesada) y poseerán una Indisciplina de 15.

La versión más económica de este Beneficio (-10 PS) te da el control de una pequeña escuadra de 5 hombres, al estilo de una guardia personal.

Para que nuestras tropas actúen cuándo queremos y con el celo adecuado se requiere de una tirada exitosa de Autoridad.

Este Beneficio implica que pagas un sueldo a tus hombres. Para poder cubrir este gasto adicional es necesario un Beneficio de **Mantenimiento** con los mismos PS que el de tus soldados. Si además quieres tenerlos acuartelados, necesitaras comprar el Beneficio de Propiedades, Fortificación.



INCONVENIENTES DE RELACIONES

Deberes

PS + 10 o + 20

Tienes la imposición social o moral de obedecer a un personaje no jugador (o, si el narrador lo permite, a un personaje jugador). Esa obligación puede venirte en forma de penitencia, si es moral; de ritual, si es religiosa; o de un trabajo o empleo, si es social.

El aporte mínimo (10 PS) indica que tu obligación es ocasional (uno de cada tres días). Con 20 PS, tu obediencia ocupa la mayor parte de tu jornada, como sería el de la servidumbre hacia algún noble señor.

Enemigo

Confianza: 5

PS + 30

Hay alguien en el mundo al que no le despiertas simpatías y que hará todo lo posible para perjudicarte, física, mental o socialmente.

Los motivos de la enemistad han de quedar definidos entre el jugador y el narrador. A pesar de haber establecido este nexo, el personaje jugador puede no ser consciente de la amenaza hasta que se manifiesta la primera vez.

Para representar a tu enemigo, puedes utilizar cualquiera de los personajes auxiliares que aparecen en la página 332 del manual, pero sustituyendo o modificando el valor de hasta 3 características y/o habilidades, al valor máximo de las características y/o habilidades del personaje jugador que compre este Beneficio. Hay que tener en cuenta que el enemigo, de la misma forma que el aliado, es un "igual" frente al jugador.

El enemigo puede actuar en contra del aventurero una vez por aventura o capítulo de campaña. Si la sesión de juego tiene como trasfondo luchar contra este personaje, el narrador contará con 1 punto de Infortunio adicional.



Némesis

PS + 50

Confianza: 1

Si un Enemigo es lo opuesto a un Aliado, una Némesis es lo opuesto a un Mentor. Este personaje no jugador trabajará continuamente para poder perjudicarte, física, mental o socialmente, pero siempre de una forma indirecta, completamente diferente a cómo lo hace un Enemigo. Como hemos dicho, es más parecido a un Mentor por su forma de actuar.

Los motivos de la enemistad han de quedar definidos entre el jugador y el narrador. A pesar de haber establecido este nexo, el personaje jugador no tiene por qué ser consciente de esta amenaza, hasta que se manifiesta la primera vez. Dada la naturaleza de la Némesis, puede que nunca lo descubra, aunque el jugador sea consciente de que alguien está actuando en su contra.

Puedes utilizar cualquiera de los personajes auxiliares que aparecen en la página 332 del manual, pero a diferencia de un personaje no jugador, tienen habilidades excepcionales. Puedes reflejar esto sustituyendo una habilidad por otra fuera de lo común, o incrementando el valor de hasta cinco características y/o habilidades x1,5.

La influencia de la némesis, bien sea a través de sicarios o de otros métodos, puede hacerse sentir una vez por aventura o capítulo de campaña. Si una sesión de juego tiene como trasfondo luchar contra la némesis, investigarla o defenderse de ella, el narrador contará con 3 puntos de Infortunio adicionales.

Protegido

PS + 10 o + 20

Confianza: 20

Mientras que un aliado es tu igual y un Mentor siempre cuidará de ti, gracias a unas capacidades superiores a las que tú posees, los protegidos son todo lo contrario. Se trata de personajes no jugadores que dependerán de la ayuda del jugador en mayor o menor medida.

Los protegidos pueden ser tanto menores de edad sin experiencia (salvo la de meterse en problemas), como ancianos que ya no pueden defenderse en día a día o sufren alguna incapacidad sea física (necesita ayuda para desplazarse) o intelectual (sufre pérdidas de memoria o desorientación). También puede ser alguien con algún impedimento físico (ha perdido sus dos piernas) y/o mental (alguien con continuos traumas de guerra, etc). No hay que olvidar la dependencia económica: alguien que no tenga forma de ganarse la vida, puede ser otro ejemplo de Protegido.

El aporte básico de este Inconveniente (+10 PS) implica que durante una escena de juego por sesión el protegido necesitará de tus capacidades para superar su día a día. Si se compra por 20 PS, entonces la persona protegida, estará continuamente (la mayoría de la sesión de juego) acompañando al personaje jugador.

Puedes utilizar cualquiera de los personajes auxiliares que aparecen en la página 332 del manual, pero has de limitarlos, bien con algún trasfondo negativo (como el de niño o el de anciano), o con alguna desventaja mental o física.

BENEFICIOS DE INFLUENCIA

Reputación forjada PS -10 a -100

Te has forjado una reputación (buena o mala), que es conocida en principio a nivel local (la zona o región en la que el jugador adquirió su reputación).

Con el pago de más PS, la reputación irá escalando de nivel geográfico de la siguiente manera: Local (-10 PS), Varias regiones (-20 PS), Nacional (-30 PS), Internacional (-40 PS), Tierras Quebradas (-50 PS) y Multiverso (-60 PS).

En cada encuentro, el jugador tirará 1d6. Si sale un 6 serás reconocido. En este caso, obtendrás un bono de +2 a las habilidades de Comunicación.

Por el coste de -20 PS adicionales, además eres “famoso” (digamos que es más fácil reconocerte), y en cada encuentro, el jugador tirará 1d10, siendo reconocido si sale 6 o más.

INCONVENIENTES DE INFLUENCIA

Reputación adquirida PS 10 a +100

A diferencia del Beneficio que tiene un nombre similar, no te has forjado una reputación, sino que esta te ha sido asignada sin contar con tu opinión. Tu reputación es conocida al principio a nivel local. Con una mayor carga de PS, irá aumentando de nivel geográfico como se explica en Reputación Forjada.

En cada encuentro, el jugador tirará 1d6, siendo reconocido si sale 6. Si es así, el aventurero sufre un penalizador de -2 a cualquier habilidad de Comunicación.

El aporte básico de este Inconveniente es de 10 PS por nivel. Por la ganancia de 20 PS por nivel, además eres “famoso” (digamos que es más fácil reconocerte), y en cada encuentro, el jugador tirará 1d10, siendo reconocido si sale 6 o más.

BENEFICIOS DE PROPIEDADES

Almacén PS -20 Mantenimiento: Exigencia baja

Este Beneficio proporciona un edificio sencillo destinado al almacenamiento de cualquier producto. Cada almacén puede albergar Mercancías por un valor total de 50 PS.

Cuadras PS -30

Mantenimiento: Exigencia alta

Posees unas cuadras con animales de tiro y de monta e incluso algunos carros. Durante el juego siempre puedes disponer de monturas o vehículos para ti y tus compañeros.

Puedes asignar a unas cuadras a apoyar el funcionamiento de una Explotación agrícola, Taller, Mina o lote de Mercancías (de PS 10), lo que suma un +2 a su renta anual en PS.

Si se otorgan las cuadras a una Tropa, algunas unidades (un escuadrón, PS 20) podrán ser de caballería ligera.

Embarcación PS -10 a -90

Mantenimiento: Exigencia baja, media o alta

El Beneficio proporciona una embarcación, cada una a un coste de PS según su valor. La exigencia de Mantenimiento también crece con el tamaño del barco.

Para que una embarcación funcione, debe asignársele una tripulación. Esta debe ser de Trabajadores (marineros), y su valor de PS debe ser la mitad del de la embarcación.

Los barcos de uso mercante pueden ser asignados a un lote de Mercancías de igual valor de PS y sumar un modificador a los PS que estas proporcionan cada año. No se pueden emplear naves de guerra para el comercio.

BARCO	PS	RENTAS	MANTEN.
Barcaza	-20	+1	Baja
Coca, goleta	-70	+2	Alta
Galeón	-80	+2	Alta
Galera	-60	-	Media
Birreme	-70	-	Media
Trirreme	-80	-	Alta
Cuatrirreme, quincuarreme	-90	-	Alta

Esclavos PS -10 o -20

Mantenimiento: Exigencia media

Confianza: 5

Por cada nivel que compres de este Beneficio, tienes hasta un total de 10 esclavos a tu servicio. Por ese mismo precio (10 PS) podrás duplicar el número de esclavos, si se trata de niños y/o ancianos no aptos para trabajar. Si elevas el coste en diez puntos (20 PS), tendrás 10 esclavos especializados.

Estos esclavos trabajarán continuamente para ti (sí, eso puede significar las 24 h del día) y además, a diferencia de los siervos, son de tu propiedad. Los esclavos pueden vivir bajo tu mismo techo o en algún otro edificio o terreno de tu propiedad. No tienen la libertad que



tendría otro ser humano para abandonar su puesto, bajo pena severa de sufrir algún castigo moral o físico.

Para sus estadísticas, puedes emplear las que dan para Esclavo de trabajo en la página 333 del manual de Tierras Quebradas.

La disponibilidad de los esclavos requerirá de una tirada exitosa de Autoridad. Los esclavos no son aptos para todas las tareas, ya que deben ser vigilados para que no escapen. Además, si se saca una pifia en la tirada de Autoridad, se evaden 1d6 esclavos.

Explotaciones agrícolas PS -20

Mantenimiento: Exigencia media

Tal y como indica el enunciado de este Beneficio, se posee una hectárea de terreno apto para trabajos agrícolas, además de los edificios asociados, como silos, granjas o mataderos.

Si destinamos al terreno uno de los Beneficios de siervos, trabajadores o esclavos, el terreno aportará una vez al año 1d6 PS en Propiedades.

Si, además, asignamos al terreno el Beneficio Ganado, obtendremos anualmente 1d6 PS en Propiedades por cada 10 PS. No se pueden asignar animales si no tenemos gente para encargarse de ellos.

Cada terreno admite tan solo un Beneficio de siervos, trabajadores o esclavos y un Beneficio de Ganado, por lo que el máximo de PS que puede rentar es de 3d6.

Fortificación PS -20 a -120

Mantenimiento: Exigencia alta

Se trata de un cuartel o edificio fortificado rodeado por una muralla, incluida en el precio. Para que una fortificación sea efectiva, debe albergar al menos una dotación de tropas de como mínimo PS 20.

Al comprar el Beneficio Fortificación, los PS nos indican también el máximo número de tropas que pueden contener. Una fortificación de PS 60 podría dar cobijo a una compañía de PS 60.

Ganado PS -10 o -20

Mantenimiento: Exigencia baja o media

Este Beneficio permite tener varias decenas de animales de granja, que es posible explotar si se posee el Beneficio de Explotación Agrícola.

Con un gasto de 10 PS, el ganado está formado por animales de granja tales como cerdos o gallinas, de exigencia de Mantenimiento baja. Con 20 PS se trata de ganado de alta rentabilidad, como vacas u ovejas, y su exigencia es media.

Mantenimiento PS -10 o más

Tienes algún negocio que te reporta beneficios periódicamente o quizás sean los impuestos que cobras a tus súbditos. Sea como fuere, posees una fuente de ingresos que te permiten cubrir los gastos de otros Beneficios que necesitan mantenimiento.

Este Beneficio solo sirve para compensar unos gastos periódicos ya sean salarios, impuestos, pagos de alquiler, reparaciones, etc. Su adquisición no sirve para aumentar las ganancias y riquezas del personaje jugador.

Con cada nivel que adquieras de este Beneficio, puedes mantener unos gastos equivalentes al coste en PS de otros Beneficios de la siguiente forma:

- **Exigencia baja.** Si la propiedad es algo sencillo de cuidar el coste del Beneficio Mantenimiento será 1/4 de los PS de ese Beneficio, coste mínimo 5 PS).

- **Exigencia media.** Si la propiedad es algo sencillo de cuidar, pero que requiere alguna atención ocasional, el coste del Beneficio Mantenimiento será 1/2 de los PS de ese Beneficio (coste mínimo 5 PS).

- **Exigencia alta.** Si la propiedad requiere bastantes cuidados para su buen estado el coste del Beneficio Mantenimiento será igual a los PS de ese Beneficio.

- **Exigencia muy alta.** Si una propiedad de exigencia alta es alquilada, el coste del Mantenimiento será el doble de los PS del Beneficio.

Cada vez que superes este límite, puedes incurrir en un castigo por parte del narrador que te reduzca tu Beneficio de Riquezas u otra propiedad.

Por ejemplo, si un personaje paga 10 PS en Mantenimiento, podrá tener a su cargo 10 Esclavos (coste 10 PS, exigencia media) y una vivienda pequeña (20 PS, exigencia baja) para alojarlos. Si adquiriera diez esclavos más, pero no aumentase el nivel de Mantenimiento, podría ser penalizado a la larga con una pérdida de propiedades.

Mercancías PS -10 a 100

Este beneficio es similar al de Riquezas, la diferencia es que lo que posees son mercancías, bienes, enseres, etc. listos para su venta y comercialización al público. Determina exactamente de qué se trata y dónde están guardadas (necesitarás el Beneficio Almacén).

Para calcular la cantidad total de mercancías, se sigue el mismo procedimiento que con el Beneficio de Riquezas (consultar la tabla que aparece en dicho Beneficio).

A diferencia de con las Riquezas, no podemos echar mano de ellas para comprar cosas durante el juego o en los interludios entre partidas. Sin embargo, conservar Mercancías durante un año otorga una renta de 1d3 PS en la esfera de Propiedades por cada 10 PS.

Las Mercancías se puede convertir en Riquezas y al revés, pero solo una vez al año. Durante este periodo, las Mercancías no proporcionarán su renta anual.

Mina PS -50

Mantenimiento: Exigencia media

Posees una explotación minera que te proporciona unos beneficios anuales. Para hacerla funcionar es necesario destinarle un Beneficio de trabajadores, siervos o esclavos.

Tras cada año de funcionamiento, la mina otorga 1d10 PS en la esfera de Propiedades. Sin embargo, si sale un 1 en el d10, la mina se agotará ese año y el Beneficio se perderá para siempre.

Riquezas PS -10 a -100

Con este Beneficio podrás empezar con más riquezas iniciales de las permitas por tu nivel de ingresos. Cada vez que adquieras el Beneficio podrás incrementar el valor de las riquezas que el personaje posee, según se indica en la tabla que hay más abajo.

Estas riquezas son una forma abstracta de especificar tus propiedades, no tienen que ser específicamente 500 mb, ni si quiera 50 denarios de Merenter: pueden ser joyas, una obra artística, un libro antiguo, etc.

En la siguiente tabla se ve de forma rápida las equivalencias de riquezas iniciales, según los PS invertidos en este Beneficio.

PS	Riqueza	PS	Riqueza
-10	500 mb	-60	20.000 mb
-20	1.000 mb	-70	50.000 mb
-30	2.000 mb	-80	100.000 mb
-40	5.000 mb	-90	200.000 mb
-50	10.000 mb	-100	500.000 mb

Taller PS -50

Mantenimiento: Exigencia media

Consiste en un taller o factoría medieval donde se producen productos manufacturados. Describe de qué se trata.

Para hacer funcionar el taller es necesario dedicarle un Beneficio de trabajadores, siervos o esclavos cualificados. El taller produce cada año 1d6 PS en la esfera de Propiedades. Cada vez que sale un 1 en el dado, además de 1 PS se obtiene gratuitamente un Beneficio de Mercancías de 10 PS. Es necesario tener un Almacén donde poder guardarlas.

En las Tierras Quebradas lo normal es que se exija un permiso del gremio adecuado (Beneficio de Estatutos) para poder establecer un taller.

Vivienda PS -10 a -100

Mantenimiento: Exigencia baja, media o alta

Se posee un edificio con todo lo necesario para hacer en él vida cotidiana. Cada 10 PS que se paguen para adquirirlo significa que pueden vivir en él cinco personas.

Esto significa que este Beneficio comprende desde una cabaña a un lujoso palacio. El nivel de exigencia en Mantenimiento crece con el tamaño de la vivienda.

- 10-20 PS: Exigencia baja
- 30-40 PS: Exigencia media
- 50+ PS: Exigencia alta

INCONVENIENTES DE PROPIEDADES

Alquiler PS + 10

Los Beneficios de Propiedades pueden ser alquilados, en lugar de tenidos en propiedad, si exceptuamos Riquezas, Mantenimiento y Mercancías.

Podemos adquirir el Inconveniente Alquiler para bajar en 10 PS el coste de un Beneficio de propiedad, siempre que sea plausible (mínimo 5 PS). A cambio, la exigencia de Mantenimiento sube un grado.

Deudas PS + 10 a + 100

Con este Inconveniente te comprometes a una deuda económica, que en cualquier momento el narrador podrá recordarte y no siempre de forma agradable para tu personaje. Consulta la tabla adjunta para saber qué cantidades de dinero se corresponden a cada nivel de PS.

Las deudas conllevan pagos de intereses que en las Tierras Quebradas suelen ser draconianos. Al cabo de cada año pierdes 1d6 PS en Propiedades por cada 10 PS que tengas en Deudas.

Si por efecto de las Deudas a final de año llegas a PS negativos en Propiedades, deberás liquidar al menos uno de los Beneficios de forma obligatoria para quedarte en puntos positivos. No puedes adquirir más Deudas si esto llega a suceder, ya que nadie estará dispuesto a prestarte.

Si por desgracia llega un momento en el que llegas a negativos y no te quedan Beneficios que liquidar, deberás comprar obligatoriamente un Inconveniente de Estatutos. En este caso, los PS obtenidos irán a la esfera de Propiedades.

PS	Deuda	PS	Deuda
+10	500 mb	+60	20.000 mb
+20	1.000 mb	+70	50.000 mb
+30	2.000 mb	+80	100.000 mb
+40	5.000 mb	+90	200.000 mb
+50	10.000 mb	+100	500.000 mb

BENEFICIOS DE ESTATOS

Miembro de... PS -10 o -30

Este es un Beneficio genérico que permite representar tu pertenencia a un grupo social concreto: puede ser una asociación benéfica creada por nobles, un club social para gente selecta o una organización de asesinos. O ser uno de artesanos del gremio de la ciudad, uno de los académicos de la universidad e incluso uno de los componentes de una banda de música.



En el nivel básico (10 PS), eres miembro del grupo, pero con acceso limitado a los recursos del mismo y, dependiendo del funcionamiento de la organización, tu opinión rara vez es tenida en cuenta.

Con 30 PS ya eres un miembro destacado y puedes usar los recursos del grupo a total discreción. Tu opinión es respetada dentro del organización, sobre todo por los miembros de menor nivel, y, si no excedes las normas del grupo, puedes impartir ordenanzas entre los miembros inferiores.

Orden Religiosa PS -10 a -100

Perteneces al estamento religioso. El coste que pagues por este Beneficio determinará tu escalafón, cuánto más pagues, más alto será tu nivel dentro de tu culto.

En el texto hemos utilizado nombres genéricos, pero puedes explayarte con las designaciones que prefieras (por ejemplo, a los monjes podrías llamarlos suplicantes silenciosos del dios X)

Con el coste mínimo de 10 PS tenemos a los **iniciados o novicios**, que son el escalafón más bajo del culto. Principalmente están para ayudar a los sacerdotes, pero dependiendo de la iglesia pueden llegar a celebrar algunas ceremonias o rituales.

Por 20 PS podemos crear un **monje o un sacerdote mendicante**. El primero vivirá recluso en un monasterio, respetando una serie de votos (como el de silencio, el de castidad, pobreza, etc.). El sacerdote mendicante puede haber renunciado a todas sus pertenencias, pero puede seguir otra serie de votos, y va deambulando de aquí para allá, impartiendo el credo.

En sociedades tribales como las que se dan en el continente sur, este rango se corresponde con el de aprendiz de chamán.

Por 30 PS puedes interpretar a un **sacerdote** responsable de una pequeña comunidad en una aldea, o en algún barrio de una gran ciudad. Por el mismo coste, si no quieres hacerte un sacerdote, tienes a los abades a cargo de un monasterio.

En sociedades tribales con este rango eres la partera, el curandero, la bruja o el chaman de la tribu. En dichas sociedades no hay ningún estatus religioso superior, solo la reputación que se gane el personaje.

Por 50 PS eres un **prelado** y riges sobre una congregación de varios templos, normalmente dentro de una misma zona. En caso de ser la persona responsable de un monasterio que controla un amplio territorio (normalmente rural), eres un abad prelado.

Por pertenecer a este estamento, tienes de forma gratuita los siguientes Beneficios: un nivel gratuito de Riquezas y otro de Siervos.

Por 90 PS eres un **sumo sacerdote**, perteneces a la clase más alta del culto. Gobiernas sobre un territorio, a tu cargo estarán múltiples poblaciones y sus respectivas iglesias. Si pagas 10 PSP, además eres uno de los primados de la iglesia y diriges el destino de una o varias naciones. En este caso, por encima de ti solo está el elegido, al que algún día, si los dioses están contigo, sucederás.

Por pertenecer a este estamento, tienes de forma gratuita los siguientes Beneficios: dos niveles gratuitos de Riquezas y dos de Siervos.

En el caso particular del Patriarcado, además de tus conocidas labores religiosas, tienes responsabilidades gubernamentales. Para beneficiarte de ellas, hay que añadir 10 PS al precio del Beneficio.

Permiso a portar armas PS -10

En culturas que tengan un estricto control sobre quién puede o quien no puede ir armado por la calle, este Beneficio es fundamental. No implica que tengas que aplicarlo continuamente y que todos deban adquirirlo. Utilízalo solo si el trasfondo de tu aventura lo requiere.

Una vez aclarado esto, el Beneficio indica que posees un permiso de la autoridad local para portar armas (y armaduras), siempre y cuando al hacerlo no incumplas ninguna normativa legal.



Permiso comercial

PS -10

Posees un permiso de la autoridad local para vender las mercancías que poseas, siempre y cuando no incumplan ninguna normativa legal. Dependiendo del lugar donde tenga lugar la campaña y la opinión del narrador, este permiso puede ser o no necesario.

Permiso gremial

PS -10

Posees un permiso de la autoridad local para tener un taller donde fabriques tus artesanías, siempre y cuando no incumplan ninguna normativa legal. Cada permiso vale para un gremio y por tanto un tipo de producto, independientemente del número de talleres.

Rango Militar

PS -10 a -90

Como en la antigüedad, en las Tierras Quebradas los mandos de los ejércitos suelen ser llevados por personas con título nobiliario o algún otro estatus social. De esta forma, la única forma de ascender es cambiando de estatus.

Si posees un **título nobiliario**, aunque sea de baja nobleza, por 10 PS tendrás un estatus militar similar al de un suboficial de un ejército especializado. Podrás comandar, como mucho, un pelotón, dejando el mando de los escuadrones a la baja nobleza.

Para poder **comandar** una compañía, un batallón o un regimiento, deberás pertenecer a la alta nobleza y pagar 20 PS adicionales.

Sin embargo, en las Tierras Quebradas existen ejércitos profesionales, como el de Merenomín, o parcialmente profesionales, como el del Patriarcado. En estos casos el ascenso se realiza a través de pruebas físicas y mentales establecidas por los mandos o gracias la muestra de una gran valía en la batalla.

En el caso de que quieras dirigir un ejército profesional, los **sargentos** pagarán solo 20 PS y podrán comandar pelotones, mientras que los **tenientes**, podrán liderar un escuadrón pagando 40 PS.

Hay oficiales, como los **capitanes**, al frente de una compañía pagando 50 PS. Además, tal y como se describía en el Beneficio de Relaciones Tropas, tienes el control de una pequeña escuadra de no más de 5 hombres, al estilo de una guardia personal, pero no tienes que pagar su Mantenimiento.

Para llevar el mando de muchísimos más hombres, necesitas pertenecer a la plana mayor (los equivalentes a **comandantes y coroneles**), y pagar 70 PS por el mando de un batallón y 90 PS por el mando de un regimiento. Aquellos que comprenden este nivel de Beneficio, además tienen de forma gratuita un nivel del Beneficio Riquezas y otro de Tropas (esta última a modo de guardia personal, una pequeña escuadra de no más de 5 hombres) por la que no deberá pagar Mantenimiento.

Título Honorífico

PS -10

A diferencia de otros títulos, ya sean nobiliarios, eclesiásticos o militares, los títulos honoríficos no otorgan

poder real en la sociedad, más allá de la relevancia por la que este sea otorgado.

De esta forma, un campesino que mostró su arrojo en la batalla puede ganar un título honorario en forma de medalla al heroísmo. Un artista cuya obra es admirada por todo el mundo podría adquirir algún tipo de galardón. Describe en qué consiste el título, quién te lo otorgó y por qué.

Contar con una distinción de este tipo puede otorgar un +2 a tiradas del grupo de Comunicación cuando salga a colación y sea relevante.

Título Nobiliario

PS -10 a -100

Perteneces al estamento nobiliario. El coste que pagues por este Beneficio determinará tu escalafón: cuánto más pagues, más alto será tu nivel en la sociedad.

Normalmente este estatus es acorde a tu capacidad de mando y gobierno, lo cual te capacita a hacer lo que te plazca, siempre que sea dentro del marco legal o, en zonas menos estrictas con la ley, siempre y cuando no ofenda y/o perjudiques a quienes estén por encima de ti en la escala social.

También has de tener en cuenta que en zonas como el Patriarcado o, en cierta forma, el Imperio Escarlata, donde la clase gobernante es otra diferente a la nobleza, tu estatus social nunca te permitirá estar por encima de la Iglesia y tendrás que responder ante ellos.

Por un coste mínimo de 10 PS, eres lo que en el manual especifican como **noble guerrero**, y podrás disfrutar de un título de caballero o de algún otro cargo de la baja nobleza, como el de barón o, en el Patriarcado, campeón. En sociedades tribales como las que se dan en el continente sur, podrás ser un cacique o líder de tu tribu.

Cualquier posesión que desees, deberás adquirirla por los procedimientos habituales, o bien con el gasto de dinero o con la inversión de PS en Beneficios de propiedades.

Por 50 PS posees un **título nobiliario** (en el manual viene descrito con la profesión de noble cortesano), como puede ser el de conde o en el de Patriarcado, un campeón especialmente poderoso. En sociedades tribales podrás ser un jefe de clan.

Por pertenecer a este estamento, tienes de forma gratuita los siguientes Beneficios: un nivel gratuito de Riquezas y otro de Siervos. En caso de no querer ninguna de estas ventajas (un noble venido a menos), por tu título nobiliario solo pagarías 30 PS.

Por 90 PS, perteneces a la **alta nobleza**. Eres lo que en el manual especifican como noble cortesano, quizás seas un duque o un príncipe. Para estar además en la línea directa de sucesión al trono deberás pagar 10 PS más. En el Patriarcado, ningún campeón alcanza un rango similar. En sociedades tribales eres el jefe de una alianza de clanes.

Por pertenecer al estamento de la alta nobleza, tienes de forma gratuita los siguientes Beneficios: dos niveles gratuitos de Riquezas y dos de Siervos. En caso de no querer ninguna de estas ventajas (un noble venido a menos), por tu título nobiliario solo pagarías 70 PS.



INCONVENIENTES DE ESTATUS

Desterrado

PS + 40

Ha sido desterrado de tu hogar. No podrás regresar salvo que consigas el perdón de la persona que te impuso el destierro o, si impusieron una fecha de vencimiento, hasta que el tiempo impuesto pase. Decide junto al narrador todos los detalles.

Volver y ser reconocido convertirá este Inconveniente en los de Se busca (de 30 PS) y Reputación adquirida (de 10 PS).

Esclavo

+ 50 PS

Eres un esclavo, propiedad de algún personaje no jugador (o algún personaje jugador si el narrador lo permite). Portas una marca que te identifica como esclavo y puede que lleves otra que informe a quién perteneces.

Estas atado por la servidumbre a tu amo durante las 24 horas del día, todo el año, hasta que mueras o hasta que tu dueño decida darte la libertad. Aunque quizás estés por encima de un paria, no tienes ni voz ni voto y eres considerado una propiedad. Solo esto último te protege de que alguien que no sea tu dueño acabe con tu vida por puro capricho.

Si quedas libre de alguna otra forma que no sea por voluntad de tu amo, adquirirás automáticamente los Inconvenientes de Se busca y Paria.

No puedes adquirir ningún Beneficio de la esfera de Propiedades, ya que nada posees. Ni si quiera tu vida te pertenece. Por las delicadas implicaciones que conlleva este Inconveniente, el narrador es libre de prohibir que los jugadores puedan escogarlo.

Paria

PS + 20

Eres un paria dentro de la sociedad y como tal estas excluido de las ventajas de que gozan los demás personajes, e incluso de su trato, por ser considerado inferior.

Nunca podrás adquirir el Beneficio de Riquezas, y los Beneficios de Relación que compres solo darse ser entre iguales a tu condición social.

Se busca

PS + 30

Quizás infringiste la ley o quizás fuiste acusado injustamente, pero alguien ha puesto precio a tu cabeza y eres buscado por la ley. Concreta junto al narrador qué poder te busca y por qué.

La aportación básica básico es de 30 PS, pero una vez seas descubierto, pasará a proporcionarte solo 20 PS y recibirás el Inconveniente de Reputación adquirida (por 10 PS)

SISTEMAS ALTERNATIVOS

MAYOR PODER SOCIAL

Las reglas que hemos presentado en este documento son válidas para personajes que comienzan el juego con un poder social bajo. El narrador y los jugadores pueden plantearse iniciar sus partidas de una forma no tan básica y obtener más Puntos Sociales de inicio, según la profesión/nivel adquisitivo (tal cual se describe en la página 154 del manual, en el apartado de Dinero y equipo).

- **Juego de facciones:** Los jugadores empiezan con 30 PS (y no con los 10 que obtenían según su profesión) para crear a su personaje.

- **Juego de casas:** los jugadores empiezan con 80 PS (y no con los 10 que obtenían según su profesión) para crear a su personaje. De esos 80, solo 20 pueden dedicarse a las esferas restringidas por su profesión.

- **Juego de tronos:** los jugadores empiezan con 120 PS (y no con los 10 que obtenían según su profesión) para crear a su personaje. De esos 120, solo 30 pueden dedicarse a las esferas restringidas por su profesión.

SIN PROPIEDADES

Todas estas reglas gustan en tu mesa de juego, pero lo que no os gusta es que las riquezas de los Beneficios de la Esfera de Propiedades sean algo abstracto.

Pues simplemente convertid esa abstracción en algo más concreto. Tomad nota del dinero que suponen esas riquezas y llevad la cuenta, como hacéis con el dinero del juego.

Con esta opción, ignoras cosas como el Beneficio de Propiedades, Mantenimiento (pero no podrás ignorar lo que mantienes). También ignoraras que los Beneficios de Propiedades, Riquezas y Mercancías puedan disminuir su valor en PS.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Si no quieres utilizar todo este reglamento sobre esferas y puntos sociales, pero sí que quieres aprovechar los Beneficios e Inconvenientes, puedes incorporarlos a tu mesa de juego como un sistema de Ventajas y Desventajas.

El coste en PP es igual a la décima parte de los PS (-30 PS se convertirán en -3 PP). Utilizando este método, el número máximo de Ventajas y Desventajas será 6 y no 4, como se indica en el manual.



BENEFICIOS E INCONVENIENTES

Relaciones PS

Influencia PS

Estatus PS

Propiedades PS

TESOROS, PROPIEDADES

VÍNCULOS Y POSESIONES

Nombre _____

Actitud hacia la sociedad _____

RELACIONES	INFLUENCIA	ESTATUS	PROPIEDADES
PS GASTADOS	PS GASTADOS	PS GASTADOS	PS GASTADOS

PERSONAJES NO JUGADORES

NOMBRE: TIPO:	CNF:	NOMBRE: TIPO:	CNF:
NOMBRE: TIPO:	CNF:	NOMBRE: TIPO:	CNF:
NOMBRE: TIPO:	CNF:	NOMBRE: TIPO:	CNF:
NOMBRE: TIPO:	CNF:	NOMBRE: TIPO:	CNF:
NOMBRE: TIPO:	CNF:	NOMBRE: TIPO:	CNF:
NOMBRE: TIPO:	CNF:	NOMBRE: TIPO:	CNF:

Nombre _____
Concepto _____

CUERPO	MENTE	ESPÍRITU	PV	PM
				
ATRACTIVO	FUERZA	TAMAÑO	Mod. al daño _____	
			Protección _____	
ARMAS	Hab.	Daño	Estorbo _____	
_____	_____	_____	Alc./Long. _____	
_____	_____	_____	_____	
_____	_____	_____	_____	

HABILIDADES

EQUIPO, HECHIZOS, PODERES...

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Nombre _____
Concepto _____

CUERPO	MENTE	ESPÍRITU	PV	PM
				
ATRACTIVO	FUERZA	TAMAÑO	Mod. al daño _____	
			Protección _____	
ARMAS	Hab.	Daño	Estorbo _____	
_____	_____	_____	Alc./Long. _____	
_____	_____	_____	_____	
_____	_____	_____	_____	

HABILIDADES

EQUIPO, HECHIZOS, PODERES...

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Nombre _____
Concepto _____

CUERPO	MENTE	ESPÍRITU	PV	PM
				
ATRACTIVO	FUERZA	TAMAÑO	Mod. al daño _____	
			Protección _____	
ARMAS	Hab.	Daño	Estorbo _____	
_____	_____	_____	Alc./Long. _____	
_____	_____	_____	_____	
_____	_____	_____	_____	

HABILIDADES

EQUIPO, HECHIZOS, PODERES...

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Nombre _____
Concepto _____

CUERPO	MENTE	ESPÍRITU	PV	PM
				
ATRACTIVO	FUERZA	TAMAÑO	Mod. al daño _____	
			Protección _____	
ARMAS	Hab.	Daño	Estorbo _____	
_____	_____	_____	Alc./Long. _____	
_____	_____	_____	_____	
_____	_____	_____	_____	

HABILIDADES

EQUIPO, HECHIZOS, PODERES...

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

INTERVENCIÓN DIVINA N°6

Fanzine digital gratuito sobre Tierras Quebradas



- ♦ **Convocación de demonios.** Nuevas reglas para traer al mundo demonios de forma temporal y establecer con ellos alianzas.
- ♦ **Nuevos demonios.** Diez nuevos demonios con gran potencial narrativo, acompañados de muchos nuevos poderes mágicos que usar en nuestras partidas.
- ♦ **El Enemigo de mi Enemigo.** Los aventureros se ven enredados en una lucha de facciones en la ciudad leonisina de Puerto Blanco e investigan lo que parece ser un pequeño milagro.
- ♦ **Vínculos y Posesiones.** Un nuevo sistema de reglas para crear y desarrollar el peso social de los aventureros: relaciones, influencia, estatus y propiedades.