INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital del juego de rol Tierras Quebradas

Número 7 - Mayo de 2023

TIERRAS QUEBRADAS

AVENTURAS ENTRE LA LEY Y EL CAOS

INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital gratuito de Tierras Quebradas
Número 7 - Mayo de 2023

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

Ilustración de portada
Daniel Jimbert
Ilustraciones interiores
Daniel G. Amorao
Diseño y maquetación originales
Irma Fernández Dueñas
Idea original de Oso lechuga y elementales de sangre
Christian Kell y Zreyon respectivamente

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: Mayo de 2023

EL TABLERO (VIRTUAL) DE LOS DIOSES

Sin duda, y mientras esperamos la llegada a mecenas de La Llamada del Deber, la principal novedad de esta primera mitad del año ha sido la creación de un *ruleset* para el tablero virtual Fantasy Grounds. Todo lo necesario para jugar a Tierras Quebradas usando esta plataforma en línea se encuentra en descarga gratuita en la tienda virtual de Fantasy Grounds. Además, los módulos del ruleset, que incluyen ítems como armas o hechizos, también están disponibles gratuitamente en mi página web.

El resultado es espectacular, y una inmensa ayuda para quien juega a Tierras Quebradas por Internet. Se lo debemos al trabajo totalmente desinteresado de Noalco, en colaboración con Eldarc y Psicodelix, del canal La Pantalla del Máster.

Por otro lado, NasruRol, quien se encargó de crear el setting de Tierras Quebradas para Foundry, ha terminado de actualizarlo a la versión 10 de este Tablero Virtual. Encontraréis los archivos de instalación y las instrucciones en el Discord de Tierras Quebradas.

Pero ya centrándonos este número de Intervención Divina, coincide esta vez una mirada atrás, hacia el juego de rol Stormbringer, que tantos buenos momentos nos dio en los años 90. Antonio Guarás trae un sistema sencillo y equilibrado para representar la existencia de objetos demoniacos en el mundo de las Tierras Quebradas. Por mi parte, presento la aventura Regreso a la Mansión del Riesgo, que toma como inspiración el famoso lugar expuesto en el suplemento El Canto Infernal.

Xavier Correro, el autor de la campaña El Rey del Barro, vuelve a Intervención Divina con El Perfume de Viridis, una aventura de investigación localizada en esta ciudad patriarcense y donde los olores cobran una especial importancia. Con El Tablero de los Dioses, abordo un extraño lugar que no pude incluir por espacio en el manual básico y que he aprovechado para desarrollar. Más os vale que no os extraviéis en él al visitarlo.

ÍNDICE

Ayuda de juego: Objetos demoniacos 4
Gaceta de las Tierras Quebradas: El tablero de los dioses 5
Aventura: Regreso a la Mansión del Riesgo 16
Aventura: El perfume de Viridis 36

AYUDA DE JUEGO

OBJETOS DEMONIACOS

Por Antonio Guarás

Hasta el momento, un hechicero podía invocar un demonio para que le sirviera permanentemente en la Tierras Quebradas, o convocarlo sellando una alianza con él para poder llamarlo en los momentos de necesidad. En estos párrafos descubriremos que también es posible **Vincular** la esencia sobrenatural de un demonio a un objeto mundano especialmente preparado, de manera que el demonio le confiere cualidades demoniacas totalmente nuevas. No obstante, hay una limitación a la hora de usar objetos demoniacos, y es que cada objeto de este tipo cuenta para el límite de criaturas atadas del hechicero.

El primer paso para conseguir Vincular un demonio a un objeto es encontrar el demonio adecuado. Pueden usarse las mismas reglas de **Descubrir nuevos demonios** de la página 254 del manual básico. El proceso de vinculación solo se puede realizar en el momento de la invocación. No es posible Vincular a un demonio en otras circunstancias y, dado que a todos los efectos lo único que nos interesa su Espíritu, no vale la pena calcular otras características, sus habilidades, poderes y rasgos.

Antes de comenzar la Vinculación, también es necesario encontrar un objeto adecuado. Este debe tener un precio superior al 150% de un ejemplar normal. Este valor añadido puede provenir de la maestría de su manufactura, por los materiales usados, su procedencia o valor religioso o cultural.

Una vez el hechicero ha descubierto el demonio y dispone del objeto, puede comenzar el proceso de Vinculación, que se realiza mediante el conjuro **Vincular Demonio**. Si el hechizo tiene éxito y el demonio se encarna en el objeto, este sufre una pequeña transformación que de algún modo muestra su naturaleza demoniaca. Las alteraciones más habituales son la aparición de runas caóticas en su superficie, la emisión de calor al contacto, un aura de intranquilidad o deformaciones que remitan al aspecto real o personalidad de la criatura vinculada. En todo caso, lo importante es que la naturaleza del objeto es evidente a cualquiera que pueda observarlo.

Vincular demonio

Inhibir Caos | DIF. 15-25 | PM 2-4

El Hechicero es capaz de traer a este mundo un demonio, y vincularlo a un objeto. El conjuro requiere de una ceremonia de tantas horas como PM invertidos, que por ser un requisito no da ningún bono a la tirada de lanzamiento. A partir de ese momento el objeto tendrá una serie de cualidades caóticas específicas para objetos demoniacos (ver lista en este mismo artículo). Estos poderes dependen de la raza de demonio escogida, de modo que dispondrá de tantos puntos de Valor Mágico (VM) como Espíritu. El resto de las estadísticas del demonio, como su Mente, Puntos de Magia o habilidades, no pueden expresarse a través del objeto y por tanto no es necesario calcularlas. En esta forma de unión, tan solo es capaz de alterar al objeto que lo acoge.

Si el objeto es destruido, el demonio volverá a su plano de existencia. Una vez Vinculado el demonio al objeto, el hechicero deberá realizar una prueba enfrentada de Espíritu para controlar al demonio (ver Control de un objeto demoniaco más adelante).

Dificultad	PM	Espíritu
15	2	1d6
20	3	2d6
25	4	3d6

PODERES DE LOS OBJETOS DEMONIACOS

Un demonio puede invertir sus puntos de VM para dotar al objeto de los siguientes poderes.

- **Amuleto contra virtudes (1 VM):** El portador del objeto suma +3 a cualquier tirada de Espíritu para resistir los poderes de un artefacto virtuoso o un autómata.

- **Aura de poder (3 VM):** El objeto emana un aura que somete el ánimo de los presentes. Estos deben realizar una prueba de Espíritu y obtener al menos un 9 para contrariar al portador del objeto, y un 12 para poder atacarlo.

- **Aura de [emoción] (3 VM):** El objeto emana un aura que embebe una emoción en todos los que puedan verlo. Todo aquel que no supere una tirada de Espíritu a dificultad 9 adquiere automáticamente una Pasión definida por el poder del demonio. Si el demonio dispone de Puntos de Magia, puede gastar 1 PM por cada blanco a quién quiera afectar con más intensidad, de modo que la dificultad será de 12 para él. Es posible dejarse llevar y no oponerse a la tirada, en ese caso el objetivo quedará automáticamente apasionado como indican las reglas de la pagina 110 del manual básico.

- **Alcance (2 VM):** Los proyectiles disparados por este arma tienen un alcance un grado mayor.

■ **Bono al daño (2 o 4 VM):** Otorga un bonificador al daño de +1 (2 VM) o un +2 (4 VM) en todos los ataque producidos por el arma.

■ **Bonificador a [habilidad] (2 o 4 VM):** Otorga un bonificador de +1 a las tiradas realizadas en el uso para el que fue diseñado el objeto (2 VM) o un +2 (4 VM).

■ **Camuflaje (2 VM):** El objeto es capaz de esconder su naturaleza, y será necesaria la magia para percibir su verdadero ser.

■ **Conjuro (2 a 8 VM):** El objeto es capaz de lanzar un conjuro. Lo hace sin tirada y durante la Fase 1, como un poder convencional. El conjuro puede ser de dificultad 10 (2 VM), dificultad 15 (4 VM), dificultad 20 (6 VM) o dificultad 25 (8 VM). Para ello, el demonio debe escoger también el poder Puntos de magia.

■ **Curar (2 VM):** El objeto puede curar las heridas en el cuerpo de su portador, aunque no el daño procedente de venenos o asfixia. Por cada Punto de Vida curado se ha de invertir 1 PM, lo que obliga al demonio a poseer el poder Puntos de Magia.

■ **Daño espiritual (2 VM):** El arma es capaz de dañar a criaturas espectrales o fantasmales. Reduce los PM de la criatura a razón de 1 PM por cada 2 PV que habría provocado el ataque.

■ **Daño mágico (2 VM):** El arma pasa a considerarse mágica, por lo que podría herir a criaturas con el poder Invulnerabilidad (pag 263 del básico) o el hechizo de mismo nombre de Ley (pag 245).

■ **Escudo mágico (3 VM):** Si se lanza un conjuro o poder mágico sobre el portador que fuerce a una tirada enfrentada de Espíritu, esta tendrá lugar en primer lugar contra el objeto demoniaco. Si este vence el hechizo habrá sido rechazado. Si falla, el portador podrá ahora tratar de resistir la magia normalmente.

■ **Fidelidad (1 VM):** Nadie puede controlar el objeto hasta que su amo muera.

■ **Irrompible (1 VM):** El objeto no puede ser destruido excepto por magia u objetos mágicos. Por ejemplo, un arma, armadura o escudo con este poder no puede ser dañado por maniobras de armas normales, ni incluso aunque obtengan un crítico.

■ **Protección:** La prenda de ropa o armadura obtiene un punto adicional de armadura (2 VM) o 2 puntos adicionales (4 VM), que se hacen efectivos solo si el portador la lleva puesta de forma convencional.

■ **Puntos de Magia (2 VM):** El objeto es capaz de generar puntos de magia en función del Espíritu del demonio vinculado. Dispondrá de ESP x2 PM y recuperará 1PM cada 2 horas.

■ **Romper armas (2 VM):** Al realizar una maniobra de romper armas con este objeto, que debe ser un arma), suma 3 al daño realizado.

■ **Salvaguarda contra armas (7 VM):** La armadura protege al portador, haciéndolo inmune al daño proveniente de armas normales, de una manera similar al poder Invulnerabilidad. Del mismo modo el fuego, la magia o la asfixia si pueden afectarle.

■ **Salvaguarda contra el fuego (4 VM):** Los ropajes o armadura, hacen invulnerable al portador al daño provocado por el fuego.

■ **Significado religioso (1 VM):** Por su importancia teológica, estar en posesión de este objeto demoniaco otorga 1 PL al Caos al terminar la sesión de juego.

■ **Talismán (3 VM):** El demonio posee 1 punto de Fortunacuyo portador puede emplear y que se recobra al terminar la aventura o capítulo de campaña.

■ **Vampiro (5 VM):** El arma es capaz de trasladar vitalidad de sus objetivos a su portador. De este modo, el controlador del arma regenera 1 PV (puede reducirlo de cualquier herida a su elección) por cada Herida Leve que provoque, y 2 por cada Herida Grave. No importa a cuantos enemigos hiera el arma, solo podrá aplicar su poder una sola vez por cada turno de combate.

■ **Viaje interdimensional (3 VM):** Puede viajar entre los planos invirtiendo en ellos 5 PM. La criatura puede llevar a otras personas consigo, pero eso le costaría 1 PM extra por cabeza. El poder no es ilimitado y a dirección del narrador algunas esferas pueden estarle restringidas, o solo accesibles a través de otros planos concretos. El Demonio debe haber escogido el poder Puntos de Magia.

■ **Volver al portador (2 VM):** Si el objeto se extravía, y mientras no sea atado por otra persona, se materializará de nuevo al lado de su amo pasada una hora.

CONTROL DE UN OBJETO DEMONÍACO

Como se ha explicado, un hechicero tiene un límite de la mitad de su Espíritu en cuanto a demonios atados, y los demonios vinculados han de ser tenidos en cuenta. Sin embargo, en el caso de que el objeto pase a estar controlado por otra persona, dejará de tenerse en cuenta para dicho límite hasta que sea recuperado. No ocurre lo mismo si el objeto simplemente es extraviado.

El control de un objeto demoniaco pertenece al hechicero que lo vinculó. Sin embargo, el artefacto puede llegar a manos de otra persona. Mientras esta persona se limite a transportar el objeto, el control del mismo no cambiará. Sin embargo, si el nuevo portador trata

de hacer uso del objeto para aquello para lo que fue pensado (blande un arma, se pone una armadura, usa una lente, etc), en ese momento, el nuevo portador deberá vencer al demonio vinculado en una tirada enfrentada de Espíritu.

En caso de ganar, el nuevo portador, tomará el control del demonio, y podrá usar el objeto con normalidad. Pero si gana el demonio, la criatura habrá impuesto su voluntad sobre el portador, al menos en parte. A partir de ese momento, aunque el objeto funcionará con normalidad en manos de su nuevo controlador, el demonio podrá comunicarse mentalmente con el portador (sea hablando o mediante emociones), y podrá modificar en parte su comportamiento.

Esto es así hasta el punto de que el personaje debe de sustituir temporalmente uno de sus rasgos de personalidad positivos, por un rasgo negativo y caótico. No recuperará su rasgo de personalidad hasta que el objeto cambie de controlador, y es algo que el demonio tratará de impedir a toda costa. Para ello genera una cierta dependencia y obsesión hacia el objeto por parte de su controlador, que nunca se desprenderá voluntariamente del mismo y siempre priorizará su uso al de cualquier otra herramienta del mismo tipo.

Uno de los riesgos de tratar de hacerse con un objeto demoníaco, es que el demonio vinculado puede llegar a cambiar la psique de su controlador. Por ello muchos son los que prefieren alejarse de este tipo de objetos.

He aquí algunos ejemplos de rasgos de personalidad negativos que puede infundir un objeto demoniaco: arrogante, cleptómano, chivato, depresivo, derrochador, exhibicionista, gritón, infantil, impredecible, estrambótico, llorón, masoquista, mentiroso, obsesivo, sádico, traicionero, truculento, voyeur, zarrapastroso.

EJEMPLOS DE OBJETOS DEMONIO

LISIADORA — ESP 11

Este hacha de combate contiene vinculado a un demonio **Karesh**, cuya presencia hace que el arma supure constantemente un líquido verdoso. Lisiadora ha estado históricamente en manos de agentes del dios Nariaj, el último de ellos Marco el Hediondo, quien ha sido visto recientemente reuniendo mercenarios en el archipiélago de la Ceniza.

- **Poderes:** Vampiro (5 VM), Bono al daño +2 (4 VM), Romper armas (2 VM).
- **Rasgo de personalidad:** Sádico.

GUANTE DE FINEZA — ESP 8

El Guante de Fineza es uno de los artefactos más preciados por el gremio de ladrones de la ciudad de Cruce. En él hay vinculado un demonio **Diif** que oroga al guante de seda negra un sexto dedo que se mueve solo.

- **Poderes:** Bonificador de habilidad: Forzar cerraduras +2 (4 VM) y Hurtar +2 (4 VM) .
- **Rasgo de personalidad:** Tocón.

PETO DEL TIGRE — ESP 8

Este peto de hierro posee una cabeza de tigre en relieve sobre su parte central. La presencia del demonio **Opech** hace que los ojos del animal refuljan en rojo. El artefacto es posesión actualmente de Lodus, el hermano menor del rey Mirsa de Merendrak.

- **Poderes:** Protección +2 (4 VM), Salvaguarda contra el fiego (4 VM).
- **Rasgo de personalidad:** Traicionero.

HOJA FÚNEBRE — ESP 7

Se dice que esta espada corta de acero negro y hoja triangular es posesión hereditaria del prelado de Shador en Juramento. Al desenfundarse emite un cántico grave y triste, la seña de identidad del demonio **Luh**.

- **Poderes:** Aura de poder (3 VM), Bono al daño +1 (2 VM), Daño espiritual (2 VM).
- **Rasgo de personalidad:** Iracundo.

MÁSCARA DE TESH-CHAN — 14 ESP

La leyenda cuenta que el mismo Tesh-Chan vinculó a su hijo **Fetra-Mehl**, en esta bella máscara de porcelana blanca, como regalo a la humanidad. Desde entonces es uno de los tesoros más preciados del templo de Tesh-Chan en Excelsa, y su sumo sacerdote la luce en ocasiones especiales. Fetra Mehl hace que la boca de la máscara se mueva cuando su portador habla.

- **Poderes:** Aura de admiración (3 VM), Bonificador a música +2 (4 VM), Bonificador a Oratoria +1 (2 VM), Irrompible (1 VM), Significado religioso (1 VM) Talismán (3 VM).
- **Rasgo de personalidad:** Lujurioso.

EL TABLERO DE LOS DIOSES

Por Carlos Ferrer

En el noreste de la provincia patriarcense de Lucerna, a más de una jornada de camino de cualquier población habitada, se encuentra el extraño lugar conocido como el Tablero de los Dioses. Para contemplarlo es necesario recorrer los senderos estrechos y peligrosos que ascienden hasta la cima de la meseta del Tablero. Allí, sobre una larga planicie cubierta de hierba, castigadas por el viento y las frecuentes lluvias, descansa una serie de losas de piedra cuadradas, cada una de aproximadamente dos metros de lado. Son de color blanco o negro, y se hallan dispuestas de forma alterna, como un tablero de ajedrez, solo que en lugar de sesenta y cuatro casillas, el Tablero de los Dioses se extiende a lo largo de kilómetros. La estudiosa Ágata Lijem, escribió en el año 445 que la estructura forma un rectángulo de 1000 x 2000 losas. Posiblemente haya ahora algunas menos, ya que varias de las situadas en los bordes han sido robadas.

El espectáculo es inolvidable. Las losas se suceden hasta el horizonte, siguiendo las leves ondulaciones del terreno. El tiempo y los corrimientos de tierra las han separado y agrietado, y entre ellas crece la hierba y en ocasiones flores y arbustos que le llegan a uno hasta las rodillas. Al caminar sobre el Tablero es frecuente que la baldosa que pisamos ceda y una de las puntas se eleve debido a nuestro peso. La mencionada Lijem calculó la edad del lugar a partir del deterioro de los materiales, estableciéndolo en unos trescientos años, pero los registros escritos que se conservan en las bibliotecas del Escriba se remontan a los Reinos de la Ley, siglos antes de nuestra era.

Numerosas leyendas tratan de explicar su existencia. La más popular narra cómo Méibel del Caos y el Guerrero decidieron resolver sus disputas mediante un juego de estrategia. El Sin Rostro puso las casillas negras y el dios de la Ley las blancas, y como fichas usaron a sus elegidos. Tras siglos de juego, solo quedaron dos figuras, pero estas, en lugar de luchar, escaparon juntas, pues se habían enamorado, y los dioses, enfurecidos y frustrados, abandonaron el tablero a su suerte.

Antiguos tratados que se conservan en Merenter explican, sin embargo, que el Tablero de los Dioses es una estructura creada por uno de sus hechiceros, Sorush el Contemplador, para viajar entre los planos del Multiverso. Cada casilla representaría una Esfera, aunque no se responde a la cuestión de por qué unas son blancas y otras negras. En todo caso, y puesto que muchos dudan incluso de la existencia histórica de Sorush, a quien consideran un mito temprano del pueblo merení, el origen del lugar es todavía un interrogante sin resolver.

Los peones

Los sucesos que ocurren en él son, no obstante, descritos con mayor seguridad y por fuentes no tan lejanas en el tiempo. Los relatos hablan de personas que aparecen en el Tablero, inmóviles sobre una de las losas, y que no reaccionan ni es posible tocar, ya que la mano los atraviesa como si fueran aire. Son hombres y mujeres a veces de atuendos extraños y fenotipos insólitos, y casi siempre armados. Suelen aparecer de uno en uno, pero no es raro que sean atisbados varios, repartidos por casillas cercanas.

Algunos testimonios aseguran que de pronto, sin explicación alguna, les fue posible comunicarse con esta especie de fantasmas, que se animaron y hablaron con ellos en un extraño idioma que, sin embargo, fueron capaces de entender. Por su interés, transcribo un fragmento de la carta de Jenaro Álamos, sacerdote del Sabio, que visitó el Tablero de los Dioses en el año 470.

"La mujer portaba una armadura de gran belleza y en sus manos sostenía una espada desenvainada recorrida por símbolos sacrílegos. Estaba triste y cansada, pero su imagen permanecía inmóvil como una estatua. Traté de tocarla, pero estaba como hecha de aire. Atónito, sabiendo que presenciaba un milagro, saqué mi cuaderno para dibujarla, pero entonces, de súbito, la mujer se movió y se volvió hacia mí, protegiéndose con su espada. Había en ella miedo y desconfianza. Intenté tranquilizarla, y al hablar con ella me di cuenta de que hablábamos idiomas distintos, pero aun así nos comprendíamos. Ella camino hacia mí, pero fue como si resbalara por el hielo, porque siguió en la losa negra donde estaba. Por qué te alejas, me dijo, pero yo seguía en mi sitio, y fue entonces cuando comprendí lo que estaba pasando. Me acerqué y traté de tocarla de nuevo. Nuestras manos se cruzaron, como si una no existiera para la otra. Me dijo: no puedo tocarte, eres un fantasma. Y lo era, igual que ella para mí. Hablamos, pero no puedo contarte de qué, y en cierto momento, de la misma forma en la que vino, se fue. En un parpadeo".

El testimonio de Álamos es más interesante aún por su desaparición, sucedida en su siguiente visita al Tablero de los Dioses, unos meses después. No es el único. En los registros del culto al Juez, que archiva los avisos de desaparición desde el fin de la Gran Guerra, figuran varias decenas de extraviados de los que nunca se ha vuelto a saber nada y que, como mucho, han dejado algún rastro en forma de campamento abandonado.

Hay quien piensa que un lugar así, claramente maldito, no tiene cabida en el Patriarcado, pero desde las altas instancias siempre se ha vetado su destrucción o incluso el traslado de alguna de las losas fuera de la meseta. Muchos se extrañarían, como me extrañé yo, al descubrir que el Patriarca Silvino el Místico

visitó en persona el lugar, acompañado de su séquito de confianza, tal como me relató el viejo Telmo. Y por los detalles que dio, que un simple cazador no debería conocer, sé que me dijo la verdad.

La teoría de Telmo

Telmo vive en una cabaña con su familia a los pies de la meseta del Tablero y, por una cifra que se me hizo astronómica, guía a los curiosos en el incierto camino hacia la planicie. Puesto que no mostraba temor por el lugar le pregunté por su opinión sobre lo que significa y su supuesto peligro. No sé hasta que punto dar credibilidad a sus palabras, especialmente tras comprobar su afición al vino, pero puesto que demostró no mentir cuando habló del Patriarca, reproduzco aquí su versión del asunto.

En opinión del viejo Telmo, que supo esto de su abuelo, los aparecidos son personas que viven en otro lugar u otro tiempo, difícil de decir, y que, por lo que ellos mismos cuentan, se encuentran siempre en una especie de búsqueda. Las losas son como ventanas que permiten verlos, y ellos nos perciben a nosotros a su vez como aparecidos en el lugar donde ellos viven. Si hay una regla que diga cuándo y dónde atisbar a un aparecido, Telmo no la conoce, pero sí que afirma que, en caso de que el fantasma comience de pronto a hablar y a moverse, no pisemos la casilla donde se encuentra, ya que esta nos engullirá y nos llevará al mundo o momento en el que habita el aparecido, y ya no podremos volver nunca.

Telmo dice haber acompañado a estudiosos a recorrer el tablero durante días sin que nadie se apareciera, como por desgracia fue mi caso, y a otros que tuvieron no uno, sino varios avistamientos, y que pudieron incluso conversar con varios aparecidos. Es el destino, en su opinión, el que determina lo que puede o no pasar y cuándo tiene lugar.

Ya que no hay más teorías ni estudios acerca del Tablero de los Dioses y sus fenómenos, no nos queda más que aceptar su teoría de forma provisional.

El espectro

Si bien es cierto que no tuve la fortuna de vislumbrar ningún aparecido durante mi visita, sí fui agraciado con el dudoso privilegio de ver a lo que Telmo llamó «el espectro del Tablero». Sucedió cerca del ocaso, cuando estábamos montando el campamento en medio de aquella extensión interminable de cuadrados blancos y negros. Era una figura de luz azulada que caminaba erráticamente y que, en cuanto nos vio, se dirigió hacia nosotros enarbolando una espada.

Telmo y yo escapamos a todo correr, dejando atrás nuestras cosas, hasta que, al echar la mirada atrás, nos dimos cuenta de que había desaparecido. Mi viejo y alcohólico guía me contó después que el espectro es un hombre joven de expresión torturada, con una elaborada armadura y una espada larga con un dragón en su empuñadura. Sus víctimas mueren de frío, o al menos eso, cree, pues sus cadáveres aparecen helados y cubiertos de escarcha.

Aunque el espectro ya existía en los tiempos de su abuelo, no existen registros escritos, que yo conozca, que al menos insinúen su presencia. Telmo asegura que su aparición es imprevisible e inexplicable, y que puede tener lugar al amanecer o al anochecer. Su abuelo pensaba que es uno de los aparecidos, que consiguió pasar a nuestro lado pero el proceso lo transformó. Su esposa cree, en cambio, que es un antiguo guardián del Tablero de los Dioses, y que el paso del tiempo lo ha vuelto loco.

AVENTURA

REGRESO A LA MANSIÓN DEL RIESGO

Por Carlos Ferrer

Posiblemente nadie es capaz de comprender las decisiones que toma Vesh-Anh, ni siquiera él mismo, pues su figura encarna lo más azaroso e inesperado. Es por ello por lo que nunca sabremos por qué creó la Mansión del Riesgo ni qué es lo que persigue con ella. La construcción aparece y desaparece aquí y allá por todo el Multiverso, sirviendo al mismo tiempo de trampa y de juego, permitiendo a los mortales apostar su alma a cambio de poder y libertad.

Ahora, la Mansión del Riesgo ha aparecido en las Tierras Quebradas. Los aventureros se verán impelidos a entrar en ella buscando a un joven noble y quedarán, por tanto, atrapados. La única forma de escapar es participando en los juegos propuestos en cada una de las siete salas, aunque con ello se arriesgan a perder algo más que la vida.

La presente aventura permite a los aventureros adquirir bendiciones y objetos mágicos si todo sale bien, por lo que puede utilizarse como una forma de incrementar el poder del grupo de cara a una campaña especialmente complicada.

La Mansión del Riesgo puede haber aparecido en cualquier lugar de las Tierras Quebradas que venga bien para la campaña, siempre que sea una zona aislada y deshabitada. Asimismo, es posible adaptar a Sancho Garca y sus amigos para que se ajusten al lugar de la aventura o a la historia personal de los aventureros, cambiando su nombre, etnia o identidad por completo.

EN BUSCA DE SANCHO GARCA

Sancho Garca, el hijo menor de los duques de Garca, es un noble trivallense crápula y pendenciero que lleva años metiéndose en problemas y viviendo aventuras por todas las Tierras Quebradas. Desde hace unos años viaja con un grupo de tres amigos igual de embusteros, borrachuzos y ladrones que él: **Dora**, una duelista y **Lope**, un tahúr.

La motivación de los personajes jugadores para esta aventura es encontrar a Garca. Lo mejor es que este vividor enlace de alguna forma con las historias personales de los aventureros. He aquí algunas ideas.

- **El padre de Sancho**, el duque Paulo de Garca, contrata a los aventureros o les pide el favor de encontrar a su hijo y traerlo de vuelta a casa cueste lo que cueste. Sus fechorías están arruinando la reputación de la familia y, además, teme que tarde o temprano se meta en un lío del que no pueda salir.
- Sancho Garca puede ser **buscado** por haber robado un objeto valioso, haber cometido un asesinato o haber dejado embarazada a la jovencísima e ingenua hija de alguien muy poderoso. Los aventureros, como cazarrecompensas o agentes de las personas afectadas, serían los encargados de encontrar a Sancho para matarlo, recuperar lo robado, llevarlo ante la justicia u obligarlo a casarse.
- También es posible que Sancho sepa algo que los aventureros necesiten: un nombre, un lugar, una contraseña… y que no haya más remedio que encontrarlo en persona.

El grupo contará con una descripción de Sancho y de su banda. Es posible además que su padre disponga de un cuadro pintado hace unos años que permita su identificación o que alguno de los aventureros lo haya conocido en persona. Sancho Garca es tuerto y lleva un parche en el ojo.

EL INICIO

Una vez establecida la motivación, la serie de pesquisas que llevan a localizar a la banda de Sancho puede resumirse brevemente, y poner a los aventureros directamente en el camino que, según les ha sido indicado, fue tomado por los cuatro bribones apenas dos días antes. En cierto punto, del sendero parte un caminito empedrado que serpentea y desaparece entre los árboles o rocas. Es evidente que la cuadrilla ha estado aquí: hay fardos y mochilas a un lado del camino, los restos de una fogata, desperdicios y alguna botella vacía.

Al seguir el camino de piedra, verán al cabo de un rato algunos caballos sueltos que pastan tranquilamente a cierta distancia, todavía con las riendas y las sillas de montar. Se trata de las monturas de Sancho y sus amigos, que ataron cerca del templo pero que se han soltado.

El camino desemboca en un espacio protegido de miradas casuales, como un claro o un espacio rodeado de rocas. Allí se alza un edificio pequeño, de unos veinte metros de largo y una sola altura. Su planta es octogonal y está construido de un singular mármol azul celeste con vetas negras. El tejado tiene forma picuda y, en cada uno de sus ocho vértices, sendas columnas con forma de estatua sostienen la construcción. Todas representan al mismo personaje: un hombre con alas en la espalda, orejas puntiagudas, calvo y de rasgos exagerados y grotescos. En cada representación adopta una actitud diferente. Con una tirada de **Multiverso a dificultad 10** se lo reconoce como **Vesh-Anh**, el dios del Caos del azar y la locura. El estilo

arquitectónico del edificio, aunque resulta familiar, no coincide con el de ninguna nación de las Tierras Quebradas. Unas grandes puertas de hierro sin decoración permanecen abiertas de par en par. El interior se ve oscuro. Lanzando una antorcha o con otro método de iluminación se revela un pasillo que desemboca en una sala más amplia.

Solo si se identifica el edificio como relacionado con Vesh-Anh es posible, con el uso de **Multiverso a dificultad 25**, conocer la existencia de la Mansión del Riesgo y la mayor parte de sus propiedades.

En los alrededores del edificio hay señales del paso de la cuadrilla que andan buscando. Está la cuerda con la que ataron a los caballos y que se ha soltado, así como una lámpara de aceite rota y una mochila vacía.

En el momento en el que el grupo entre, las puertas se cerrarán, dejándolos encerrados dentro. Si alguno de los aventureros se queda fuera, es posible alargar la escena y mostrar el vestíbulo hasta que todos decidan entrar. Introducirse en la Mansión del Riesgo otorga **3 PL al Caos**.

COMIENZA EL JUEGO

Todo aquel atrapado en la Mansión del Riesgo tiene que apostar. Para ello recibe al entrar cierta cantidad de monedas que representan su alma. Podrá utilizar estas monedas para pagar su participación en cada uno de los siete juegos de la Mansión. Cada juego ocupa una sala y ofrece la posibilidad de obtener poderes o ventajas. El único límite a las veces que se puede jugar en cada sala son las monedas que posee el sujeto. Si la puerta de un juego ha sido abierta, no se podrá acceder a otro hasta que al menos un aventurero haya invertido una moneda en él.

Cuando un personaje jugador pierde todas sus monedas, su alma pasa a pertenecer a Vesh-Anh y su cuerpo se convierte en uno más de la colección de la sibila. De esta forma, un grupo de dos jugadores, con al menos 4 de Espíritu cada uno, tiene posibilidades de superar el reto sin quedar atrapado.

La única excepción son aquellos que hayan sellado un pacto divino. Estos jugarán con monedas que representa su vida, y morirán cuando pierdan la última, sin posibilidad de ser rescatados en la sala de la sibila.

Es posible participar en un juego varias veces, si se desea. En el momento en el que el grupo de aventureros gane al menos una vez en cada uno de los juegos (basta uno de los integrantes por juego), se les permitirá la salida. Esto no significa que deban marcharse o dejar de apostar, pero las puertas de la Mansión permanecerán abiertas y serán libres de abandonar el edificio.

En caso de que las monedas se regalen o roben, el nuevo portador podrá apostar con ellas y recibir premios y poderes, pero cuando se gasten, será el portador original el que se quede atrapado en la Mansión del Riesgo.

EL VESTÍBULO

El corredor está iluminado con antorchas y el suelo está recubierto de baldosas blancas y negras. En los laterales hay estatuas de tamaño natural del mismo mármol azul que el resto del edificio. Representan a los aventureros, cada una con la misma ropa y pertrechos que llevara encima al entrar. Sus rostros sonríen de forma maniaca, como si estuvieran fingiendo felicidad con todas sus fuerzas. En sus manos sostienen sendas bandejas de plata y, en ellas, una bolsa de terciopelo con tantas **monedas de oro** como puntos de Espíritu tenga el personaje. Si el aventurero ha sellado un pacto, tendrá en su lugar tantas **monedas de plata** como puntos de Cuerpo.

La bolsa de terciopelo tiene bordada la frase «*Utilízalas con sabiduría*» en su idioma natal. Las monedas tienen en la cruz las ocho flechas del Caos y en la cara, la efigie enloquecida de Vesh-Anh. Lo mismo sucede con las monedas de plata.

Al continuar avanzando, los aventureros serán conscientes de que las dimensiones del pasillo y de la sala en la que desemboca son imposibles. No pueden caber en un edificio de este tamaño.

El corredor termina en una gran sala octogonal de techo alto y terminado en pico. De su centro pende una descomunal lámpara de araña con cientos de velas. En el centro de la estancia hay una fuente cuyo surtidor tiene forma de hombre desnudo y cavo, con alas de murciélago, que sostiene en la mano, pensativo, tantos naipes como aventureros (y donde estñan grabadas sus efigies). El agua mana del pene de la estatua. El sonido del agua es lo único que se escucha en este lugar.

En el fondo del estanque hay decenas de monedas, la gran mayoría de oro, como las que han recibido, pero algunas han sido acuñadas por naciones desconocidas. Se trata de las monedas que, en su ingenuidad, algunos jugadores de otros planos han ido lanzando al estanque. Es imposible llegar hasta ellas, ya que el fondo permanecerá siempre a un palmo del que trate de alcanzarlo, aunque se lance al agua e intente bucear. Cualquier moneda que se arroje a su interior se perderá para siempre.

En la sala octogonal hay siete puertas de hierro, una por pared. Cada una está marcada con un símbolo y lleva a uno de los juegos. Los describimos a continuación.

LA SIBILA

La puerta está marcada con el símbolo de un **cerebro**. En su interior los aventureros encontrarán una lujosísima estancia cubierta de alfombras, jarrones, divanes y cojines de diferentes colores, tejidos y tamaños. En una larga mesa hay servido todo un banquete, con fruta, carnes, pescados, dulces y jarras de vino. Frente a ellos hay un diván, y recostada indolentemente sobre él, **Durgania**, la sibila.

EL PODER DE LA MANSIÓN

La Mansión del Riesgo forma parte de Vesh-Anh, como si fuera una especie de embajada espiritual del dios, y su control sobre él es igual que si se encontrara en su infierno nativo. Esto significa que ni la hechicería ni cualquier tipo de criatura mágica puede ignorar o alterar las reglas del edificio ni escapar de él. Al tratar de hacerlo, notarán una voluntad mayor e increíblemente poderosa que se lo impedirá. Lo mismo sucede con las bendiciones e incluso con la Intervención Divina. Solo Vesh-Anh puede ser llamado a la Mansión del Riesgo.

Si no se menoscaban las reglas del juego, la magia, las bendiciones y los poderes mágicos funcionan con normalidad. Es más, practicar la hechicería es más sencillo aquí y el uso de cualquier habilidad mágica se beneficia de un bonificador de +2.

Esta es una diosa menor, vasalla de Vesh-Anh, que disfruta de los agasajos de todos aquellos que han perdido su alma en la mansión del riesgo. Durgania es una mujer de belleza exuberante, grandes pechos y melena de rizos dorados. Entre sus piernas, en lugar de atributos femeninos, dispone de pene y testículos.

El séquito de Durgania está formado por una treintena de hombres y mujeres de diversa índole. Por sus ropajes, la mayor parte parece provenir de lugares distintos de las Tierras Quebradas. Algunos no son completamente humanos: uno está recubierto de escamas y se asemeja más bien a un lagarto, mientras que una mujer tiene la piel dorada. Todos muestran una expresión ausente, como sonámbulos. Algunos simplemente permanecen de pie, pero otros sirven activamente a Durgania: uno le da aire con un gran abanico emplumado con pértiga, otra le da un masaje en los pies, y un puñado de sirvientes le traen comida o le sirven vino.

Entre los miembros del séquito se encuentran **Sancho Garca y sus amigos Lope y Dora**. Si hablan con ellos, no reaccionarán. Recomendamos que entre los rehenes de Durgania haya alguna persona relacionada con la historia personal de al menos uno de los aventureros, de manera que tengan el aliciente no solo de rescatar a Sancho, sino también a alguien más. Si alguno de los personajes jugadores también ha perdido todas sus monedas, se encontrará aquí y podrá ser rescatado jugando a las adivinanzas.

El juego de las adivinanzas

Durgania se presentará y les explicará pacientemente en qué consiste el juego. A cambio de una moneda, tendrán la oportunidad de escuchar un acertijo. Si lo resuelven podrán hacer una pregunta, que ella tratará de responder como mejor pueda, o comprar a uno de sus sirvientes, aprovechando que Vesh-Anh todavía no ha venido a reclamarlos. Si no resuelven el acertijo, habrán invertido en vano su moneda.

Los acertijos deberán ser resueltos por los jugadores. El narrador debe darles un minuto de tiempo real para responder. Más adelante listamos algunas adivinanzas fáciles que pueden servir, pero en Internet es posible encontrar muchas más.

Cuando la sibila tenga que responder a una pregunta, será como si un jugador hubiera gastado un punto de Destino de Secreto. Mientras no resulte perjudicial para el juego, puede ser respondida de forma más o menos clara, dejando una sombra de duda pero constituyendo una ayuda indudable para el jugador. Durgania tiene el poder de la videncia y comprende de forma instintiva mucho de lo que sucede en el Multiverso, pero los caminos incomprensibles del azar hacen que use este poder en forma de juego, en lugar de apoyar con él la causa del Caos.

Los acertijos de la sibila

- Tiendo mis redes, pero no pesco peces – *La araña*
- Ruedo, ruedo y en los bolsillos me quedo – *La moneda*
- Tengo cuello pero no tengo cabeza, tengo cuerpo pero ni brazos ni piernas – *La botella*
- Una serpiente larga que muerde y pica, pero se enrosca si no pelea – *El látigo*
- Es una puerta que no puedes atravesar, porque tú mismo no te dejas pasar – *El espejo*
- Si dices mi nombre se rompe – *El silencio*
- Tengo lecho pero nunca duermo – *El río*
- Si me alimentas viviré, si me das de beber moriré – *El fuego*
- Me guardan cuando no me necesitan, me tiran cuando soy necesaria – *El ancla*
- Aunque cruzo el río no puedo moverme – *El puente*
- Sea blanco o marrón, al calentarme me endurezco – *El huevo*
- Tengo dientes y no puedo comer, tengo cabeza pero no sé pensar – *El ajo*

La reacción de Sancho

El joven noble se mostrará muy agradecido por haber sido rescatado, y pedirá a los aventureros que, por favor, salven también a sus dos compañeros. Si se niegan, Sancho Garca comenzará a mostrarse intratable. Querrá saber quién los ha mandado en su búsqueda y por qué. Si aseguran que tras la misión está su padre u otro ser querido, el rescate de Dora y Lope se convertirá en una orden y utilizará lo que esté en su mano, desde sobornos a amenazas, para convencerlos.

Si sospecha que se trata realmente de cazarrecompensas o sicarios de alguno de sus enemigos, Sancho aprovechará cualquier situación para traicionarlos, asesinarlos, engañarlos o robarles sus monedas y apostarlas él en el juego de adivinanzas. En otras palabras, se convertirá en un problema, y cuantos más de sus amigotes haya con él, mayores serán las complicaciones causadas.

EL AJEDREZ VIVIENTE

La puerta de esta sala está marcada con un **tablero de ajedrez**. En el interior se encontrarán en una sala cuyos límites y techo se pierden en la oscuridad. Frente a ellos, en una mesa iluminada con velas, hay varias piezas de ajedrez, una de cada clase, excepto peones. Delante de cada pieza hay un platito de cobre. Una placa del mismo material reza lo siguiente: «*Para jugar al ajedrez, elige pieza y paga una moneda. Uno ha de ser el rey*».

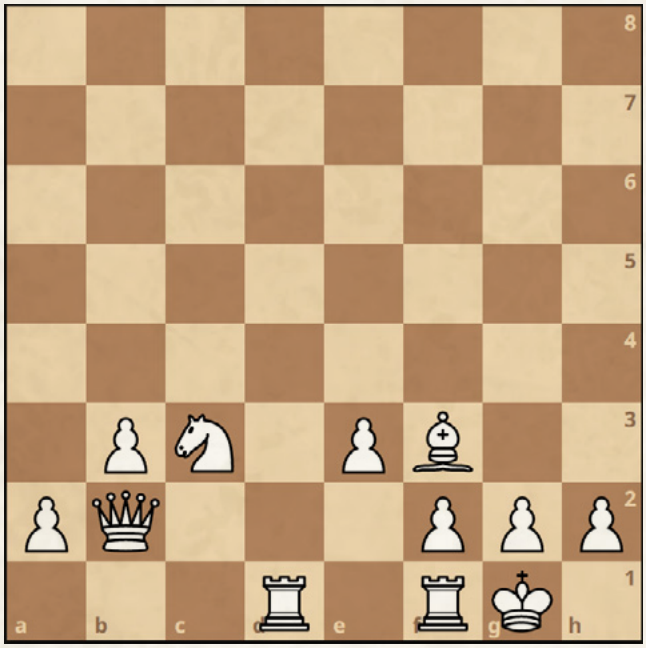
Cuando se cumplan las condiciones y cada uno pague el precio en el plato correspondiente, la sala se desvanecerá. Los aventureros que hayan adquirido una pieza aparecerán en un gran tablero de ajedrez. Los que no hayan pagado serán expulsados de la sala y la puerta se cerrará.

El gran tablero se encuentra suspendido en el vacío, en una eterna oscuridad. Sobre él se ve el rostro inmenso de Vesh-Anh, que reflexiona y se concentra para ganarle la partida a los aventureros. Estos se encontrarán cada uno en su casilla inicial según las reglas normales del ajedrez. En el lado contrario, unas personas de piel, ropajes y armas completamente blancas, piezas de ajedrez vivientes, representan al bando contrario. Puedes ver la disposición de las piezas en el esquema adjunto.

Las reglas del juego

El ajedrez es un juego lógico y racional, sin azar, inspirado por la Ley, y por ello Vesh-Anh lo ha pervertido y le ha dotado de imprevisibilidad. En su turno, cada bando mueve una pieza, siguiendo las reglas convencionales del juego. Te recomendamos usar un tablero de ajedrez real para llevar a cabo esta escena. Solo la pieza-persona escogida puede moverse, y solo por las casillas que le corresponden.

Cuando una pieza cae en la casilla donde se encuentra otra, no la derrota automáticamente, sino que se inicia un combate. Los combatientes pueden desplazarse por todo el tablero y usar las otras piezas como parapeto o soporte, si lo desean. El resto de los personajes son durante estos momentos estatuas inmóviles e indestructibles.



Si la pieza que se mueve mata a la que resiste, ocupa su casilla y termina el turno. Si es derrotada, simplemente desaparece y el movimiento ha sido en vano. Los aventureros derrotados no mueren realmente, sino que aparecen en el vestíbulo. Puede ser interesante dejar al jugador que siga participando y decida los movimientos de sus compañeros.

El juego termina cuando uno de los bandos asesina al rey contrario. Si los aventureros pierden la partida, se verán de vuelta en la sala donde eligieron pieza, solo que ahora la mesa está vacía. La puerta está abierta y podrán salir sin mayores consecuencias.

En caso de ganar, el descomunal rostro de Vesh-Anh asentirá impresionado, y los personajes jugadores supervivientes regresarán a la sala vacía con una bendición divina. Estas bendiciones, otorgadas por Vesh-Anh, no implican pacto y no obligan a nada, pero ocupan 1 punto de Espíritu dedicado. Si se han apostado monedas de plata, las bendiciones son «gratuitas». Lanza 1d6 para determinar al azar la bendición.

1d6	Bendición
1	Habilidad potenciada: Estrategia (lanza 1d3 para conocer el bonificador)
2	Infundir calma
3	Sentir adversario
4	Respeto de los demonios
5	Restablecimiento corporal
6	Segunda oportunidad

Las piezas blancas

Peón

CUE: 6 **ATR:** - **PV:** 16 | 8 | 4
MEN: 4 **FUE:** 6 **Mod. al Daño:** 0/+1
ESP: 5 **TAM:** 0

- **Protección:** 4 cuero y casco (blanda).
- **Armas:**

Lanza larga 10. Daño 5+1.
Daga 9. Daño 2

- **Habilidades:** Arma CC: Arma de asta 10, Armas CC: Puñal 9, Esquivar 10, Lanzar 9.

Caballo

CUE: 7 **ATR:** - **PV:** 18 | 9 | 4
MEN: 5 **FUE:** 7 **Mod. al Daño:** 0/+1
ESP: 6 **TAM:** +1 **Estorbo:** -1

- **Protección:** 10 malla (blanda) y casco.
- **Armas:**

Espada media 12. Daño 4.
Ballesta ligera 13. Daño 5.

- **Habilidades:** Arma CC: Espada 12, Arma PR: Ballesta 13, Esquivar 11, Pelea 10, Percatarse 10, Saltar 13.

Alfil

CUE: 6 **ATR:** - **PV:** 16 | 8 | 4
MEN: 7 **FUE:** 6 **Mod. al Daño:** 0/+1
ESP: 7 **TAM:** 0 **Estorbo:** 0

- **Protección:** 3 cuero (blanda)
- **Armas:**

Cayado 10. Daño 3+1.
- **Habilidades:** Arma CC: Armas de asta 10, Esquivar 13, Pelea 9, Percatarse 12.
- **Habilidades mágicas:** Disminuir 9, Inhibir 8, Cuerpo 9
- **Hechizos:** Agotar 9 (Dif. 15 | PM: 2), Cuerpo quebradizo 9 (Dif. 15 | PM: 2), Lazo irrompible 8 (Dif. 15 | PM: 2).

Torre

CUE: 8 **ATR:** - **PV:** 20 | 10 | 5
MEN: 4 **FUE:** 10 **Mod. al Daño:** +1/+2
ESP: 6 **TAM:** +2 **Estorbo:** -1

- **Protección:** 10 coraza (dura) y yelmo.
- **Armas:**

Maza pesada 12. Daño 5+2.
- **Habilidades:** Arma CC: Maza 13, Esquivar 12, Pelea 12, Percatarse 9.

Reina

CUE: 7 **ATR:** - **PV:** 17 | 8 | 4
MEN: 7 **FUE:** 7 **Mod. al Daño:** 0/+1
ESP: 8 **TAM:** 0 **Estorbo:** 0

- **Protección:** 5 anillas (blanda).
- **Armas:**

Espada larga 15. Daño 5+1.
- **Habilidades:** Arma CC: Espada 15, Esquivar 13, Pelea 12, Percatarse 12.

Rey

CUE: 6 **ATR:** - **PV:** 16 | 8 | 4
MEN: 5 **FUE:** 6 **Mod. al Daño:** 0/+1
ESP: 7 **TAM:** 0 **Estorbo:** -1

- **Protección:** 8 coraza (dura).
- **Armas:**

Gran hacha 14. Daño 5+1.
- **Habilidades:** Arma CC: Hacha 14, Esquivar 10, Pelea 10, Percatarse 13.

LOS DADOS DE BÓKER

La puerta de este juego está marcada con unos **dados** grabados sobre su superficie. En su interior se extiende una sala sin paredes ni techo visibles, la oscuridad se extiende en todas direcciones. Frente a ellos hay una mesa circular con tantos taburetes como aventureros hayan entrado. Sentado a la mesa sobre un trono de hierro, espera espatarrada una criatura de unos dos metros de altura, cubierta de pelaje morado y poseedora de un rostro narigudo y grotesco. Tiene cuernos de cabra, cola y atributos masculinos.

Se presentará como **Bóker**, humilde servidor de Vesh-Anh, gobernante del juego de los dados y el pozo de lucha. El demonio es parlanchín y no tendrá problema en explicar a los aventureros las reglas de la Mansión del Riesgo. Si le preguntan por Sancho y sus compañeros, contará que no les fue bien. «*Los dados no fueron amables con ellos*». Si alguien ataca a Bóker o intenta algo contra él, desaparecerá en una pestilente nube verde y el juego se dará por concluido.

En el centro de la mesa hay un agujero. De momento en su interior tan solo se atisba una impenetrable oscuridad.

Los dados y la lucha

Tal como explicará Bóker, para participar el jugador deberá pagar una moneda, que el demonio se introducirá en la boca. El juego consiste en tirar dos dados. Según el resultado, el participante se tendrá que enfrentar a un demonio distinto, que él no puede revelar de antemano. Si vence la justa, Vesh-Anh lo recompensará con una bendición. Si pierde, no morirá realmente, sino que el único efecto negativo es que la moneda invertida no habrá servido de nada.

Para determinar la bendición ganada en caso de victoria, lanza al azar 1d6. La bendición no implica ningún pacto con Vesh-Anh, pero ocupa 1 punto de Espíritu dedicado. Si el aventurero ya no tiene Espíritu libre que consagrar, la bendición es «gratuita».

1d6	Bendición
1	Cuerpo potenciado
2	Dureza en combate
3	Golpe poderoso
4	Letalidad
5	Insensibilidad al dolor
6	Sentir adversario

Los dados son especialmente grandes, están hechos de marfil y sus puntitos son pequeños rostros humanos que gritan y se lamentan silenciosamente. He aquí la lista de resultados y contrincantes.

2d6	Demonio
2-3	Guerrero ratón
4-5	Oso lechuga
6	Ondina de sangre
7	Gnomo de sangre
8	Salamandra de sangre
9-10	Silfo de sangre
11-12	Compañero

Tras tirar los dados, el aventurero se verá en una estancia en total oscuridad. De súbito, una luz se iluminará por encima de él. Se trata de un gran agujero en el techo por el que observan Bóker y sus compañeros (realmente, el agujero que hay en la mesa), quienes podrán animarle o darle consejos, pero no usar sus poderes o hechizos sobre la escena.

Guerrero ratón

La sala es circular y está flanqueada por grandes estatuas que representan fieros y musculosos guerreros con cabeza y cola de roedor. De pronto se abren unas enormes puertas y a través de ellas se lanza a la sala, aullando de ira, un ratón antropomórfico armado con un hacha de doble hoja. El guerrero, que apenas mide unos 15 centímetros de altura, luchará sin cuartel hasta la muerte.

Por su tamaño, las armas a distancia sufren un penalizador de -3 contra él, pero en melé, su adversario suma un +3 gracias a la diferencia de altura.

CUE: 5	**ATR:** -4	**PV:** 1
MEN: 4	**FUE:** 1	**Mod. al daño:** -2/-1
ESP: 8	**TAM:** -5	**Al impacto:** -3

- **Armas**

Hacha de combate 2M 17, daño -2-1

- **Habilidades:** Armas CC: Hacha 17, Esquivar 18, Sigilo 16.
- **Movimiento:** Correr, medio.

Oso lechuga (Ursus Tympanum [Oso Iceberg])

El aventurero se encuentra en una gran cocina, propia de un castillo, con fogones, horno de barro, mesas de trabajo con cuchillos y otro instrumental culinario, además de ollas, cacerolas y gran cantidad de especias e ingredientes, como sal y botellas de aceite y vinagre. La puerta de la cocina se abrirá y dejará pasar a un oso de color verde claro hecho de capas superpuestas de hojas de lechuga, aunque sus ojos, garras y colmillos parecen muy reales.

El oso lechuga prefiere morder en primer lugar y, una vez agarrada su víctima, golpearla con sus garras. El ácido acético, presente por ejemplo en el vinagre, actúa sobre él como un ácido convencional que le causa 1d6 de daño. Las armas empapadas en vinagre le causan 1 PD adicional. Es especialmente sensible al calor y el fuego le causa el doble de daño. Sin embargo, es inmune al frío.

CUE: 15	**ATR:** -	**PV:** 33 | 16 | 8
MEN: 2	**FUE:** 23	**Mod. al Daño:** +5/+6
ESP: 6	**TAM:** +8	**Al impacto:** 0

- **Protección:** 1 (dura).
- **Armas:**

Garra 14. Daño 2+5.
Mordisco 14. Daño 3+5. Puede agarrar.
Presa 14. Daño: especial.

- **Habilidades:** Correr 9, Esquivar 10, Rastrear 14, Pelea 14, Percatarse 12, Sigilo 11, Trepar 12.
- **Movimiento:** Correr, medio.

Ondina de sangre

El combate se desarrolla en una sala circular en cuyo centro hay una fuente circular de la que brota sangre. Del estanque surge una especie de imitación caótica de las ondinas. Tiene la forma de una mujer hermosa y pequeña hecha de líquido, pero a diferencia de las originales, su materia prima es la sangre. Posee largas garras que se endurecen al golpear y causan heridas corrientes.

La ondina de sangre puede hacer que, gastando 2 PM, la sangre de su víctima escape de sus heridas y se dirija hacia ella, nutriéndola. Para ello, el objetivo debe tener alguna herida abierta y ser derrotado en una tirada enfrentada de Espíritu. Si el poder surte efecto, perderá 1 PV por cada rasguño, 2 PV por cada herida leve y 3 PV por cada grave. Estos PV se transformarán en puntos de Cuerpo para la ondina de sangre, quien disfrutará de ellos de forma temporal, durante tantos turnos como su Espíritu.

La consistencia líquida de esta ondina demoniaca hace que las heridas se cierren inmediatamente. Solo puede ser derrotada con una herida mortal o por medios mágicos. El fuego y el ácido sí le afectan de forma convencional.

CUE: 6 **ATR:** -4 **PV:** 14 | 7 | 3
MEN: 3 **FUE:** 4 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 6 **TAM:** -2 **PM:** 12

- **Armas**

Garras 16. Daño 1.

- **Habilidades:** Esquivar 14, Pelea 16.
- **Movimiento:** Caminar, medio. Nadar, rápido.

Gnomo de sangre

El combatiente se encuentra en una sala cuadrada cuyo suelo de tierra está salpicado de agujeros irregulares de un metro de diámetro. En el centro hay un gran montón de tierra empapada de sangre fresca. De él emerge un humanoide terroso, como un muñeco moldeado de barro, de color rojo oscuro. En su cuerpo tiene clavados cuchillos, espadas e incluso un trozo de lanza quebrada.

El gnomo de sangre, por su consistencia lodosa, puede absorber en su cuerpo cualquier arma cortante o penetrante que le inflija una herida leve o grave. Hacerlo le cuesta 1 PM pero no ha de invertir en ello la acción del turno. Aquel que empuñe el arma puede resistirse mediante una tirada de Fuerza contra el Espíritu del gnomo. Si el arma es de dos manos, tiene un bonificador de +2.

Además, las armas contundentes hacen en el gnomo la mitad de daño.

CUE: 9 **ATR:** -4 **PV:** 19 | 9 | 4
MEN: 3 **FUE:** 9 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 6 **TAM:** 0 **PM:** 12

- **Armas**

Golpe corporal 17. Daño -2+1

- **Habilidades:** Esquivar 12, Pelea 17.
- **Movimiento:** Caminar, medio.

Salamandra de Sangre

El escenario del combate es una sala circular en cuyos bordes hay paredes de llamas capaces de infligir 2d6 de daño si alguien cae en ellas. En el centro descansa un caldero lleno a rebosar de sangre hirviendo. La salamandra de sangre surge de él al poco de que el aventurero se materialice en la estancia.

La criatura tiene la forma de una salamandra hecha de sangre en ebullición y capaz de levitar a un metro del suelo. Por su consistencia solo puede ser derrotada con una herida mortal o algún medio mágico, ya que las armas físicas convencionales le producen heridas que se cierran al instante. El agua, el frío o una fuerte corriente de aire sí podrían limar sus Puntos de Vida de forma convencional.

En combate es capaz de lanzar un chorro de sangre hirviendo a su enemigo al coste de 2 PM. El líquido ignora la mitad de la armadura. Al turno siguiente, la salamandra puede gastar 1 PM para que la sangre siga moviéndose por el cuerpo de la víctima, animada con vida propia, y provoque 1d6 de daño, esta vez ignorando la armadura por completo. El daño producido se considera una nueva herida.

CUE: 6 **ATR:** -4 **PV:** 13 | 6 | 3
MEN: 3 **FUE:** 3 **Mod. al daño:** -1/0
ESP: 6 **TAM:** -3 **PM:** 12

- **Armas**

Chorro de sangre 10. Daño 3

- **Habilidades:** Arma PR: Rociada 10, Esquivar 15.
- **Movimiento:** Levitar, medio.

Silfo de sangre

El escenario para este combate es una estancia circular cuyo suelo está formado por puentes de piedra suspendidos en el vacío. Están conectados entre sí en forma de tela de araña. En su centro aparece el silfo de sangre, un hombre de menos de un metro de alto formado por minúsculas gotas de sangre suspendidas en el aire.

El silfo puede realizar su acción de Invadir para introducirse en las vías respiratorias de su enemigo. La única manera de evitarlo es apartarse usando la habilidad Esquivar, ya que si se entra en melé con él, y a no ser que se posea un arma que pueda hacerle daño, el silfo se limitará a ignorar a su enemigo e infligirá un golpe aislado.

Si el ataque de Invadir tiene éxito, al siguiente turno el silfo de sangre entrará en las venas y arterias, haciéndolas estallar. Para ello debe gastar 3 PM y derrotar a la víctima en una tirada enfrentada de Espíritu contra su Fuerza. Si el silfo vence, su víctima morirá de forma horrible y dolorosa.

El silfo de sangre es invulnerable a las armas físicas, sean o no mágicas, y solo puede ser afectado por el fuego, el ácido o un fuerte viento o líquido que pueda dispersarlo. La hechicería le afecta con normalidad.

CUE: 5 **ATR:** -4 **PV:** 12 | 6 | 3
MEN: 3 **FUE:** 2 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 6 **TAM:** -3 **PM:** 12

- **Armas:**

Invadir 15. Daño: especial

- **Habilidades:** Esquivar 16, Pelea 15.
- **Movimiento:** Volar, medio.

Compañero

El aventurero deberá luchar contra uno de sus compañeros, que elegirá él mismo. Este debe tener al menos una moneda que apostar para poder participar. Los dos contendientes aparecerán en una armería repleta de todas las armas y armaduras imaginables, algunas realmente exóticas para los habitantes de las Tierras Quebradas. Puedes usar la lista de armas de tecnología avanzada de Intervención Divina 3 para darle un toque más especial.

LA CARRERA DE BELNAPIUS

La puerta de esta sala tiene grabada una **bota**. En su interior, en medio de un mar de profunda oscuridad, cuelga una jaula para pájaros de gran tamaño en cuyo interior hay encerrada una persona. A su lado espera a los personajes jugadores un hombre desnudo de dos metros de altura, piel anaranjada y una musculatura y belleza perfectas. Su cabeza, sin embargo, es mucho más pequeña de lo que debería, del tamaño de un pomelo, de modo que su apariencia resulta grotesca y desconcertante.

El demonio, que se presentará como Belnapius, habla de forma cortante y furiosa, como un instructor militar. Tal como les informa, el juego que el dirige es una carrera. Esta es cada vez diferente, ya que su recorrido es imposible de prever. Debe participar todo el grupo, incluyendo los que se hayan quedado fuera, así que en este caso habría que volver a por ellos. Cada uno debe pagar una moneda. El ganador será bendecido con las alas de Vesh-Anh, aunque no explicará en qué consisten exactamente.

Los queden entre el primero y el último, simplemente habrán pagado la moneda para nada, pero el último tendrá que quedarse en la sala y competir en la siguiente carrera, ocurra cuando ocurra. Como **Lienthel**, la mujer de la jaula.

Lienthel, la perdedora

Se trata de una joven merení sorprendentemente menuda, de aproximadamente metro y medio de alto. Luce una extraña túnica de varias capas, cofia y mangas tremendamente holgadas.

Lienthel será capaz de comunicarse en un merení un tanto extraño y suplicará que la liberen, quizá obligando a competir a alguien de quien puedan prescindir. Se expresa como una persona altiva e impertinente, acostumbrada a servirse de las vidas de los demás. Se presentará como la hija del rey **Dogún**, soberano de **Aniweres**, y prometerá todo lo que crea que pueda tentar a los aventureros por su liberación.

LAS ALAS DE VESH-ANH

Esta bendición especial, que por el modo en el que ha sido concedida precisa solo de 1 punto de Espíritu consagrado, permite al elegido gastar 3 PM para hacer aparecer en su espalda dos grandes alas coriáceas de colores chillones. Pasados tantos turnos como el Espíritu del usuario, desaparecen. Las alas posibilitan volar a velocidad media y, a diferencia del hechizo Alas, permiten tener las manos libres. Sin embargo, la locura de la deidad entra en el elegido, quien padece desde este momento un trastorno mental determinado al azar de entre los de la página xx del manual básico.

La princesa dice la verdad. Entró en la Mansión del Riesgo engañada, buscando diversión y placer, hace aproximadamente un año, durante la última temporada que pasó el edificio en el plano circular de **Dopeldor**, habitado por merenies y otras especies inteligentes. Sin embargo, no sabe cuánto tiempo ha transcurrido, ya que solo cobra conciencia cuando se produce una carrera. Ha competido (y perdido) alrededor de diez veces, contra todo tipo de seres del Multiverso, por lo que deduce que la mansión viaja entre los planos. Ha visto a Sancho y los suyos, pero no fue capaz de ganarles. Le parecieron muy maleducados.

La joven, en caso de ser liberada, buscará la manera de volver a su plano, lo que puede dar pie a nuevas aventuras. Su pueblo es una estirpe perdida de los merení, y tendrían interés en encontrarlo tanto en Merendrak y en Merenter como en el Imperio Escarlata.

CUE: 5 **ATR:** 0 **PV:** 14 | 7 | 3
MEN: 7 **FUE:** 4 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 6 **TAM:** -2

Habilidades: Armas CC: Puñal 10, Correr 10, Engañar 12, Equilibrio 8, Esquivar 10, Pelea 9, Perspicacia 13, Saltar 9, Sigilo 11, Trepar 9.

Construyendo la carrera

La carrera tiene un itinerario formado por cinco tramos. Cada uno de ellos precisa de algún tipo de tirada y cuenta con una dificultad. Cada turno, los corredores tratan de superar el tramo en el que se encuentren. Si lo consiguen, pasan al siguiente tramo y se contabiliza el número de éxitos, que se va sumando. En caso de crítico, se suman solo 10 puntos de éxito y se permite la oportunidad de tirar para cruzar el tramo siguiente durante ese mismo turno.

Los corredores que fallan la tirada se quedan bloqueados y no avanzan, a no ser que la descripción del tramo especifique lo contrario. Pueden intentarlo otra vez al siguiente turno. Está prohibido usar armas, pero es posible agredir o empujar a un rival que se encuentre en el mismo tramo. Para ello se realiza una tirada enfrentada de Pelea contra Esquivar o Pelea, según cómo reaccione la víctima. Si gana el agresor, los puntos de éxito se convierten en un penalizador para el agredido en su tirada para superar el tramo.

Gana la carrera el que sobrepase primero el último tramo. Si hay varios corredores que lo consiguen en el mismo turno, entonces se comparan los puntos de éxito acumulados. El ganador será agraciado con la bendición divina Alas de Vesh-Anh. El perdedor es quien tenga menos éxitos de los que se hallen en el tramo más alejado de la meta. Si no es Lienthel, el desafortunado aventurero la sustituirá en la jaula y la princesa se verá libre. Aún le quedan dos monedas (que alguien podría arrebatarle), pero ya no quiere seguir jugando y preferirá marcharse.

Los tramos se generan al azar lanzando cinco veces 1d6 y consultando en la siguiente tabla. Recomendamos dibujarlos como rectángulos en un papel y representar a los corredores en ellos con figuras o fichas.

1d6	Tramo	Tirada
1	Foso	Saltar a dificultad 15. Si fallas caída al foso (1d6 de daño) y Trepar a dificultad 10 para poder avanzar el siguiente turno.
2	Muro	Trepar a dificultad 15.
3	Péndulo	Esquivar a dificultad 15. De fallar, 1d6 de daño.
4	Tramo limpio	Correr a dificultad 10. Si fallas, el siguiente turno tendrás éxito automático sin puntos de éxito.
5	Piscina	Nadar a dificultad 10.
6	Cuerdas	Equilibrio a dificultad 15. De fallar, caída (1d6 de daño) y tirada de Trepar a dificultad 10 para poder avanzar el siguiente turno.

LA RULETA DEL DESTINO

La puerta que conduce a este juego muestra como símbolo **un círculo dividido en diez secciones**. En su interior, los aventureros se encontrarán en un lujoso palacio de mármol tallado, cristal y hornacinas con hermosas estatuas de oro. A través de los ventanales se aprecia tan solo una impenetrable oscuridad, y no hay puertas ni escaleras que conduzcan a ningún otro sitio.

En el centro de la bella sala se alza una piedra blanca con forma de mesa circular sobre la que hay instalada una ruleta de madera negra. Esta tiene diez secciones, cada una con una runa pintada en blanco: las de las diez esferas mágicas. Una inscripción en la piedra reza: «*Hagan sus apuestas*». Un triángulo negro marca en la piedra la casilla ganadora.

Cuando todos los presentes hayan depositado al menos una moneda en la ruleta, en la runa que deseen, la rueda comenzará a girar a toda velocidad. Al poco, se detendrá lentamente. La casilla que sea señalada por la flecha negra será la ganadora. Para determinarlo al azar, lanza 1d10.

1d6	Runa	Premio
1	Tierra	Consistencia pétrea
2	Aire	Congelar
3	Agua	Agallas
4	Fuego	Ataque de rociada (fuego)
5	Espíritu	Rastrear almas
6	Cuerpo	Regenerar PV
7	Planta	Generar comida
8	Caos	Ayudantes
9	Mente	Cabeza extra
10	Ley	Tiras en la tabla de Debilidades mágicas

Las monedas perdedoras simplemente desaparecerán sin ningún efecto. La moneda o monedas ganadoras, al desvanecerse, proporcionará a quien la haya apostado un rasgo o poder mágico de los que aparecen en las páginas 261-264 del manual básico. La facultad en concreto depende de la runa (ver Premio en la tabla adjunta). Esta nueva propiedad es para toda la vida, y afecta al aspecto físico del afortunado (o desafortunado), haciendo que parezca menos humano. Las deformidades producidas por la facultad deberían poder ser ocultables con la ropa adecuada.

EL CONCURSO DE TALENTOS

Una **corona** distingue a la puerta de hierro que conduce a este juego. Al traspasarla, los aventureros se verán en un lujoso teatro iluminado gracias a innumerables velas situadas en gigantescas lámparas de araña. Una criatura de cuerpo achaparrado y peludo, rematada con una cabeza de rana, brincará hacia ellos para darles la bienvenida al concurso de talentos. Se presentará como **Gourma**, el presidente del jurado. Más abajo, sentados en primera fila, están los ocho miembros restantes, todos idénticos a Gourma, pero más pequeños, que chillan, ríen, se pelean y botan en sus asientos, incapaces de mantenerse quietos.

También en primera fila, pero en el lado opuesto del pasillo, están sentados los oponentes, dos hombres y una mujer que describimos más adelante. Parecen elegantes humanos, pero sus ojos giran continuamente en direcciones diferentes, como los de un camaleón, y sus largas lenguas surgen todo el tiempo de sus sonrientes bocas para lamerse partes de la cara o simplemente agitarse en el aire. Saludarán a los aventureros con una reverencia y unas risitas maliciosas.

Los laterales del patio de butacas están ocupados por montones de trastos de todo tipo, desde instrumentos musicales a herramientas y armas, pasando por barcas, disfraces, estatuas, juguetes y recipientes.

Las reglas del concurso

El relamido y pedante Gourma les explicará que, para participar, es necesario pagar una moneda. Será él, como líder del jurado, quien elija al adversario de entre los tres oponentes: **Lublub, Katkat y Mugmug**, pero es el participante quien decide en qué disciplina va a desafiarlo. Puede tratarse de cualquier cosa que pueda presentarse en el escenario. Es posible utilizar los materiales de los que dispone el teatro.

Primero actúa el concursante y después el oponente. El jurado se encargará de dar una puntuación a cada uno. El ganador será agraciado con un talento especial, del que no se dará más información. No es posible repetir disciplinas, ni siquiera las que haya exhibido otro miembro del mismo grupo.

En términos de juego, el contrincante se decide al azar, lanzando 1d3 (1-Lublub, 2-Katkat y 3-Mugmug). El concurso se dirime con una tirada de habilidad o, si nada parece encajar con lo que se pretende, de característica. Pregunta al jugador cómo plantea la exhibición y de qué materiales se sirve. Es aconsejable premiar

el ingenio y la creatividad del jugador con un modificador de +1 a +3. El formato habitual es que primero haga su representación el aventurero y luego el demonio oponente, pero si la disciplina lo precisa, puede hacerse una competición cara a cara (por ejemplo, una carrera o una lucha de espadas).

El participante que consiga una tirada más alta, gana. El jurado, que no habrá parado de aplaudir, abuchear y reaccionar a la representación en todo momento, mostrará pancartas con números que sumarán una puntuación mayor que el rival. El ganador recibe la bendición divina Habilidad potenciada (ver página xxx del manual básico) sobre la habilidad utilizada. Si no se ha utilizado una habilidad, se elige una relacionada con lo que se ha mostrado. Esta bendición ocupa 1 punto de Espíritu dedicado, o nada si se ha pagado una moneda de plata.

Los oponentes

La descripción de los demonios puede dar a los aventureros indicios de en qué cosas son buenos, pero en cualquier caso serán diferentes tentativas las que vayan mostrando las mejores y peores facetas de los competidores.

LUBLUB

Este demonio es un hombre pequeño y feo, con grandes entradas y cabellos desordenados. Porta anteojos sobre sus ojos enloquecidos y viste una casaca verde sobre camisa y calzas blancas.

CUE: 4 **ATR:** -1 **PV:** 13 | 6 | 3
MEN: 8 **FUE:** 3 **Mod. al daño:** -1/0
ESP: 6 **TAM:** -1

■ **Habilidades:** Todas las artesanías 10, Bellas artes 14, Conocimiento mágico 13, Documentación 15, Estrategia 12, todos los Idiomas 10, Instruir 14, Interpretar sueños 14, Juego 10, Leyendas 16, Medicina 14, Memorizar 16, Multiverso 16, Música 14, Naturaleza 15, Oratoria 10, Persuadir 10, Pociones 12, Primeros auxilios 10, Tierras Quebradas 10.
■ **Habilidades mágicas:** Todas a 9.

KATKAT

Esta mujer es grande y musculosa, y lleva el pelo negro recogido en una coleta. Viste una camisa blanca, que parece que vaya a reventar con sus grandes pechos, y unas calzas.

CUE: 8 **ATR:** 0 **PV:** 19 | 9 | 4
MEN: 5 **FUE:** 9 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 6 **TAM:** +1

■ **Habilidades:** Todas las armas CC a 13, Todas las armas PR a 12, Autoridad 9, Correr 15, Equilibrio 13, Esquivar 15, Hurtar 9, Intimidar 11, Inventar 10, Manejar carros 10, Montar 13, Nadar 15, Pelea 15, Percatarse 9, Saltar 13, Sigilo 9, Torturar 12, Trepar 13.

MUGMUG

Es un hombre rubio y guapo, si obviamos sus ojos y lengua, con una gran bigote que le llega hasta más allá de la barbilla. Sobre sus ropas blanca porta una capa roja de terciopelo que no deja de acariciar.

CUE: 6 **ATR:** +1 **PV:** 16 | 8 | 4
MEN: 6 **FUE:** 6 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 8 **TAM:** 0

■ **Habilidades:** Bellas artes 10, Encanto 16, Engañar 14, Forzar cerraduras 10, Todos los idiomas 9, Inventar 10, Juego 13, Leyendas 12, Montar 10, Multiverso 8, Música 16, Ocultar 10, Oratoria 13, Perspicacia 13, Saltar 10, Tierras Quebradas 8, Tratar animales 11, Trepar 8.

TIRO AL BLANCO

El símbolo que caracteriza la puerta de este juego es **un arco y una flecha**. Los aventureros se adentran en una sala rectangular cuyo final se encuentra bloqueado por un panel de hierro. Es prácticamente imposible llegar hasta él porque está separado del resto de la sala por un foso de diez metros de ancho que la cruza de pared a pared. Al asomarse, resulta imposible ver el fondo, y arrojar una antorcha encendida solo hará que la luz caiga y se pierda en la oscuridad.

En la parte de la estancia donde se encuentran los personajes jugadores hay soportes de madera y ganchos de los que cuelgan arcos, ballestas, jabalinas, hachas arrojadizas y hondas, aunque no hay armas de fuego. También hay un cesto con piedras esféricas ideales para ser lanzadas. A pocos metros del foso hay un pedestal terminado en una caja de hierro con una ranura.

Al poner una moneda en la ranura, el panel de hierro desaparece, mostrando una galería en la que hay tres pedestales más, cada uno de ellos con una diana a media altura y un objeto situado sobre ellos. El juego consiste en disparar a una diana para tratar de conseguir el premio. Cuando un disparo acierta, el pedestal se esfuma y el objeto aparece a los pies del tirador. Acto seguido, y lo mismo sucede al fallar el tiro, el panel de metal vuelve a materializarse.

Si varios tiradores tratan de disparar a la vez, solo el proyectil del que ha pagado la moneda cruzará el foso, los otros estallarán en el aire.

Los blancos están situados a distancias diferentes (corta, media y larga), y por tanto la dificultad del tiro es respectivamente de 10, 15 y 20, y el tirador podrá beneficiarse de la posibilidad de apuntar. Los objetos que hay en ellos se determinan al azar tirando tres veces 1d10 y consultando la siguiente lista. Si un número sale repetido o coincide con un objeto que ya se ha entregado, en el pedestal habrá una estatuilla de Vesh-Anh portando un arco y un carcaj, tallada en jade, hermosa pero sin ninguna propiedad especial.

Premios del tiro al blanco

Todos los premios son objetos demoniacos y siguen las reglas explicadas en la página 4 de este número. Su ganador habrá de atar los artefactos a su posesión, por lo que se arriesgan a quedar bajo el influjo de la criatura en caso de fallar. Junto a cada objeto demoniaco se indica el rasgo de personalidad que pueden infundir.

1 COMETA — ESP 4

Cometa de tela azul con cintas de colores en los laterales y cola, y en el rombo principal, una horrible cara dibujada con dos grandes ojos que a veces parpadean. La cometa está habitada por el demonio **Dósor**, quien, al volar, puede transmitir a su amo las imágenes de lo que ve. El carrete permite volarla a hasta 50 metros de altura.

- **Poderes:** Puntos de Magia (2 VM), Conjuro: Visión lejana (2 VM).
- **Rasgo de personalidad:** Voyeur.

2 CARRACA — ESP 3

Carraca de madera oscura, cubierta de finas astillas que parecen moverse solas. Observadas más de cerca resultan ser patitas de insecto, las del demonio **Trisch**. La carraca al sonar emite un chillido crepitante y fantasmal, pues el demonio activa el poder de Aura de miedo.

- **Poderes:** Aura de miedo (3 VM)
- **Rasgo de personalidad:** Ruidoso.

3 BROCHE — ESP 6

Broche de plata que representa un rostro monstruoso de cinco ojos y una boca vertical sin nariz que a veces se mueve. Cuando se utiliza para sujetar una capa o cualquier otra prenda, el demonio **Githil** anima el tejido, de forma que puede usarlo como paracaídas para amortiguar una caída de su portador.

- **Poderes:** Puntos de Magia (2 VM), Conjuro: Caída ligera (4 VM).
- **Rasgo de personalidad:** Lenguaraz.

4 BOTELLA — ESP 5

Botella de vidrio verde, llena de un líquido púrpura. En su interior parece haber una especie de diminuto tritón negro con brazos y piernas humanos que nada lentamente en la sustancia. Se trata de una representación del demonio **Kyras**. La criatura utiliza su poder de Curar dejando salir parte del líquido cuando su amo lo vierte sobre una de sus heridas.

- **Poderes:** Puntos de Magia (2 VM), Curar (2 VM), Irrompible (1 VM).
- **Ragos de personalidad:** Masoquista.

5 MACETA — ESP 5

Maceta de barro con la forma, en uno de sus lados, de una gran boca llena de dientes afilados. Se encuentra habitada por el reverenciado demonio **Keveten**, favorito de Vesh-Anh. Si la maceta se llena de tierra, el demonio, con el hechizo de Crear alimento, puede hacer crecer en unos segundos algún horrible tipo de planta con frutos de sabor amargo pero alimenticios. La boca se mueve pero no es capaz de morder.

- **Poderes:** Puntos de Magia (2 VM), Conjuro: Crear alimento (2 VM), Significado religioso (1 VM).
- **Rasgo de personalidad:** Tragón.

6 COFRECILLO — ESP 7

Un cofrecillo de madera vetusto, con lapas pegadas y aspecto de haber estado mucho tiempo en el mar. Se agita como si encerrara dentro alguna alimaña. Al abrirlo, el demonio de su interior, **Kolmir**, es capaz de engullir a su portador y acompañantes para transportarlos a todos a otro plano del Multiverso. Una hora más tarde vuelve a aparecer junto a su amo.

- **Poderes:** Puntos de Magia (2 VM), Viaje interdimensional (3 VM), Volver al portador (2 VM).
- **Rasgo de personalidad:** Zarrapastroso.

7 SILBATO — ESP 6

Un silbato de madera de cuyo interior proviene un continuo jadeo. Cuando se sopla, el demonio que lo habita, **Pomrak**, puede usar su poder para infundir respeto en los presentes. Protege también a su portador contra ataques mágicos.

- **Poderes:** Aura de poder (3 VM), Escudo mágico (3 VM).
- **Rasgo de personalidad:** Tiránico.

8 SOMBRERO — ESP 7

Sombrero de fieltro de color marrón y ala ancha. En su parte delantera es posible apreciar un rostro bobalicón y sonriente que se forma en la tela, el del demonio **Yasub**. Su portador se beneficia del poder de Salvaguarda contra armas, siempre que lo lleve en la cabeza, en contacto dinero con su cabello.

- **Poderes:** Salvaguarda contra armas (7 VM).
- **Rasgo de personalidad:** Pedante.

9 ESPUELA — ESP 8

Espuela de acero repujado con forma de serpiente, el aspecto del demonio **Celnius**. Al usarse sobre un caballo, el demonio hace que este invierta en un instante su orientación y dirección sin variar su velocidad.

- **Poderes:** Puntos de Magia (2 VM), Conjuro: Invertir dirección (4 VM), Bonificador de habilidad: Montar +1 (2 VM).
- **Rasgo de personalidad:** Impulsivo.

10 JABALINA — ESP 6

Jabalina de madera púrpura que brilla en la oscuridad, habitada por el demonio **Calandis**. El arma, que es más letal que las jabalinas normales, es capaz de producir daño mágico y además su alcance al ser lanzada es mayor que la de un arma normal de su tipo.

- **Poderes:** Daño mágico (2 VM), Alcance (2 VM), Bono al daño +1 (2 VM)
- **Rasgo de personalidad:** Violento.

CONCLUSIÓN

Todo aquel que conserve al menos una moneda, o haya sido rescatado de entre los prisioneros de Durgania, podrá salir de la Mansión del Riesgo cuando las puertas vuelvan a abrirse. Seguramente todos los supervivientes se habrán visto dotados de nuevas bendiciones, rasgos mágicos o artefactos. Todo riesgo tiene su recompensa. Respecto a aquellos que hayan perdido todas sus monedas y hayan quedado, por tanto, atrapados en la Mansión, Vesh-Anh tomará sus almas al poco tiempo. El narrador tiene la opción de dar estos personajes por muertos o, si lo desea, dar la posibilidad a sus compañeros de emprender una búsqueda para rescatarlos. Esto implicaría que los jugadores afectados deberían hacerse personajes nuevos de forma temporal, implicados con la causa, y que sería necesario diseñar una aventura que condujera al Mundo Superior del dios del Caos. Allí los aventureros podrían rescatar a sus amigos o negociar su liberación.

Sobrevivir a la Mansión del Riesgo es una hazaña que proporciona **1 punto de Destino y 5 PL al Caos**. Las monedas de oro y plata que saquen del edificio se convertirán en piezas de estaño al poco tiempo.

Si su misión era encontrar a Sancho Graca, es posible que la aventura no haya acabado aquí. El joven crápula puede tratar de escapar o resistirse si sospecha de los aventureros, y quizás tenga con él a alguno de sus secuaces. A continuación encontrarás sus estadísticas.

LA BANDA DE SANCHO

Sancho Garca

El hijo menor de los duques trivallenses Paulo y Magnolia es un hombre alto y guapo de 25 años, un parche en un ojo y bigote con perilla. Viste con ropas de viajero de alta calidad y buen gusto, a juego con su talante tan aristocrático como bribón.

Sancho se ha dedicado siempre a hacer lo que ha querido, arriesgando sin escrúpulos el dinero y el prestigio de su familia y viviendo la vida al límite. Duelos, romances, robos, conspiraciones y otras muchas aventuras figurarán un día en sus memorias, si es que sobrevive hasta edad avanzada.

El hijo de los Garca no dudará en engañar, manipular o incluso asesinar a los aventureros para conseguir sus objetivos, pero lo hará con una irresistible sonrisa de galán carismático.

CUE: 7 **ATR:** +2 **PV:** 18 | 9 | 4
MEN: 7 **FUE:** 8 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 8 **TAM:** +1

Armas:
Espada ancha 13. Daño 4+1
Daga 12. Daño 2+1

Habilidades: Arma CC: Espada 13, Arma CC: Puñal 12, Correr 11, Engañar 17, Esquivar 13, Hurtar 11, Lanzar 11, Pelea 12, Perspicacia 14, Sigilo 12.

Dora, la duelista

La costumbre de solucionar afrentas mediante duelos ha llevado en Leonis a que surja la figura del duelista profesional, al que se le paga por dar la cara en lugar del afrentado cuando este, por edad o condición, no es capaz de defenderse adecuadamente. Es por ello que Sancho, en sus aventuras por Leonis, se hacía pasar por tísico cuando las cosas se ponían feas, y recurría a la ayuda de Dora.

Lo que comenzó como un negocio derivó en amistad, y luego en cierta forma de amor. Dora disfruta acompañando a Sancho en sus andanzas y poniendo su acero en movimiento cada vez que hay problemas.

Dora es una joven atlética de pelo rizado y nariz respingona. En su escudo reluce una bella rosa blanca.

CUE: 8 **ATR:** +1 **PV:** 18 | 9 | 4
MEN: 6 **FUE:** 8 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 7 **TAM:** 0

Protección: 6, cuero reforzado (blanda) y escudo.
Armas:
Espada larga 16. Daño 5+1
Escudo medio 16. Daño 0+1
Daga 13. Daño 2+1

Habilidades: Arma CC: Espada 16, Arma CC: Escudo 16, Arma CC: Puñal 13, Correr 12, Engañar 12, Esquivar 15, Hurtar 10, Lanzar 12, Ocultar 11, Pelea 13, Perspicacia 11, Sigilo 12.

Lope, el tahúr

Cuando Lope y Sancho se conocieron fue como acercar el fuego a la pólvora. El tahúr, unos cinco años mayor que Sancho, era un sinvergüenza que trataba de aprovecharse del dinero del muchacho, pero al final surgió una gran amistad entre ambos, a medida que recorrían uno tras otro las timbas, tabernas y lupanares de Tres Valles.

Nadie conoce la verdadera historia personal de Lope, ya que cada vez la cuenta de forma distinta y es capaz de adaptarse a la perfección al medio que lo rodea en cada momento, sea la corte de un rey o un campamento de mendigos.

Lope tiene la cara ancha y roja, y los ojos estrábicos, pero emana una tremenda simpatía natural.

CUE: 5 **ATR:** +1 **PV:** 15 | 7 | 3
MEN: 7 **FUE:** 5 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 6 **TAM:** 0

Armas:
Espada corta 10. Daño 3.

Habilidades: Arma CC: Espada 10, Arma CC: Puñal 9, Engañar 16, Esquivar 11, Hurtar 14, Ocultar 11, Pelea 12, Perspicacia 14, Sigilo 12.

AVENTURA

EL PERFUME DE VIRIDIS

Por Xavier Correro

Estimado Sumo sacerdote del Sanador:
Algo va mal, en Viridis, es difícil decir qué es, más bien son pequeñas cosas. Las cosechas son algo menores, pero dentro de lo habitual. El comercio ha cambiado, no en volumen, sino en la naturaleza de vendedores y compradores. Los diezmos han aumentado, pero los sacerdotes informan de una ligera menor asistencia, casi centesimal. Los incidentes en la ciudad han aumentado ligeramente, es casi imperceptible, pero nada escapa al Escriba. Mi conclusión es que hay una manzana podrida en el consejo de Viridis. Recomendamos enviar a un equipo para investigar, y que el asunto sea tratado de forma discreta.

Hermano Auro
Cuerpo de estadística de Ciudad Valentis

En calidad de agentes de la Ley, los aventureros viajan a Viridis con el pretexto de ejercer de procuradores en el caso del asesinato de **Adrián Bosquehierro** por parte de **Esteve Monterrojo**. La verdad es que el sumo sacerdote del Sanador tiene la sospecha que pasa algo más grave en la ciudad y les ha pedido que investiguen y solucionen el problema de forma discreta.

Sus sospechas tienen fundamento, ya que un culto a **Aniria** se ha establecido en la ciudad y ha corrompido a varios de los miembros del Consejo. El liderazgo del culto recae sobre Tamit, una criatura de otro plano que, al llegar a Viridis sintió la llamada de Aniria, la diosa del Caos de la lujuria. Esta la guio hasta un templo escondido en las cloacas de la ciudad. Una vez allí le fueron revelados mediante visiones los deseos ocultos de varios miembros del Consejo. Estos conocimientos le permitieron tomar la forma adecuada para enamorarlos, hacerlos emocionalmente dependientes de ella y atraerlos así al culto de Aniria.

La deidad pretende de esta forma recuperar el poder que detentaba en Viridis, donde existe desde hace siglos un templo secreto en las alcantarillas. El control del Consejo permitiría, de momento, introducir en el Patriarcado a personas, sustancias y objetos importantes para sus intereses. Más adelante puede revestir una importancia mucho mayor.

El Perfume de Viridis es una aventura de investigación urbana en la que los jugadores acabarán descubriendo una conspiración del Caos, una secta y un demonio detrás de todo el problema. Se entiende que los aventureros trabajan para el Patriarcado o están alineados con la Ley. Puedes integrar esta aventura en tu campaña por tus propios medios o utilizar los personajes pregenerados que se ofrecen al final del texto.

INTRODUCCIÓN

La aventura empieza cuando los personajes jugadores son llamados al templo del sanador de Valentis por el sumo Sacerdote del Sanador **Theo Publio**. El lugar es una iglesia de grandes dimensiones, con estatuas del Sanador y frente ellas hay cientos de ofrendas de gentes que vienen del todo el Patriarcado para pedir salud para ellos y sus familias. El olor es dulce y agradable, pero hay mucho ruido de la gente entrando y saliendo del templo. Los jugadores serán llevados a uno de los despachos, donde Theo Publio, un hombre de unos 50 años, con el pelo muy largo y muy bien cuidado, completamente afeitado, y de ojos verdes, los está esperando, vestido con su túnica ceremonial, y un cayado de oro con símbolos teúrgicos.

Theo: "He pedido un ayuda al Sumo sacerdote del Juez, debido a un asesinato que acaba de suceder en una de las ciudades bajo nuestro manto. El asesinato en sí no es sino otro síntoma mas de lo que hace tiempo tenemos sospechas: el Consejo de Viridis no funciona, y cada vez los síntomas de que algo ocurre son mas evidentes. Necesito que vayáis allí y mientras investigáis el asesinato me gustaría que investiguéis también al consejo, hace tiempo debíamos haber abolido esa institución y que el sumo sacerdote del Sanador se ocupara de Viridis. Desde hace tiempo las desavenencias entre el Consejo y el gremio de Perfumistas con el templo del Sanador va en aumento. Pero no conviene que sea el culto del Sanador quien acabe con el Consejo, ya que podría ocasionar alguna revuelta. Pero si encontráramos pruebas de que el Consejo está corrupto de alguna manera y fuera otro culto mas neutral como el del Juez quien anulara temporalmente al Consejo, la población no lo vería como una maniobra del culto del Sanador. Mi asistente **Mario** os dará mas detalles, ruego que me disculpéis, pero debo preparar una ceremonia de gran importancia, que el sanador este con ustedes"

Theo abandona la habitación y Mario, un hombre huesudo y feo, da la información de la que disponen. Un hombre de la guardia ha asesinado a sangre fría a su capitán y se debe celebrar un juicio. Los jugadores van a ser la delegación del Juez encargada del caso.

Durante el camino los aventureros van a darse cuenta de que hay muchos comerciantes que se dirigen a Viridis; los carros van muy cargados, y la gente está muy alegre. Les dirán que se acerca el día del Labrador y que en Viridis se celebran grandes festejos donde suele ser fácil vender la mercancía y comprar la que viene de fuera, por lo que los comerciantes sacarán un buen provecho de los festejos.

EL CONSEJO DE VIRIDIS

El Consejo está formado por siete miembros elegidos de forma vitalicia. Cuando uno muere, el resto elige a su sucesor entre los posibles candidatos, buscando siempre el equilibrio y la representación de todas las fuerzas sociales de la ciudad. Los consejeros discuten y votan por las nuevas medidas o regulaciones. Como símbolo de su posición, todos lucen una viridiana negra, la hermosa flor local de olor dulzón que aparece en los símbolos de la ciudad.

■ **Carlo del Templo (42 años):** fue criado en el templo del Sanador tras ser abandonado por sus padres. Por suerte, la formación que le dieron los sacerdotes le permitió estudiar, y la fama de persona sabia y calmada le valió para conseguir el título de campeón y un asiento en el Consejo de la ciudad. Se trata de la persona más cercana a Gayo de Brezos, el prelado, quien trata de influir en el Consejo a través de él. Carlo fue el primero en ser atraído por Tamit. Al morir su mujer, **Dalia**, Tamit adoptó su forma y se le apareció. Le ha convencido de que es ella y de que la única forma en la que pueden estar juntos es rindiendo culto a Aniria. Utiliza las estadísticas de Campeón de la Ley (página 332 del manual).

■ **Casandra Tejas (30 años):** sacerdotisa de la Madre. Nacida en Valentis, hace dos años que reside en Viridis. Tiene sospechas que hay corrupción en la ciudad, pero no ha conseguido encontrar nada que le permita pedir ayuda a Valentis. Lo achaca todo a la mano blanda que se tiene con la ciudad y con el Consejo al que ella misma pertenece. Es el miembro más conservador y fiel a la ortodoxia del Patriarca. Puedes usar las estadísticas de Dama de alta alcurnia (página 333 del manual).

■ **Leonardo Mesada (28 años):** es alto, guapo, un mujeriego, pero ha demostrado ser muy buen negociante y fue escogido para representar los intereses de los mercaderes en el Consejo. Tamit se transformó en **Ariadna Dumont** una campeona de otra ciudad del este, y le mostró que solo el culto a Aniria podría saciar su lujuria. Tamit pasa mucho tiempo en la casa de Leonardo y asiste a muchas de las fiestas que se realizan en ella. Es allí donde ha captado al resto de miembros del culto. Leonardo ha conseguido que el Consejo apruebe contratos muy ventajosos con Osvaldo y Beatriz, que son también miembros del culto a Aniria. Utiliza los datos de Mercader (página 334 del manual).

■ **Lorena Ambros (55 años):** procede de una buena familia de artesanos, y tiene fama de mujer dura. Su marido, maestro del gremio de floristas, hace tiempo que no le hace caso, y persigue chicas más jóvenes. Tamit se le apareció como **Ladis**, un joven comerciante y le recordó que aún era una mujer hermosa, con lo que poco a poco fue internándose en el culto de Aniria. Utiliza las estadísticas de Artesano (página 332 del manual).

■ **Lucas Tarcan (68 años):** es un sacerdote del Labrador, y su aspecto es el de una persona delgada, de pelo rubio. Su carácter es tranquilo. Administra sobre todo los campos próximos a la ciudad. Cuando él era joven se erradicó el culto de Aniria de Viridis, pero no sacara el tema a no ser que se le pregunte por cultos del Caos en la ciudad, o por el propio templo. Si lo buscan les dirá dónde está, pero les explicará que fue emparedado y todos los implicados fueron ejecutados. Usa la descripción de Sacerdote (página 335 del manual).

■ **Onái (Begoña) Del Cerro (36 años):** procede de una antigua familia de campeones del Escriba de Valentis y su verdadero nombre es Begoña, ya que nació mujer. Al alcanzar la mayoría de edad, rechazó casarse con ninguno de los pretendientes que su familia le presentaba y optó trasladarse a Viridis, donde se hizo pasar por su hermano Onái. En esta ciudad se ordenó sacerdote del Escriba, aunque realmente nunca ha tenido interés real en la religión. Le atraen las mujeres, pero bajo el yugo del Patriarcado, al estar perseguidas las relaciones homosexuales, decidió fingir ser un hombre y poder medrar como tal. Tamit se le presentó como **Teresa Galia**, una joven estudiante de derecho. En esta forma, le mostró la libertad que ofrece Aniria para descubrirse a sí misma. Puedes emplear las estadísticas de Noble cortesano (página 332 del manual).

■ **Tomás Mola (35 años):** el administrador del puerto es un hombre fuerte, de carácter duro. No se anda con rodeos y es muy crítico con los últimos contratos de Leonardo sobre la distribución de los bienes. Cree que los beneficios a corto plazo los pagarán a la larga las gentes de Viridis. Hay cláusulas de pagos extra, que Tomás cree que al final van a costar más dinero. Represéntalo con las estadísticas de Mercader (página 334 del manual).

EL CULTO DE ANIRIA

La organización está compuesta por ocho miembros y su líder, Tamit. Se reúnen en un antiguo templo en las cloacas de Viridis dos veces a la semana. La ceremonia es simple: rodean el altar central y Tamit aparece con el aspecto de la persona deseada por un miembro del culto. A continuación, realizan el acto sexual, mientras el resto eleva cánticos a Aniria.

Los ocho saben que forman parte de un culto al Caos, pero no tienen noción de lo que está pasando, creen que las diversas formas de Tamit son personas distintas. Algunos, como Leonardo, piensan que son demonios de la lujuria. Carlo cree que son muertos a los que se les ha dado otra oportunidad, y el resto no está muy seguro, pero opina que son personas que están en un nivel jerárquico superior dentro de la organización.

Excepto Leonardo y Pólux, todos tienen remordimientos. Al principio eran de tipo religioso, pero ahora, con la muerte de Adrián, se han recrudecido.

Cuatro miembros del Consejo forman parte de la secta: **Carlos del Templo, Leonardo Mesada, Lorena Ambros** y **Onái del Cerro**, por lo que en la práctica la institución se encuentra en manos del culto a Aniria. Los otros miembros son:

■ **Beatriz Zapatero (30 años):** de pelo rubio y ojos verdes, es una de las hijas del gran maestre del gremio de perfumistas, pero ha entrado en el culto de Aniria gracias a sus aventuras con Leonardo y a su amor por Tamit, en la forma de un joven llamado Borja. En breve va a conseguir un contrato para el transporte de un cargamento de perfumes hacia Valentis. Usa las estadísticas de Artesano de la página 332 del manual.

■ **Osvaldo Granero (26 años):** es un comerciante de Valentis que se ha instalado en Viridis. En una de las fiestas de Leonardo Mesada, Ariadna Dumont (Tamit), le convenció de que, si se unía a esas fiestas privadas, podría medrar en la ciudad. Gracias a ello, tiene un contrato para suministrar en exclusiva herramientas de Valentis. Vive cerca del mercado en una gran casa blanca de tejas verdes. Represéntalo con las estadísticas de Mercader de la página 334 del manual.

■ **Pólux Monterrojo (34 años):** ha sido nombrado capitán de la guardia hace una semana. Es un hombre alegre, aunque un poco descuidado. Pólux entró en el culto en una de las fiestas de Leonardo y a través de Ariadna Dupont. No necesitó ser seducido: la promesa de poder fue suficiente para convencerlo. Su implicación es tal que incluso ha inculpado a su primo Esteve de la muerte de Adrián Bosquehierro. Utiliza las estadísticas de Caballero de la página 332 del manual.

■ **Timón Salazar (35 años):** es sargento de la guardia desde hace más de 10 años y nunca piensan en él para ascenderlo. Puede que sea por su presencia, que es algo perturbadora: su cuerpo presenta cicatrices de quemaduras por todo el cuerpo, incluido su rostro, casi no parpadea, y está completamente calvo. Tamit se le presentó como Ramira y afirmó que no le importaba su aspecto. Le prometió que en el culto esto no importaba, que Aniria lo considera bello. Puedes usar las características de Guardia urbano de la página 334 del manual.

EL DEMONIO CAMBIANTE

Tamit es un ser del Caos capaz de alterar su cuerpo para convertirse en otra persona, pero al hacerlo desprende un hedor muy fuerte a azufre. Para ocultarlo usa un perfume de especias, con azafrán, clavo y canela, entre otras, que encargó a Maese Enrique, el mejor perfumista de Viridis. Tamit llego al Continente Central hace poco, con el intento de invasión de Frondas. Al caer la fortaleza del Imperio Escarlata, huyó y llegó a Viridis. Al principio se refugió en las cloacas, donde escuchó la llamada de Aniria y encontró un antiguo templo de esta diosa del Caos. Desde entonces seduce a la gente importante de la ciudad.

Las formas que Tamit adopta en Viridis son las siguientes:

• **Ariadna Dumont (amada de Leonardo Mesada**) es una mujer joven, de ojos y cabellos oscuros, siempre vestida con trajes y ornamentos que denotan alta posición social, y de formas y maneras voluptuosas. Ariadna es profundamente sensual y promiscua, y basa su atractivo en el poder de la carne.

• **Borja (amado de Beatriz Zapatero)** es un muchacho de 18 años, guapo y con pinta de buscavidas. Representa el estereotipo de hombre peligroso, aventurero y granuja pero de buen fondo.

• **Dalia (amada de Carlo del Templo)**, es una mujer de poco más de treinta años, idéntica a la fallecida esposa de Carlo, y de hecho Tamit le ha hecho creer que se trata de ella, que ha vuelto de entre los muertos. Dalia no es particularmente bonita, pero su mirada es dulce y emana confianza.

• **Ladis (amado de Lorena Ambros)**, un hombre de alrededor de 25 años, de pelo ensortijado, rubio y de ojos azules, atlético y de gran belleza, que viste con las más exquisitas telas. Sofisticado, culto y refinado.

• **Ramira (amada del sargento Timón Salazar)**, una mujer rubia de pelo ondulado, pálida y de aspecto frágil, que porta ropas corrientes de ama de casa viridiana. Es el estereotipo de mujer endeble y sumisa, devota a su amado.

• **Teresa Galia (amada del sacerdote Onái del Cerro)**, una joven morena, pequeña de pelo corto y profundos ojos verdes. Su atractivo reside en su carácter pícaro, sarcástico, inteligente y en un deje masculino en sus maneras.

La verdadera forma de Tamit es la de un humanoide andrógino y hermoso con seis pechos, dos grandes y cuatro más pequeños, sexo similar al de los hermafroditas, con pene y vagina al mismo tiempo y el pelo largo y reluciente como la madreperla.

CUE: 9	**ATR:** +2	**PV:** 19 | 9 | 4
MEN: 8	**FUE:** 9	**Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 9	**TAM:** 0	**PM:** 18

■ **Armas:**
Telaraña 13. Daño: especial. Alcance medio.

■ **Habilidades:** Arma PR: Telaraña 13, Encanto 18, Engañar 18, Esquivar 15, Pelea 14, Perspicacia 16, Seguir 14, Sigilo 15.

■ **Poderes:**

• **Cambio de forma (3 VM).** Como el hechizo Imitar apariencia, solo que es capaz de inventar nuevas formas y personajes gracias a las revelaciones que Aniria le envía cuando se encuentra en el templo. Necesita inventir 3 PM, y 5 PM cuando desea que el efecto se prolongue por 9 horas.

• **Telaraña (2 VM).** Ver página 264 del manual básico. Cada punto de éxito provoca en la víctima un penalizador de -1 hasta que se libere. La Fuerza de la telaraña es de 9. Tamit es capaz de proyectar las hebras desde su boca.

LA CIUDAD DE VIRIDIS

Viridis es una destacada ciudad portuaria del Patriarcado que, antes de ser engullida por el Imperio Central, fue capital de una pequeña y próspera república. Fuertemente apegada a sus costumbres e identidad propias, ni el paso del Imperio Escarlata ni el advenimiento del Patriarcado han conseguido reducir la idiosincrasia de Viridis. La urbe conserva un centro histórico que los sacerdotes del Artista no han conseguido profanar y, sobre todo, una institución de gobierno propia: el Consejo.

De esta forma, y a diferencia de la mayor parte de las ciudades del Patriarcado, no ejerce el poder el prelado, sino un Consejo de siete notables que elige por sí mismo a sus miembros. Estos suelen ser representantes de los gremios, los mercaderes, los campeones y la Iglesia de la Ley, de modo que los intereses de las principales facciones de la ciudad están representados, dando lugar a una vida política vibrante, llena de alianzas estratégicas y traiciones.

El prelado, del culto al Sanador, como corresponde a la provincia de Tilo, es así más bien un representante del sumo sacerdote y su poder es más simbólico que real. Desde luego, al Patriarca y sus más celosos seguidores les encantaría acabar con el Consejo y asegurar el control de la ciudad, pero el miedo a una rebelión ha hecho que la idea siempre haya sido dejada para más adelante. Precisamente los acontecimientos de esta aventura pueden acelerar el cambio.

Viridis posee una gran tradición de floristas, herborista y perfumista. Sus bulbos, semillas, preparados, cosméticos y perfumes se exportan a muchos lugares de las Tierras Quebradas. Sin embargo, el culto al Sanador prohíbe la venta de sustancias medicinales y tóxicas, que son monopolio de sus sacerdotes. Esto causa un gran resquemor en el gremio de herboristas, que ven reducida su oferta a productos cosméticos, e indirectamente en los floristas y perfumistas, ya que los tres negocios están relacionados y sus artesanos presentan un frente común. Es un secreto a voces que en Viridis hay un importante mercado negro de sustancias ilegales.

EL PAISAJE URBANO

Las calles del centro histórico de Viridis están adoquinadas y presentan un aspecto limpio, gracias al sistema de desagües y la red de alcantarillas, que datan de hace cuatro siglos. Piaras de cerdos pertenecientes al Consejo pasan por las plazas tras los mercados para limpiar todos los deshechos. Las casas típicas viridienses son de dos pisos con ático, tejado a dos aguas y fachada de ladrillos rojizos, que aparecen encajados en un característico entramado de vigas y pilares de madera. Las ventanas son grandes y los batientes suelen estar pintados de colores vivos. Todas las viviendas tienen un balcón largo atiborrado de flores y sostenido con pilones, de manera que las calles disponen de arcadas en las que refugiarse durante las frecuentes lluvias.

Fuera del centro de Viridis, tras el primer anillo de murallas, se alza la Ciudad Nueva, construida en tiempos del Patriarcado, y que está formada por hileras grises de casas, edificadas según los sobrios cánones del Artista, y en calles dispuestas en cuadrícula.

El clima es húmedo, frío y lluvioso, y los viridianos llevan frecuentemente capas con capucha o sombreros de ala ancha. La milicia del Consejo, que ejerce de guardia urbana, luce uniformes amarillos con el símbolo de la ciudad: una flor negra de cinco pétalos. La guardia del prelado, con el símbolo del cáliz, es menor en número y se dedica a proteger el templo y ejecutar medidas que vienen desde Valentis, como perseguir a parteras y médicos laicos o combatir el tráfico de ciertos preparados medicinales. En Viridis habitan unas 10.000 almas.

A continuación, se describen algunos lugares de interés que los aventureros pueden visitar.

■ **El templo de Lena:** El templo dedicado al Sanador en Viridis es un edificio de menos de un siglo, construido en el estilo equilibrado, minimalista y grandilocuente que predomina en el Patriarcado. En una de sus torres adosadas reside el prelado, Gayo de Brezos, y otro apéndice rectangular sirve de cuartel para su guardia y sus campeones. En el interior del templo propiamente dicho, cerca de la zona de culto, se abre un claustro cubierto de todo tipo de plantas medicinales que cultivan y recolectan los mismos sacerdotes. Estas se transforman en ungüentos y pociones que por las tardes se venden a precios muy elevados en puestos frente al templo.

El lugar recibe su nombre de Lena, la iluminada del Sanador, cuya tumba fue trasladada a su cripta poco después de la inauguración. Es por ello que numerosos peregrinos acuden diariamente para venerarla y suplicarle milagros curativos.

■ **El mercado portuario:** Está integrado en el puerto y resulta un lugar animado y populoso, donde es posible cruzarse con viajeros y comerciantes extranjeros. Es costumbre que al pie de cada barco que llega se monten directamente los puestos de venta o los bancos de negociación para acordar la compra de lotes. Además de productos de ultramar, se vende pescado fresco, productos agrícolas, animales, comida cocinada y cerveza. No es raro, por la cantidad de gente y el consumo de alcohol, que alguien acabe cayendo al mar.

■ **El edificio del Consejo:** Construido en el mismo estilo que el resto del centro histórico, dotado de un complejo reloj astronómico, el Consejo se alza imponente en la Plaza de Silvino. En su interior trabajan los funcionarios municipales y se reúnen los consejeros, utilizando para ello una gran sala con una mesa redonda en su centro. Varias casas más pequeñas se encuentran pegadas al Consejo, entre ellas el cuartel de la guardia, el arsenal y los establos.

■ **El mercado de flores y hierbas:** Dada la importancia del comercio de sustancias vegetales en la ciudad, el mercado de flores y hierbas es igual de importante que el portuario. Se trata de una plaza rectangular en la que los puestos se distribuyen en dos hileras, formando una calle central y dos laterales. Los floristas, los herboristas y los perfumistas se reparten la plaza. Muchos artesanos tienen su puesto en el mercado y venden además en sus centros de producción.

■ **El Jardín Botánico:** Se trata de un parque que hace siglos fue privado, propiedad de un influyente noble, y que ahora es propiedad del Consejo y, por tanto, público. Una tropa de jardineros cuida de que los especímenes, procedentes de todas las Tierras Quebradas estén bien cuidados. Algunos invernaderos consiguen mantener vivas especies que de otras maneras no sobrevivirían al clima de Viridis. El Jardín Botánico es frecuentado por gentes de todas las clases sociales.

■ **Plaza de Silvino:** Es la mayor plaza de la ciudad y donde se encuentra la sede del Consejo, que se levanta en su centro junto a sus edificios anexos. De esta manera, la plaza tiene forma de anillo. Se trata de un lugar agradable, con fuentes y árboles. En el punto donde comienza la ancha calle que conduce al puerto se encuentra la estatua de bronce del Sanador, que saluda con su copa a quien quiera que venga desde el mar.

LA INVESTIGACIÓN

La muerte de Bosquehierro, aparentemente un caso sencillo, servirá a los aventureros para ir indagando en los secretos del Consejo de Viridis. A medida que hablan con los personajes de la ciudad y recorren lugares, se irá haciendo más claro que hay una presencia extraña detrás de todo. Finalmente, deberían descubrir la existencia del culto y del ser llamado Tamit.

Lo sucedido fue realmente un asesinato. El culto a Aniria deseaba eliminar a Adrián Bosquehierro, ya que había emprendido pesquisas que podrían descubrir sus actividades, y sustituirlo por el sargento Pólux, miembro de la secta. Para ello, este echó sanguinilla, una droga que vuelve más violento a quien la toma, en la bebida de su primo Esteve Monterrojo, que es también sargento de la guardia y tiene fama de problemático y alcohólico. Los enfrentamientos entre Bosquehierro y Monterrojo eran frecuentes, por lo que el asunto debería ser percibido como triste pero totalmente comprensible.

El comienzo de la investigación está bastante claro, pero luego se va diversificando. Llegado cierto momento, los aventureros querrán investigar a los miembros del Consejo: seguirlos, espiarlos, informarse sobre ellos, etc. En estos casos utiliza libremente la información que tienes sobre estos personajes y sobre la

LAS FIESTAS DEL LABRADOR

Del 30 de septiembre al 1 de octubre se celebran en Viridis las fiestas del Labrador, una versión local de las fiestas de la cosecha que se realizan en todo el Continente Central. La festividad comienza la mañana del 30 de septiembre, cuando los agricultores de todas las aldeas y pueblos de los alrededores llegan a la ciudad con carros cargados de sacos de trigo, hortalizas, fruta de verano y animales vivos. Cada comitiva está liderada por el sacerdote local del Labrador y se suele competir por ver qué pueblo engalana mejor sus vehículos o llega con más alimentos. El desfile termina en la Plaza de Silvino, donde se instala un mercado que durará los dos días.

A lo largo de las fiestas, en las calles los gremios y templos organizan concursos de cocina, reparten comida y ofrecen vino o cerveza. Todo tipo de artistas ambulantes, desde músicos a titiriteros, confluyen en la ciudad, y el ambiente es disipado, alegre y desordenado, lo que llena de ira a los sacerdotes más ortodoxos y fieles a los principios del Patriarcado. Pero como en el caso de la existencia del Consejo, el puño del Patriarca no aprieta tanto a Viridis como muchos desearían.

El día 30 por la noche en los templos se ofrecen cenas para quien quiera acercarse y es costumbre que los personajes más ricos y poderosos de la ciudad demuestren su humildad sirviendo comida. El día 1, el Consejo elige al rey y la reina de las fiestas de entre los candidatos propuestos por los gremios, los templos y las casas mercaderes. Tienen que ser jóvenes solteros y el criterio es en teoría la "belleza y gracia". Por la tarde los ganadores participan en un desfile por las calles del centro histórico.

La noche del 30 es costumbre invitar a cenar a otra persona a tu casa. Las familias se mezclan, se acogen a extranjeros y gente de los pueblos, se abusa del alcohol y pocos son los que saben dónde van a dormir esa noche y con quién. No falta quien reza para que los Señores Blancos quemen esta ciudad impúdica, pero se trata sobre todo de gente procedente de otras ciudades. Los locales, incluso los más piadosos, consideran que "una vez al año, nada hace daño".

ciudad para crear escenas e ir desvelando poco a poco la conspiración. Recuerda que Tamit mantiene contacto frecuentemente con los miembros del culto en sus distintas formas. Los olores: el perfume de Tamit, pero también el hedor de las cloacas, debería ser el rastro que sigan nuestros sabuesos.

ASESINATO INVOLUNTARIO

Los jugadores llegaran a Viridis la mañana del 30 de septiembre, cuando se inicia la fiesta en honor al Labrador. La entrada de la población está atestada de carros con comida, y los soldados lo inspeccionan todo. Si los jugadores se identifican como emisarios del Juez, los conducirán directamente al centro de Viridis, donde en un edificio circular serán recibidos por los siete miembros del Consejo y Pólux, el nuevo capitán de la guardia. El recibimiento será frío. Salvo la conservadora Casandra Tejas, los miembros del Cosejo consideran la presencia de los procuradores una intromisión y un insulto hacia la independencia del Consejo.

Algunos consejeros, especialmente Leonardo y Carlo, serán especialmente incisivos, y preguntarán a los personajes jugadores por qué creen que deberían estar aquí y qué pueden aportar al caso. Les comentarán que, debido a las fiestas, todas las posadas están llenas, por lo que les ofrecerán alojamiento en la casa de Lorena Ambros, que tiene dos habitaciones libres.

Después de ser invitados a una frugal comida, Pólux, el nuevo capitán de la guardia les contará lo sucedido. Hace una semana, **Esteve Monterrojo** estaba bebiendo en la taberna Tranquilidad cuando el capitán **Adrián Bosquehierro** le ordeno que parara de beber y fuera a hacer la ronda, entonces Esteve, borracho, atacó al capitán con la jarra y lo golpeó una y otra vez hasta matarlo, antes de ser reducido por el **sargento Timón** y el tabernero **Pablo Negro**. Hay al menos cinco testimonios que lo corroboran. Será un poco complicado hablar con los testigos, debido a que acaban de dar comienzo los festejos en honor al Labrador, pero si no tienen prisa, se puede intentar. Esteve está encerrado en el calabozo de los cuarteles aledaños al Consejo y pueden interrogarlo.

EL CALABOZO

Los calabozos de Viridis se encuentran en el cuartel de la guardia que se alza justo al lado del edificio del Consejo. Es una casa de piedra de dos plantas, y en su interior hay sobre todo habitaciones y estancias para la milicia del Consejo. En el centro hay un pequeño patio para entrenar y, en el sótano, tres celdas con muy poco espacio.

Esteve Monterrojo es un hombre de 23 años, conocido en Viridis por beber demasiado y protagonizar trifulcas. No tiene mujer ni hijos. Si le preguntan sobre lo que sucedió esa noche, confesará que él mato al capitán, que la ira lo invadió, y que había bebido demasiado. Durante la conversación los aventureros podrán apreciar que el reo tiene una serie de marcas de arañazos en el cuello. Si le preguntan, les dirá que tras el asesinato tuvo una erupción en el cuello y se le resecó. Si tienen interés sobre este asunto, con **Medicina a dificultad 15** podrán ser conscientes de que algunos venenos de ingestión producen este efecto secundario. Esteve está muy arrepentido, y con **Perspicacia a dificultad 15** los aventureros sabrán que dice la verdad.

FIESTA EN CASA DE LOS MESADA

La noche del 30 va a celebrarse una fiesta en casa de Leonardo. Allí van a estar todos los miembros del Consejo, el actual capitán de la guardia, unos diez mercaderes y dos grandes propietarios agrarios, además de Ariadna Dumont. La Fiesta consiste en una breve ceremonia en honor al Labrador a la que sigue un banquete vegetariano con productos locales.

- Durante el banquete **Ariadna** va a estar al lado de **Lucas** todo el tiempo. Si alguien se acerca a ellos, podrá notar el fuerte olor a especias de su perfume.
- **Tomás Mola** y **Casandra Tejas** estarán discutiendo sobre los contratos de Leonardo. A Tomás no le gusta que se hayan cambiado varios de ellos y defiende que la gente de siempre es más de fiar. Casandra cree que en cambio que la sangre nueva como Osvaldo puede que traiga cosas buenas. Casandra confiará a los aventueros que desconfía de Tomás Mola y crer que este se llevaba un porcentaje de los antiguos contratistas.
- **Beatriz Zapatero** estará discutiendo algo con **Pólux Monterrojo**. Con una tirada de **Percatarse a dificultad 15** oirán la palabra «Leonardo» antes de que los dos interlocutores detengan la discusión al ver que uno de los aventureros se acerca.
- **Lucas Tarcan** le preguntará a **Carlo del Templo** como está. Justo hoy hace un año de la muerte de su esposa. Carlo dirá que es la voluntad de los dioses y no le dará más importancia, pero se irá a hablar con Onái del Cerro en uno de los balcones. Lucas observará a quien se halle presente que Carlo al principio estaba muy apenado, pero que hace unos meses ha recuperado su buen humor.

TABERNA TRANQUILIDAD

La taberna donde tuvo lugar el crimen es un edificio de ladrillos con un tejado de paja. En su interior sorben sus cervezas cuatro parroquianos mayores, Francisco el Botas y el tabernero Pablo Negro.

- **Pablo Negro** les puede contar que Esteve perdió los nervios al ser reprendido por el capitán. Había bebido poco para lo que suele hacer, solo un par de jarras.

Lástima que Timón Salazar y Pólux Monterrojo no redujeran a Esteve más rápido. Si insisten en este punto, comentará incómodo que nadie es perfecto. Es posible tirarle de la lengua con alguna habilidad de Comunicación, en cuyo caso dejará caer que los compañeros de Esteve, quizás por el alcohol consumido, reaccionaron de forma lenta y algo torpe.

• Francisco el Botas, es un hombre de 40 años, huele fatal, y lleva unas botas de cuero muy altas. Trabaja como cazarratas de la ciudad. Conoce las alcantarillas muy bien. Les dirá que hay algo en ellas: hace un mes desapareció su ayudante en las alcantarillas de la zona sur, pero el Consejo no ha dedicado a nadie para investigarlo.

• Alguno de los parroquianos podría preguntar al más fornido de los personajes jugadores si ha venido a luchar en el pozo, que está dispuesto a apostar por él. Si el jugador no le responde que sí, el hombre intentará irse. Si lo detienen y le preguntan por el pozo, les hablara de una pequeña arena de lucha en las alcantarillas del puerto. Es un lugar de combates con puños hasta que uno de los dos contendientes se rinde o cae noqueado.

LOS ÚLTIMOS DÍAS DE ADRIÁN BOSQUEHIERRO

Es posible que los aventureros investiguen al fallecido, si es que sospechan que se trató de un asesinato. Bosquehierro deja mujer y dos hijos, tenía fama de ser estricto y gritón, celoso de su trabajo, y le encantaba el ajedrez. Para descubrir más de él es posible hablar con su familia, amigos o compañeros de trabajo, o buscar rumores en el submundo de la ciudad, lo que precisaría de tiradas de Encanto o Callejeo, según el caso, a una dificultad que dependerá de la estrategia adoptada por los aventureros. Evidentemente, los miembros del culto a Aniria proporcionarán información falsa o ninguna en absoluto. En su despacho ya no queda nada, Pólux se ha encargado de vaciarlo y poner sus cosas rápidamente.

Por unas fuentes o por otras, pueden descubrir lo siguiente.

• Bosquehierro y el sargento Esteve se llevaban mal. El capitán siempre le estaba reprendiendo y castigando, el sargento no perdía oportunidad para criticarlo. Pero nunca habían llegado a las manos.

• Unos días antes de su muerte había ordenado vigilar discretamente a Beatriz Zapatero, del gremio de perfumistas.

• Algunas noches se las pasó trabajando, aunque no le tocaba turno. Parece que estaba investigando un caso por su cuenta.

• El día antes de su muerte había pedido permiso al prelado para visitar a un preso retenido en el templo de Lena. Parece que lo recibió y fue a visitarlo.

Maese Enrique, el perfumista

Considerado el más experto perfumista de Viridis, Enrique, de casi 80 años, fue detenido recientemente por la milicia del Sanador al descubrirse que vendía ilegalmente un destilado con propiedades abortivas entre su clientela femenina. El gremio de perfumistas protestó airadamente y ahora el incómodo preso ocupa una celda relativamente cómoda en el templo de Lena hasta que Gayo de Brezos decida qué hacer con él.

Adrián Bosquehierro solicitó permiso para visitarlo y hacerle una consulta. Si los aventureros consiguen el mismo permiso por parte del prelado, lo cual debería costarles algún esfuerzo, podrán entrevistarse con él y entrar en detalles sobre lo que habló con Bosquehierro. Maese Enrique no tendrá problema en contarles que el capitán le describió con detalle los matices de un perfume para que él lo identificara, uno que incluía especias como azafrán, clavo y canela.

Maese Enrique reconocerá, como hizo con el capitán, que ese perfume lo elaboró él mismo hace seis meses, cuando llegó a él un hombre joven que por las ropas le pareció muy rico. Desprendía un olor desagradable, como a azufre. Le contó que padecía un problema médico grave que afectaba a su olor corporal y que necesitaba un perfume que lo enmascarara. Enrique lo fabricó y cobró bien por el encargo. En los últimos dos meses volvió otra vez a que le fabricara más. No conoce el nombre del cliente, pero puede describirlo como un hombre guapo y atlético, de pelo acaracolado y ojos azules (fue Tamit en la forma de Ladis).

El perfumista aprovechará para pedir a los aventureros que intercedan ante el prelado u otras autoridades de la Iglesia de la Ley a su favor.

Puesto que los aventureros, en principio, se alojan en casa de Lorena, es posible que vean a Ladis en su compañía más adelante o que lo hayan hecho ya.

VISITANDO EL MERCADO

Si descubren que Esteve pudo haber sido intoxicado, los aventureros pueden querer visitar el afamado mercado de hierbas y especias de Viridis. El ambiente es alegre y los artesanos están contentos intentando vender, sobre todo ahora, cuando debido a las festividades hay más clientela. Un par de comerciantes se quejan de que han movido su parada, que es culpa del Consejo, que acepta sobornos, pero no saben a quién se deben pagar o ya lo habrían hecho.

Si buscan venenos en el mercado, han de tener en cuenta que su venta está prohibida y que solo el culto al Sanador puede vender este tipo de sustancias. Preguntando discretamente, con una tirada de Callejeo a dificultad 15, les indicarán una pequeña tienda de cataplasmas y pociones que, si le preguntan al tendero, les dirá que no tiene este tipo de sustancias. Como mucho, si lo aprietan, reconocerá que vende sanguinilla para los luchadores del pozo, para que aguanten más o peguen con más fuerza. Fallar la tirada de Callejeo puede

tener como consecuencia que un confidente de la milicia del Sanador se fije en ellos.

Es posible sumergirse en el mercado de sustancias ilegales de Viridis para saber quién compra y vende sanguinilla, y quizás dar con algún nombre interesante. Si investigan en esta dirección, con una tirada de **Callejeo a dificultad 20,** una herborista de nombre Melania les contará que hace dos semanas el entonces sargento Pólux le requisó una caja de sanguinilla, sin castigarla ni avisar a la guardia del Sanador, por lo que le está, en cierta forma, agradecida.

En el mercado, además, pueden tener lugar los siguientes encuentros.

• Es posible que se crucen a **Beatriz Zapatero** y que esté acompañada de un chico atractivo llamado **Borja**. Si superan una tirada de Percatarse a dificultad 15, notarán que del joven emana una fragancia a especias, similar a la que llegaba de Ariadna en la Fiesta. Están cerrando tratos con algunos tenderos.

• Hay una mujer llorando cerca de uno de los templos del Sanador, parece estar discutiendo algo con **Carlo del templo**. **Dorotea** es una mujer mayor, y afirma que vio salir a la mujer de Carlo de las alcantarillas de la zona sur de la ciudad. Este le dirá que se meta en sus asuntos.

EL POZO DE LUCHA

Es fácil de encontrar, no está oculto, simplemente es un lugar discreto. Detrás de una de las tiendas del puerto se abre una escalera que se adentra en las alcantarillas. Por la noche se dejan velas en las escaleras y en varios puntos de los túneles para que los interesados puedan seguirlas y así llegar al pozo.

Las alcantarillas de Viridis son de ladrillo rojo y, aunque en su momento fueron una celebrada obra de ingeniería, en la actualidad están mal mantenidas y hay desprendimientos que forman represas o bloquean los túneles en diversos sitios. Los techos no son muy altos y obligan a caminar encorvado a todo aquel de Tamaño 0 o superior. No hay espacio para que dos personas caminen una al lado de otra.

El pozo es una pequeña sala redonda en la que confluyen varios túneles y donde se han dispuesto tablas para que los presentes no pisen sobre los cinco centímetros de aguas fecales que cubren el suelo. En el pozo de lucha se suelen dar cita unas 15 personas que presencian uno o dos combates por noches. Hay apuestas, pero son muy pequeñas. Si los jugadores se fijan, se darán cuenta de que los combatientes se toman unas hierbas rojas antes del combate.

Algunos luchadores tienen sarpullidos en el cuello. Si preguntan, les dirán que la llamada sanguinilla, que crece en las cercanías de Viridis, les permite a los púgiles entrar en un estado de furia. Tomarla está permitido, pero ha de ser declarado antes, así los árbitros pueden intervenir para evitar daños.

Si un personaje jugador quiere pelear, un hombre muy grande será su rival (PV 18, Pelea 12). Si vence le podrán preguntar a quién compran la hierba roja que les permite entrar en furia.

LA SANGUINILLA (POT 8)

La sanguinilla es una hierba verde oscuro propia de Viridis y sus alrededores. Al secarse adopta un color rojo, de ahí su nombre. Ha de tomarse seca, molida y mezclada con agua o leche. La sustancia es **Estimulante**, y suma 2 a Cuerpo mientras duren sus efectos. Tiene también **Efecto rápido** y actúa en tantos turnos como la Fuerza del sujeto. Sin embargo, produce **Locura**, y el sujeto se torna extremadamente violento si no pasa una tirada de Espíritu a dificultad 17. Los efectos duran 4 horas.

EL JUICIO

El Juicio tiene lugar el día 1 de octubre a mediodía, en una sala del Consejo. Hay un solo asiento para el juez y el acusado estará encadenado por las manos en el suelo y de rodillas. El resto de los participantes permanece de pie a su alrededor. Durante el juicio, el juez tiene derecho a preguntar a los testigos y al acusado lo que desee. Y al día siguiente podrá dictar sentencia. Se trata de un sacerdote del Juez llamado **Celeste**, un hombre severo de edad avanzada e impermeable a presiones políticas.

Onái del Cerro representará al Consejo en el juicio. Vendrá acompañado de una secretaria: **Teresa Gala**, si los jugadores se acercan podrán percibir un aroma a especias muy fuerte. **Timón y Pólux** comparecerán como testigos.

Como procuradores del Juez, los aventureros pueden participar activamente y proporcionar pruebas, invitar a testigos, etc. Si nada exculpa a Esteve, será condenado a muerte y ahorcado. Si se demuestra que actuó bajo los efectos de la sanguinilla y que fue un instrumento, los aventureros pueden conseguir que la pena sea conmutada por la esclavitud.

CENA EN EL TEMPLO

En los templos estos días se ofrecen cenas comunales para celebrar el día del Labrador. Estas celebraciones son muy concurridas y en ellas participan algunos miembros importantes de la ciudad, que se encargan de servir la comida. En una de ellas, **Francisco el Botas** le estará contando a **Timón Salazar** y a **Lorena Ambros** que ha escuchado cánticos en las alcantarillas.
Si los jugadores le preguntan dónde y siguen sus indicaciones, encontrarán el templo.

Si no se interesan por el tema, al día siguiente Francisco el Botas aparecerá con el cuello roto, al final de unas escaleras y desprendiendo un fuerte olor a alcohol. Sin embargo, si se investiga la escena (Buscar a dificultad 15), se encontrará cerca de allí un trozo de tela, al parecer de un vestido de mujer, con un olor a especias muy fuerte.

Si alguien habla con Salazar podrá percibir el conocido olor a especias, pero muy diluido.

EL TEMPLO DE ANIRIA

Si desean explorar las alcantarillas o siguen por la noche a alguno de los sectarios, deberán recorrer pasillos estrechos y oscuros. El olor es nauseabundo, pero si consiguen una tirada de **Seguir** contra el **Percatarse** de la persona a la que siguen, o de **Orientarse a dificultad 10** si van solos, llegarán a una zona que parecía estar emparedada y que alguien ha abierto destrozando a golpes los ladrillos.

El templo de Aniria es circular, con muros de piedra cubiertos de frescos de temática lujuriosa que se extienden hasta el techo. En el centro, un altar rectangular de gran tamaño, donde se consuma el acto sexual con Tamit. Hay una habitación lateral, donde hay escondido un grimorio con la invocación de un demonio sexual. Si van de día, el templo estará vacío, pero se podrán ver unas ocho o nueve pisadas diferentes.

Si van de noche o se esconden cerca, estarán todos los sectarios. Solo Tamit, Polux, Timón, Onái y Leonardo lucharían. El resto intentará huir, pero es complicado porque solo hay una salida y es estrecha.

CONTRAATAQUES

Los aventureros suponen una clara amenaza para la supervivencia del culto, y Tamit y los suyos estarán en tensión, preparados para reaccionar en cualquier momento. Como primera medida, Pólux se ofrecerá a que un hombre de confianza, el sargento Timón, quien además presenció el crimen, los acompañe por Viridis para guiarlos y explicarles todo lo que necesiten sobre la ciudad. Si los aventureros acceden, Timón irá informando al resto de sectarios, de manera que la organización podrá reaccionar con eficacia y tenderles trampas más efectivas.

Los contraataques del culto a Aniria deberían ser orgánicos, siempre vinculados a lo que esté sucediendo en la aventura y coherente con la información que manejan los sectarios. Algunos ejemplos de lo que podría pasar son los siguientes.

- **Pólux y Timón** pueden poner pruebas falsas, como restos de ropa, armas o testigos (miembros del culto de fuera del Consejo) que los impliquen en el asesinato del Botas. El Consejo, con mayoría de sectarios, votaría su arresto. Para representar a los guardias del Consejo, puedes usar al Guardia urbano de la página 333 del manual.
- **Carlo del Templo** puede usar la confianza que le tiene el prelado Gayo para convencerle de que los aventureros están en Viridis realmente para negociar un cargamento de hierbas prohibidas. Su búsqueda de la sanguinilla o su interés por hablar con Enrico pueden apoyar esta suposición. La secta puede crear incluso el cargamento y contratar a los contrabandistas para que los aventureros sean víctimas de una redada de la milicia del Sanador (puedes usar las estadísticas de Soldado de la página 335 del manual básico).
- **Leonardo** puede invitarlos a una fiesta privada que derivaría en una escalada de alcohol y sexo, y donde los aventureros pueden ser fácilmente envenenados. La sustancia utilizada no los mataría, pero sí que les haría perder el control y desprestigiarse. De esta forma el Consejo tendría una excusa para vetar su presencia en la ciudad y su trabajo como procuradores.
- **Tamit** puede hacer lo que mejor sabe hacer: recibir de Aniria la inspiración sobre los deseos ocultos de los aventureros y adoptar una nueva forma destinada a enamorar a alguno de ellos. Como narrador tienes

que utilizar lo que sabes del personaje y del jugador para crear a la persona más adorable posible. Si el jugador interpreta en esta dirección, describe cómo el amor se apodera de su corazón. A partir de entonces, para hacer algo en contra de su amado o amada sería preciso pasar una tirada de **Espíritu a dificultad 12**.

• En un caso extremo, **Osvaldo Granero** puede contratar a uno o varios asesinos profesionales, que atacarían a los aventureros por la noche y que podrían incluso asaltarlos mientras duermen. Si los asesinos son derrotados y bien interrogados, pueden desvelar la identidad de su contratador. Emplea las estadísticas del Asesino profesional de la página 332 del manual básico.

CONCLUSIÓN

Si los aventureros descubren lo que está pasando e identifican a algunos, sectarios se verán en el problema de que la autoridad en la ciudad, el Consejo, está corrupta y juega en su contra. Ante cualquier prueba, los sectarios que forman parte de la institución insinuarán que se trata de un intento desde Valentis de desprestigiar o destruir el Consejo, y votarán en contra de toda medida. Incluso los consejeros limpios tendrán miedo de exponer al Consejo a semejante situación.

De hecho, en caso de que se pruebe que cuatro consejeros están implicados en un culto al Caos, los tres restantes tratarán que el asunto no salpique demasiado y se solucione discretamente. Solo el prelado estará dispuesto a intervenir con decisión, lo que puede dar lugar a un conflicto abierto y a disturbios, con la milicia del Sanador luchando contra la guardia.

Si la acusación se centra en personas ajenas al Consejo, como Pólux, el culto a Aniria hará de tripas corazón y los utilizará como chivo expiatorio. Esto puede ser un paso intermedio, pero pondrá al culto en alerta máxima y se tomarán medidas expeditivas.

Quizás, la opción menos problemática es actuar en solitario, identificar a todos los sectarios antes de ir al templo y sorprenderlos en plena ceremonia. Si cuentan con testigos independientes, tendrán menos problemas después, cuando deban dar explicaciones por las posibles muertes.

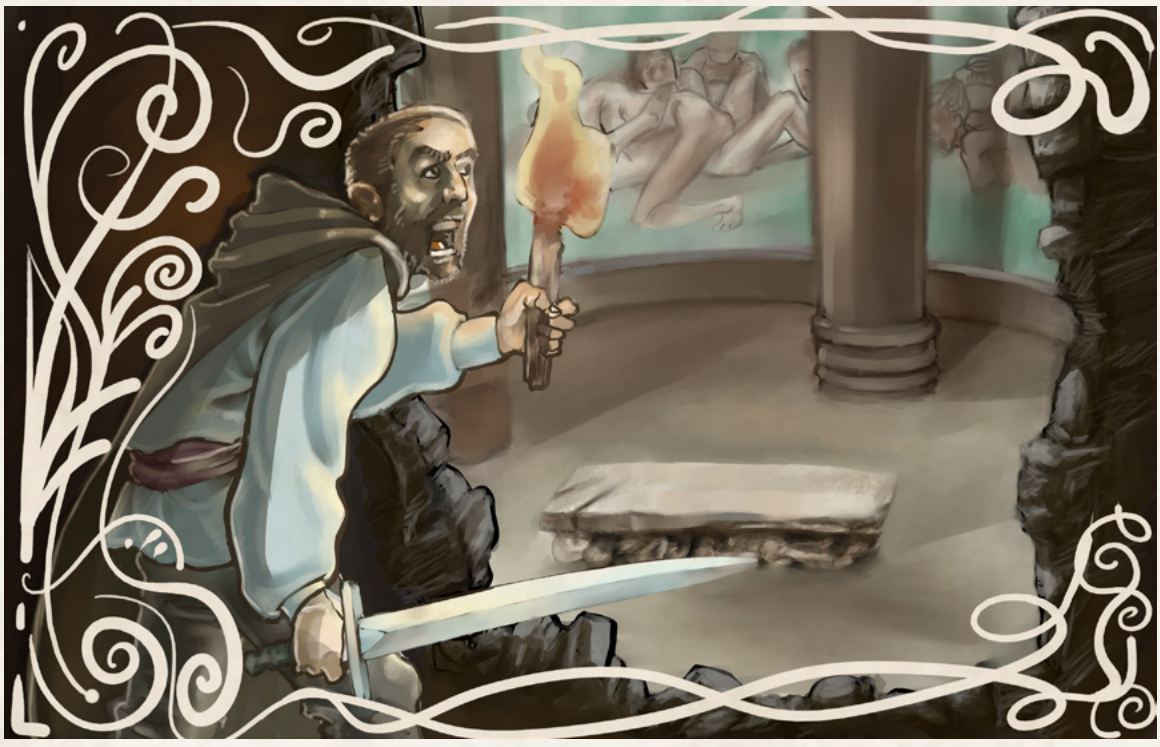
Si se ven descubiertos, Beatriz, Lorena y Carlo lo confesarán todo, asaltados por una gran culpa. Solo Onái del Cerro y Leonardo Mesada se resistirán con todos los medios a su alcance. Tamit no dudará en enfrentarse a los aventureros, y si se ve superada tratará de escapar de la ciudad.

Si al final se da el caso de que los cuatro miembros corruptos del Consejo son depuestos, los tres restantes, incluyendo a Casandra Tejas, pedirán que no se informe a sus superiores de lo acontecido. Ellos se encargarán de encubrir la desaparición, muerte o encarcelamiento de los miembros corruptos (un accidente, por ejemplo).

Denunciar o encubrir

En caso de que el prelado Gayo de Brezos descubra lo sucedido, tomará el control de la ciudad, en teoría provisionalmente, hasta que el Consejo se renueve. Pero este momento nunca llegará. Un decreto del Patriarca se hará público dos semanas después, poniendo fin al Consejo de Viridis como institución.

La aventura puede acabar de muy diversas maneras, pero si los aventureros descubren el culto secreto a Aniria y la existencia de Tamit, acaben con ella o no, reciben cada uno **1 punto de Destino**. Si además desarticulan la secta, obtendrán **3 PL a la Ley** y, en caso de que encubran lo sucedido, **2 PL al Caos**.



PERSONAJES JUGADORES

Emilo, La Voz del Juez (Sacerdote, 28 años)

Emilo nació ciego. Sus padres trabajaban como escribas para el templo del Juez de Valentis y Emilio era consciente de que era una carga para ellos. Ansioso por evitarlo, empezó a memorizar desde muy joven todo lo que sus padres le leían. Siempre pedía que le leyeran las leyes y los textos sagrados del Juez, así como las sentencias de los jueces, y cuando tuvo oportunidad se presentó como iniciado en el templo del Juez. Pronto demostró sus conocimientos y su valía y fue instruido como sacerdote, librando así de la pesada carga a sus padres y hermanos. Desde entonces ha sido asignado como juez en muchos casos por todo el continente.

Como reconocimiento a su trabajo, ha recibido hace poco un casco virtuoso, decorado con alas de murciélago, que le hace capaz de ver en algunas ocasiones, aunque de forma inperfecta y sin percibir los colores.

Emilo La Voz del Juez es un hombre sensible y empático, capaz de entender a las personas por lo que dicen y cómo lo dicen, y no por lo que parecen. Su sentido de la justicia se apoya en su erudición y su memoria, y es famoso por su uso de la jurisprudencia. Debe todo lo que tiene al culto al Juez y la Iglesia de la Ley, y le cuesta percibir sus abusos y excesos.

Nadia Fuenteventura (Espía, 26 años)

Nadia es la ayudante de cámara de Emilio, pero además es una espía entrenada que ha servido desde la adolescencia al culto al Juez. Conoce muchas tradiciones exóticas, puede imitar varios acentos y es capaz de desenvolverse con facilidad en todos los estratos sociales. Comenzó en su adolescencia, como confidente, y poco a poco se fue ganando la confianza de los sacerdotes, que le fueron mandando misiones cada vez más arriesgadas.

El templo le entregó hacie tiempo una capa virtuosa que permite ocultarse con facilidad y un autómata escarabajo capaz de agarrarse a un objetivo y desvelar a Nadia dónde se encuentra entodo momento.

La espía siente realmente poca simpatía por la Iglesia y la única motivación para su trabajo es la de ganar dinero para ayudar a su familia. En varias ocasiones ha proporcionado a los sacerdotes información falsa para beneficiar a personas que, aunque estaban infringiendo la ley, tenían buenos motivos para hacerlo. La justicia está en el corazón, piensa, y no en las leyes, una postura que la aleja del modo de pensar de Emilo.

Armand, El León de Lucerna (Campeón de la ley, 38 años)

Armand nació en los campos de Lucerna y la mayor parte de su vida pensó que su destino sería el de un humilde labrador. Sin embargo, cuando sus padres fueron asesinados por marines del Imperio Escarlata, cambió la azada por la espada. En su vida de soldado, siempre voluntario para luchar contra la Dama, ha sobrevivido a hechiceros, demonios e incluso seres de otros planos. Es un luchador experto y conoce muy bien las bestias del Caos.

Por sus hazañas, Armand fue nombrado Campeón del Juez hace ocho años, cuando el Patriarcado se orientó más a la lucha contra el enemigo interior. Durante la ceremonia se le hizo entrega de la espada virtuosa Heraldo y la armadura Fiereza, adornada con la cabeza de un león en el pecho y las hombreras.

El llamado León de Lucerna es un hombre sencillo, obediente y siempre de buen humor. Añora la sencillez de las batallas, donde está claro en qué bando está cada uno, y se siente cada vez más incómodo persiguiendo a su propio pueblo. En la mayoría de los casos se ve obligado a luchar contra enemigos políticos, y solo en pocas ocasiones hace frente a una verdadera amenaza del Caos. Esto, junto a su origen de campesino oprimido, le ha hecho albergar algunas incipientes dudas sobre el papel de la Iglesia de la Ley.

Julia Capuchanegra (Verduga, 30 años)

La orden de los Ejecutores, perteneciente al culto al Juez, se halla formada por sacerdotes guerreros consagrados a la imposición de castigos. Estos verdugos santos tienen sus propios credos y códigos y visten capuchas negras con una flecha blanca en su frente. Es una de las pocas sectas ortodoxas que acepta mujeres entre sus filas.

Julia Capuchanegra es una de ellas. Fuerte y de gran tamaño, es una de las Ejecutoras más respetadas de Ciudad Valentis. Sin embargo, oculta un secreto que podría ponerle en problemas. Hace tiempo sirvió en los cuarteles la guardia urbana y allí comenzó un romance con el sargento Garra, a pesar de que las normas de los Ejecutores exigen la castidad. Su relación le ha hecho comprender muy bien cómo funcionan los cuerpos de guardia de las ciudades del Patriarcado.

La verduga parece fría y poco habladora, pero es realmente muy apasionada, se encariña rápidamente y anhela compartir sus sentimientos. Como Ejecutora, el castigo es para ella un deber sagrado, al que ha prometido entregarse, pero no le compete juzgar. Esto no evita que a veces se haga preguntas incómodas. Como guerrera del Juez, su misión también es defender al culto de sus amenazas, y está bien entrenada en el manejo del hacha.

Descarga las hojas de personaje del grupo en carlosferrer-rol.com

INTERVENCIÓN DIVINA Nº7

Fanzine digital gratuito sobre Tierras Quebradas

- **Objetos demoniacos.** Nuevas reglas para vincular demonios a objetos y crear así un nuevo tipo de artefacto mágico.

- **El Tablero de los Dioses.** Una nueva localización de las Tierras Quebradas para utilizar en tus aventuras.

- **Regreso a la Mansión del Riesgo.** Los aventureros penetran en un extraño edificio donde se verán obligados a apostar sus almas en diferentes juegos.

- **El Perfume de Viridis.** Una aventura de investigación, olores, brebajes y pasiones ocultas.