

INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital del juego de rol Tierras Quebradas
Número 8 - Octubre de 2023



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

INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital gratuito de Tierras Quebradas
Número 8 - Octubre de 2023

Autores

Carlos Ferrer Peñaranda
www.carlosferrer-rol.com
Álex Pacios (Drulax)
Enrique Enri (Rolero Veleta)
Roberto Espeita

Ilustración de portada

Daniel Jimbert

Ilustraciones interiores

Daniel G. Amorao

Diseño y maquetación originales

Irma Fernández Dueñas

Este fanzine es gratuito y de libre distribución

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

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

¿Quieres colaborar en Intervención Divina?

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

Redes sociales de Tierras Quebradas

Discord
Facebook
MeWe
Rol+
Telegram

Versión: Octubre de 2023

EL NÚMERO DEL CAOS

El ocho es la cifra simbólica del Caos, el de las ocho flechas que parten del centro en todas direcciones, señalando hacia todos los caminos posibles. El número 8 de Intervención Divina tenía así visos de ser especial y, en efecto, es lo que ha sucedido. Nos encontramos con una revista de 58 páginas cuya mayor parte, además, ha sido escrita por colaboradores desinteresados.

Sin duda la estrella de esta octava entrega es **La Buena Muerte**, una aventura de **Roberto Espeita** que nos propone investigar un incidente diplomático, nada menos que entre los merendrak y sus primos los merenförn, cuya existencia se desvela precisamente en esta entrega de Intervención Divina. Por primera vez las Tierras Quebradas se ven ampliadas hacia afuera, con un pueblo situado más allá de sus límites.

De hecho, como complemento de La Buena Muerte, el autor nos regala información de trasfondo de los **merenförn** y de los misteriosos **plenh**, los antiguos habitantes de Templanza. Para añadir más sabor al guiso, me he encargado de describir **Salinas**, la capital templaciana, con información suficiente para elaborar aventuras de preámbulo o de epílogo a lo sucedido en el enclave comercial merendrak.

Por si fuera poco, **Enrique Enri** (Rolero Veleta), nos trae la originalísima aventura **Un Mal Trago**. En una deliciosa versión terraquebrada de *Colega dónde está mi coche*, los aventureros se despiertan después de una juerga sin recordar lo que han hecho en los últimos días, y con ayuda de un errante tendrán que reconstruir lo sucedido y arreglar sus desaguisados.

Enrique no es el único en estrenarse en Intervención Divina. **Álex Pacios (Drulax)** ha compartido con nosotros una lista de **nuevas sustancias**, magistralmente descritas, con las que aderezar nuestras aventuras. Por mí parte, contribuyo además con una **ampliación de las reglas de ayuda**, que ahora aprovechan mejor el sistema de Tierras Quebradas, tan basado en las habilidades, y con unas sencillas reglas para describir personajes no jugadores con unos pocos números. Ideal para improvisarlos o hacer las aventuras de forma más rápida.

ÍNDICE

Ayuda de juego: Ampliación de las reglas de ayuda	4
Ayuda de juego: PNJ simplificados	5
Gaceta de las Tierras Quebradas: Pociones, venenos y otras hierbas	6
Aventura: Un mal trago	7
Gaceta de las Tierras Quebradas: Salinas	17
Gaceta de las Tierras Quebradas: Los plenh	23
Gaceta de las Tierras Quebradas: Los merenförn	26
Aventura: La buena muerte	30

AYUDA DE JUEGO

AMPLIACIÓN DE LAS REGLAS DE AYUDA

Por Carlos Ferrer

En el manual básico se explican las reglas de ayuda, que permiten contribuir a una acción y aportar así un bonificador a la tirada de un compañero. El propósito de este artículo es darles mayor calado, extenderlas a situaciones de combate, e introducir las reglas de preparación, que utilizan las mismas bases.

Ayudar de varias formas

Tierras Quebradas es un juego con numerosas habilidades, lo que encaja perfectamente con un sistema de ayuda que fomente la creatividad y la riqueza de recursos de los personajes, de ahí esta ampliación de las reglas generales de ayuda.

Cuando colaboramos con un compañero en una acción, lo más obvio es utilizar la misma habilidad, por ejemplo Buscar, si estamos registrando juntos una habitación. Pero prácticamente **cualquier otra habilidad cuyo uso pueda justificarse en la ficción puede servir**. Además, diferentes aventureros pueden contribuir a una tarea con habilidades distintas. De esta forma, los jugadores verán recompensados tanto su ingenio como la comprensión de sus personajes.

Ejemplo:

«Bakarne entra en las cocinas, donde están trabajando varios mozos, con la intención de robar un cuchillo. Para ayudarlo, sus compañeros Elvio y Silvio, fingen una discusión para atraer la atención sobre ellos. Mientras, Lostanza se queda en la puerta para vigilar si viene alguien. El narrador permite sumar a la tirada de Hurtar de Bakarne un +1 del Engañar de Elvio (es más bajo que el de Silvio, y lo entiende como limitante) y un +2 del Percatarse de Lostanza».

Ayuda en combate

Las reglas de ayuda pueden aplicarse también en las escenas de combate, con la ventaja de que quien presta auxilio no se involucra en una melé y por tanto no se expone a acabar muerto o herido. Es una manera excelente de que los aventureros menos duchos en las armas puedan contribuir en este tipo de situaciones. Ayudar en combate es una acción por propio derecho e impide hacer otra cosa durante el turno. Al tratarse de un bonificador a otra acción, tiene lugar en la misma fase de esta.

A continuación, se enumeran algunos tipos de ayuda que se pueden ofrecer y cuál sería la habilidad implicada.

- ◆ Arrojar piedras a un enemigo para distraerlo (Lanzar).
- ◆ Alentar a un compañero dándole instrucciones, que tiene que obedecer para beneficiarse del bono (Autoridad).
- ◆ Imprecar a un enemigo para desalentarlo (Intimidar).
- ◆ Cantar una canción o interpretar una melodía que por su significado aliente la moral de tus compañeros, o al menos de algunos, a partir del siguiente turno (Música).
- ◆ Fingir que vas a atacar a alguien, pero al final no hacerlo (Esquivar).
- ◆ Distraer a un enemigo dándole información desconcertante (Engañar).
- ◆ Prevenir contra la estrategia de un enemigo (Perspicacia).

Preparación

Los aventureros pueden preparar sus acciones, si tienen el suficiente tiempo y los medios apropiados. La preparación funciona siguiendo las mismas reglas que la ayuda, solo que en este caso el personaje puede «ayudarse» a sí mismo y la actividad tiene lugar con una antelación importante. De esta forma, es posible sumarse un bonificador automáticamente usando una habilidad que sirva de apoyo.

Otros compañeros pueden contribuir a la preparación, sumando sus bonificadores al total, o incluso asumirla totalmente. Como en el caso de la ayuda, cada uno puede echar una mano con una habilidad distinta, siempre que pueda justificarse. El número de personas implicadas en una preparación es decisión del narrador, pero no es aconsejable que sean más de tres.

Describe de qué manera preparas la acción y sugiere al narrador qué habilidad podría verse implicada. La preparación debe ser creíble y coherente con la situación. Algunos ejemplos de preparación pueden ser.

- ◆ Documentación para buscar en una biblioteca información sobre un tema.
- ◆ Estrategia para planear un combate si ya se conoce el terreno.
- ◆ Naturaleza para examinar una pared rocosa antes de escalarla.
- ◆ Juego para hacer migas con unos parroquianos antes de hacerles preguntas.
- ◆ Perspicacia para hacerse con la técnica de lucha de un oponente antes de enfrentarse a él.
- ◆ Artesanía (carpintería) para dejar una barca a punto para la travesía.
- ◆ Oratoria para motivar al grupo antes de un combate.



- ◆ Bellas artes para tener una conversación edificante con un noble antes de pedirle un favor.
- ◆ Artesanía (cocina) para agasajar a unos invitados y predisponerlos positivamente.
- ◆ Tratar animales para entrenar al caballo antes de la carrera.
- ◆ **Tierras Quebradas** para recordar información de importancia sobre la ciudad donde vamos a buscar información.

En muchas ocasiones, la acción a preparar es más bien una situación, donde previsiblemente los aventureros se encontraran con diversas tareas y tiradas de

habilidad. En este caso el bono de preparación funciona como una reserva de bonificadores. El jugador decide cuándo usar cada punto, de forma que un bono de +3 puede convertirse en un +1 a una tirada y un +2 a otra.

La habilidad **Instruir** merece un comentario aparte. Podemos contribuir a la preparación de un compañero con Instruir si el umbral de experiencia de la habilidad a enseñar es mayor que el de nuestro compañero. En este caso la habilidad no se usa para conseguir que el aprendiz mejore, sino para dar instrucciones acerca de cómo debería acometer una tarea concreta.

AYUDA DE JUEGO

PNJ SIMPLIFICADOS

Por Carlos Ferrer

Son frecuentes las ocasiones en las que el narrador tiene que improvisar las estadísticas de personajes no jugadores (PNJ), y no siempre es suficiente con los extras pregenerados que aparecen en el manual básico. Además, algunos narradores prefieren dedicarles poco tiempo a las estadísticas del elenco en las aventuras de creación propia. Por estos dos motivos presentamos dos conjuntos de reglas para la creación de PNJ: simplificados y muy simplificados.

PNJ simplificados

Para representar al personaje utilizamos únicamente sus tres características: Cuerpo, Mente y Espíritu. Los Puntos de Vida, Fuerza y Modificador de Daño se calculan normalmente a partir de ellas. Para calcular una habilidad, sumamos 5 al valor de la característica más apropiada, teniendo en cuenta la siguiente equivalencia.

- **Cuerpo:** Habilidades de Agilidad y Sigilo.
- **Mente:** Habilidades de Cultura, Técnica y Percepción.
- **Espíritu:** Habilidades de Comunicación y Hechicería.

Ejemplo:

«Creamos un guerrero vash que se enfrentará a los personajes jugadores. Puesto que es más físico que otra cosa, le otorgamos CUE: 7, MEN: 5 y ESP: 6. Por tanto los PV son 17 y el Modificador al daño de 0/+1. Durante el juego, el guerrero vash tiene que hacer una tirada de Percatarse, habilidad del grupo de Percepción. Usamos un valor de 10 (5+5). Luego combate contra uno de los personajes jugadores, y consideramos que su habilidad de Armas CC: Espada, habilidad del grupo de Agilidad, es de 12 (7+5)».

PNJ muy simplificados

Una forma de generar PNJ de forma todavía más rápida es considerar que tienen solo una característica. A partir de ella se calcula todo lo que sea necesario, y se suma 5 para calcular sus habilidades (aunque podría ser más). Las reglas de PNJ muy simplificados son recomendables para definir personajes que solamente van a hacer una acción, si es que llegan a hacer alguna.

Ejemplo:

«Los aventureros entran sin permiso en las estancias de un noble y un guardia armado les sale al paso. Puesto que su uso es solo para este combate, el narrador le asigna una característica de 8 (es un guerrero de élite). En combate, sus habilidades serán de 13 (8+5) y tendrá 18 PV».



GACETA DE LAS TIERRAS QUEBRADAS

POCIONES, VENENOS Y OTRAS HIERBAS

Por Álex Pacios (Drulax)

DICUMARINA

Dosis: 21 g / **Efecto en:** 1 hora **Duración:** 24 horas

Los ganaderos de los Montes Ocre se enfrentaron durante décadas a una extraña epidemia que afectaba a sus animales. Al final de la época estival parte de las reses contraían una enfermedad hemorrágica por la que perecían al cabo de unos días. Finalmente fue relacionada con la ingesta de un tipo de trébol en putrefacción que crece en el bajo monte de la región. A través de la maceración y filtrado de la planta se puede extraer esta sustancia que administrada por vía oral a cualquier ser vivo predispone a sangrados incontrolables graves.

Una criatura bajo el efecto de la Dicumarina que sufra una herida leve desgarrante, cortante o perforante, y no se aplique Primeros Auxilios en los 2 siguientes turnos, verá transformada su herida en Herida Grave aplicándose automáticamente el efecto Desangre.

Una criatura bajo el efecto de la Dicumarina que sufra una herida grave leve desgarrante, cortante o perforante, aplica siempre, además del efecto de herida grave pertinente otro efecto adicional de Desangre.

La dificultad de primeros auxilios para estabiliza la herida en estos casos aumenta en +5.

AMPARO DE TEPEL

Dosis: 10 g / **Efecto en:** 30 minutos **Duración:** 6 horas

El musgo de Tepel crece en zonas húmedas semicubiertas de La Estepa. Es habitual encontrarlo en zonas cercanas a pequeños arroyos y caídas de agua, en especial en las épocas de deshielo. Durante generaciones los cazadores de Mamuts que se adentraban en la estepa usaban este musgo hervido para crear una infusión marronácea a la que llaman Amparo de Tepel.

Esta infusión produce un aumento de la temperatura corporal del individuo que la consume, aumentado considerablemente su tolerancia al frío y reduciendo los efectos y daños de la hipotermia. Una sobredosis o un uso muy prolongado puede causar agitación y temblores, nerviosismo, ansiedad, insomnio, psicosis y fiebres muy elevadas que pueden llevar al coma y la muerte. A este efecto los esteparios le llaman Castigo de Akeris, en recuerdo al héroe que según las leyendas de las tribus esteparia trató infructuosamente robar la espada flamígera de Tepel.

La criatura que consuma el Amparo de Tepel no ve aumentada la dificultad de las tiradas de soportar el frío por encima de 9 mientras esté activo su efecto.

LOTO GRIS

Dosis: 0,5 g / **Efecto en:** 1 hora **Duración:** 24 horas

Los intentos de cultivar Loto Gris en Las Tierras Quebradas nunca han sido exitosos. Los secretos de su cuidado para que la flor prospere y pueda extraerse su néctar han sido celosamente guardados por los sabios alquimistas de los Reinos Cha. Una pequeña dosis puede valer una auténtica fortuna en el mercado negro de Merendrak.

Este néctar, ingerido con cualquier bebida, disminuye las constantes vitales del individuo al mínimo, consiguiendo un estado letárgico casi indistinguible de la muerte. Pasadas 24 horas el individuo se recupera progresivamente del letargo y recupera sus funciones físicas antes de las 48 horas.

El loto Gris ha librado a grandes comerciantes de deudas insostenibles y ha participado en más de una intriga política de la corte de Merendrak.

Sólo un PJ o PNJ que pase una tirada de Medicina a dificultad 20 puede detectar el efecto del néctar. Siempre que tenga la posibilidad de explorar de cerca y con detenimiento el cuerpo.

HOJAS DE MIYU

Dosis: 1 hoja / **Efecto en:** 10 min. **Duración:** 8 horas

Proveniente de las tierras de Imanguk, la planta de la que se arrancan estas hojas crece y se cultiva sin dificultad en muchas partes de Las Tierras Quebradas que dispongan al menos de un clima templado.

Sin ningún interés práctico para la mayoría de la gente, es, sin embargo, un producto preciado por los piratas de Las Islas de las Cenizas. Prensada y macerada se obtiene una pequeña pasta masticable que consigue anular casi por completo los efectos del mareo.

Tomada en exceso puede generar un efecto rebote en la persona no habituada a su consumo, produciendo una exacerbación del mareo, vómitos e incluso la inconsciencia. Para algunos individuos que han cuidado y entrenado su consumo durante años, tomada a una dosis mayor consigue un efecto sorprendente llamado Equilibrio Perfecto. Las criaturas bajo este efecto consiguen habilidades dignas de los mejores equilibristas y acróbatas. Algo que ha resultado ser muy valioso para los piratas, y que explica los testimonios de numerosas víctimas de sus asaltos que afirmaban haberlos visto correr a toda velocidad por la botavara o incluso por los cabos, o mantenerse casi inmóviles sobre cubierta en medio de una agitada tormenta.

Una coloración anaranjada de los dientes y la mucosa oral delata a los que acostumbran a mascar esta hoja.



ACEITE DE NARVAL

Dosis: 1 gota / **Efecto en:** 5 min. **Duración:** 2 horas

En las regiones costeras de Merenomín es costumbre de los pescadores extraer el aceite del hígado hervido de narval para crear un colirio con propiedades especiales. Aplicado sobre los ojos, crea una película protectora sobre la córnea y un cambio conformacional del ojo que aumenta la capacidad de captación y refracción de la luz. Esta transformación temporal permite mejorar significativamente la visión en la oscuridad. Este colirio facilita el trabajo de los buscadores de ostras y moluscos en sus inmersiones habituales, y les permite estar alerta frente a los peligros de las profundidades.

Es igualmente útil fuera del agua y permite mejorar la visión nocturna o en zonas oscuras con bajo nivel de luz. Sin embargo, esta misma propiedad provoca una sensibilidad extrema ante fuentes de luz intensas que puede causar lesiones irreversibles en los ojos del individuo. El aceite no es útil cuando hay ausencia total de luz.

En ambientes oscuros, alguien con efecto del colirio no sufre penalizador por penumbra. Sin embargo, si es expuesto a luz intensa de una antorcha o del sol, se aplicará un penalizador de -3 temporal las tiradas de Percepción, que podría ser permanente si la exposición ha sido muy prolongada.

TÉ DE NASHER

DIF. 10

Dosis: 1 gr. / **Efecto en:** 15 min. **Duración:** 8 horas

La vida en el Gran Desierto es especialmente dura. Los nómadas que acostumbran a atravesar estos mares de arena disponen de medios para soportar el calor extremo y la ausencia de agua. Uno de los medios más preciados es el Té de Nasher. Una infusión preparada a través de una combinación especial de hierbas variadas que reduce significativamente la generación de calor corporal y minimiza la pérdida de agua a través de la piel y el vapor de la respiración. Se ha generado una costumbre ceremonial en torno a la toma de esta infusión y supone un acto muy íntimo donde rara vez los extranjeros son invitados, salvo que hayan ganado la confianza plena de sus anfitriones.

La criatura que consume el Té de Nasher no ve aumentada la dificultad de las tiradas de soportar el calor ni de sed por encima de 9 mientras esté activo su efecto.

BESO DE BAALER

DIF. 15

Dosis: 0,5 gr / **Efecto en:** 1 min. **Duración:** 2 horas

El Beso de Baaler es un polvillo gris obtenido de machacar una combinación de semillas secreta bajo una receta guardada con celo por Los Errantes. Aplicado con el dedo sobre el paladar provoca casi de forma instantánea un efecto estimulante que aumenta el estado de alerta y agudiza casi de forma sobrenatural los sentidos durante 2 horas. Pasado el efecto, el sujeto entra en un estado de sopor y somnolencia intensa que dura hasta que pueda descansar varias horas.

Una persona que haya consumido Beso de Baaler puede oír una conversación a cientos de metros, ver a distancias imposibles y reconocer olores y rastros a varios kilómetros. Mientras dure el efecto el individuo debe mantenerse activo o corre riesgo de sufrir ataques de pánico e irritabilidad que pueden degenerar en violencia irracional.

Todas las tiradas de Percepción suman un +3. Pasado el efecto el individuo adquiere el estado temporal Debilitado.

MIDOLINA

DIF. 15

Dosis: gotas / **Efecto en:** 2 min. **Duración:** 30 min.

La Midolina es un aceite esencial creado a partir de una mezcla secreta de varias flores con grasa vegetal. Diluida en alcohol se consigue elaborar un perfume muy cotizado por las mujeres de la isla de Templanza. Aparte de su aroma agradable, esta embriagadora fragancia diezma levemente la voluntad de las personas que lo inhalan, haciéndoles víctimas fáciles a la sugestión y la persuasión. Bajo efecto de la Midolina, políticos y poderosos comerciantes sin escrúpulos han cerrado ventajosamente, negocios, alianzas y tratados.

Para evitar sufrir sus efectos, los usuarios del perfume de Midolina, se aplican una pequeña cantidad de crema de menta bajo los orificios nasales. Este pequeño truco ha acabado siendo conocido por los comerciantes extranjeros más veteranos que negocian con Templanza, pero aún son muchos los ingenuos que acaban firmando acuerdos bajo los influjos de esta fragancia. El propio efecto hace irreconocible al olor. La víctima sólo puede recordar que era un aroma muy agradable, pero poco más. Sin embargo, una persona alerta que perciba un olor a menta podría sospechar que su interlocutor está usando Midolina.

Las tiradas de Encanto, Persuasión e Intimidación realizadas contra alguien bajo el efecto de la Midolina ganan siempre un +3.

KURIPKU

Dosis: 1 gr. / **Efecto en:** 1 hora **Duración:** 1 día

El Kuripku es un extraño fruto exportado, normalmente desde Puerto Libre, muy célebre entre los sanadores de Merendrak, y en especial de las matronas. Una pequeña dosis de su jugo, previamente fermentado, administrada a la mujer de parto facilita la expulsión del feto en casos complicados. Este beneficio se obtiene por un efecto de laxitud y flexibilidad articular aumentada que permite hiperflexión e hiperextensión de las extremidades sin que se sufran lesiones. Los rumores cuentan que también existe tráfico entre artistas callejeros, acróbatas y contorsionistas.

El individuo bajo efectos del Kuripku a altas dosis puede luxarse a voluntad la mayoría de sus articulaciones y realizar flexiones y extensiones de sus extremidades hasta límites insospechados. Pudiendo, por ejemplo, librarse de un encadenamiento o introducirse dentro de un espacio cerrado pequeño.

AVENTURA

UN MAL TRAGO

Por Enrique Enrí (Rolero Veleta)

El frío os cala hasta los huesos, vuestras ropas, hechas jirones, están empapadas por vuestro sudor. La cabeza os da vueltas, mientras que vuestra nariz se inunda de un horrible olor a heces y orina, acompañado del llanto de un hombre que resuena en la distancia, pidiendo clemencia. Os encontráis en una celda, donde la luz del sol entra por unos barrotes mientras que vuestros ojos, doloridos por la luz, se cierran buscando el frío abrazo de la oscuridad.

No recordáis nada de lo que ha pasado, solamente recordáis que acabáis de llegar a Puentepiedra, en Tres Valles, y que cansados por el viaje, decidisteis tomar una copa en la taberna de El Corcel Pateador. Tras la tercera copa todo se empezó a volver difuso. Recordáis, sin embargo, la cara de aquel errante que os invitó a una ronda más mientras que se sentaba sin invitación a vuestra mesa.

La meditación se rompe cuando, de repente, el sonido de las bisagras oxidadas de la robusta puerta de madera se abren, dejando ver a un guardia y un rostro conocido, Kavi, aquel errante que ahora sonríe de oreja a oreja tras veros.

«¡Amigos! Por fin os encuentro, creí haberos por perdido. Les he explicado a estos buenos hombres el malentendido que ha habido aquí. Levantaos y recojamos vuestras cosas; ha sido caro pero ha merecido la pena por unos amigos tan leales y buenos como vosotros, ¿no?»

Un mal trago es una pequeña aventura diseñada para jugarse en una o dos sesiones con un grupo de unos cuatro jugadores. Los personajes se despiertan en una celda de la ciudad de Puentepiedra, en Tres Valles, tras una borrachera de mil demonios (algo completamente habitual en la nación donde tanto el vino como la cerveza son buenos) y sin recordar nada de lo sucedido. Quién sabe, quizás el travieso dios Baaler haya tenido algo que ver en sus desmanes y en su amnesia. Por suerte, cuentan con un «amigo» peculiar, un errante llamado **Kavi** el cual parece recordar todo lo sucedido desde el inicio.

Una vez fuera, se percatan que una de sus pertenencias más codiciadas e importantes no se encuentran entre sus cosas. En ese momento, los personajes deberán unir sus fuerzas con Kavi para recuperar aquello que han perdido.

TRASFONDO

El dolor de cabeza, las náuseas y los desaparecidos recuerdos son símbolos sin duda de una borrachera de proporciones épicas ya que, invitados por este extraño hombre, los aventureros estuvieron celebrando durante tres días y tres noches. Este no se

acuerda de mucho, pero desde luego, sí más de lo que recuerdan ellos. Para demostrarlo, les cuenta algunas de las escenas más divertidas de sus andanzas juntos, revelando las motivaciones de cada uno de los personajes en el proceso. Esto, sin duda, es algo divertido y entra en el tópico de que todo el mundo dice cosas que no deberíamos decir cuando estamos ebrios. Invito a que sean los jugadores los que narren las escenas que el amistoso errante cuenta, no tengas miedo ya que seguro hay más de una buena idea en sus mentes.

Pero vamos realmente a la guinda del pastel: la realidad es que Kavi no es un errante cualquiera, sino un elegido de Baaler, el Bufón, y esta no es más que una de las misteriosas pruebas de este dios para los aventureros. Este carismático bufón que pertenece tanto al panteón de la Ley como al del Caos ha visto en ellos algo que podría cambiar el destino de todas las Tierras Quebradas, impulsando el mundo al cambio para poder combatir sus imperfecciones y hacer que el humilde se siente sobre los poderosos. Son tiempos de revolución.

Por otro lado, te preguntarás qué es lo que unirá a los jugadores a este hombre. Pues bien, aquí es donde entramos en el primer percance de la partida, pues resulta que cuando están recogiendo sus pertenencias, todos se dan cuenta de que han perdido algo de gran valor, ya sea monetario o sentimental, puede que incluso ambas.

Kavi también ha perdido algo: uno de sus ocho anillos. Esto le provoca un ataque de nervios, ya que, según él, es un anillo de compromiso y realmente acabaría muerto si no lo recupera. Es por eso que a cambio de ayudar a los personajes a recuperar sus objetos perdidos, ellos también le ayudarán a encontrar el suyo. Suena como un buen trato, ¿no?

CUATRO TESOROS PERDIDOS

Antes de continuar, deberás asignar a cada uno de los jugadores uno de los siguientes sucesos, ocurridos durante la borrachera. También, puedes hacer que tiren un dado si prefieres dejarlo al azar. En el caso de los personajes pregenerados, cada uno ya tiene designado su evento en su descripción.

Como verás, los eventos están entrelazados entre sí, y varios personajes no jugadores pueden proporcionar información o ayuda en uno y otro evento. Así, aunque están expuestos de forma lineal, te aconsejamos que los intercales de forma espontánea, conforme vaya resultando natural.



EL PRECIO DE UNA MERENÍ

La primera de las paradas que Kavi ha establecido tras salir de los calabozos a las afueras de Puente Piedra se encuentra en el interior de la ciudad, más concretamente en un templo de la Madre. Ya que, según cuenta él, uno de los miembros del grupo estuvo en «contacto» con una sacerdotisa llamada Milagros. Suponiendo quizá debido a su «estrecha» relación de estos días podría tener aquel objeto perdido del personaje al cual se le asignó el evento **Una unión poco convencional** o incluso el anillo perdido de Kavi.

Mientras se dirigen a su destino, un pequeño grupo conformado por seis hombres les corta el paso y uno de ellos les da el alto. Un tipo alto y gordo, tirando más a fornido, medio calvo y con una horrible cicatriz que corta su labio toma la voz cantante y se dirige al personaje asignado del evento. Su nombre es **Rivero**, y dicta que se le debe el resto del pago por la esclava que este adquirió hace un par de días, y que se le acabó el tiempo de espera. Si no paga ahora mismo, él y sus hombres recuperarán lo que les pertenece por derecho según las directrices del Mercader.

Aunque sus amenazas son fundadas, se podrá dialogar con él e incluso encontrar una forma alternativa de solucionar este problema, ya sea consiguiendo más tiempo para pagar la deuda con una tirada de **Persuadir a dificultad 15** o la difícil opción de devolverle a su esclava con una tirada de **Persuadir a dificultad 20**, ya que es la opción que menos le agrada al esclavista y además no se conoce el paradero de tal mujer.

Si se decide mantener una conversación con Rivero y sus hombres, estos comentarán que les vendieron a una esclava merení que recibe el nombre de **Serina**, una joven ciega de largos cabellos plateados, de gran estatura y de cuerpo fornido pese a su desnutrición. La mitad del pago se realizó con un objeto de gran valor: el artefacto que el personaje busca y que daba por desaparecido. Para recuperarlo, deberán acabar con ellos, robarlo de alguna forma o devolverle a su esclava, si es que se ha conseguido convencer de la devolución.

En el caso de querer buscar a la esclava, estos la encontrarán en el tercer evento **Mandato supuestamente divino**, pues el campeón de la Ley Cardo la atrapó e interrogó para saber donde se encontraba su señor.

Rivero es esclavista y ejerce su siniestro negocio en unas barracas rodeadas de una empalizada, junto a la lodosa orilla del río y cerca del puerto. Allí es donde guarda el objeto y donde alberga a un centenar de esclavos. Le sirven unos doce capataces brutales y crueles.



UNA UNIÓN POCO CONVENCIONAL

Tras solucionar el percance con el esclavista, pueden retomar la marcha hacia la ciudad, que como siempre goza de un ambiente peculiar, alejado de la cruel vida de otros lugares como el Patriarcado o el Imperio Escarlata. Los niños juegan en las calles, los mercados están llenos y los oficios rugen al son de los martillos, alejados así de la cruel realidad del resto del mundo.

Mientras que son guiados por su compañero errante, viendo cómo este recibe saludos de mucha de la gente del lugar, llegan al templo de la Madre. Nada más aparecer los aventureros, corre la voz en su interior. Una anciana sacerdotisa se encara ante el grupo, se acerca hacia el personaje elegido para este evento y le planta un bofetón por haberse atrevido a desflorar la juventud de la bella Milagros.

La anciana, llamada **Esperanza**, les niega el acceso al templo hasta que demuestren ser gente totalmente respetable. Ya se ha enterado de que pasaron la noche en los calabozos de Puente Piedra. Hay varias formas de llevar esto a cabo, entre ellas se encuentra la opción de colarse en el lugar, lo requerirá de una tirada de **Sigilo a dificultad 15**. Como alternativa, pueden ofrecer su ayuda al templo y encargarse de un pequeño problema que tienen, pues desde hace un par de días un reconocido grupo de borrachos no deja de acosar a sus sacerdotisas, y la guardia de la ciudad decide no hacer nada. Es por eso que les solicita que se encarguen de estos hombres, sin hacerles heridas irreparables.

Estos simples estibadores de poca monta son unos alcohólicos recurrentes que siempre van armando alboroto, aunque no suelen herir a nadie, y es por eso que no se han buscado problemas con la guardia local. Pueden ser ahuyentados con una tirada de **Intimidar a dificultad 15** o con una pequeña paliza. En caso de entablar combate, estos huirán una vez sus rivales usen armas de filo o sus Puntos de Vida caigan a la mitad, y ya no volverán a molestar a las sacerdotisas.

Tras colarse exitosamente o espantar a los borrachos, conseguirán hablar con Milagros, una hermosa mujer de cabellos rubios, con un corazón de oro y una sonrisa que rara vez desaparece de su rostro. Por lo que se desprende de una conversación con ella, Milagros y el personaje seleccionado tuvieron un romance pasional, uniéndose ambos tanto a nivel físico como sentimental, lo cual por desgracia el personaje no recuerda. Fue tan hermoso, que incluso este le regaló el objeto que busca, habiendo explicado su valor. Ella aceptó protegerlo con su vida si fuera necesario.

En el caso de haberse colado, Milagros aceptará reunirse con el grupo o con su amado una vez caiga la noche y pueda salir del lugar. A partir de este momento, la decisión de qué hacer con ella recae en manos del aventurero: puede continuar este amor que no recuerda, romper su corazón o contarle la verdad de lo sucedido. Al final, si se desea recuperar el objeto, ella no opondrá resistencia y se lo entregará.

MANDATO SUPUESTAMENTE DIVINO

Tras salir del templo, y antes de volver a ponerse en marcha, alguien intercepta a los personajes. Un campeón de la Ley junto a cuatro hombres armados han llegado para detener a aquel personaje elegido para este evento. Sus acompañantes parecen mercenarios, no milicianos de un templo.

El motivo que da para ello, sin mostrar siquiera orden de detención alguna, es que ha sido acusado de posible hereje y servidor del Caos. Aunque la realidad es que este campeón, llamado **Cardo**, perdió una apuesta contra el personaje, lo cual le sentó como una auténtica patada en los huevos. Su argumento es defendido por la esclava merení **Serina**, a la que consiguió secuestrar y que trae con ella para reafirmar su posición. Realmente la torturó para hacer que hable en contra del aventurero.

Cardo rechaza irse sin el acusado y usará la violencia si el personaje no decide entregarse, obligándole así a pelear contra él, aunque sus sicarios no son ni la mitad de valiente que él, y una vez vean sus números reducidos a la mitad se rendirán soltando sus armas. Por suerte, esto sucede en un lugar público y no habrá consecuencias para los personajes, pues los mercenarios que contrató hablarán y contarán el verdadero motivo de la refriega.

Una vez resuelto el asunto, Serina, apenas capaz de dar dos pasos sin apoyarse debido a los golpes que recibió ayer, se disculpará con su amo a regañadientes por haber desaparecido, además de entregarle el objeto perteneciente al personaje de este evento, pues él le solicitó que lo guardara a buen recaudo debido a que había consumido alcohol.

BODA POR SORPRESA

Cuando solo falta el anillo de Kavi y el objeto del aventurero asignado a este último evento, el errante recuerda a una persona más, una mujer rica que resultó llevarse bastante bien con el último personaje, tanto que le invitó a una gran fiesta que tendría lugar en un par de semanas, y a la que el resto también estaba invitado. Según sus palabras, ella estaba tan contenta que decidió hacer al personaje la mejor fiesta de su vida, siendo él el elemento principal de la velada, lo cual será una excusa perfecta para volver a beber y celebrar.

Kavi los guía a una pequeña mansión en el barrio mercantil de Puentepiedra. Tras llamar a la puerta, un mayordomo abrirá, dando la bienvenida al futuro nuevo señor de Viñedal y a su grupo de amigos. Les invitará a entrar e indicará que **Titania Viñedal**, la prometida del personaje de este evento, se encuentra ahora mismo en la sala de té.

La noticia sin duda pilla a Kavi por sorpresa, pues no pensaba que la fiesta sería una boda. Es por ello que, para arreglar un poco el asunto, bromea con el deber de celebrar una despedida de soltero cuanto antes.

Si desean entrar, serán guiados por esta lujosa pero pequeña mansión hacia la sala del té, donde la Titania Viñedal les espera. Esta mujer de veintiséis años ha sido la dueña de esta mansión desde que tenía catorce, ya que su madre murió en el parto de su tercer hijo y su padre murió de una extraña enfermedad. Desde entonces ha mandado en la casa Viñedal, conocida por comerciar con vino, cerveza y bebidas espirituosas.

Sin embargo, la soledad invadía la vida de esta mujer, y por eso decidió aprovechar a aquel que cayó en sus redes para ligarle a ella por mandato divino, aunque ella será la que mantendrá la posición dominante en la familia, no el hombre. Él aceptó frente a una



sacerdotisa de la Madre, así que es demasiado tarde para echarse atrás. Además de que intercambiaron regalos de boda y anillos, como manda la tradición.

En las posesiones de Titania se encuentra el anillo de Kavi, el cual fue utilizado como sortija de matrimonio, y también el objeto perdido de este último jugador. Sin duda es una situación difícil de solucionar, pues aunque le expliquen el problema, a ella no le importará lo más mínimo; la ceremonia deberá seguir pase lo que pase. Aunque si los jugadores se muestran demasiado interesados en buscar otras alternativas, ella les ofrecerá algunas opciones. En todo caso, siempre está la opción de intentar robarle tanto el anillo como el objeto a recuperar.

Una de las opciones, es que si no puede asegurarse un marido, al menos se asegurará el éxito comercial. La mercader solicitará a los personajes que se encarguen de unos traficantes de alcohol que trabajan en el puerto, conocidos como las Ratas de la Cebada, y quiere que esos ladrones desaparezcan de la faz de este mundo, sin importarles lo más mínimo lo que hagan con ellos. También, si aún conservan a Serina, Titania sería un buen regalo a cambio de la libertad, pues ve a esta chica lo suficiente hermosa e interesante para hacerle compañía.

En el caso de querer robarle tanto el anillo como el objeto, deberán aprovechar la noche e infiltrarse en la mansión. En el caso de hacerlo desde fuera, requerirá de una tirada de **Forzar cerraduras a dificultad 20** para abrir una de las puertas (con cerraduras de gran calidad) y de **Sigilo a dificultad 20** para colarse sin ser vistos ni oídos. Pero en el caso de que alguno de los personajes ya esté dentro, solo requerirá de una tirada de **Sigilo a dificultad 15** para escabullirse en la habitación de Titania. Tras llegar, se necesitará otra tirada de **Hurtar a dificultad 15** para conseguir arrebatarse tanto el anillo como el objeto del personaje. Para salir de la mansión, no es necesario volver a tirar Sigilo.

Suponiendo que los personajes han decidido ayudar a Titania con el problema con las Ratas de la Cebada, esta les dará una dirección de una tienda de tinajas de cerámica que sabe que sirve de tapadera para este grupo. Allí se encontrarán con unos ocho maleantes en total que son los encargados de mover todo el robo y tráfico de alcohol, con cuyos beneficios tienen sobornada a la guardia de la ciudad. No se lo pondrán nada fácil a los personajes, y pueden incluso llamar a la guardia local, por ello los aventureros deberán ser cautos o acabarán otra vez entre rejas, y nada ni nadie los salvará entonces.

Una vez desbaratada la banda, al volver con Titania está admitirá que han realizado un intercambio justo, devolviéndole así su objeto preciado y su anillo, pues no quiere tener recuerdos de esta unión infructífera.

FINAL

Una vez recuperado el anillo de compromiso de Kavi, él se encontrará mucho más tranquilo y feliz de que sus compañeros hayan recuperado sus posesiones. Aun así, deberá despedirse, pues aún tiene muchas cosas que hacer. No sin antes contarle a los jugadores que sin duda, han pasado su prueba y que Baaler está orgulloso de ellos. Deberán prepararse, pues en un futuro los caminos volverán a unirlos y que para cuando ese evento ocurra, las Tierras Quebradas estarán ardiendo en las llamas de la guerra.

Sin duda, unas palabras alentadoras antes de que este misterioso personaje salga corriendo, desapareciendo tras un giro de esquina gracias a los poderes encerrados en sus anillos, dejando a los jugadores con aún más dudas de las que tenían en un principio.

Por pasar la prueba de Baaler, además de un punto de Destino, los aventureros reciben 5 PL al Caos y 5 PL a la Ley.

PERSONAJES

Cardo

CAMPEÓN DE LA LEY

Cardo es un agente de la Ley al servicio del templo del Guerrero de Puentepiedra. Ostenta una elegante armadura de semiplacas con una capa roja, rodela y una espada media en el cinto.

Orgulloso, guaperas y miserable, Cardo perdió una apuesta con un aventurero (deja que sea el jugador el que defina qué pasó), y desde entonces está dispuesto a buscar venganza, además de la única manera que conoce: la violencia.

Si Cardo muriera, los aventureros podrían tener un problema legal, del que saldrían con pruebas de que todo fue en defensa propia. De lo que no se librarían sería del rencor eterno del templo local del Guerrero.

CUE: 7	ATR: 0	PV: 19 9 4
MEN: 5	FUE: 9	Mod. al Daño: +1/+2
ESP: 6	TAM: +2	Estorbo: -1

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

■ **Armas:**

Escudo pequeño 13. Daño 0+1.

Espada media 15. Daño 4+1.

Arco largo 14. Daño 6. Alcance muy largo.

Daga 13. Daño 2+1.

■ **Habilidades:** Armas CC: Escudo 13, Espada 15, Puñal 13, Arma PR: Arco 14, Buscar 11, Correr 13 (12), Esquivar 12 (11), Montar 11, Pelea 14, Percatarse 13, Perspicacia 11, Sigilo 11 (9).

Esclavistas TRABAJADORES DE RIVERO

Rivero cuenta con una docena de subordinados para manejar a los esclavos. Son tipos duros, despiadados, acostumbrados a abusar de los más débiles y fieles a su patrón. Visten camisas de lino, sandalias altas y pantalones cortos de cuero.

CUE: 8 **ATR:** -2 **PV:** 18 | 9 | 4
MEN: 4 **FUE:** 8 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 5 **TAM:** 0 **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Látigo 13. Daño 2+1

Garrote 12. Daño 2+1

Daga 11. Daño 2+1

■ **Habilidades:** Armas CC: Maza 12, Látigo 13, Puñal 11, Correr 13, Engañar 7, Esquivar 13, Pelea 14, Percatarse 9, Perspicacia 9, Sigilo 9.

Esperanza

SUMA SACERDOTISA DE LA MADRE

La líder del culto a la Madre en Puentepiedra es una mujer de 70 años y pelo largo grisáceo recogido en una trenza. Viste una túnica azul oscuro con bordados de oro y las manos y los antebrazos pintados de blanco. Estricta y mortalmente seria, Esperanza se guía por una estricta moralidad, especialmente en cuanto a cuestiones familiares, y espera lo mismo de los demás.

CUE: 4 **ATR:** 0 **PV:** 13 | 6 | 3
MEN: 7 **FUE:** 3 **Mod. al Daño:** -1/0
ESP: 7 **TAM:** -1 **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Daga 9. Daño 2-1.

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 9, Buscar 12, Correr 9, Engañar 14, Esquivar 9, Montar 9, Pelea 8, Percatarse 12, Perspicacia 14, Sigilo 9.

Guardia local

La guardia de Puentepiedra se encuentra desbordada ante la tarea de mantener las leyes en una ciudad tan grande, populosa y desordenada, y actúan por tanto de forma rápida y expeditiva. Muchos se dejan ceder fácilmente por un buen soborno.

CUE: 7 **ATR:** -1 **PV:** 18 | 9 | 4
MEN: 5 **FUE:** 8 **Mod. al Daño:** +1/+2
ESP: 5 **TAM:** +1 **Estorbo:** -1

■ **Protección:** 6, cota de anillas (blanda) y casco.

■ **Armas:**

Arco corto 11. Daño 4. Alcance largo.

Lanza corta 12. Daño 4+1.

Daga 11. Daño 2+1.

■ **Habilidades:** Armas CC: Arma de asta 12, Puñal 11, Arma PR: Arco 11, Buscar 11, Correr 12 (11), Engañar 10, Esquivar 10, Montar 9, Pelea 11, Percatarse 12, Perspicacia 12, Seguir 10, Sigilo 9 (7).

Kavi

AGENTE DE BAALER

Desde su adolescencia, cuando Baaler le eligió para llevar su sonrisa por el mundo, Kavi ha vivido de forma espontánea, dejándose llevar por las señales y tareas que su dios le ha ido encomendando. No podría imaginar una vida más placentera. Aunque es un hechicero poderoso, cuida mucho de revelar sus poderes. Baaler le agració con ocho anillos, cada uno con una gema de un color distinto y encantado con un hechizo.

Ni Kavi sabe exactamente el por qué de esta prueba, que le ha llevado a colaborar con los aventureros y ha puesto en riesgo uno de sus anillos, pero lo encuentra sumamente divertido. Los aventureros le caen bien de forma sincera e intentará protegerlos en la medida de lo posible.

CUE: 5 **ATR:** -1 **PV:** 15 | 7 | 3
MEN: 8 **FUE:** 5 **Mod. al Daño:** -1/0
ESP: 9 **TAM:** 0 **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 0

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 14, Buscar 12, Callejeo 14, Correr 12, Engañar 18, Esquivar 10, Montar 9, Música 12, Oratoria 14, Pelea 12, Percatarse 14, Perspicacia 16, Persuadir 15, Sigilo 14.

■ **Habilidades mágicas:** Modificar 15, Inhibir 15, Invocar 15, Disminuir 15, Dirigir 15, Cuerpo 15, Espíritu 15, Mente 15, Caos 15, Ley 15.

■ **Hechizos:** Ojo en la mano (DIF 15, 2PM), Tentáculo (DIF 15, 2PM), Balbuceos (DIF 15, 2PM), Emocionar (DIF 10, 1PM), Tranquilizar (DIF 10, 1PM), Invocar súcubo púrpura (DIF 15, 2PM), Escudriñar (DIF 15, 2PM), Invocar a Baaler (DIF 25, 4PM) Llamar a Baaler (DIF 20, 3PM)

■ **Objetos mágicos (Los ocho anillos de Baaler, todos tienen ESP 6 y 12 PM)**

Anillo mimético: Imitar apariencia (3 PM).

Anillo danzante: Baile mágico (2PM).

Anillo del amante: Enamorar (2PM).

Anillo del espacio: Teletransporte (3PM).

Anillo planar: Abrir caminos interplanares (2PM).

Anillo de expulsión: Expulsar demonio (3PM).

Anillo de atadura: Atar demonio (3PM).

Anillo de confusión: Confundir (2PM).

Mercenario

LOS HOMBRES DE CARDO

Los hombres de armas que acompañan a Cardo, contratados el día anterior, son aventureros sin muchos límites morales y muchas necesidades económicas. Desde luego, no darán la vida por nadie, y menos por alguien como su patrón.

CUE: 7 **ATR:** -1 **PV:** 18 | 9 | 4
MEN: 4 **FUE:** 8 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 5 **TAM:** +1 **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 4 (cuero reforzado, blanda)

■ **Armas:**

Ballesta ligera 13. Daño 6

Hacha de batalla 14. Daño 5+2

Daga 12. Daño 2+1



■ **Habilidades:** Armas CC: Hacha 14, Puñal 12, Arma PR: Ballesta 13, Buscar 11, Correr 13, Engañar 9, Esquivar 12, Montar 11, Pelea 13, Percatarse 11, Perspicacia 9, Sigilo 10.

Milagros SACERDOTISA DE LA MADRE

Milagros es una joven sacerdotisa de la Madre de belleza angelical y carácter inocente, abnegado y cándido. El narrador debería conseguir presentarla de tal manera que cualquier aventurero que hiera sus sentimientos se sienta al hacerlo como un monstruo abyecto. Está completamente enamorada del aventurero que la sedujo y se acostó con ella, ya que en su inocencia creyó todos los disparates que le dijo.

CUE: 4 **ATR:** +2 **PV:** 13 | 6 | 3
MEN: 7 **FUE:** 3 **Mod. al Daño:** -1/0
ESP: 7 **TAM:** -1 **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Daga 9. Daño 2-1.

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 9, Buscar 12, Correr 9, Engañar 16, Esquivar 9, Montar 9, Pelea 8, Percatarse 14, Perspicacia 15, Sigilo 9.

Rivero ESCLAVISTA

La esclavitud es legal y habitual en Tres Valles, pero está considerada como algo sucio, y Rivero, como esclavista, encaja en el estereotipo de hombre desalmado, brutal y zafio. Sus ropas relativamente limpias y caras contrastan con su melena enmarañada y sus dientes amarillentos.

CUE: 8 **ATR:** -1 **PV:** 20 | 10 | 5
MEN: 7 **FUE:** 10 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 7 **TAM:** +2 **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 2 (cuero, blanda)

■ **Armas:**

Maza ligera 16. Daño 3+1

Daga 14. Daño 2+1

Daga arrojada 12. Daño 2+1. Alcance corto.

■ **Habilidades:** Armas CC: Maza 16, Puñal 14, Autoridad 12, Correr 12, Engañar 13, Esquivar 12, Lanzar 12, Montar 11, Pelea 14, Percatarse 12, Perspicacia 12, Sigilo 11.

Ratas de la Cebada CONTRABANDISTAS

Los componentes de esta banda de malhechores y contrabandistas tienen el aspecto de trabajadores manuales del puerto, con calzones de lino, chalecos, sombreros de paja y sandalias, a menudo con tatuajes y adornos en las barbas. Sus anillos, colgantes y accesorios de cuero revelan su éxito económico.

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

■ **Protección:** 2 (cuero, blanda)



■ Armas:

Arco corto 12. Daño 4
Maza pesada 14. Daño 5+2
Daga 12. Daño 2+1

■ **Habilidades:** Armas CC: Maza 14, Puñal 12,
Arma PR: Arco 12, Buscar 11, Correr 12, Engañar
10, Esquivar 12, Montar 11, Pelea 13, Percatarse 10,
Perspicacia 9, Sigilo 12.

Serina

ESCLAVA MERENÍ

Los mereníes, sean de la nación que sean, muy raramente caen en la esclavitud. Eso es lo que hace a Serina tan especial, una pequeña joya que puede alcanzar un valor muy alto en el mercado de esclavos. Rivero la compró en Templanza a un esclavista escarlata, pero este fue reacio a contar nada sobre el pasado de Serina. La joven, ciega de nacimiento, recuerda que vivió en el seno de una familia que le dio amor, pero de súbito todo cambió y se convirtió en un juguete que fue pasando de amo en amo. Tantos años de abusos han convertido a Serina en una persona temerosa y desconfiada, pero al mismo tiempo agradecida con quien demuestre humanidad con ella.

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

■ **Protección:** 0

■ **Habilidades:** Buscar 14 (9), Correr 9, Engañar 14,
Esquivar 9 (4), Hurtar 12 (7), Pelea 8 (3), Percatarse 14
(9), Perspicacia 15 (19), Sigilo 13.

■ **Desventaja:** Ciega.



Titania Viñedal

MERCADER SOLTERA

A sus 26 años, y a pesar de haber tenido muchos pretendientes, Titania sigue soltera, gobernando en solitario la fortuna y los negocios de la familia Viñedal. Su carácter irascible, cambiante y caprichoso le llevó a rechazar uno tras otro a los hombres que el destino puso en su camino. Pero el aventurero con el que se acaba de prometer es diferente, nunca había sentido un flechazo tan intenso.

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

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Daga 9. Daño 2.

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 9, Buscar 13, Correr
9, Engañar 16, Pelea 9, Esquivar 10, Manejar carros 10,
Montar 10, Nadar 9, Percatarse 13, Perspicacia 15.

AVENTUREROS PREGENERADOS

A continuación presentamos a los cuatro personajes seleccionados para vivir esta aventura, un grupo compuesto por gente de diferente fe y con diferentes motivos personales que les ha llevado a actuar en conjunto. Puedes descargar sus hojas de personaje siguiendo [este enlace](#).

A continuación adjuntamos el evento de la aventura del cual cada personaje será protagonista.

- ◆ Azul: El precio de una mereni.
- ◆ Kalegos: Boda por sorpresa.
- ◆ Lucio: Una unión poco convencional.
- ◆ Serafina: Mandato supuestamente divino.

LA COMPAÑÍA DE LOS MARGINADOS

Unidos por el azar, en este extraño grupo todos buscan respuestas, o saciar una necesidad que por fortuna o desgracia se encuentra en un mismo punto. Esta compañía de marginados que han dejado sus antiguas vidas atrás se ha visto en la obligación de aprender a convivir pese a sus enormes diferencias.

Entre ellos podemos encontrar a una hechicera de Templanza que busca responder a una pregunta que obsesionó a su padre adoptivo durante toda su vida, un clérigo merenomi que ha tomado sus armas para buscar a su hermano perdido, un errante ladrón y embustero que busca recuperar su alma de las manos de su dios y una pirata del archipiélago de la Ceniza que busca a quienes mataron a sus padres.

Azul LA HECHICERA QUE BUSCA LA VERDAD.

En el seno de una pobre familia de Templanza, asfixiada por las deudas y azotada por el hambre y la enfermedad, nació una hermosa niña de ojos azules como el mar que recibió el nombre de Azul. La situación sólo empeoró con su llegada, pues al fin y al cabo era una boca más la cual alimentar que no se podían permitir. Sin embargo, la esperanza llamó a la puerta, pues un extraño hombre ofreció un trato a sus padres. Según sus palabras, él era un hechicero y había descubierto que de ella emanaba un poder sin igual, así que solicitó que pensarán en entregarle a su hija y ellos, a cambio, serían bien recompensados.

Cuando el no iba a salir de sus bocas, una extraña sensación les hizo que tuvieran que pensarlo de nuevo y aceptaron sin rechistar, entregándole a su hija a cambio de que el hechicero subiera sus deudas

Este misterioso hombre resultó ser un importante noble local llamado Valerio, el cual ya tenía un hijo de cuatro años de edad llamado Teodoro. Aun así él crió a Azul como si fuera su hija, sin poder evitar cierto favoritismo hacia ella.

Durante años, fue instruida en el arte de la magia, mostrando un dominio bastante avanzado para su edad, lo que sin duda era buen presagio. Cuando cumplió los catorce años, él decidió que era lo suficiente mayor para enseñarle su verdadero proyecto en este mundo: una investigación que buscaba encontrar el verdadero origen de la magia, dilucidar cómo era posible algo que desafiaba las reglas del mundo y por qué solo unos pocos podían acceder a estos poderes.

Durante más de diez largos años trabajaron codo con codo en ello, sin importar ninguna otra cosa que no fuera el descubrir la verdad que se escondía en lo más profundo del multiverso. Esto llevó a que, con el paso de los años, los celos y odio de Teodoro hacia su hermana crecieran sin medida. Aunque fingía ser su amigo y su hermano, en lo más profundo de su alma la odiaba, es por eso que decidió solucionar su problema de una vez por todas y poner fin a la vida de Valerio.

Tras armar un meticuloso plan, consiguió asesinar a su padre e inculpar a Azul de su muerte. Huyendo de Templanza, pudiendo llevarse consigo solo los apuntes de su amado padre, decidió dejar esa vida atrás, con el corazón roto por la traición de su querido hermano y la muerte de su padre. Hundió sus penas en el alcohol, intentando sanar un corazón hecho añicos.

Casi cuatro años han pasado desde ese suceso. Azul se ha transformado en una mujer hermosa, con una mirada tranquila, que esconde la pena aun en su interior, con sus cabellos negros sutilmente peinados y unos ojos más apagados por la tristeza.

Actualmente, Azul continúa con la investigación de su padre, sintiéndose cada vez más cerca de sus objetivos, pues tras años de búsqueda sin fin, cree haber encontrado una pista que podría llevarle por el camino correcto. El problema es que esta se ubica en el Imperio Escarlata. Sabe que esto le puede costar la vida, pero sin duda lo intentará por su difunto padre.

Kalegos

EL CLÉRIGO EN BUSCA DE SU HERMANA.

Nacido en un pequeño pueblo de Merenomín cuyo nombre fue borrado por el paso del tiempo, Kalegos fue un niño risueño, amable, generoso y con un sentido de hacer el bien que sorprendía incluso a sus padres. y a su hermana mayor Lefei.

Instruido en el arte de la forja junto a su padre, creció como un niño sano y alegre al que nunca le faltó de nada. Por desgracia, esta hermosa vida llegó a su fin cuando él cumplió los doce, pues una fatídica noche unos barcos del Imperio Escarlata atracaron en sus costas, arrasando su hogar, acabando con sus gentes y esclavizando a sus niños y mujeres. Por desgracia, sus padres murieron intentando defender a sus hijos, mientras que su hermana mayor fue capturada como esclava tras ponerle a él a salvo bajo los tablones de la casa. Fue el único merenomi que pudo ver la luz de un nuevo día en su ahora devastado hogar.

Cuando llegaron los refuerzos, era demasiado tarde. Pudieron encontrar a Kalegos, el cual explicó todo lo sucedido. Pero algo había extraño en él, pues en ningún momento derramó una lágrima. La llama del odio había brotado en su corazón y este se empezaba a llenar con el deseo de la venganza. Desde aquel día, sus sueños se transformaron en pesadillas. Soñaba cada noche con su hermana y con las horribles torturas a las que era sometida.

Años pasaron, Kalegos se unió al sacerdocio y se convirtió en un defensor de su tierra, agarrando el hábito y las armas para asegurarse que ni una pizca de maldad se encontrara en sus costas. Su nombre se volvió famoso en sus tierras debido a que también desarrolló un extraño poder que le permitía sanar las heridas, fortalecer su cuerpo e incluso hacer que sus enemigos no fueran ni capaces de levantar sus armas. Consiguió el cariño del pueblo, convirtiéndose en un héroe conocido como El Muro de Dende lo cual le ayudó a recuperar la sonrisa y la luz de su corazón pese a que las pesadillas le seguían atormentando.

Aquellos sueños eran demasiado acertados, demasiado claros y nítidos. Era algo más, quizá el equilibrio del mundo le estaba diciendo algo: sin duda su hermana seguía viva. Tras hablar de esto con sus superiores, decidió abandonar su hogar y promover la palabra del equilibrio en otras tierras, mientras buscaba a su hermana. Dando su vida si es necesario para poder recuperarla.

Ahora es un hombre diferente, ya no era ese niño débil que se escondió bajo el suelo de su hogar. Era un guerrero, un hombre capaz de defender a quienes amaba y proteger al débil y al inocente. Su cuerpo se ha fortalecido con los años, siendo más alto que cualquier hombre de la capital de Dende. Sus cabellos rubios brillan junto al sol, mientras que su sonrisa tranquiliza a aquellos que le rodean, pues él estará ahí para protegerlos.

Lucio

EL ERRANTE CONDENADO.

Como el resto de los suyos, nació en una comunidad de errantes que nunca permanecía en el mismo lugar. Llegó junto a la luna nueva, un buen augurio que aseguraba que se convertiría en un gran errante, embustero y manipulador. Por desgracia, su madre murió en el parto, quedando solamente él y su hermana mayor llamada Diana junto a su padre Rodrigo, un hombre peligroso que pasaba todos los días borracho. No era extraño el día que este lo castigaba, propinándole latigazos por no haber conseguido traerle alcohol o suficiente dinero para sus vicios.

Su infancia fue dura quedando su espalda marcada de por vida por los castigos de este hombre, y cuando su hermana cumplió los catorce años, anunció que se casaría con Vigilio, un hombre de casi treinta años que era amigo de su padre. En ese momento Lucio estalló, negándose en rotundo, lo que ocasionó la ira de su padre. Este, al diferencia de otras veces, aplicó su castigo a Diana, uno de los peores que jamás le había visto hacer, cosa que rompió el corazón de Lucio en mil pedazos.

Esa noche tomó la decisión, huirían de ahí, tanto él como su hermana, pese a todo el miedo que tenía. No sabía como lo haría, pero por suerte sus dudas fueron despejadas en sueños, pues una misteriosa figura, disfrazada como si fuera un bufón, le ofreció un trato que no podía rechazar. Le daría el suficiente poder para escapar de ahí junto a su hermana, ya que a ambos les esperaba un futuro brillante y hermoso. Esperanzado por sus palabras, este aceptó y despertó de su sueño una vez cerró el trato. En ese momento, pudo ver cómo su piel apenas se diferenciaba de la pared o el suelo, como si de un camaleón se tratase.

Escapó de su habitación y se llevó a su hermana, huyendo sin ser vistos y sabiendo que la vida le trataría ahora de una forma muy diferente. Por desgracia, semanas después de lo ocurrido Diana acabó muriendo por la infección de las heridas que su padre le provocó. Lucio quedó solo, sintiéndose engañado por aquel extraño ser que ahora reconoció. Pues Baaler era el patrón de su pueblo y recordó las historias que los suyos contaban sobre este bufón experto en el engaño.

Desde entonces Lucio viaja solo, buscando una forma de recuperar su alma, pues esta ahora le pertenecía a Baaler. Ahora es un hombre diferente, ha crecido y se ha vuelto incluso más alto que su padre, su cuerpo ha sido endurecido por todos aquellos castigos que su padre le dio y sus habilidades como ladrón han mejorado con el paso del tiempo y le han permitido tener una vida emocionante mientras busca la forma de escapar a su cruel destino.

Serafina

LA GUERRERA SEDIENTA DE VENGANZA.

Hija de unos traficantes de alcohol, Serafina vivió desde pequeña el significado de ser una criminal. Se crio prácticamente en un barco, aunque a veces pasaba largos periodos de tiempo en el archipiélago de la Ceniza, más concretamente en la ciudad pirata de Buenaventura.

Aun así, sus padres eran dos figuras amorosas, que protegían a su hija y buscaban siempre lo mejor para ella, aunque fuera dentro del marco de la criminalidad, al fin y al cabo tampoco ellos conocieron mejor vida. Su madre, de nombre Liria, le enseñó a usar las armas nada más tuvo la edad suficiente, mientras que su padre, llamado Esmero, le enseñó a ser una buena traficante, mostrándole cómo sobornar a un guardia o a negociar bien un precio. Para ella era sin duda una vida feliz, hasta que vieron las banderas de las embarcaciones del Imperio Escarlata en el horizonte.

La batalla acabó con los escarlatas cebándose en la tripulación, hasta que quedaron solamente su madre y ella. Sin ver opción posible y sin querer que su hija acabara en las manos de esos hombres, Liria la introdujo en un tonel y la arrojó por la borda.

Pasó dos días a la deriva hasta que un navío la encontró. Por desgracia eran unos esclavistas de Templanza que la vieron como futura mercancía. La encadenaron y la llevaron al mercado de esclavos de la ciudad de Salinas.

Toda su vida resultó destruida: había perdido a su madre, a su padre y se había convertido en una esclava por culpa de los malditos escarlatas. Su corazón ardió de ira, su rabia y odio consumieron su sonrisa y juró a todos los dioses que mataría a cada uno de los culpables de su suerte. Por suerte para ella, una mujer se fijó en la pasión de sus ojos y le ofreció una salida diferente a la de convertirse en el juguete de algún hombre rico. Esta mujer, llamada Nagore, era una dama ocrense que finalmente compró Serafina al esclavista.

A partir de ese momento, convertida en esclava de la ocrense, fue instruida en el arte de la guerra, convirtiéndose una de las guerreras más letales que las Tierras Quebradas jamás conocieron. Pasaron años de entrenamiento y peleas sin fin, hasta que por fin Nagore le enseñó todo lo que sabía. Entonces, como regalo por haber cumplido su entrenamiento, le concedió su libertad y sus dos armas, que a día de hoy sigue portando: una espada corta llamada Aguijón y un hacha de combate llamada Destrozavisceras.

Actualmente, Serafina viaja por las Tierras Quebradas asaltando a todo escarlata que ve. Ya ha conseguido el nombre del barco que les atacó: Leviathan, y el nombre de su capitán, un merení llamado Sharin.

Serafina ha crecido, ha dejado de ser una niña y se ha convertido en una guerrera. Sus ojos provocan terror, sus cabellos rojizos arden como su deseo de venganza. Esconde su cuerpo tras varias capas de ropa; solo se mostrarán cuando tenga la cabeza de aquel capitán en sus manos.



GACETA DE LAS TIERRAS QUEBRADAS

SALINAS

Por Carlos Ferrer

La capital y mayor ciudad de Templanza es una urbe populosa y abigarrada, de casas pintadas con colores pastel y tejados de pizarra especialmente inclinados, lo que le da un aspecto suave y espinoso a un tiempo. El dinero y la apariencia son importantes en la cultura templaciana, lo que se refleja en la limpieza, suntuosidad y originalidad de adornos, ropajes, ornamentos arquitectónicos y mobiliario urbano. Es una ciudad rica, centro de intercambio comercial de diversas naciones, y la pobreza y la fealdad quedan fuera de la vista, por ejemplo al barrio de extramuros de Hierbajos.

El clima de Salinas es inestable y salvaje, con tormentas frecuentes, ventiscas y cambios bruscos de temperatura. En verano llegan del sur de forma impredecible aguaceros y olas de calor tropical, en invierno puede nevar copiosamente por la noche y, a la mañana siguiente, un sol implacable fundirlo todo en cuestión de horas.

El paisaje urbano está dominado por la colina del castillo, donde tiene su residencia el rey de Templanza, y la misteriosa colina de las Pirámides. El terreno desciende suavemente hasta el mar, donde la orilla se divide en tres partes: el enorme muelle, la playa de arena y la playa de roca, donde se encuentran las salinas.

El escudo de la ciudad muestra un cangrejo blanco sobre fondo morado. Los pescadores de la ciudad pescan varias especies de este animal y los platos típicos de Salinas son estofados, albóndigas y sopas de cangrejo. El clima singular da lugar a una gran cantidad de especies autóctonas. De todas, la más curiosa es la de los saurios, unos lagartos de alas emplumadas que merodean por la ciudad y viven de los desperdicios.

SUS GENTES

Los salinenses son los templacianos más prósperos, cosmopolitas y sofisticados, y esto se refleja en su indumentaria, compleja y cara en comparación con la del resto de la isla. Son típicas las túnicas superpuestas en varias capas de diversos colores, con mangas tan holgadas que cuelgan hasta las rodillas. Tanto hombres como mujeres se perfuman, maquillan, pintan uñas y labios y exhiben sofisticados peinados, con cuentas de colores en los cabellos y barbas. La mayoría se cubre las cabezas con turbantes grandes y aparatosos, mientras que los funcionarios reales portan mitras de color púrpura. Los más adinerados hacen gala de elementos exóticos: una piel de leopardo de Imanguk, un pañuelo de seda del Gran Desierto, un

collar de oro kunya o botas de piel de foca de Meronim, por ejemplo. Incluso los más pobres cuidan su aspecto dentro de sus posibilidades.

Salinas está bien surtida de alimentos procedentes de ultramar, y sus habitantes son adoradores de la cerveza, el vino y las mejores viandas, por lo que no son infrecuentes las caderas anchas, las barrigas protuberantes y las papadas generosas.

Como otros templacianos, los salinenses son alegres, tolerantes y algo indolentes. Están acostumbrados a presumir, acaramelar, impresionar y ser impresionados. Regatean con pasión, casi como una forma de ocio, y gastan de forma despreocupada cuando algo les interesa de verdad. La amabilidad y atención que dedican a los demás guarda relación, sin embargo, con el dinero que el otro tenga y esté dispuesto a gastar. No hay puerta que el oro y la plata no abran, y las posibilidades de negocio sustituyen a los prejuicios por origen o religión.

COSTUMBRES

El día más señalado en Salinas es la **Jornada del Silencio**, que se celebra coincidiendo con el equinoccio de otoño. La tradición marca que ni una palabra debe ser pronunciada, exceptuando casos de vida o muerte. Los salinenses pasan este día de forma tranquila, leyendo, paseando o reflexionando en soledad. A los extranjeros se les invita a respetar la costumbre. Grandes ideas y decisiones vitales surgen gracias a esta jornada contemplativa.

Casi en el extremo opuesto está el **carnaval**, que marca la primera semana de primavera. Los salinenses se enmascaran, beben, ríen, y el rey paga a músicos y artistas de todas las Tierras Quebradas para que actúen en las plazas. Son días de disipación y comportamientos impropios, y nadie habla de deslices una vez el carnaval acaba. La última noche se hacen piras en las calles con ropa vieja y se pone así fin simbólicamente al invierno.

Otro día curioso en el calendario de Salinas es el **Contubernio de Sastres**, que consiste en un multitudinario concurso de moda. Cualquier grupo de más de diez personas puede participar, y los trajes se diseñan y planean durante todo el año. Participan gremios, familias y grupos de amigos, que desfilan durante varias horas por las calles de la ciudad, para admiración y disfrute del público. Un jurado compuesto por la Unión Mercantil y la familia real puntúa a los equipos en diversas categorías y entrega los premios.

EL PODER POLÍTICO

Salinas es gobernada directamente por el rey de Templanza y la única nobleza con poder sobre la urbe es la familia real. Esto no impide que nobles de otros lugares de la isla hayan establecido aquí su residencia, pero su influencia llega tan lejos como llegue su plata. La ciudad destaca por tener dos órganos legislativos rivales: el **consejo gremial** y la **unión mercantil**. El primero está formado por los grandes maestros de los 48 gremios de Salinas y representa los intereses de los fabricantes. Los gremios de navieros, seguros y banqueros son los tres más importantes porque apuntalan la base económica de Templanza y aseguran su superioridad económica frente a otras naciones. La unión mercantil representa a los comerciantes y se encuentra presidida por las siete familias de los llamados príncipes mercaderes. Las dos facciones se necesitan entre sí, son clientes y proveedores, pero al mismo tiempo compiten por precios y condiciones.

Tanto el consejo gremial como la unión mercantil pueden presentar leyes al rey. Este las estudia con sus asesores y las aprueba o no. Si una ley nueva contradice algo de una anterior, lo deroga automáticamente, por lo que gremios y mercaderes tratan de esconder en sus textos cláusulas o puntos oscuros que puedan torpedear discretamente una ley que les perjudique. La corona, por su parte, media y trata de que ni unos ni otros predominen en Salinas, lo que ha demostrado ser una táctica acertada. El rey es también quien administra justicia y resuelve pleitos, no en persona, sino a través de un cuerpo de jueces.

La guardia de la ciudad, de uniforme púrpura y casco emplumado, es no obstante un absoluto desastre: corrupta, indisciplinada, borrachuca y torpe, supone la más frecuente queja de los salinenses. El rey actual, **Ismael III**, está considerando la posibilidad de disolver el cuerpo para crearlo de nuevo.

La religión apenas tiene en Salinas poder político. La ciudad es sede del sumo sacerdote de la Iglesia Sincretista, quien dirige la organización desde el templo de los Muchos Dioses, pero tradicionalmente evita meterse en asuntos de Estado. Esta política parece estar cambiando ahora con el sumo sacerdote **Argento Fresnos**, que se niega a officiar la boda entre el rey y su prometido.

UN REY FUERA DEL ARMARIO

En Templanza la homosexualidad merece condena social, aunque se tolera cuando se lleva discretamente. Es por esto que el reconocimiento por parte del rey Ismael de su orientación sexual, abiertamente y sin un asomo de tapujos, ha sacudido a la sociedad templaciana. Sin excusarse, sin dar explicaciones (como, por otro lado, lo haría un rey) Ismael III ha anunciado su intención de

contraer matrimonio con su pareja, el barón **Augusto Gentiles**. La cuestión sucesoria estaría solucionada, ya que la ley templaciana permite la adopción a las parejas casadas y otorga al niño adoptado todos los derechos de herencia.

En ninguna ley o texto sagrado se determina que el matrimonio en Templanza deba ser entre un hombre y una mujer, es algo que se sobreentendía. Sin embargo, el sumo sacerdote de la Iglesia Sincretista, Argento, se niega a officiar tal matrimonio, amparándose en su derecho como cabeza del culto de interpretar las costumbres en materia religiosa. Ahora, la sociedad está dividida entre la fidelidad a su rey y la decendencia pública. Cada vez son más los que, siguiendo el ejemplo de Ismael, dejan de ocultar sus inclinaciones, y actualmente el asunto es el tema más debatido en terms y mercados.

LOS BARRIOS

A Salitre

El barrio de pescadores de Salinas es un tumultuoso agolpamiento de casitas de madera pintadas de amarillo, azul, rojo y blanco, y calles de arena tan estrechas que podrían considerarse más bien senderos. Aquí y allá el apiñamiento de viviendas se abre en forma de plazuelas con fuentes y castaños donde se extienden redes y trampas para cangrejos y los niños se reúnen para jugar. El barrio se ve inundado a todas horas por el olor del estofado de pescado y el sonido de mujeres cantando. En la playa las barcas, pintadas de los mismos colores que las casas, se disponen en filas, y en los muelles se apelotonan los recios barcos de pesca templacianos, preparados para el peligroso mar de la isla. La concurrida lonja de Salitre es un gran tejado de madera en forma de cruz bajo el cual se exponen cada mañana toneladas de pescado de todos los colores y tallas, crustáceos, almejas y cefalópodos, y la mercancía se vende o se subasta a gritos. Las redes o trampas se izan a veces con restos arqueológicos plenh que yacían en el fondo del mar, y que los estudiosos de Salinas se afanan en comprar.

B Nenúfares

Los ricos de Salinas alzaron sus villas y palacetes en torno al conjunto de estanques de agua dulce conocidos como Nenúfares, por ser esta la flor más abundante. Aunque los mosquitos y el incesante croar de ranas incomodan en las noches, los habitantes del barrio disfrutaban de los senderos empedrados entre las aguas y los sauces, seguros y bien iluminados con faroles de piedra, así como de la posibilidad de pasear en barca. Se dice que en los estanques viven ondinas que protegen el barrio y espían para los nenufarenses, pero estos ni lo niegan ni lo confirman. Los habitantes del barrio son mercaderes especialmente prósperos, nobles que han establecido una residencia en la capital





y algunas familias inclasificables de fortunas con muy dudosa procedencia. Nenúfares posee su propio cuerpo de seguridad privado, de uniformes blancos, cuyo equipamiento y formación está muy por encima del de la guardia de la ciudad, con la que rivalizan. Los criados de Nenúfares están sindicados en un gremio y hay quien dice que, por la información que manejan y su influencia, son los dueños en la sombra de Salinas.

C La Tinta

Entre la primera línea de murallas del castillo real y el edificio propiamente dicho se alza el barrio de la Tinta, donde viven tradicionalmente los funcionarios reales,

la mayor parte de ellos escribas, de ahí su nombre. Con el tiempo en la Tinta se han establecido también nobles menores deseosos de estar cerca de la corte, sabios, alquimistas, capitanes, cartógrafos y otros estudiosos independientes. Las viviendas del barrio son más fastuosas que las del resto de Salinas, y sus tejados parecen largas escaleras de pizarra en las escarpadas cuestas adoquinadas que conducen al castillo. La Tinta es conocida por sus numerosas academias, sus servicios de traducción, sus imprentas y sus bibliotecas privadas. Se dice que Los Mil Estantes es la tienda de libros mejor surtida de las Tierras Quebradas, y que su dueño, Elías Tresmanos, paga sumas astronómicas por ejemplares raros.

D Hierbajos

En este barrio de extramuros, cubierto de lodo, mosquitos y hierbajos, viven hombres y mujeres sin oficio que sobreviven con lo que surja: carga y descarga, trabajo poco cualificado en talleres, limpieza, obras públicas, prostitución y pequeños robos o asaltos. Es el lugar donde buscar porteadores, matones, tabernas baratas, compañía en la cama y alojamiento humilde, si a uno no le importan las chinches y los piojos. Hierbajos es peligroso de noche, al no estar ni iluminado ni patrullado, y a veces también de día. Sin embargo, sus habitantes son generosos, hospitalarios y leales en su modestia, en cuanto uno se gana su confianza. El templo sincretista del Amor entre Dioses, dirigido por la sacerdotisa Emilia y constantemente rodeado de mendigos, se ha alzado en los últimos años como un centro comunitario y una forma de recaudar ayuda para los más necesitados.

E Forasteros

Cerca del puerto se ha ido formando de forma natural un barrio habitado por gente de todas las Tierras Quebradas: residentes establecidos en Salinas desde hace tiempo, delegaciones comerciales permanentes, embajadas y los centenares de marineros y viajeros que hacen un alto en Salinas durante unos días. Repleta de tabernas, posadas, hostales, burdeles y bodegas, destartalada y mugrienta, infestada de ratas y perros callejeros, Forasteros nunca duerme, vive en una disipación continua y descontrolada. Son frecuentes las reyertas y las puñaladas, especialmente si tenemos en cuenta que en sus calles se cruzan ciudadanos de naciones enemigas y fieles de religiones enfrentadas. Todos los días pasa algo: el almacén de un mercader trivallense es incendiado, un espía se cuelga en el palacete del embajador leonisino, un loco se abalanza contra un campeón patriarcense de paso, alguien ha pintado palabras obscenas en la fachada del único templo de la Ley. La guardia apenas da abasto.

F Bolsillos

La clase artesanal de Salinas se concentra en Bolsillos, un barrio de calles empedradas, limpias y arboladas a cuyos lados se suceden las típicas casas comerciales de la ciudad, con tienda y taller en la planta baja y vivienda en el primer piso. La mercancía se expone en el exterior y a menudo se tienden toldos aprovechando los árboles para protegerse de la lluvia. Los puestos de cada gremio se acumulan casi siempre en el mismo sitio, de forma que hay una calle de toneleros, de armeros, de sastres, de cordeleros... Los talleres más contaminantes, como los peleteros o los vidrieros, se sitúan junto al canal Pardo, donde arrojan sus residuos. Varios gremios de Salinas son atípicos y no ofrecen productos artesanos sino servicios, algunos poco frecuentes en las Tierras Quebradas. Tenemos así calles de masajistas, peluqueros, escuchadores (psicólogos), mensajeros, niños, predictores del tiempo y escoltas.

LUGARES DE INTERÉS

1 La sala de subastas

Son muchos los que han oído hablar en las Tierras Quebradas de la sala de subastas de Salinas. Se trata de un anfiteatro de piedra blanca que se cubre con toldos cuando llueve y cuya entrada está restringida. Los dueños de la sala, la familia Icoros, se reserva el derecho de admisión y cobra una moneda de oro por la entrada. En sus sesiones, celebradas siempre de forma imprevista y anunciadas en el último momento, se subastan objetos inusuales, un eufemismo para referirse a objetos mágicos, arcanos, endemoniados o inexplicables. Hechiceros de todo el mundo, o sus testaferros, acuden a este lugar a buscar piezas interesantes, mientras que muchos aventureros deciden aquí liquidar algunos de sus hallazgos. Los Icoros suelen pedir una comisión del 50% de la venta.

2 El templo de los Muchos Dioses

El templo sincretista más grande de templanza, y sede del sumo sacerdote, es el de los Muchos Dioses, formado por cuatro domos laterales y uno central de gran altura, donde se celebran ceremonias multitudinarias en días señalados. El sincretismo considera los dioses de la Ley y del Caos como entidades complementarias de la misma religión, y en muchas representaciones aparecen juntos en actitudes amigables, colaborativas e incluso amorosas. El lujo extremo es el común denominador del templo, ya que las donaciones se tienen como el acto más pío que un templanciano puede realizar, en consonancia con el valor espiritual que le dan al dinero, y es por ello que el oro fluye de continuo a las arcas de la Iglesia Sincretista. Las estatuas son de oro, plata y materiales nobles como marfil o jade, y se encuentran salpicadas de piedras preciosas y semipreciosas. Una estatua de oro del Comerciante preside la sala ceremonial del domo central. Los suelos están cubiertos de mármol y las paredes de frescos. Los



ritos sincretistas incluyen siempre cantos y música, los sacerdotes y sacerdotisas tienen un trato amable, casi zalamero, con sus fieles, y la atmósfera es mucho más festiva que ominosa.

3 Las pirámides truncadas

En la colina de las Pirámides, con vistas a la bahía y a toda la ciudad, se alzan estas tres antiquísimas estructuras huecas de piedra con el aspecto de edificios inacabados, a tenor de los muros internos que, una vez cubiertos, deberían haber formado cámaras y corredores. Se piensa que son restos de los antiguos plenh y desde siempre la lluvia y los corrimientos de tierra han revelado artefactos de esta cultura en sus proximidades. Por superstición o respeto, los salinenses nunca han convertido las pirámides en material de construcción gratuito y el lugar se usa para pasear, disfrutar de las vistas y como escondite para jóvenes amantes. En ocasiones, cuando sucede una desaparición, los indicios conducen a las pirámides truncadas, pero nunca se ha hallado a nadie que haya desaparecido aquí.

4 Las grandes termas

Salinas abunda en termas y es costumbre darse un baño caliente cada varios días, tanto por higiene como por socializar. Las grandes termas disponen, además de la sección masculina y la femenina, de una zona mixta (con fama de indecente) y diversas piscinas a varias temperaturas. Es tradición en Salinas citarse en las grandes termas para hacer las paces y poner fin a enemistades oficialmente. Sin los artificios de vestimenta propios de Templanza, sin la posibilidad de llevar armas o artefactos de ningún tipo, el encuentro de dos personas desnudas en las termas se considera el más honesto posible.

5 Las salinas

La ciudad recibe su nombre precisamente de esta superficie de piedra plana que se va sumergiendo progresivamente en el mar y donde, hará ya unos tres siglos, un comerciante de sal hizo construir toda una serie de piscinas de sal rectangulares de varios tamaños. La familia Conditor todavía explota las salinas, pero el acceso es libre y es habitual ver gente paseando ociosa por los caminos de piedra entre piscinas, mientras el viento agita sus túnicas y capas. Además de creencias relativas a la salud y al respirar aire salado, lo que lleva a los salinienses a este lugar es la costumbre de hacer juramentos públicos. Se toma un puñado de sal de una piscina seca y se arroja al viento, pronunciando las palabras a las que se deberá ser fiel de por vida. Al marcharse se paga religiosamente una moneda de cobre por el derroche de sal realizado. Incumplir un juramento dado en las salinas se considera una vileza en Templanza.

6 El mercado de esclavos

Templanza acepta la esclavitud, pero sus leyes consideran a los esclavos bienes protegidos y no permiten que se les maltrate. El mercado de esclavos, una gran galería de madera con estrados en el centro y los laterales, es un lugar relativamente menos cruento que sus equivalentes de las Tierras Quebradas. Los esclavos se exhiben vestidos y no están encadenados. Últimamente frecuente el lugar una mujer misteriosa, con el rostro cubierto con un velo y vestida de blanco. Se pasea por entre los hombres y mujeres expuestos, sin decir nada, y una vez a la semana compra un esclavo para liberarlo acto seguido públicamente.

7 Los jardines reales

Extensos y bien mantenidos, los jardines reales son de acceso público y cuentan con una buena colección de especímenes botánicos de todas las Tierras Quebradas, o al menos de aquellos capaces de sobrevivir en el clima de Templanza. Hay también aviarios con pájaros exóticos, y los cisnes y pavos reales deambulan en libertad. Un antiguo y profundo pozo en el centro de los jardines tiene, según los salinenses, propiedades mágicas y es capaz de conceder deseos. Para ello es necesario arrojar al interior la posesión más valiosa que uno tenga. Cuando el deseo no se cumple es, obviamente, porque lo sacrificado no era lo más valioso. Algunos no dejan de preguntarse qué cantidad de tesoros puede haber acumulados en su fondo.

PERSONAJES

Ismael III

El rey de Templanza es un hombre atractivo, tremendamente culto y con fama de astuto a la hora de tratar con el Consejo de Gremios y la Unión Mercantil. Es hijo único, y sus padres se volcaron en darle una educación exquisita, aunque al mismo tiempo lo mimaron y consintieron, forjando un carácter un tanto despótico. Su relación con el apuesto barón Gentiles era más o menos sabido en la corte, pero se mantenía bajo un velo de discreción. La salida del armario del rey fue súbita y sorprendió a todos, pero todo apunta a que ya no hay vuelta atrás, y que el carácter tolerante de la isla acabará comprendiendo esta decisión, pase lo que pase con la boda. En palabras de Ismael, «es el rey el que marca la dirección de la sociedad, y no al revés».

Argento Fresnos

El sumo sacerdote de la Iglesia Sincretista es un anciano larguirucho, de barba gris hirsuta y salvaje y dedos de largas uñas pintadas del mismo dorado que los bordados de su túnica. Afirma que es un elegido tanto del Comerciante como de Nariaj, y a pesar de lo contradictorio del mensaje de ambos dioses, los milagros

que ha obrado a lo largo de su vida parecen darle la razón. De palabras confusas, intereses místicos y discursos muchas veces indescifrables, muchos salinenses lo consideraban tan alejado del barro terrenal que su actitud contraria a la boda del rey ha sido toda una sorpresa. Argento, desde el púlpito, arenga en contra del monarca y sus deseos, y pide la abdicación. Ha ordenado además al resto de sacerdotes que se haga eco de sus palabras.

Las teorías que explican este comportamiento son dispares. Unos creen que solo busca poder económico y político, en otras palabras, un soborno del rey en forma de posición y prebendas para la Iglesia. Otros consideran que sigue un mandato divino y que con su negativa trata de proteger a Templanza de un destino aciago. Solo unos pocos creen que su homofobia es sincera.

El hombre dormido

Hace poco apareció cerca de las pirámides truncadas un hombre joven y hermoso, desnudo y plácidamente dormido. Nadie ha sido capaz de despertarlo. Se hizo cargo de él al principio el gremio de médicos, pero el sumo sacerdote sincretista, al considerarlo un milagro, consiguió que lo trasladaran a una cámara especial en el templo de los Muchos Dioses. Allí se le mantiene limpio y atendido, y se le alimenta con leche de cabra. Cientos de fieles y curiosos lo visitan cada día, aunque no les está permitido tocarlo. Se sabe que varios hechiceros han ofrecido sus servicios a Argento Fresnos para investigar al misterioso hombre dormido, pero han sido rechazados.

Fariba Soltana

Fariba pertenece a la nobleza merení del Imperio Escarlata, y como tal detenta una altivez cruel y orgullosa. Posee al mismo tiempo el aire salvaje y primario de los de su raza y la educación exquisita de una diplomática. Hace unos años, al poco de cumplir los cuarenta, fue recompensada con un destino tan importante como agradable: la isla de Templanza. Desde entonces se ha encargado con éxito de conseguir tratos comerciales y de cuidar que los templancianos conserven su neutralidad. No han faltado tampoco episodios de espionaje y sabotaje contra delegaciones enemigas, que sus hombres han realizado con éxito.

La escarlata habría sido solo una embajadora más de no ser por la transformación que ha ido experimentando desde que llegó a Salinas. De la curiosidad por el sincretismo pasó a su estudio y, finalmente, a su conversión en secreto. Pronto llegará el momento en el que la llamen de vuelta al Imperio Escarlata, y de anunciar por tanto que ya nunca regresará. Una cuestión atormenta su alma, y es qué hacer con toda la información y documentos sensibles para Templanza que atesora. No quiere traicionar a la Dama, pero tampoco perjudicar a sus compañeros sincretistas.

Benito Perera

Benito es un hombre pequeño, moreno, de rostro nudoso y cejas espesas, que actúa como representante en Salinas de la casa comercial Cadrecha, de la provincia patriarcense de Cabo Este. Organiza los almacenes y cierra contratos. Tiene fama de tímido pero metódico. Nada es lo que parece y, aunque los Cadrecha no lo saben, Benito Perera es en realidad un espía del Patriarca, y tiene las órdenes de conseguir información y realizar misiones especiales según le lleguen órdenes desde Vados.

Sin embargo, el año pasado los espías del rey descubrieron su verdadera ocupación, lo invitaron a un largo y concienzudo interrogatorio y sacaron de él una gran cantidad de datos interesantes. Desde entonces, Benito Perera es un agente doble. Transmite al Patriarca lo que el rey Ismael y sus asesores consideran apropiado, e informa a la corona de ciertos asuntos que le son transmitidos desde Vados. La situación es explosiva, y puede acabar pronto con Benito apuñalado por unos o por otros, por lo que el espía está considerando seriamente la opción de desaparecer.

Jacobo

Jacobo fue maestro tallador, pero se le expulsó del gremio por no cumplir los precios fijados y hacer a escondidas competencia desleal a sus compañeros. Al volverse imposible vivir de su trabajo, rechazado por todos los gremios, cayó en la pobreza y se vio obligado a hacer trabajos humildes, llevando carga o barriendo patios. Su mujer lo abandonó y se llevó consigo a sus hijos. Solo y resentido, Jacobo enloqueció. Dedicó su tiempo libre a tallar un juego de ajedrez, el más hermoso que hubieran visto ojos humanos, y cuando acabó la última pieza, Shonbark se le apareció y le dio el poder necesario para que mostrara al mundo su obra maestra.

Jacobo mató primero al gran maestro del gremio de luthiers, y dejó junto al cadáver un peón blanco. Le siguió la gran maestra de los carniceros, quien recibió un peón negro. Vinieron después los grandes maestros de los panaderos, los niños y los perfumeros. Cada uno, con una pieza de ajedrez junto a su cadáver. La intención de Jacobo es llegar poco a poco hasta los banqueros, navieros y aseguradores, y dejar a los talladores el rey negro final.

En Salinas, nadie sabe quién es el que está detrás de los asesinatos, pero cada semana cae un nuevo gran maestro, y el pánico cunde en el Consejo. Sin embargo, la torpe guardia de la ciudad se ve incapaz de manejar el asunto y encontrar al culpable.



Por Roberto Espeita

Ninguna civilización pasada de las Tierras Quebradas despierta tantas preguntas como los plenh. Todos dan por hecho que existieron, pero nadie sabe quiénes fueron. Diferentes eruditos y escuelas de filosofía e historia discuten hasta llegar a las manos sobre este misterio autóctono de la isla de Templanza. Abundan las especulaciones sobre cómo eran y qué ocurrió con los también llamados Antiguos, y hay incluso quien se pregunta si este pueblo, al que se le atribuyen diversas cualidades casi divinas, realmente existió. Estos debates son especialmente cruentos en la propia isla de Templanza.

A continuación pasamos a exponer algunas de las teorías que cuentan con más adeptos.

Nunca se fueron

Los plenh son una raza de nómadas cambiarcas eternamente en declive que adopta el aspecto de la raza dominante de cada mundo al que llegan. Tienen algunos rasgos propios, como la feromona que usan para reconocerse, y sangrientos rituales secretos en los que recuerdan su pasada gloria mientras urden planes y conspiraciones para recuperarla.

Hacedores de dioses

En la eterna pugna entre La ley y el Caos, los plenh se alzaron como una tercera vía por derecho propio, convirtiendo la Balanza Cósmica en una suerte de triángulo. Ambos extremos se unieron para eliminar la amenaza que representaban y los ecos de aquella batalla al otro lado del tiempo y del espacio aún resuenan en el vacío entre las estrellas. En algún lugar en las cavernas bajo la isla está la última de sus ciudades, vacía salvo por un guardián que custodia aquello que podría haber cambiado el destino de todos, un vasto poder contenido en un recipiente anodino y vulgar.

No está muerto lo que solo está dormido

Tras conquistarlo todo, hacerlo todo y devorarlo todo, los pocos y decadentes Antiguos que quedaban se sumieron en un largo sueño a la espera de una nueva edad del mundo que les trajera nuevos desafíos, tierras que conquistar y razas que esclavizar, seducir y devorar. Sus ejércitos de gólems inmortales duermen con ellos, inertes, esperando que sus amos vuelvan a alzar sus estandartes para volver a conquistarlo todo.

Nunca existieron

Se dice que el finado Sir Archibald Pómbey inventó esta historia para salir de la ruina a la que había abocado a su muy noble y antigua familia por su amor no correspondido por los dados, los naipes y las carreras de saurios. Pero Sir Archibald, Baldy para los amigos, supo detectar el creciente interés por los plenh entre la población pudiente de Templanza y aún más allá en tierras lejanas como el Patriarcado o el Imperio Escarlata, y se le ocurrió que podría aprovechar las estatuas deformes que su hijo medio tarado esculpía sin parar.

El joven trabajaba en las mazmorras en desuso de la vetusta mansión familiar en las que, por su bien, y también para no tener que verlo, lo habían confinado. Baldy se dedicó a «plantar» algunos de estos engendros de piedra verdosa por toda la isla para que fuesen fácilmente descubiertos por los lugareños, quedándose para sí mismo el más cuantioso alijo.

Pronto estos horrores se convirtieron en la moda entre eruditos, anticuarios y príncipes comerciantes y, con los sobornos en los sitios adecuados y el caudal aparentemente inagotable de piezas que su prolijo retoño producía sin medida, pronto pudo recuperar la fortuna familiar y pagar a los corredores de apuestas, tan insistentes como creativos en sus técnicas de motivación.

Las estatuas emiten una leve aura mágica, están hechas en una piedra verdosa y todas miden en torno a un metro de altura, representando una suerte de anfibios humanoides con pies y manos palmeadas, ojos en los laterales de la cabeza y poderosas mandíbulas dentadas, con peculiaridades como llevar o no cuernos, utensilios... Hay unas 200 estatuas ahora mismo en la isla, en diferentes lugares.

Una teoría dentro de la teoría es que el pequeño de los Pómbey realmente no esculpía estas piezas, sino que las desenterraba de un lugar bajo la mansión al que se accedía desde las mazmorras, y que en este lugar hay un portal a otro mundo en el habitan esas criaturas.

Involucionaron

Presentes activa y ruidosamente en la vida de la ciudad, los pequeños lagartos alados son una plaga autóctona de Templanza que no se conoce en ningún otro lugar del mundo. En un tiempo los saurios fueron inteligentes y de un tamaño muy superior al del humano medio, pero enfurecieron a sus dioses y fueron maldecidos, lo que explica su estado actual.

Esta versión daría credibilidad a los testimonios ocasionales de Juld el Apestoso, mendigo notorio que deambula por la ciudad maldiciendo y siendo

atormentado por estas criaturas, y que en ocasiones recuerda que en tiempos fue Juld Primero en el Cielo.

Quizá quede algún Antiguo que se mantuvo fiel a los viejos caminos custodiando el último santuario a sus dioses muertos, cautivos o perdidos, haciendo rituales que nadie escucha, en alguna parte del laberinto de catacumbas y ruinas bajo la ciudad.

Emigraron de otro lugar

Llegaron desde un lugar llamado Estigia en el que eran perseguidos con fuego y acero por feroces bárbaros que bajaban del helado norte. Con su estrella en declive, los últimos de esta raza de hombres-serpiente llegaron a Templanza a través de un portal, esperando que en esta nueva tierra podrían fortalecerse y recuperar su gloria perdida. De este modo, con su superior armamento y hechicería, instauraron un oscuro y sangriento reino de terror. Pero con el tiempo la humanidad se sacudió las cadenas y cuando el alzamiento era ya inevitable, desaparecieron mezclándose entre los humanos que una vez gobernaron. Dejaron atrás sus templos y sus dioses, pero en secreto siguieron influyendo en el destino de la isla.

LA VERDAD SOBRE LOS PLENH

En los mitos de los Antiguos se cuenta que salieron del mar, reptando, huyendo de un enemigo terrible que los cazaba hasta llevarlos a las puertas de la extinción. En la tierra que un día se llamaría Templanza encontraron un lugar para sí mismos en el que crecieron y evolucionaron hasta dominar el lugar por completo. Pero siempre recelaron del mar. A aquella tierra la llamaron K'Shu que en su lengua significa hogar, y a sí mismos se llamaron Plenh, que significa "la gente".

Con una altura cercana a los tres metros, cuerpo fuerte cubierto de duras escamas y alas emplumadas que permitían cortos planeos, pronto se enseñorearon de la isla y domesticaron o eliminaron las amenazas potenciales. Se volvieron hacia el sol en busca de las respuestas a los grandes enigmas de la existencia, y lo adoraron como señor de todo y fuente de vida: lo llamaron Juld, que significa a la vez calor y vida, y desde ese momento Juld existió desde siempre como forjador del mundo, y con él vinieron sus esposas, las seis lunas que vagaban por su cielo y las estrellas, sus hijos e hijas, y K'Shu fue un lugar de luz y de vida, rodeado de un mar lleno de demonios.

Juld no era ni pariente de Tepel ni una de sus formas, sino una entidad distinta. Quizás un dios superviviente del anterior ciclo de la Tierra, tal vez algo llegado desde otro plano.

Un día como cualquier otro, del mar llegaron varios barcos desvencijados, tripulados por refugiados humanos que huían también de un enemigo terrible. Los

plenh sabían lo que era un barco, algunos apostatas habían desarrollado esa tecnología defendiendo la exploración y la expansión hacia otras tierras. La llegada de esos monos lamentables confirmó el pensamiento dominante: nada bueno venía del mar.

Así y todo, los humanos demostraron ser siervos hábiles y devotos, y los plenh los acogieron como criados, mascotas, o tentempiés ocasionales. Aislacionistas, xenófobos y supremacistas, no veían a nadie como su igual, destruían todo lo que les amenazaba y todo lo demás para ellos era simplemente recursos. A los monos sin pelo les llamaron g'sham, despojos del mar.

Y los g'sham prosperaron bajo las alas emplumadas de los plenh.

LOS G'SHAM Y LOS PUROS

Los g'sham venían de un lugar llamado Estigia, su mundo se había vuelto del revés cuando barbaros terribles del helado norte bajaron armados con acero y fuego, con su fe por dioses severos y brutales y con una voluntad inquebrantable, invadiendo sus cálidas tierras del sur donde las pirámides se alzaban junto a los oasis, en los fértiles márgenes de sus caudalosos ríos.

Hablaban con nostalgia y orgullo de cómo el más grande de sus magos abrió la puerta por la que los últimos barcos partirían dejando atrás las antes orgullosas pirámides, ahora en llamas. Pese a la distancia entre mundos y el tiempo transcurrido desde entonces el nombre de Thoth Amón aún era reverenciado entre ellos.

Los plenh pronto descubrieron que entre los g'sham había algunos a los que llamaban puros, a los que los demás humanos les prestaban una reverencia especial. Estos puros compartían ciertos rasgos que los hacían muy del agrado de los Antiguos: esbeltos, inteligentes, de temperamento calmado no desprovisto de crueldad, pronto se revelaron como el instrumento perfecto para controlar al resto de su pueblo menos favorecido. Estos puros tenían además ciertos talentos innatos extremadamente útiles, habilidades hechiceras de bajo nivel (nada que amenazase a los paranoicos Plenh, en ningún caso) y algunos poderes místicos propios. Se trajeron sus dioses con ellos, sus devociones, ritos y escrituras, que practicaron en principio en secreto y más tarde abiertamente, y de esta forma el Padre Set entró en el mundo, como un dios de esclavos.

Algunos sacerdotes de Juld previnieron contra esta fe extranjera, pero pronto fueron acallados por el dogma predominante: dejadles que tengan sus dioses, a fin de cuentas, Juld es todopoderoso, todo bajo el sol le pertenece y no hay nada ni nadie sobre él ni sombra alguna en su dominio.

Y así, las primeras pirámides, modestas en tamaño y materiales se alzaron doradas bajo el sol amaneciente y en la oscuridad de su interior Set desenroscaba perezosamente su escamosa cabeza.

De entre los jóvenes plenh, entre las castas menos favorecidas, entre los de más talento y menor posición



pronto se abrió paso, reptante, el culto a Set en la forma de Quetzal, la serpiente emplumada que en realidad se asemejaba en mucho a un plenh si añadimos unas cuantas extremidades rematadas en garras.

Los puros hablaban calmadamente en susurros sibilantes a sus jóvenes amos, sembrando inadvertidas las semillas del descontento contra el rígido sistema de castas que negaba el talento y la evolución, dibujando en sus mentes lugares remotos llenos de maravillas que se rendirían con facilidad ante ellos, que estaban esperando a los valientes, los tenaces, los poderosos, sin importar el rango o la posición, solo la valía y habilidad personal.

Y por supuesto, Padre Set los abraza a todos, pero sobre todo los capaces, los fieros, los rebeldes tienen un lugar especial en su corazón.

Cuando este culto fue descubierto por las autoridades la reacción de estas fue la esperable, dada la trayectoria del sacerdocio de Juld, violenta y desmedida: ajusticiamientos, juicios sumarísimos, tortura y banquetes en los templos. Las castas más privilegiadas entre los plenh se volvieron contra los suyos, miles de humanos fueron purificados en los altares en altas piras llameantes en honor a Juld. Los puros desaparecieron sin más, como si la tierra se los hubiera tragado.

La reacción no se hizo esperar, las primeras revueltas, los primeros asesinatos de nobles y sacerdotes. Una noche las sombras se alzaron sobre el palacio real y el rey-sacerdote plenh y su familia se enfrentaron a un horror sin nombre salido del polvo, de las cenizas de las más oscuras criptas y no sobrevivieron.

Descabezado, el Imperio Plenh se volvió contra sí mismo, y hubo guerra.

Los jóvenes entre los plenh, los descartados, los parias y también los que sabían leer los acontecimientos y calcular las probabilidades entre el caos reinante se unieron en una ola imparable, se alzaron pirámides gloriosas al Padre Set y por primera vez los corazones de los plenh ardieron en sus altares: la serpiente se alzaba para devorar al sol.

Con la guerra en el cielo perdida, con sus adoradores muertos o escondidos, con sus esposas cautivas y sus hijos e hijas mudos para siempre, Juld recurrió a todo el poder que le restaba y el sol estalló en el cielo haciendo arder las pirámides doradas: los puros murieron hasta casi la extinción y los plenh supervivientes fueron maldecidos por su dios agonizante, de forma que cada generación sería menos que la anterior. Cuando estos plenh se volvieron hacia Padre Set en busca de ayuda y consuelo no encontraron nada, las sombras estaban vacías.

De esta conflagración solo quedaron algunos miles de humanos confusos, perdidos, herederos de los escombros de un imperio y de un pasado que nunca les perteneció realmente.

Con el tiempo reconstruyeron sobre ruinas cuyo propósito original yacía en el olvido, las piedras de las pirámides se convirtieron en los muros de almacenes, negocios, hogares y tabernas; construyeron barcos, encontraron a otras gentes, comerciaron, prosperaron. Llamaron a su hogar Templanza, y Templanza fue un

centro de comercio y el hogar de muchos dioses y se olvidaron de Juld el Dorado, del Padre Set, de los puros y de los plenh.

Lo que queda de los antaño poderosos Antiguos son los pequeños lagartos con alas emplumadas autóctonos de la isla, que odian el agua y tienen por costumbre defecar estruendosamente sobre Juld el Apestoso, un mendigo que deambula por la ciudad de Salinas envuelto en su hermosa capa de plumas multicolor, maldiciendo a los molestos saurios en una lengua que nadie más conoce.

Los lagartos alados también suelen sisear a ciertos humanos, siempre esbeltos, de piel clara, temperamento calmado y mirada fría. No hay muchos de ellos en Templanza, y rara vez se les ve en otro lugar: parecen provocar un desagrado inmediato en estos reptiles, que se traduce en siseos furiosos como si algo en su interior, algún instinto o memoria les dijera que estos humanos son malas noticias.

Estos individuos, aunque en número reducido, están presentes en todas las clases y estamentos de la bulliciosa sociedad de la isla: hay que fijarse bien, y no es fácil, para detectar esos pequeños gestos de reconocimiento que se hacen unos a otros al cruzarse en las calles de Salinas, aparentemente por casualidad.



GACETA DE LAS TIERRAS QUEBRADAS

LOS MERENFÖRN

Por Roberto Espeita

“Sus pasos leves resuenan en la montaña con el marcado compás del reloj que mueve el mundo: nosotros, la servimos. Su rostro hace tiempo que se veló de plata para que no viéramos las lágrimas que, por cada una de nuestras vidas que se pierde lo recorren: nosotros, la servimos. Sus manos aletean como pájaros de breves plumas, decidiendo en sus gestos la vida y la muerte: nosotros, la servimos. Su voz, un canto de plata pura que avergüenza a los propios dioses, se alza para doblegar el mundo y los corazones: nosotros la servimos. Ella nos une, nos acoge, nos alimenta, nos protege y, al final, a los que han demostrado ser dignos les enseña el camino de vuelta: es nuestra memoria, nuestro orgullo, nuestra bandera, el corazón del reino y el reino mismo: nosotros, la servimos en la vida, la servimos en la muerte.”

*Legado Aurelgir,
Conversaciones con un extranjero. Vol III*

Como parte de la primera delegación comercial de Templanza en pisar esas heladas tierras, la primera también probablemente de todos los reinos conocidos, mis compañeros y yo avanzamos entre la nieve transportados en sus altos trineos cerrados, más parecidos a carretas de dos pisos, tirados por enormes osos albinos. Nuestro guía, un alto y embozado merení del que apenas podíamos ver los brillantes ojos azules, dominaba a los enormes y amenazadores animales con su sola presencia, una completa autoridad no exenta de cariño, un amor correspondido a juzgar por los juguetones topetazos que le daban los osos al pasar, recompensados con rascado de orejas y de hocicos.

Se presentó como Aurelgir, de la casa de Meredwen, nos dijo que su familia es una de las que se ocupa tradicionalmente de esculpir el hielo para la infinidad de usos que les da esta gente, pero que él siempre tuvo la inquietud de ver que había más allá de las brillantes profundidades del Karunhanderak. Aurelgir demostró ser un compañero diligente y capaz, como cuando curó la pierna de un compañero que apuntó mal con el hacha al talar la madera para la hoguera y pensamos que la perdería, pero el meren limpió la herida con calma, aplicó unas hierbas, cantó con una voz leve que me hizo pensar en el inicio de la primavera en las montañas y vendó bien todo aquello. A la mañana siguiente Sigme estaba bien y se proclamó mejor amigo de Aurelgir por siempre, a lo que este, sonriente, respondió: «cuidado, amigo Sigme, entre los merenförn la palabra siempre significa exactamente eso».

EL LUGAR

...y llegamos por fin a las colosales puertas de hielo, acero y roca de la montaña, anchas como para varios carros, altas como para que un barco las cruzara con mástiles y velas ondeando: estaban abiertas de par en par, un nutrido destacamento de guardia equipado con armaduras plateadas que por su exquisita factura se dirían de gala nos esperaban para darnos la bienvenida. En el cielo me pareció ver un dragón de escamas de madreperla retozando arriba entre las nubes.

Tras los saludos de rigor estas gentes serias, aunque inesperadamente amables, nos condujeron dentro atravesando el largo túnel de entrada que se habría a la vasta caldera del volcán apagado, convertido en ciudad y jardín por la habilidad sin par de estas gentes: las paredes talladas en estatuas y relieves eran casas, edificios públicos, mansiones, almacenes, centros de arte y de ocio mientras que el centro era un lago de gran tamaño rodeado de exuberante vegetación multicolor, no tan diferente de la que se puede encontrar en las junglas. Hacía calor, y siguiendo las recomendaciones de nuestro guía nos quitamos los pesados mantos con alivio. Una vez dejamos los carros y las mercancías en un almacén del que se nos entregó llave y recibo, nos condujeron a los que serían nuestros aposentos mientras permaneciéramos allí. Se nos dio permiso para andar por la ciudad a nuestro antojo, y nuestro guía nos acompañó para hacer de traductor.

SUS GENTES

...así, en nuestro paseo por la ciudad vimos fuentes, estatuas, jardines, plazas grandes y pequeñas, lugares donde los merenies se relajaban o trabajaban con esa calmada alegría que parecía ser un rasgo propio de esta raza amable.

Decir que no era lo que esperaba es quedarse corto, pues había tenido tratos en el pasado con sus medios primos de Merendrak, y con ellos la sensación de amenaza es una constante con la que hay que vivir. Pero en este lugar, con esta gente ... Empecé a preguntarme si sería posible establecer una delegación comercial permanente.

Los merenförn visten de colores claros, sin demasiados adornos, pero los que llevan son de exquisita factura favoreciendo la plata y las gemas blancas y azules. Sin duda son un pueblo austero, y no apreció grandes diferencias entre ellos. Nuestro guía me contó que cada uno hace el trabajo que decide hacer y que



son recompensados en base a su diligencia al realizarlo, pero que no hay ni ricos ni pobres entre ellos. De hecho, los más cercanos a la reina a menudo son los que viven con mayor frugalidad, dado que sus responsabilidades les consumen la mayor parte del tiempo.

En prácticamente cada plaza hay lugares para sentarse a disfrutar del excelente vino fresco y las generosas raciones de verduras especiadas y moluscos de distintos tipos, que parecen cultivar en el lago. También en cada plaza hay intérpretes de canciones y narradores de historias, incluso en una vimos a un ilusionista haciendo trucos.

ECONOMÍA

...esta gente realmente ama las historias, las canciones, las cosas hermosas y la buena comida, si queremos comerciar con ellos tendrá que ser por ahí, me alegré mucho de haber traído un cofre lleno de libros entre mis bienes.

Diferente fue cuando al día siguiente tuvimos nuestra primera reunión con una representante del consejo de la reina. Como nos había comentado nuestro guía, la mujer, aparentemente de avanzada edad entre los suyos, vestía con severa elegancia, sin apenas adornos salvo un delicado medallón y una marca plateada en la frente. Todos la trataban con respeto, y aún diría que cariño, pendientes de cualquier cosa que pudiera necesitar, pero la mujer sólo pidió en todo el transcurso de la reunión un vaso de agua, mientras que nosotros tomamos dos jarras de vino y tres raciones de moluscos con verduras especiadas, de los que me proclamo admirador desde ahora y para siempre.

En nombre de la reina, la mujer nos hizo peticiones específicas para su pueblo, y también para ella y su consejo: para su pueblo, semillas de plantas comestibles, cabezas de ganado, instrumentos de música, telas... para su consejo, mapas, libros, y también contactos de artesanos y sabios dispuestos a residir en sus tierras para ejercer sus oficios.

Como muestra de su buena fe, nos entregó un saquito de gemas, suficiente para comprar todas las mercancías que llevábamos, a nosotros mismos y a nuestros primogénitos por siete generaciones.

«Es demasiado» – dije, ante las miradas furiosas de mis compañeros que estaban sin duda pensando en regatear para subirlo aún más.

«En ese caso –dijo la mujer–, quedaos lo que estiméis que sobre como recompensa por atreveros a realizar el viaje hasta aquí, en la esperanza de que os anime a volver».

Por supuesto que volveríamos, de hecho, yo mismo me hubiera quedado un tiempo más sin la menor duda.

HISTORIA

...más tarde, con mis compañeros en nuestras habitaciones contando una y otra vez nuestras ganancias y haciendo números y cálculos sobre qué sería lo que traeríamos la próxima vez (sin la menor duda iba a haber una próxima vez), salí a dar una vuelta y a tomar algo en una de las coquetas tabernas junto al lago. Al bajar hacia la placita la gente me saludaba con amabilidad, y unos niños curiosos me siguieron hasta ser reprendidos por la posadera, que los espantó entre risas con una escoba como si fueran gallinas para deleite de los chiquillos.

Con gestos y alguna palabra balbuceada que había aprendido de su idioma me hice entender, y la mujer volvió con dos de mis cosas favoritas en el mundo entero. Empezaba a anochecer, las estrellas salían en el cielo sobre las paredes rocosas de la montaña hueca, y luces de colores se encendían por todas partes. Escuché cantar a los pescadores del lago que volvían de faenar, y con ellos llegó Aurelgir, que con un suspiro satisfecho se sentó a la mesa.

Le había pedido que se reuniera conmigo pues quería conocer más cosas de su gente, y bien sabía que era un tema que a mis compañeros les importaba francamente poco. El merení me contó que habían llegado a este mundo como sus primos los merendraks, con la llamada de Nourín, pero que una vez aquí su reina decidió no meterlos en la guerra, y se quedaron en el norte, construyendo todo lo que yo estaba viendo ahora. Venían de un mundo frío, casi muerto, allí la supervivencia era cada vez más difícil, y así este lugar, este mundo para ellos representaba un nuevo comienzo. Como sus primos merendraks, eran parientes de los fornk, y entre ellos había quienes tenían las dos naturalezas, pero sus hermanos alados eran diferentes, más pequeños y rápidos, su aliento era un frío gélido que congelaba todo a su paso.

Aurelgir había escuchado mil veces las historias, de cómo tuvieron que huir del mundo del Jardín, una leyenda para las nuevas generaciones, perseguidos por un enemigo terrible, y de cómo se habían escondido por milenios en el mundo yermo que habían dejado atrás por esta nueva vida, en este nuevo mundo.

La reina había decidido que no había que esconderse más, que era el momento de revelarse al mundo y de ver lo que tenía que ofrecer. Siendo un pueblo vinculado al caos, aunque tolerante con otras religiones, preveían que sus relaciones con el Patriarcado serían malas o inexistentes, y de igual modo lo eran con el Imperio Escarlata por su neutralidad en pasados conflictos, pero las relaciones con otras tierras y reinos parecían prometedoras. Hablando de esto y de aquello la noche se nos echó encima, con lo cual dimos por terminada la jornada.

DRAGONES DEL HIELO

Los dragones de la estirpe de Merenförn, también llamados dragones del hielo, son escasos en las Tierras Quebradas, quizás no lleguen a un par de decenas. Comparados con sus primos de Merendrak son más pequeños, altamente resistentes al frío, y su veneno, en lugar de inflamarse en contacto con el aire, congela todo lo que toca. Se trata de una sustancia que permanece líquida a muy bajas temperaturas y que es muy difícil de conservar, ya que se evapora a temperatura ambiente.

El veneno de dragón del hielo, en términos de juego, es equivalente en efecto al de sus parientes, solo que puede afectar a seres inmunes al fuego y es incapaz de prender y provocar así daño continuado.

Los dragones merenförn son blancos como la nieve cuando son jóvenes, y conforme van envejeciendo tienden a los tonos azulados. Sus parientes entablan comunicación con ellos mediante canciones, los montan y los utilizan como herramientas de guerra o medios de transporte.

CUE: 26 **ATR:** - **PV:** 52
MEN: 3 **FUE:** 42 **Mod. al Daño:** +14/+16
ESP: 10 **TAM:** +16 **Al impacto:** +4

■ **Protección:** 9 (dura).

■ **Armas:**

Garra 18. Daño 6+14.

Mordisco 18. Daño 8+14. Puede agarrar.

Coletazo 18. Daño 6+14. Alcance medio.

Lluvia helada 20. Daño: 2d6 por turno en 400 m².

Escupitajo de frío 20. Daño 6. Alcance medio.

■ **Habilidades:** Escupir veneno 20, Percatarse 13, Orientación 10, Pelea 18, Esquivar 15, Volar 18.

■ **Movimiento:** Correr, rápido. Volar, rápido.

AVENTUREROS DE MERENFÖRN

Los nativos de Karunhanderak constituyen una nueva variedad de merení, los merenförn. Los miembros de este pueblo pueden abandonar su volcán en el Gran Norte cumpliendo una misión para su reina, a la que deben una lealtad desmedida, o exiliados por algún motivo justo o injusto. Los merenförn son merení de piel pálida, cabellos claros y ojos azules o púrpuras.

■ **Idioma nativo:** Merení.

■ **Religión:** Caos místico.

■ **Habilidades:** Conocimiento mágico +1, Encanto +1, Idiomas: Merení +1, Interpretar sueños +1, Memorizar +1, Multiverso +1.

■ **Profesiones:** Todas menos asesino, bandido, chamán, espía, marinero, mendigo, nómada y pirata.

■ **Ventajas y Desventajas:** Resistente al frío y al calor.



LUGARES DE INTERÉS

...un par de días antes de partir, le pedí a mi guía que me mostrara los puntos de interés de la ciudad, y en una larga mañana de paseo vimos el templo a la Entropía, con sus imágenes de decenas de dioses del Caos, muchos más de los que yo conocía, y su aula de teología comparada y filosofía. Pero también vimos los jardines, las escuelas públicas, los huertos, las granjas de moluscos, todo en una abigarrada mezcolanza: al parecer cada vez que uno de ellos tiene una idea sobre una actividad o empresa en alguna parte de la ciudad, la somete al consejo y si es aprobada sus propios vecinos le ayudan a iniciarlo. Es un lugar de contrastes, con sorpresas en cada esquina. Intenté hacer un mapa, pero salvo las que llaman vías mayores y el camino entre mi alojamiento y la taberna junto al puerto, me fue del todo imposible, escaleras, pasadizos, puentes ... aquella ciudad es la pesadilla de un arquitecto, y aun así los merenförn se mueven como si la tuvieran grabada en la mente. Y quizá sea así.

Partí a los pocos días, Aurelgir nos acompañó una parte del camino de vuelta. Cuando nos despedimos me regaló una bota de su excelente vino y un librito de recetas que había estado traduciendo a mi lengua con ayuda de mi tabernera favorita: el pensamiento de montar una taberna en Salinas basándome solo en esto no me abandonó ni un instante en todo el camino de vuelta.

El Regalo del Aurelgir, la llamaría ...



EL EXILIO DE LOS MERENFÖRN

La reina Shadar Laith recuerda el día en que dejó su primer hogar siendo apenas una niña. En un día perfecto del eterno principio del verano, con un cielo que viajaba del turquesa al azul, perezosas nubes blancas empujadas por la fresca brisa e indolentes dragones multicolores que volaban de un lado a otro, caminaba por los pasillos de Ciudad Trono, el centro del Imperio que era el centro del mundo. Escoltada por sus ayudas de cámara, tutores y guardias personales se dirigía a encontrarse con sus padres para tratar un asunto, según le habían dicho, de la mayor importancia.

Nunca llegó a la sala del trono. En un instante, barcos dorados, gráciles, de apariencia ligera pero enormes, empezaron a llenar el cielo como un enjambre de abejas que, sin la menor prisa, atacaban y derribaban a todos los dragones que veían con lanzas de afilada luz ardiente, mientras un canto armonioso, alegre y devoto inundaba el aire: las tripulaciones de los barcos cantaban dulcemente mientras masacraban todo lo que veían bajo ellos.

Los dragones contratacaron, se elevaron del cielo a cientos, un rugido inmenso estremeció el palacio y la entonces princesa vio alzarse a su padre el rey vestido de escamas negras, cuernos y garras de obsidiana, de sus enormes fauces rezumando fuego oscuro como el corazón de la noche.

No vio más. Sus guardianes tenían instrucciones para una situación así y uno de los primeros magos abrió un portal a un refugio seguro en otro mundo en el límite del multiverso, un mundo helado apenas vacío de vida en el que pasarían inadvertidos. La reina madre sabría dónde encontrarlos cuando pasara el peligro.

La pequeña corte de la entonces princesa menor de la casa imperial se estableció allí, en aquel mundo que era poco más que una tumba bajo un mortecino sol azul que ya había visto alzarse y morir varias civilizaciones, cuyos melancólicos restos asomaban aquí y allá de la superficie helada, un paisaje monótono apenas roto por las leves colinas cubiertas de altos árboles y las montañas en las que su familia había excavado un refugio hacía tiempo en previsión de una situación catastrófica como la que estaban viviendo en ese momento. Con la entonces princesa habían viajado algo más de un millar de los suyos, entre soldados, magos, profesores y consejeros, y diez veces más ese número de siervos que fueron llegando asimismo por diferentes portales en los siguientes días, trayendo noticias desesperanzadoras de la guerra y del implacable avance del enemigo.

Los consejeros esperaban que llegase alguien más de la familia real para tomar las riendas de ese pequeño reino en el exilio, pero no fue así. Ninguno de los doce hermanos y hermanas de la princesa llegó, ni ninguno de sus tíos o primos.

En el enorme refugio, preparado para diez veces más de los que eran, esperaron.

Esperaron.

Un día la princesa se levantó, tomó la máscara de su rango y anunció que no esperarían más: ella era ahora la reina de su gente, se prepararían para afrontar al enemigo si los encontraba y darían la mejor respuesta posible.

Cuando el primero de los magos que la acompañaban, un venerable anciano al que los años habían quitado poco a poco las fuerzas, pero ni un átomo de voluntad, sintió por fin llegar la muerte se negó a abandonar a su protegida. Su devoción por la niña que había visto crecer era absoluta. Este mago desarrolló el ritual de las Voces Encadenadas, que enseñó a la reina, y se convirtió en el primer Legado para permanecer junto a ella hasta que lo relevara de su guardia o hasta el día del fin del mundo.

Con el tiempo, en las soledades del plano en la frontera del multiverso, en sus bosques umbríos, en sus valles escondidos entre las altas montañas nevadas, su gente recuperó poco a poco su fuerza sin olvidar nunca, sin perdonar jamás. Y pasó mucho tiempo aún según la medida de su gente, y las generaciones llegaron y se fueron, y hubo que expandir el refugio, y crear nuevos asentamientos.

Eran de nuevo una raza fuerte y orgullosa cuando llegó a través del éter la llamada de Nourín, quien reclamaba antiguas alianzas. La reina de los merenförn fue recelosa en un primer momento, pero la perspectiva de que hubiera gente como ellos ahí fuera, posibles aliados contra un enemigo implacable, hizo que siguiera la llamada.

Decir adiós a lo que había sido su hogar fue más duro de lo que había pensado. Pero ahora era la reina. Ella era, como había oído decir a su padre, la espada y el escudo de su pueblo. En aquel viejo mundo solo les quedaba esperar a que el destino de su gente los encontrara, si quería cambiar las cosas tenía que buscar fuerza y aliados.

Sin embargo, al llegar al nuevo mundo las cosas no fueron exactamente como esperaba, su encuentro con Maronia, la emperatriz escarlata sólo evidenció que, pese a la tener mucho en común también había diferencias irreconciliables sobre el papel de los dioses del Caos en el mundo. De este modo, apenas participaron en la guerra. Se refugiaron en el lejano norte y en la montaña más alta de la zona, un antiguo volcán ahora cubierto de hielo que las tribus cercanas llaman Karunhanderak (Vieja Roca Enfadada) excavaron su ciudad y procedieron a establecer firme pero discretamente sus fronteras. Rumores de dragones de escamas blancas volando cerca del Karunhanderak empezaron a circular entre las tribus locales y se marcó el lugar con una enorme marca de «aquí hay dragones».

Pero si algo tiene el mundo es que cambia.

*Legado Aurelgir
Conversaciones con un extranjero. Vol II*

AVENTURA

LA BUENA MUERTE

Por Roberto Espeita

(Lejano norte, Karunhanderak, Salón del trono de los merenförn, Cámara de las voces encadenadas)

En su trono de cristal, la reina de los merenförn se sienta inmóvil como una imagen perfecta, ninguna brisa entra en la cámara para perturbar sus largos cabellos plateados o su vestimenta del más puro blanco. La máscara de plata símbolo de su rango cubre su rostro: un ovalo espejado que devuelve al que la contempla su propia imagen. La llaman Shadar Laith (Última Hija), La Reina Blanca, Custodio de las Lágrimas, Guardiana de la memoria de los fieles, señora de los Merenförn, la Primera en Alzarse, La Tempestad Blanca. Hace mucho tiempo que la reina no revela su rostro ni a sus más allegados. Hay miembros de su corte que no lo han visto jamás, aunque abajo, entre las fuentes termales y los jardines de exuberantes flores de abigarrados colores, hay estatuas en su honor en la que se puede apreciar su incomparable belleza. Para los merenförn su reina es la mujer más hermosa del mundo. Su devoción y lealtad hacia ella son desmedidas. «En la vida y en la muerte» es el lema de todos aquellos que la sirven.

La reina lleva varios días inmóvil en su trono, escuchando los susurros entrelazados que le llegan desde el pozo abierto bajo ella. Donde otros oyen una cacofonía de voces demandantes, angustiosas, agónicas, que se engranan en una oscilante y terrible melodía, ella escucha consejos, avisos y presagios: bajo ella duermen el sueño de la muerte aquellos demasiado válidos para simplemente dejarlos partir. La sirven, con devoción, hasta el fin de los tiempos. La reina escoge a sus Legados de entre los mejores de su gente, a aquellos que renunciaran al último sueño y se quedaran junto a ella hasta el fin del mundo: pensadores, generales, artistas, revolucionarios... Es un honor que nadie rechaza. Nadie. Y desde el pozo se elevan sus voces entrelazadas, pues los Legados pueden ver en ambos mundos, vigilantes como un ejército de sombras, están a la vez aquí y al otro lado, caminantes del filo que separa los mundos.

La reina está preocupada. Las voces le hablan de una incierta amenaza, de antiguos enemigos, de la necesidad de buscar aliados y fortalecerse, de revelarse al mundo y de tomar partido, de cabalgar de nuevo sobre los fatigosos vientos del cambio.

Y también le hablan de traición.

Levanta una mano pálida y del foso se alza uno de sus Legados en su enorme forma de dragón, escamas de madreperla y los ojos como abismos azules.

La reina habla. Su voz es un susurro que hace temblar la montaña. El Legado agita sus poderosas alas y abandona la estancia por la apertura en el lejano techo. Las voces, alcanzado un consenso, quedan en silencio, esperando.

En la isla de Templanza, entrelazados en sus paisajes multicolores, se mezclan intrigas y secretos recientes y antiguos venidos de todas partes. No en vano los mereníes la llaman Karré Faur, la Encrucijada del Mundo: todos los caminos empiezan, llegan o pasan por esta isla, pero algunos son caminos sin retorno.

En esta aventura los aventureros buscan información en Salinas sobre un anillo mágico. El anticuario al que consultan los pone en contacto con un príncipe mercader, quien los recluta para hacer de investigadores independientes en un caso de asesinato.

Una delegación de los misteriosos merenförn se ha reunido con los merendrak en el enclave comercial que estos poseen en Salinas, pero uno de los embajadores merenförn ha desaparecido junto con dos importantes grimorios y se le cree muerto. Durante la investigación, recludos en el puesto comercial, los aventureros descubrirán diversos secretos, solo tangencialmente relacionados con el asunto que les ocupa, y finalmente se enfrentarán a una ladrona de fuego, que lo ha urdido todo para hacerse con los grimorios y completar un siniestro ritual.

Para preparar la aventura recomendamos visitar las secciones sobre Templanza y sobre Merendrak del manual básico, así como la entrada de Dragón en la sección del bestiario y también las consideraciones de magia ritual en Intervención Divina 5. Es imprescindible consultar las entradas sobre los plenh y los merenförn en este mismo número.

EL GANCHO: UN ANILLO MISTERIOSO

Los personajes jugadores se encuentran en Salinas, la capital de Templanza, para buscar información acerca del Anillo de la Serpiente, un objeto misterioso que consiguieron en una aventura anterior. Si el narrador desea comenzar La Buena Muerte desde cero, puede describir el anillo a los jugadores y pedirles que sean ellos quienes cuenten cómo lo han conseguido y después, desde ahí, enlazarlos con Salinas.

Otra opción es situar la acción en la capital templanciana desde el comienzo: los aventureros se encuentran en la ciudad por otros motivos y dan aquí con el anillo por casualidad, en la primera sesión de juego. En este mismo número, en la descripción de Salinas, se exponen diversas semillas de aventura que pueden servir como preámbulo a La Buena Muerte.



Sea cual sea la opción elegida, el anillo debería despertar el interés de los jugadores desde el principio. Exitosas tiradas de **Conocimiento mágico** o **Tierras Quebradas a dificultad 15**, o consultas a anticuarios expertos, revelaran que el anillo es de una aleación escasa que suele encontrarse especialmente en Templanza, y el estilo es similar al de otros hallazgos asociados a los plenh. Además, el anillo emite un aura mágica potente, aunque un tanto errática.

El Anillo de la Serpiente

El artefacto tiene de momento tres poderes que pronto se harán evidentes su portador.

- **Protege de la magia.** Permite volver a tirar el dado en las luchas de Espíritu para resistir poderes mágicos o hechizos, y elegir la cifra mayor.

- **Siente el peligro.** El portador escucha un siseo en su mente si se cierne sobre él un riesgo, de forma análoga a la ventaja Sexto sentido.

- **Asistente mágico.** Al anillo, que tiene su propia agenda, le interesa ser portado por un mago. Por ello bonifica las tiradas de hechicería con un +2, y ofrece un «almacén» de 3 PM que puede ser rellenado por el portador (y solo por él) en cualquier momento.

En el anillo se guarda el último vestigio del espíritu de su más famoso portador, el mago estigio **Thoth Amón**. El anillo quiere ir a Templanza, puede sentir la presencia de los antiguos templos en honor a Set bajo la superficie de la isla. De conseguir llegar a un lugar de poder consagrado a Set, el espíritu del mago, condenado a vagar por la oscuridad del inframundo, podría encontrar el camino de vuelta e introducirse reptando sibilinamente en la mente del portador del anillo, como una segunda voz detrás de los pensamientos, una voz que se parece mucho a la intuición, al *déjà vu*. El portador sabrá cosas que no sabe, tendrá destellos de memorias remotas que no son suyas, entenderá lenguas perdidas y, poco a poco, puede llegar a perderse en la poderosa psique del hechicero, hasta que un día se despierte y diga «desde hoy, llamadme Thoth».

O puede que surja una lucha de voluntades, y un Thoth aún débil pueda ser devuelto a la oscuridad de la que salió y el anillo reconozca al vencedor como su nuevo y verdadero amo.



LOS MERENFÖRN

Los merenförn son primos cercanos de los merendrak, aunque están más cerca que ellos de su naturaleza básica de fornk. Al igual que sus parientes, los hay que nacen dragones, los hay que nacen humanoides y algunos, muy pocos, comparten ambas formas, con la única diferencia de que los dragones merenförn producen en sus glándulas un líquido que congela lo que toca. Puedes encontrar más información sobre ellos en este mismo número de Intervención Divina.

Cuando Nourín llamó a los fornk a la guerra a través del vacío entre los mundos, los merenförn también oyeron la llamada: el mundo helado en el que se escondían de un enemigo implacable se había convertido en poco más que una tumba en la que esperar la muerte, así que acudieron. Pero no intervinieron directamente en la guerra, sino que se instalaron en el lejano norte,

Sus contactos con los demás mereníes han sido escasos y tentativos, poco más que «estamos aquí, no tomamos partido, agradecemos la soledad», pero recientemente ciertos susurros se han alzado de la cámara de las voces encadenadas. Los legados de la reina han atisbado en las fronteras de la realidad señales del antiguo enemigo.

Nuevos susurros se alzan desde la cámara de las voces encadenadas: es tiempo de buscar aliados. La Reina Blanca de los merenförn aún está insegura de su posición en este nuevo mundo. Su pueblo es poco numeroso, aunque individualmente sean formidables. Las voces le recomiendan empezar por Merendrak, los más afines a ellos.

LA REUNIÓN

De esta manera, el inicio de esta aventura gira en torno al esfuerzo de los merendrak y sus lejanos primos, los merenförn, para lograr una alianza entre ambos linajes y hallar así refugio para la tormenta que viene.

Escuchando a sus Legados, la Reina ha establecido tímidos contactos con Merendrak, y ha acordado discutir las condiciones de una posible alianza en un terreno neutral con representantes autorizados de ambas facciones. Desde Hupa-Meda han propuesto como lugar de encuentro la delegación comercial permanente que tienen en Templanza, en la ciudad de Salinas, a cargo de **Qwan Dajir**, un primo en cuarto grado del rey que supervisa a un par de docenas de siervos y funcionarios y a un pequeño grupo de guardias.

El rey comisiona para estos contactos iniciales a Qwan, dada su innegable experiencia comercial, y le hace llegar, como regalo de buena fe para la reina de los merenförn, una copia del recientemente recuperado grimorio *Az Jakester Blend Jewad Shad* (De entre las cenizas se alzarán). El grimorio llega a Salinas unas semanas antes protegido por tres sacerdotes guerreros

de Meibel (**Keram Jerti**, **Jesh Aram** y **Sheera Tavanni**), como escolta especial.

Por su parte la reina de los merenförn tiene a bien regalar a su muy noble pariente el rey de merendrak una copia de un grimorio muy usado entre los suyos, Yaen shaeth daerath (En la muerte, despertarás), y como componentes de su delegación decide mandar a tres miembros de su corte: al mando, **Laenarth**, un reputado filósofo y diplomático que se posiciona como neutral en este tema; el belicoso **Raegarh**, pro acuerdo y devoto de la reina; y por último **Kaenar**, decidida y notoriamente en contra el acuerdo.

Aunque Laenarth tiene la voz cantante en la delegación, el escalafón es confuso, dado que Kaenar lleva en la frente la marca del legado, uno de los más jóvenes en recibirla.

EL PRIMER ENCUENTRO

Una semana antes de que comience esta aventura, los representantes de la Reina Blanca llegan al discreto puerto de la delegación comercial. Los recibe Qwan Dajir, con la pompa necesaria para la ocasión.

En los días siguientes, los integrantes de la misión merenförn se relacionan con diferentes miembros de la embajada en base a un apretado calendario. El trabajo pesado recae sobre Laenarth, que se relaciona sobre todo con los escribas. Raegarh pasa la mayor parte de su tiempo con Qwan practicando esgrima o bebiendo en compañía femenina hasta altas horas de la noche, y Kaenar se dedica, sobre todo, a mirar desaprobadoramente a todo el mundo y a estudiar el código de los merendrak, aún bajo custodia de los sacerdotes guerreros en las dependencias de estos, atendido por Sheera.

Los días pasan, la novedad se convierte en rutina. Los miembros de la embajada van y vienen, el día a día de la delegación continua. Las mercancías de los países del este llegan al pequeño puerto, se descargan, contabilizan, almacenan y se reparten a los diferentes comerciantes, e igualmente llegan a la delegación mercancías para Merendrak, incluyendo esas estatuas plenh que se han puesto de moda recientemente.

Una mañana, Kaenar no aparece por ningún lado. Los dos códigos también han desaparecido. Laenarth se pone en contacto con la reina a través de un orbe de visión lejana que le ha sido entregado para esta ocasión. Esta le informa que Kaenar ha muerto: ha sentido la muerte del emisario que llevaba la marca del Legado. Siente que su cuerpo, aunque no puede precisar el lugar exacto, está en la embajada. También le indica que manda un Legado para tomar posesión de él, ya que el tiempo apremia.

De esto informa a Laenarth y, por protocolo, le indica que se lo anuncie a su vez a Qwan. No desea escalar las cosas y convertir este hecho en un punto de no retorno diplomático hasta saber exactamente qué ha pasado. Laenarth informa a Qwan y a Levistus de la llegada del Legado.

SHEERA Y KAENAR

Lo que ocurrió (entre otras cosas) fue que Kaenar (el emisario con la marca del Legado) en colaboración con Sheera, se ha quitado la vida en un lugar en el que espera que la Reina Blanca no pueda recuperar su cuerpo. La merendrak es realmente miembro de un culto perseguido, los **Ladrones de Fuego** y, como cobertura, se hace pasar por sacerdotisa-guerrera de Meibel. Sheera fue infundida de niña con la capacidad de robar el «fuego», el poder cambiaformas de los fornk, para transformarse en un ser mucho más poderoso.

El motivo que ha tenido Kaenar para suicidarse es la lealtad. Es fieramente leal a la reina y a su pueblo, pero considera que es un error salir del aislamiento en el que han prosperado, ya que esto solo iniciaría el eclipse de los suyos. A su parecer, revelarse al mundo no hará otra cosa que facilitar el trabajo de sus enemigos ancestrales para encontrarlos, y piensa que, con su desaparición, la Reina no confiará en sus primos y no se llevará a cabo el acuerdo.

Bajo la delegación merendrak de Templanza hay un acceso a los subterráneos que recorren buena parte de la isla, excavados por los antiguos esclavos de los plenh hace miles de años como forma de moverse y preparar sus planes fuera de la mirada de los Antiguos.

Sheera descubrió este acceso por casualidad, en los primeros días de su llegada a Templanza, unas semanas antes de que lo hiciera la delegación de los merenförn. Espiando el extraño comportamiento del escriba **Lucano** y de uno de los criados, **Nurko**, encontró el acceso a esta red de túneles que ellos usaban en connivencia con la gente de **Sehashe**, uno de los príncipes mercaderes de Templanza y amigo personal de Qwan (Sheera desconoce la participación de este último) para mover parte de la mercancía de los reinos del este que llega a la delegación y venderla a comerciantes de otras tierras fuera de los canales oficiales.

Desde que puso un pie en los túneles, Sheera sintió una extraña llamada, y ese instinto recién despertado la llevó por pasillos que no habían sido transitados en milenios a una vasta cámara en la que se alzaba, frente a un altar de gran tamaño, una pirámide de piedra negra. Reconoció estos artefactos como un foco de poder que, de reactivarse, podría tener la energía suficiente como para llevar a cabo su propio despertar.

Este lugar es de hecho un antiguo templo consagrado al Padre Set desde los tiempos en los que los plenh dominaban Templanza, y aún retiene una parte del enorme poder místico que una vez contuvo. El suficiente para que ayudar a la impostora a cabo su plan cuando las estrellas sean propicias.

La llegada de los embajadores de la Reina Blanca le ayudó a terminar de fraguar el plan. Kaenar y Sheera intimaron durante las negociaciones, y el merenförn le confesó a la sacerdotisa de Meibel las razones de su creciente angustia, así como la idea que empezaba a acariciar de quitarse la vida. Sheera vio la oportunidad de consagrar el altar con sangre y manipuló hábilmente a Kaenar para que tomara su decisión. Ella conocía



precisamente un lugar en el enclave comercial donde nunca encontrarían el cuerpo.

De esta forma, la muerte de Kaenar fue beneficiosa para Sheera, porque al ocurrir en esa viejas y sedientas piedras volvió a consagrar el lugar para llevar a cabo los rituales posteriores. El suceso le permitió asimismo hacerse con ambos grimorios. Estos contienen la información que necesita para completar el ritual de transformación, del que tiene una noción incompleta.

Ahora solo necesita alguien a quien robarle el fuego, y la ocasión se le presenta en la persona de Raegarh, otro merenförn con el don de la metamorfosis latente, al parecer físicamente muy interesado en ella. Su plan es manipularle para conducirlo abajo y, en el altar, llevar a cabo primero el ritual para robarle el fuego y luego realizar la transformación.

Para una persona como Sheera, llena por igual de rencor y de orgullo, los recientes acontecimientos le son revelados como la materialización de la inefabilidad de su glorioso destino, a la vez de gobernante y de destructora. «Todos me amarán y desesperarán» podría ser el lema de su futuro reinado.

QWAN Y SEHASHE

Cuando desaparece el miembro de la delegación de la Reina Blanca abiertamente contrario al acuerdo junto con los dos grimorios, Qwan decide que necesita ayuda del exterior y pide ayuda a uno de sus contactos de mayor confianza entre los príncipes comerciantes de la isla, que no es otro que Sehashe, que ya ha demostrado ser de utilidad en varias ocasiones. El mercader comercia de forma habitual con Merendrak a través de la delegación; Lucano, uno de los escribas de mayor rango se encarga personalmente de sus cuentas con el reino dragón como deferencia.

Al escuchar a Qwan, el príncipe comerciante se hace cargo de la gravedad de la situación y promete encontrar a las personas más capaces que pueda en el menor tiempo posible, procurando asimismo que sean gente de paso a los que no se les pueda asociar un interés previo en los asuntos de la isla o de los clanes dragón.

Tremendamente preocupado por la gravedad de la situación, Qwan cierra la embajada. Keram se auto-proclama guardaespaldas personal de Qwan, algo que nadie discute, y se encarga personalmente de realizar el ritual de guarda mágica, que impide la salida de cualquier ser vivo que esté dentro, ya sea por tierra, mar o aire. Jesh y Sheera colaboran como ayudantes. Al lanzar la magia, Sheera introduce una pequeña variante para excluir de la guarda tanto a ella misma como a Raegarh. Jesh cree ver algo que no le encaja, pero finalmente se dice a sí mismo que no es nada, que habrá sido su imaginación y el estrés de la situación.

Sendaeni y sus guardias registran la embajada sin encontrar nada inusual. Laenarth y Levistus interrogan a todos los miembros de alto rango de la embajada, sin sacar nada en claro.

Quedan seis días para que llegue el Legado. En ese

momento las cosas escapan al control de Qwan y de los miembros supervivientes de la delegación de la Reina Blanca.

LUCANO, NURKO Y LEVISTUS

El enclave comercial merendrak en Salinas es escenario también de una situación mucho más mundana. El escriba Lucano, con la ayuda del criado Nurko, pasa a escondidas algunas de las mercancías que llegan a la delegación a los almacenes de Sehashe. Luego disimula las desapariciones en los libros de cuentas y recibe una parte de los beneficios del contrabando que obtiene el príncipe mercader.

Sin embargo, recientemente Levistus, el contable y jefe de Lucano, ha empezado a notar algo raro y lleva a cabo sus propias averiguaciones. Es cuestión de tiempo que descubra el pastel. Nurko, por otro lado, quiere más dinero por parte de Lucano y sabe además, accidentalmente, que el escriba posee un peligroso artefacto mágico.

Lucano necesita librarse de estos dos, y la situación actual le viene que ni pintada. Sea quien sea el que haya hecho desaparecer a Kaenar, será acusado también de las muertes de Nurko y Levistus. De esta forma, dos nuevas muertes se perfilan en el horizonte.

EL INICIO

Los aventureros pueden haber acabado en Templanza por más de un motivo, el asunto del anillo es uno más por si no tenemos otro a mano. Una vez en Salinas, se bajan del barco que los haya llevado allí de buena mañana y se seguramente querrán buscar un hospedaje. El amable capitán les recomendará de buena fe la hospedería de su primo, en una de las calles transversales del puerto, pero lo bastante lejos de las lonjas como para que el olor no sea molesto. A partir de este momento, los PJ pueden emplear el día en investigar sobre los plenh y coleccionar rumores.

En todo caso, a los aventureros se les recomienda en algún momento que vayan a ver a **Kelehem**, el anticuario. Se trata de uno de los mayores expertos del mundo conocido sobre los plenh en este momento, y un tipo sensato y cabal, no un fanático de tal o cual doctrina.

El establecimiento de Kelehem, El Bazar Infinito, es un almacén en el barrio de Bolsillos. Tiene trabajando para él a varios empleados, pero si piden hablar con el dueño por una pieza especial los llevarán a una salita aparte donde les servirán una bebida refrescante con pastas dulces y no tendrán que esperar más de veinte minutos la llegada del anticuario.

Cuando los PJ le muestran el anillo, alguien realmente perceptivo puede notar cómo un ramalazo

de excitación tuerce su boca en una sonrisa feroz, pero es apenas un instante y enseguida lo disimula con una mueca.

«Sin duda, este tipo de grabados se han asociado con los plenh, así como el material del que está hecho: una aleación tratada con hechicería para resistir el paso del tiempo y posibles agresiones físicas. Una fina pieza, sospecho que con un potencial latente por descubrir».

El anticuario cobrará a partir de este punto por la consulta una libra de oro. Las respuestas dependen de que los PJ hagan las preguntas adecuadas.

- ◆ El tipo de material y grabados es similar a otras piezas encontradas asociadas a los plenh

- ◆ Al parecer, en el periodo plenh tardío coexistían dos tipos de escrituras, esta pertenece a la menos común. Y no hay forma de saber qué dice exactamente, pero si hay referencias asociadas, por comparación, a la Gran Serpiente.

- ◆ Sí, el anillo otorga ventajas a su portador, pero será más poderoso en manos de un hechicero.

- ◆ Emite una leve aura de protección, y debajo de esta algo que podría ser transformación o dominio, o ambas.

- ◆ No está despierto aún, pero, según pase más tiempo con su portador, probablemente este tenga algún tipo de revelación (sueños, destellos de intuición, algo similar) que le indique el camino a seguir para alcanzar el verdadero potencial de la joya.

- ◆ Si están dispuestos a vender, podría empezar a buscar un comprador interesado, por la módica comisión de un quinto del precio, en concepto de intermediación. Cree que podría venderlo por 15.000 libras. En una subasta abierta podría conseguirse más.

Si los aventureros quieren saber más de los plenh, Kelehem puede hablarles de las diferentes escuelas de pensamiento, incluso recomendarles o venderles algún tratado que recoja los postulados y evidencias de cada una. Incluso tiene algunas de esas estatuas verdes de sapos demoniacos de un metro de alto que tan populares se han vuelto.

Por precios razonables, el anticuario puede venderles prácticamente cualquier producto del manual, incluso, con tiempo, conseguirles equipo especial como algunos grimorios, a un precio adecuado.

Les preguntará educadamente donde se alojan y les recomendará un pequeño restaurante de cocina local exquisita y precios razonables, el Bucanero, y que, si le dicen a Ovidio, el que lo regenta, que van de su parte, les dará una buena mesa y la mejor atención.

Cuando los PJ se van, Kelehem hará que los sigan discretamente e informará a Sehashe del encuentro. El príncipe comerciante les encontrará bien en el Bucanero si van, bien donde acaben parando a cenar.

JULD EL APESTOSO

Cuando los aventureros salen del establecimiento, se encuentran con **Juld, el Apestoso**, que está ahuyentando un grupo de lagartos alados con un bastón retorcido de buen tamaño. Ante la cercanía de los PJ los saurios emprenden el vuelo entre una algarabía de siseos y cacareos que parecen risas.

«...Y entonces – dice –, los Viajeros llegados a Salinas en busca de respuestas salieron del antro del comerciante de almas y se encontraron con el buen Juld, que les recibió sonriente, porque aunque su corazón es en verdad enorme no hay lugar en el para la desconfianza...»

Suponiendo que los aventureros se acercan a él, continúa.

«... entonces, los aun no del todo héroes repararon en la gallarda, aunque, ejem, un tanto maltrecha figura de Juld y se preguntaron ¿podríamos acaso recompensar su eterna vigilancia con un humilde donativo que le depare una buena cena a juego con un buen vino? A esto Juld, magnánimo, dice sí, dispuesto incluso, pues su generosidad abarca el cielo y a sus hijas, las estrellas, a bendecir su empeño personalmente con la más humilde de las dádivas, con un destello de lo que fue, lo que es, lo que será, pues nada está escrito hasta que, ejem, se escribe, y aun entonces, oh sí, están esas cosas ...borradores creo que los llaman...»

Si no pasan de largo y alguno de ellos le da un donativo suficiente para una buena cena, Juld le sonreirá, de repente no pareciendo un viejo loco si no un rey en su trono y, con ceremonia, le dará una pluma, brillante y multicolor, de su capa.

Esta pluma es un punto de Destino, personal, intransferible, comodín, convertible en un golpe de suerte inesperado (parece que va a pasar una cosa mala, mala, pero pasa otra, mucho mejor, la pluma brilla y desaparece). El PJ no tendrá ni idea de lo que lleva, pero sí de que la pluma es un amuleto que quiere conservar. Esta pluma no puede ser regalada, vendida, perdida o robada.

Si después de ver esto los demás PJ quieren también dar dinero a Juld a cambio de una pluma brillante, este les dirá «... jovenzuelos necios, Juld no es un comerciante, es un rey en su trono de cielo y de nubes, y es solo su voluntad el dar mil veces mil veces el valor de lo que recibe, o nada...»

Si los PJ se ponen desagradables con el mendigo, este musitará una frase con acento sarcástico y se irá (el narrador, cuando llegue el momento, deberá informar a los jugadores que han perdido cada uno un punto de Fortuna).

Tras esto, los PJ tienen un rato para ver la ciudad, ir de tiendas, caminar por el puerto, hablar de lo humano y lo divino, admirar las feísimas estatuas de ranas demonio tan de moda en la ciudad (que te siguen con la mirada, amigo, que te siguen con la mirada... ¿es hambre o una invitación a una cena con velas lo que hay ahí?).

CONTRATADOS POR SEHASHE

Por la noche, tanto si deciden cenar en el Bucanero, o en otro sitio, se les acercará un elegante templaciano acompañado de varios guardias personales. Se presentará como Sehashe, exitoso mercader de la ciudad, con muy buenas relaciones con diferentes casas comerciales a lo largo y ancho del mundo.

«Mis queridos amigos –dice, acercándose a la mesa de los PJs–. Por favor, no os levantéis. Permitidme sentarme tan solo un momento con vosotros e invitaros a uno de los mejores caldos que da esta buena tierra, de mi reserva personal».

Sehashe hace un leve gesto al camarero al sentarse y este vuela para traer un par de botellas selladas que parecen llevar unos años envejeciendo en la bodega.

«De mi propio viñedo, de una de las mejores añadas. He repartido algunas por mis lugares preferidos en Salinas por si se daba una ocasión como la que nos ocupa. Y henos aquí. Tengo una oferta para vosotros que no podréis rechazar».

El resto de la noche es confuso. Recuerdan que el sabor del vino era como beber el otoño, y que su aroma era el de la tierra tras la lluvia. Recuerdan reírse mucho con los chistes del comerciante (por lo que sea, muchos chistes de gatos y muchos del tipo «un templaciano, un merení y un leonisino entran en un bar y ...»), hablar en confianza de sus anhelos más profundos y que él les prometió, uno a uno, algo que deseaban especialmente si completaban la misión. La recompensa depende de la historia de cada PJ, puede ser un arma, una información, un grimorio con un hechizo concreto, un maestro para desarrollar una habilidad ... no puede ser nada absurdo o que desequilibre el juego, pero si un personaje quiere algo así, como por ejemplo matar a un dios, se le puede ofrecer un mapa que le lleve a un sitio donde podría encontrar la información que necesita.

«La misión no es sencilla, requiere discreción, diferentes habilidades y, en su momento, valor y resolución. Mi buen amigo Qwan os lo explicará mañana, pero durante unos días, a lo sumo una semana, viviréis en la delegación comercial de Merendrak en Templanza, bajo los atentos ojos de los dragones».

EL ENCLAVE COMERCIAL

Enclave o delegación comercial. Se le llame como se le llame, el lugar constituye una representación económica permanente y, sobre todo, un puerto de entrada exclusivo para los productos de Merendrak, entre ellos las carísimas mercancías de las tierras del este. Por su naturaleza, las leyes de Templanza no se aplican en el enclave, que es en la práctica territorio de los Señores Dragón.

En la delegación viven 11 guardias, 20 criados, 4 escribas, el embajador Qwan Dajir y su asistente Devanna. Se trata de una colección de hombres y mujeres solteros que forman una comunidad reducida y entre los que reina un ambiente de promiscuidad que choca a los que vienen de fuera.

1. Entrada

Una amplia apertura excavada en la roca viva da acceso al complejo de la delegación. Es lo bastante alta como para que pase un hombre sobre los hombros de otro y ancha como para permitir el cómodo tránsito de cuatro carros a la vez. Tras un corto túnel de unos treinta pasos de largo, el paso se abre a una amplia gruta abierta al cielo y al mar por su lado izquierdo, donde hay un pequeño y bullicioso puerto. A la derecha y al fondo, se alzan edificios excavados en la roca viva. A la izquierda, el templo de la Multiplicidad y los almacenes, y a la derecha las dependencias de la guardia. Junto antes de salir del túnel, a izquierda y derecha, hay dos torres de guardia comunicadas por un puente. Entre ellas, una verja de acero cierra el paso.

2. Dependencias de la guardia, armería, portón de entrada

A la derecha de la entrada, las dependencias de la guardia acogen a un contingente de unos diez guardias más su capitán, **Sendaeni**. Al entrar en el cuartel, lo primero que vemos es una amplia sala que hace las veces de comedor. A la izquierda hay una modesta forja y taller para reparar armas y armaduras, a la derecha la armería y, al fondo, acceso a las dependencias de los guardias. Se trata de un pasillo con 10 habitaciones a cada lado, cada una con el amueblamiento básico (cama, baúl, mesilla, perchero/armero), y al fondo los aseos y la habitación del capitán. Todo es sencillo, pero de la mejor calidad. Actualmente hay 6 hombres y 4 mujeres en la guardia de origen kunya y cada uno tiene una habitación propia (la mitad del espacio disponible está desocupado). Los baños y aseos son comunes.

3. Plaza central

La enorme gruta interior abierta al cielo de la delegación ha sido aplanada y pavimentada en algunas zonas para facilitar el paso, pero también se han dejado algunas de las estructuras rocosas originales, sobre todo en el centro donde forma una especie de árbol de roca de extraña belleza. Crecen aquí orquídeas luminosas que de noche se abren, creando un bello espectáculo. La estructura central impide una cómoda visión de lado a lado de la gruta, pero los múltiples caminos practicados hacen cómodo el tránsito de personas y mercancías por ella. Si una persona que conociera el lugar quisiera desplazarse sin ser vista, no tendría demasiados problemas para hacerlo.

Recientemente, con la llegada de los tres Sacerdotes Guerreros de Meibel se ha habilitado una zona para ellos junto al altar a su dios, una estructura de paneles de madera en tres habitaciones y una sala común en la que pueden tener privacidad para sus devociones. Los códices entregados para su custodia se guardaban en un cofre a los pies de la estatua de Meibel, de la cual los tres sacerdotes tenían llave.

Los túneles

Entre un almacén y otro hay un callejón que da acceso a entradas laterales, de apenas un metro de ancho. Concretamente, en el fondo del callejón entre el templo y la oficina de Lucanoi, hay una puerta secreta que conduce a unos túneles. Estos conectan el complejo con el sótano de un almacén al otro lado del puerto (propiedad de Sehashe). Por rutas más escabrosas (ir hacia la oscuridad a la izquierda en la primera intersección en vez de a la derecha por el túnel ancho, iluminado y empedrado) se llega tras un pequeño laberinto a lo que parece un túnel sin salida pero recubierto de ladrillos. Al empujar uno de ellos (encontrarlo casualmente es una proeza de **Buscar de dificultad 20**), la pared del fondo se desbloquea con un crujido y puede entonces girar sobre sí misma y permitir el paso.

La entrada secreta conduce a una amplia cueva iluminada por la fosforescencia verdosa de las algas bajo la laguna central, que también crecen como hiedra por las paredes y las columnas de roca.

En esta amplia caverna, tras la laguna, hay una pirámide de piedra negra de la altura de diez hombres, coronada en lo que parece ser una pieza de oro puro. Entre la pirámide y la laguna, elevado por amplios escalones de piedra, hay un altar de gran tamaño que parece una mesa baja, cubierto de grabados, así como grilletes de hierro negro en cada esquina y surcos y oquedades que, no hace falta darle muchas vueltas, parecen ser para conducir la sangre de los sacrificios al interior de la piedra. Donde va, desde ahí, es otra cosa.

Alguien se dejó junto al altar un cuchillo de muy mala pinta, de metal verdoso, empuñadura de piel escamosa y una talla en jade que semeja una cabeza de serpiente en el pomo. El estilo es idéntico al del Anillo de la Serpiente.

6.Almacenes de productos y enseres

Aquí, además de la comida, el agua, la bebida, las cosas del día a día, una pequeña farmacia, las herramientas y repuestos, un taller de buen tamaño para trabajos varios, una forja bien equipada, las cocinas, los aseos y los baños para el servicio. Todo esto está a cargo de **Devanna**, que lo lleva admirablemente bien, nada se le escapa, y casi ninguno de los siervos a su cargo osaría contrariarla.

7.Dependencias de los criados

Aquí, en modestas habitaciones individuales, descansan los siervos: un total de 20 hombres y mujeres de

etnia kunya. Las puertas no tienen cerradura, pero los cofres de madera a los pies de las camas sí. Cada siervo tiene su llave, y una cierta privacidad. Los criados son ciudadanos libres de Merendrak, no esclavos. Pueden dejar su trabajo si lo desean, pero la paga en la delegación y las condiciones de vida bajo la jefatura de Qwan son buenas, mejores que en la mayoría de los sitios. Nadie piensa en irse.

8.Dependencias de personal destacado e invitados

Dependencias Un amplio y bello salón/jardín interior da paso a una docena de habitaciones individuales, en este momento ocupadas por los embajadores de la Reina Blanca, los cuatro escribas y, cuando lleguen, los propios PJ. Hay baño personal en cada habitación, así como una salita/oficina. Los cuartos están amueblados prolijamente y con gusto.

9.Dependencias del embajador y asistentes personales.

Las habitaciones del embajador constan de su amplia oficina central, de sus habitaciones personales (dormitorio, salita, baño, aseo, vestidor) y las de su asistente personal Devanna (dormitorio, salita, baño y aseo).

Entre estas y las dependencias de los notables están las oficinas de los escribas, donde se tramita y archiva toda la documentación relativa al día a día de la delegación, y una amplia galería abierta al mar, a una considerable altura, y con bancos de piedra pegados a la pared. Es conocido que este es el lugar preferido de **Levistus** para contemplar las bellísimas puestas de sol con una pipa de loto purpura, uno de los pocos vicios que se conocen del apacible contable.

PRIMER DÍA

«El amplio arco de entrada excavado en la piedra que da acceso a la delegación comercial de Merendrak se abre ante vosotros, flanqueado por dos guardias orientales vistiendo la armadura completa de la guardia del dragón con la visera echada sobre el rostro. El acceso, lo bastante amplio como para que pasen cuatro carros a la vez, y tan alto como para que pase un dragón y su jinete, describe una ligera curva hacia la derecha siguiendo la línea de la montaña, con lo cual aún no veis lo que hay al otro lado, pero pronto la enorme gruta abierta al cielo se abre ante vosotros con un estallido de luz: edificios a izquierda, derecha y al fondo, un enorme árbol de roca cubierto de orquídeas luminosas de diferentes colores entre las que revolotean ruidosos lagartos alados propios de la isla.

Una playa se abre a la izquierda, junto a un amplio embarcadero. Justo frente a vosotros se alza el rastrillo que protege la entrada, situado entre dos torres con aspilleras conectadas entre sí por un puente de roca sobre el cual otros dos guardias, armados con

ballestas, vigilan el interior de la gruta. Esperando para daros la bienvenida más allá del arco aguarda un joven merendrak de rasgos afilados que exhibe una sonrisa preocupada en su atractivo rostro. Vestido con elegancia con el púrpura y dorado de la casa real, con apenas un punto de ostentación, lleva en las manos un cetro grabado que parece tallado del colmillo de algún depredador enorme (no hay que ser muy listo para imaginar qué depredador) como símbolo de rango.

Cuando os acercáis notáis un cosquilleo en la piel: os avisaron de que una vez atravesada la guarda mágica que aísla la delegación no podríais salir hasta que esta fuera levantada, cosa que difícilmente ocurrirá hasta que el asunto que os ha llevado allí se resuelva. Todo apunta a que vais a pasar unos cuantos días en este lugar.

El joven merendrak se os acerca y con modales impecables os dice: *“Bienvenidos, amigos míos, en este momento de necesidad. Soy Qwan Dajir, primo en cuarto grado de nuestro augusto señor Mirsa II, el Rey Dragón de Merendrak. Sabed que me habéis sido recomendados por un buen amigo, en cuyo criterio confío, como personas resolutivas y discretas. Sabed también que sólo debéis responder ante mí, y que mientras estéis en este nuestro pequeño mundo ninguna puerta se os cerrará a menos que yo mismo haya dictado otra cosa: nada ni nadie está fuera de vuestro alcance y seréis tratados como huéspedes de honor. Ahora, mi secretaria personal Devanna se encargará de que os instaléis cómodamente. Hablaremos más después de la cena, a la que espero que asistáis. Todo el personal ya ha sido informado de vuestro estatus. Devanna os adelantará algunas cosas, para que no os pillen por sorpresa”*».

La que debe ser Devanna, una atractiva mujer oriental de mediana edad, se acerca hacia ellos sonriente con varios sirvientes detrás, también orientales. La mujer se ofrece a acompañarles a sus habitaciones en el sector de los notables de la embajada, los sirvientes llevarán el equipaje.

El narrador puede preguntar en ese momento qué es lo que los PJ llevan en el equipaje. Han tenido oportunidad de adquirir equipo adicional a primera hora de la mañana. Es el momento de saber quién lleva qué, dado que no podrán salir en un tiempo.

Mientras acompañan a Devanna a sus habitaciones asignadas, esta les pone al tanto, intentando hacerlo fácil: hay otro clan de merendraks, estos emparentados con dragones gélidos que viven ocultos en el desolado norte del mundo, en una ciudad excavada en una montaña (de momento Devanna prudente, no da nombres, entiende que no le compete) y recientemente han iniciado contactos para establecer un tratado con Merendrak como inicio de una política de apertura.

Con este fin, la Reina Blanca ha mandado a un grupo de tres embajadores a la delegación comercial de Merendrak en Templanza, lugar elegido por su situación y neutralidad, para iniciar estas conversaciones.

Que iban razonablemente bien hasta que uno de los embajadores, Kaenar, el más contrario tanto al acuerdo como a la nueva política de apertura, desapareció hace dos días. Otro de los embajadores, tras una conversación por medios mágicos con su reina, ha informado



de que el embajador ha muerto y de que sus restos siguen en alguna parte de la delegación. De alguna manera que a ella se le escapa saben que ha fallecido. Para empeorar las cosas, recuperar los restos del embajador en un corto plazo es imperativo por una cuestión cultural: la Reina Blanca ha enviado a un Legado, uno de sus más poderosos y leales consejeros, para recoger el cuerpo. Llegará en seis días.

Ayer Qwan hizo dos cosas, al saber todo esto: pidió a los sacerdotes guerreros que sellaran la delegación con una guarda (ritual mágico descrito en la sección correspondiente) y le pidió ayuda externa a Sehashe, su amigo personal (de ahí que los PJ estén aquí). La orden es nada entra (a excepción de los PJ y lo que lleven) y nada sale de la Delegación hasta que esto se resuelva o hasta la llegada del Legado.

Hasta el momento, la investigación ha estado a cargo de **Sendaeni**, el jefe de la guardia, «auxiliado» por Keram Jerthi, el líder del pequeño grupo de sacerdotes guerreros de Meibel residentes, y ya han interrogado a todos los notables. Les recomienda que hablen con ellos para que les puedan transferir lo que han averiguado hasta ahora.

Dicho esto, Devanna los dejará solos. Hasta que comience el interrogatorio del servicio tienen una hora para instalarse y familiarizarse con el enclave. Durante estos primeros momentos podrían encontrarse por casualidad con algunos de los habitantes del lugar y tener las primeras conversaciones. En algún momento, Sendaeni y Keram Jerthi querrán hablar con ellos.

Muy poca gente sabe algo de los Merenförn, sus costumbres, historia y su llegada y emplazamiento en las Tierras Quebradas, y nadie que no sea merení. Es muy improbable que los personajes sepan algo, pero podrían haber oído algún rumor, o haber leído algún párrafo especialmente oscuro en algún libro polvoriento con una tirada de **Leyendas a dificultad 25**.

LA INVESTIGACIÓN PREVIA

El jefe de la guardia y el sacerdote guerrero pueden mostrarse más o menos disgustados de que los releven los aventureros, dependiendo del aspecto y el abolengo de estos. Pero sea su condescendencia mayor o menor, colaborarán sin guardarse nada. Han interrogado ya a todos los notables, es decir, a todos menos al servicio, y nadie sabe nada ni ha visto nada.

De la conversación con ellos, los PJ pueden enterarse de más cosas sobre las negociaciones, lo que parece que son los Legados y la personalidad del resto de presentes en el enclave comercial. De preguntarse su opinión, Sendaeni cree que Kaenar abandonó la delegación comercial por la noche por algún motivo y murió en Salinas, quizá de forma accidental o apuñalado por ladrones. Keram Jerthi opina que alguno de sus compañeros merenförn lo liquidó para proteger las negociaciones, e hizo desaparecer el cadáver por medios mágicos. Ve posible que la reina de los merenförn o bien estuviera enterada o bien haga la vista gorda cuando llegue su Legado.

Hoy había prevista una segunda ronda de interrogatorios, esta vez de siervos y guardias. Ahora todo es responsabilidad suya, por lo que pueden encargarse de ella si quieren.

INTERROGANDO AL SERVICIO

Los aventureros pueden aprovechar la ronda de interrogatorios organizada por Sendaeni y Keram Jerthi o interrogar a los criados en otro momento. Hay 20 criados y 10 guardias, con lo que hablar con cada uno de ellos puede ser tedioso. Por ello, pregunta mejor a los jugadores sobre qué temas o personas quieren información y consulta en esta lista las situaciones que pueden aparecer en las entrevistas.

Los criados y los guardias forman una comunidad cerrada e intercambian rumores continuamente, pero ante los aventureros, solo unos cuantos pueden llegar a abrirse y soltar algún chisme. El resto tratará de no meterse en problemas. En algunas ocasiones, los criados o guardias se abren un poco y son reticentes a continuar. Los PJ pueden usar la estrategia comunicativa que consideren más conveniente y camelar, ordenar, engañar o amenazar para tirarles de la lengua. La dificultad va a depender de las circunstancias.

◆ **Sendaeni o Keram.** Según **Hai**, uno de los guardias, parece que entre **Sendaeni**, el veterano jefe de la guardia, y **Keram**, el decurión de los sacerdotes guerreros que custodian el grimorio, no hay entendimiento. Si le presionan a dar más detalles, contará sin problemas que desde su llegada, Keram ha cuestionado la seguridad, y la disciplina y preparación de los guardias. Sendaeni lo ve como una intromisión en su trabajo, y se han intercambiado palabras educadas, pero duras.

◆ **Raegarh.** Según **Cham**, una vieja criada flaca y angulosa, el joven cautivó con su encanto y vivacidad a la mayoría de los presentes: cortés con el servicio, educado con sus mayores, siempre con una réplica ingeniosa. Un líder nato que se preocupa de los que lidera. Si insisten en saber más, Cham se comedirá, y solo seguirá hablando si siente confianza hacia sus interlocutores. Si se suelta, comentará no sin malicia que Qwan ve en Raegarh un espíritu afín, y que mantienen a menudo reuniones en compañía de algunas sirvientes y guardianas jóvenes que duran hasta altas horas de la noche.

◆ **Laenarth y Levistus.** Un joven escriba llamado **Lianh** apuntará que estos dos, de temperamento más tranquilo, entablaron una sólida relación de trabajo desde el principio. Pasaron mucho tiempo juntos en reuniones de trabajo para establecer el borrador de un tratado de acercamiento. En su opinión, ha surgido una relación de camaradería entre ambos.

◆ **Sheera.** Un joven guardia de nombre **Justis** comentará que Sheera despierta pasiones en el enclave comercial. Al tirarle de la lengua, si le generan confianza, no tendrá inconveniente en decir que tanto **Qwan** como **Raegarh** han intentado acercarse a la atractiva Sheera. Justis apuntará mordaz que, aunque el rostro de la sacerdotisa está velado, es poco recatada con sus atuendos. También **Damera**, de quien todos conocen su devoción por las mujeres jóvenes y fuertes, ha intentado un tentativo acercamiento, pero igualmente sin éxito: al parecer Sheera es indiferente tanto a hombres como a mujeres. Parece que incluso el joven **Tiban** parecía fascinado con Sheera, aunque no se acercó a relacionarse con ella.

Thu, una guardia de ojos saltones y nariz larguirucha, dejará escapar una risita cuando sale el nombre de Sheera, pero luego se hará la tonta (realmente espera un soborno). Si se le hace hablar, explicará que Sheera no es para nada indiferente a las mujeres: **Damera** la acompaña en el baño a menudo, y según le han contado, alguna criada ha visto como la escriba entierra la cabeza entre las piernas de la otra como un jabalí buscando trufas (si preguntan, al revés nunca). Según dice, una criada ha visto al joven escriba **Tiban** espionando estos encuentros, con las manos muy ocupadas bajo la túnica.

◆ **Actividades sospechosas.** **Bao**, un guardia rechoncho y de párpados caídos, soltará sobre el tema que «*pasan cosas aquí que no están bien*». Si le prometen que no revelarán su nombre, les contará que **Turra** lleva un negocio de apuestas con los combates de práctica de las mañanas. **Nurko** parece que se lleva una parte.

No es algo que le fuera a gustar a Qwan, especialmente si viera que su ratio es ganador a 1/5, peor que el de Raegarh a 1/4.

Xuan, el segundo al mando de la guardia después de Sendaemi, aprovechará para poner en evidencia a su compañero **Justis**, al que detesta. El guardia, cuando piensa que nadie le ve, hace un gesto extraño hacia las estatuas de los dioses del Caos. Si hablan de él con Sendaeni, este lo considera un soldado absolutamente irreprochable. Sus compañeros piensan que tiene una amante en Salinas, porque va a menudo a la ciudad.

♦ **Nurko. Moa**, un porteador fortachón, cree que Nurko está metido en algo. No es de fiar. Nunca parece estar trabajando, y tiene a esas dos pobrecillas **Naria y Dendra** a su disposición. Alguno ha acabado en la enfermería por arrimárseles, que le pregunten a **Yuri**. El criado Yuri, un tipo bajito y sumiso, de ser repreguntado, dirá que sí y que la guardia **Kim** se reía todo el tiempo mientras Nurko le pateaba. Kim lo negará todo, y Sendaeni la apoyará.

Naria y Dendra, una vez que se hable abiertamente del tema, añadirán que entre **Nurko y Lucano** hay alguna desavenencia, ya que varias veces se han intercambiado palabras duras.

♦ **Kaenar**. Al preguntar por Kaenar, los aventureros pueden hacer una tirada de **Perspicacia a dificultad 20** para darse cuenta de que uno de los criados, un viejo llamado **Turra**, se sentirá un poco incómoda al hablar del merenförn. Si se le hacen hablar, confesará que lo vio mantener animadas y reflexivas conversaciones con **Sheera**, siempre en privado. El viejo se olía que había tomate, y procuraba barrer cerca de donde se encontraban. El tono se fue haciendo más serio en los últimos días. Turra aparece descrito con más detalle en el capítulo de **Dramatis personae**.

LA PRIMERA CENA

Durante el primer día no habrá una reunión de todos los notables del enclave hasta la cena, ya que el almuerzo se sirve de forma separada y hay quien lo toma en sus habitaciones o en pequeñas reuniones privadas. La cena, en cambio, es el acontecimiento social por excelencia.

En torno a la mesa del gran comedor se sientan todos los personajes del enclave comercial excepto los guardias y los siervos que no están asignados a servir la cena. Qwan presentará a los aventureros formalmente y les otorgará autoridad en público. Durante la velada, pueden hablar con quien quieran. Podrán ver de primera mano, si están atentos, algunos de los comportamientos descritos en Investigación y rumores.

Llegando al fin de la velada, la eficaz Devanna se acercará a cada uno de ellos en privado para preguntarles si desean compañía para la noche, y cuáles son sus preferencias. **Naria y Dendra**, dos criadas jóvenes consideradas de las más atractivas, serán elecciones simples, así como algunos de los criados y guardias más atléticos (es tarea del narrador llevar esto según

las inclinaciones de los PJ). La propia Devanna se ofrecerá a acompañar al más atractivo sugiriéndole que si prefiere algo más refinado, ella está más que dispuesta, por favor y gracias. Si un aventurero atrevido solicita a un notable, Devanna traslada la petición, que puede ser rechazada (a diferencia de los siervos). Si algún PJ solicita a **Sheera**, esta aceptará para sorpresa de todos y, una vez solos, inmovilizará a su amante y lo someterá a una breve, pero concienzuda sesión de S&M que dejará clara la cadena alimenticia: ella arriba. Su víctima, maltrecha, deberá recibir atención médica a la mañana siguiente, y cada vez que se cruce con Sheera esta le quiñará un ojo o le dará un azote en las nalgas.

El PJ puede repetir estos encuentros en las sucesivas noches, pudiendo llegar a algún momento de ruptura en la noche 4. El puntito de interés romántico por la chica mala quedaría fetén. La sacerdotisa le dará algún apodo cariñoso, tipo «pichón», «monillo», etc, a gusto del narrador.

En este punto, no hay buenas o malas decisiones: los aventureros pueden declinar la oferta, individual o grupalmente, y aprovechar que tienen habitaciones individuales para descansar o para patrullar la noche.

LA PRIMERA NOCHE

En esa primera noche los aventureros pueden observar varias cosas, pero muchas pasan a la vez. Hay que ver hacia dónde quieren ir y a quién quieren vigilar.

♦ **Las criadas**. Si Naria y Dendra no ofrecen sus servicios a ningún PJ, una de ellas estará en la playa con la guardia Kim. La otra estará pasando un rato complicado en la habitación de Nurko (que implica S&M suave, alguna cuerda, algún látigo). De enterarse, los PJ podrían intervenir, pero Nurko es listo y no lo llevará a un enfrentamiento directo. En su lugar propondrá un duelo a la mañana siguiente en el entrenamiento, algo con testigos, en «igualdad» de condiciones.

♦ **Sheera**. Tanto si está con un PJ como si no (después de dejarle fino), pasada la medianoche estará en los baños con Damera recibiendo cariño. Tiban las observa con una sonrisa lasciva desde las sombras. Más tarde, de madrugada, es posible que descubran a Sheera hablando con Tiban en susurros en uno de los callejones de los almacenes, y un poco más tarde arrodillada con el velo levantado frente a un Tiban con los pantalones bajados con cara de estar a puntito de explotar de felicidad. Concluido el asunto, con un intercambio de susurros apremiantes, vagamente amenazantes, se separan.

♦ **Lucano**. El escriba no está en sus habitaciones, ni en su despacho, ni en ningún lado. Está en los túneles, estudiando hasta donde llega el efecto del ritual guarda y si podría salir por ahí. La respuesta es que no, que es una esfera perfecta que se introduce en la tierra.

♦ **Justis**. El guardia se queda en su habitación, rezando frente a la imagen de la Destructorora que guarda en un hueco entre la viga y el techo. Parte de su rezo es el castigo físico, los latigazos que se da con el cinto



suenan fuera. Al día siguiente está un poco rígido y no participa en los combates.

◆ **Qwan y Raegarh.** Los merenies comparten vino, historias, un par de criadas y otro par de guardias femeninas. Están a lo suyo y se despertarán con resaca.

Y así, termina la primera noche.

Y amanece un nuevo día.

SEGUNDO DÍA

En este día aún no tenemos ningún evento especial, los aventureros van a poder moverse libremente y hablar con todo el mundo. A primera hora de la mañana tenemos el **entrenamiento**, en el que hay combates a primera sangre o abandono, donde cualquiera puede desafiar a cualquiera (y afrontar las consecuencias de su arrogancia), y las apuestas asociadas, que tienen lugar clandestinamente, sin que Qwan lo sepa. Uno de los esclavos, Turra, se encarga de actuar de corredor, y Nurko (bastante adinerado por su relación con Lucano) hace de fiador y músculo si las cosas se desmanan.

Nadie, en principio, desafiará a un PJ en este primer día, pero esto puede cambiar si ganan fama como guerreros. Rechazar un desafío sin un motivo válido se considera una falta de respeto y puede perjudicar al cobarde en algunas tiradas de habilidades sociales. Aceptarlo está bien, y ganarlo puede aumentar el prestigio y ayudar a que otros confíen en él.

Nurko nunca desafía a nadie, salvo que tenga una cuenta que saldar (es brutal y efectivo, no en vano fue esclavo y ganó su libertad como gladiador), pero si ha habido tensión con los aventureros, uno de ellos, el de apariencia más fuerte, será desafiado al primero de tres cortes. Ojo con esto, el tercer corte puede ser perfectamente la cabeza. Se considera de mal gusto matar a alguien en un combate así, pero los «accidentes» ocurren. Habrá cierto revuelo, y un cruce fulgurante de apuestas.

Si el PJ desafiado por Nurko ha desarrollado una buena relación con Sheera, esta se le acercará, cimbreante y con más curvas que una carretera de montaña, y mientras revisa su armadura le susurrará «*a Nurko le gusta jugar, y dar espectáculo. Pero cuando vaya a por ti en serio, amagará un corte amplio desde la derecha e inmediatamente vendrá a por ti con la izquierda desde abajo, rápido como una cobra*». Este consejo le dará un +3 a la tirada que elija durante el duelo.

EL DISPENSARIO

Es posible que algún aventurero necesite acudir al dispensario para ser atendido o simplemente tenga ganas de curiosidad. Devanna con ayuda de **Reisa** (sirvienta, mujer, edad madura, callada, va a lo suyo) llevan este lugar, mezcla de enfermería y almacén de hierbas y pociones para consumo del personal.

Reisa, durante la mañana del primer día, ha hecho repaso y piensa que algo está mal con los inventarios de ciertos compuestos (concretamente, faltan dosis de un fuerte narcótico y de un tóxico que puede usarse, depende de las dosis, como veneno o como abortivo) y lo ha comentado con Devanna, que le ha quitado importancia: piensa que se debe a un error de inventario.

Realmente el abortivo lo ha cogido Dendra. Últimamente Nurko le está prestando una especial atención, con los resultados esperables. El narcótico lo ha cogido Lucano, como parte de un plan aún en elaboración.

El dispensario cuenta con un laboratorio y puede ser usado para fabricar pociones, de acuerdo con las reglas expuestas en Intervención Divina 1.

LA SEGUNDA CENA Y LA NOCHE

Es la misma situación que el día anterior, excepto que Qwan se los lleva aparte y les pregunta por sus avances. Devanna repite su oferta de servicios eróticos. Si los PJ han cultivado alguna relación puede que se enteren de algo de lo que pasó la noche anterior, si hacen las preguntas adecuadas a las personas correctas.

Por la noche tendrán lugar los siguientes eventos.

◆ **Kim, Nurko, Naria y Dendra.** Las atractivas criadas habían quedado con Nurko (tras atender a los PJ, si procede) ven como este discute con Lucano en el callejón entre el templo a los muchos dioses y el almacén. Van a la playa, llega Kim pero Nurko finalmente no aparece esa noche. Kim no se preocupa, no es la primera vez, con un «más para mí» se entretiene con las chicas. Si los aventureros aparecen propondrá incluirlos en la fiesta.

Kim sospecha que con Nurko hay algo raro, pero es de los pocos con los que se lleva bien (la guardia tiene un carácter fuerte, difícil) y mientras no le pillen rompiendo alguna regla, vive y deja vivir.

◆ **Justis.** El guardia pasea por la playa, pensativo. Al ver al grupo de Kim, Naria y Dendra a lo suyo, retrocede y procede a fustigarse con carácter de urgencia usando su propio cinto tras una roca, murmurando algo que suena a «*mea culpa, mea culpa, mea máxima culpa...*»

◆ **Levistus.** El escriba cruza la extensión de la plaza y se dirige al despacho de Lucano, donde pasa varias horas. De ahí sale con el semblante severo, apesadumbrado.

◆ **Lucano y Nurko.** Lucano acude al túnel. Como siempre, lo hace con mucho cuidado. Puede tirar Percatarse para darse cuenta de que alguien lo está espionando, y Sigilo para escabullirse. Nurko hace lo mismo unas horas después, con las mismas precauciones. Allí Lucano lo está esperando y lo asesina por sorpresa. Abandona el cadáver en los túneles. Lucano vuelve a su habitación y esconde su túnica, con una mancha de sangre, debajo de la cama.

◆ **Tiban.** El hombre mantiene un segundo encuentro con Sheera, esta vez en uno de los almacenes junto al puerto. Damera está junto a los baños oculta, espionando, con cara de pocos amigos. Este segundo encuentro es más exigente que el anterior, Tiban consigue marcar un tanto extra entre las piernas de la sacerdotisa, que parece igual de aburrida que asqueada. De nuevo se separan con susurros amenazantes, por ambas partes.

Si abordan a Tiban y le piden explicaciones, sonreirá engreído y lascivo, pero no soltará prenda. «*Asunto personal, nada que ver con la desaparición del embajador*». Sheera dirá lo mismo, su rostro velado contribuirá a mantener oculto lo que siente (ascazo máximo homicida). Damera, por su parte, dirá que no entiende nada, todo era un jardín de rosas entre su nueva ama y ella, ahora está de mal humor y apenas la hace caso.

Y con esto pasa la noche. Amanece un nuevo día.

TERCER DÍA

Empieza la mañana con el entrenamiento habitual, con las apuestas, etc. En algún momento se hace evidente que Nurko no está por ningún lado. La búsqueda será infructuosa. De ser preguntado, Lucano declarará haber trabajado toda la noche en su despacho. Al menos tres personas (Naria, Dendra y Levistus) pondrán cara de incertidumbre, algo evidente si los PJ se fijan en las reacciones de la gente y pasan una tirada de **Perspicacia a dificultad 15**.

De ser preguntados, estos tres no dirán nada, a menos que los aventureros sean muy convincentes o hayan desarrollado una buena relación en este tiempo.

El día pasa. Aquí y allá se forman corrillos, la gente empieza a atreverse a hablar más de Nurko y sus manejos con los demás siervos.

VIOLACIÓN DE LA GUARDA

Durante la tercera cena, la guarda se activa de repente, en el mar. Cuando llegan todos a la playa, se divisa al mercante pequeño, alejándose en dirección al oeste, al puerto de Salinas. La cadena que cerraba la bahía ha sido destensada. Se trata de Justis, que escapa de la delegación para llegar hasta su contacto en Salinas. Ha sufrido daños, pero su fe en la Ley le ha protegido.

Pronto se hará evidente que Justis no está por ningún sitio y que tiene que ser él quien maneja la embarcación. Qwan determina que los guardias y el resto del personal debe quedarse en la delegación. Pero los aventureros, como agentes independientes, recibirán su permiso para que Keram los incluya como excepciones y puedan así atravesar la guarda y perseguir al fugitivo, si es que son capaces de manejar la goleta merendrak anclada en el muelle.

Sheera se ofrece a acompañar a los aventureros, pero la solicitud que le será denegada por Keram, con una tensión evidente entre ambos. Si se inicia una

persecución, está requerirá una serie cinco tiradas enfrentadas de **Navegar**, contando con que Justis tiene 10 éxitos de ventaja. Si lo interceptan, este preferirá suicidarse a que lo cojan vivo, abriéndose el cuello con su daga. Si llega hasta el puerto, saltará del barco rápidamente, ya sin su armadura de guardia, e intentará mezclarse entre la multitud.

Un registro exhaustivo de la habitación de Justis (**Buscar a dificultad 15**) revelará su escondite en las vigas del techo con la estatuilla de la Destructorora junto con unas hojas cosidas, que resultan ser una especie de diario. Entre su embarullada letra se pueden entender frases sueltas:

- «Nurko, ese canalla, pobres chicas, tan hermosas, tan bellas... debo purificarme de nuevo».

- «Esa serpiente entre dragones, mayor que todos ellos, más peligrosa que cualquiera. La verdadera amenaza y, sin embargo, una posible aliada, debo reportarlo, es vital».

- «De nuevo he pillado a ese jodido viejo de la escoba husmeando entre mis cosas, con la excusa de estar limpiando, cuando he ido a echarle de alguna forma su escoba se ha enredado entre mis piernas y casi se me mete en ... debo purificarme. Otra vez».

- «Este pacto entre dragones no es bueno para nosotros, pero la serpiente ya lo ha envenenado: solo con palabras lo ha hecho pedazos. Que terrible poder, ojalá nunca la tengamos enfrente».

- «Qwan, ese inepto lujurioso, no sabe nada de nada, si no fuera por Devanna no podría ni limpiarse el culo. Devanna. Debo purificarme de nuevo...»

SHEERA Y TIBAN

Independientemente de que Sheera pueda o no pasar un rato por la noche con su PJ favorito, en caso de que lo tenga, Tiban manda una nota a Sheera a través de una sierva, y se encuentran en los baños. Allí Sheera complace a Tiban hasta que este, que se ha tomado un fuerte vigorizante del dispensario, ya no puede más. Esta vez la que lo contempla todo desde las sombras con lágrimas de despecho es Damera.

De ser preguntada sobre este tema, la escriba señalará con furia «*esa rata de Tiban sabe algo, la obliga de algún modo, pero no sé que puede ser. Ella no es feliz, no lo es para nada. Tiban es todo lo que desprecia: blando, arrogante, sin ninguna capacidad o destreza. Cuando ella lo mira, es la misma imagen del desprecio, no entiendo lo que pasa*».

De ser preguntada, Sheera al terminar con un tambaleante Tiban o en algún momento del día siguiente, simplemente dirá «*mis asuntos son míos, mientras no afecten a mi servicio a mi dios no debo dar cuenta de ellos*». Si preguntara su PJ especial, caso de haberlo, diría, con una sonrisa que le llegaría a los ojos «*No te preocupes, Pichón, también tengo de sobra para ti*».

TERCER DESAPARECIDO

Suponiendo que no haya sido descubierto todavía, Lucano comete esa noche su segundo asesinato. Primero mezcla a escondidas un narcótico con el tabaco de Levistus (la sustancia no cambia el sabor de la mezcla). Luego cita a su jefe en el mirador, se cerciora de que están solos y lo mete en un saco. Luego lo enrolla con una cadena (tenía los dos objetos preparados ocultos entre unas matas) y lo tira al mar. En un lado, entre los arbustos, queda olvidada la pipa de Levistus.

En esa zona no hay playa, y el lecho marino está bastante por debajo de la guarda, como Levistus ya estaba muerto cuando su cadáver la traspasó, no llegó a detonarlo. Debido a la profundidad, si a alguien se le ocurre bucear en la zona, no se puede llegar hasta donde está el cadáver de Levistus sin activarla, con todo lo que conlleva. Qwan no aceptará levantarla para realizar esta búsqueda salvo que le presenten evidencias tangibles.

Pasa la noche. Amanece un nuevo día.

CUARTO DÍA

Primera hora, tras el desayuno junto al puerto o en la zona común de las dependencias de los notables (podrían tener una breve conversación con una somnolienta Devanna, una ceñuda Damera, un pensativo Jesh, un arrogante Tiban...) empiezan los entrenamientos, en los que los aventureros, como siempre, pueden participar o no. Notables ausencias, las de Qwan y Raegarh, que se levantan tarde, tremenda cogorza.

La falta de Levistus no es notada hasta bien entrada la mañana. Damera habla con un soñoliento Qwan y este lleva aparte a Sendaeni que organiza una discreta búsqueda: un poco más tarde el propio Sendaeni se dirige a los aventureros para informarles de parte de Qwan que al escriba no se le localiza por ninguna parte, ni vivo ni muerto. Parece que no ha dormido en sus habitaciones (la cama está hecha), y que la última persona que le vio fue la propia Damera a última hora de la tarde.

De ser interrogada, Damera contará que tenía que hablar con Levistus de unos asuntos de trabajo (se mostrará evasiva respecto a estos, ya que tienen que ver con la gestión del que ahora es su superior directo, Lucano, y no se quiere meter en líos sin pruebas irrefutables) y dirá que Levistus era una persona de rutinas que, cuando lo vio, iba a hacer lo de siempre donde siempre: fumarse una pipa de su mezcla especial en su lugar de costumbre.

En algún momento de la mañana Qwan designa a Lucano como primer escriba con carácter provisional, hasta que todo se aclare, y este se dedica a mirar, diríase frenético, entre los papeles de Levistus por todo el día, aparentemente sin éxito. Los libros concretos que busca los tiene Damera en sus dependencias, algo

que él no sospecha, pues infravalora tremendamente el talento y perspicacia de esta mujer, antes sospecharía de Tiban.

Si los PJ registran las dependencias de Levistus, no encontrarán nada. Sí hay una ausencia, que una de las criadas podría notar, la del tarro donde Levistus guardaba su mezcla de tabaco, además de su pipa, que tampoco está por ningún sitio. Hay notas garabateadas sobre el escritorio con referencias a unos libros de cuentas que no están en la habitación. Se trataría de registros de entradas y salidas de mercancías de los últimos meses, referencias cruzadas de cargamentos en origen y lo contabilizado en descarga en el puerto de la delegación. En las notas afirma preocupado que parece que hay algunas diferencias. Los libros son los que busca Lucano y realmente los tiene Damera.

Durante el registro aparece Lucano, inquieto, diciendo que ahora que Levistus no está tiene que comprobar unas cifras. Se sienta en la mesa del que fue su superior con cierta pomposidad y con un atareado Tiban comienzan a cotejar los papeles.

De investigar la zona de la balconada, mirando bien pueden encontrar la pipa de Levistus (**Buscar dificultad 10**), que ha pasado desapercibida. La pipa tiene restos de sangre (de Levistus) y en el tabaco restos de un potente narcótico (**Pociones a dificultad 15 si lo examinan**).

LA HUIDA DE LUCANO

Va pasando el día, y Lucano parece más nervioso a cada momento, especialmente si los aventureros empiezan a interesarse por él, algo de lo que podrán darse cuenta con una tirada enfrentada de **Perspicacia** contra su **Engañar**. Es muy posible que las pesquisas que sigan a lo largo del día los lleven a sospechar del escriba. Damera, si han cultivado una buena relación con ella, puede mostrarles los libros de cuentas y confesarles sus inquietudes. Y quizás Turra haya visto a Lucano llevando una cadena a la balconada por la noche.

Recordemos también que el escriba guarda una túnica manchada con la sangre de Nurko debajo de la cama y en un cofre la fortuna que ha amasado con el contrabando. En su habitación es posible hallar también el descriptivo del veneno que usó contra Levistus, con sus usos y contraindicaciones, y una pequeña estatuita de Nariaj (el Miserable) en latón pintado de dorado.

Lucano entrará en pánico en cuanto se crea descubierto. Si la investigación se conduce totalmente por otro camino, al final de la tarde Damera se decidirá a hablar con Qwan y enseñarle los libros de cuentas. Lucano los verá hablar juntos y decidirá escapar igualmente.

El asesino tiene dos opciones. La primera es escabullirse y esconderse en los túneles. No puede llegar hasta el almacén de Sehashe debido al ritual de guarda, pero sí que puede permanecer oculto, y ser considerado desaparecido como los demás, hasta que todo se aclare y se levante la protección mágica. Tomará esta opción



solo si puede desaparecer sin ser visto, algo que será muy complicado a pleno día. Si le da tiempo, se llevará consigo los ahorros que guarda en su habitación.

La segunda opción es usar el artefacto mágico que posee y con el que es capaz de animar las estatuas de las ranas demoniacas. Correrá al árbol de la plaza central, donde hay expuestas una docena de estatuas de demonio rana, y las golpeará rápidamente en la cabeza con el cetro verde, al ritmo de una por turno de combate. Su plan es causar el suficiente caos como para poder escabullirse a los túneles sin ser visto.

El despertar de los batracios

En cuanto los demonios rana se activen, empezarán a buscar presas a su alrededor, y usarán sus tridentes o sus redes dependiendo de que instinto los domine: hambre o lujuria. En el primer caso intentarán herir a sus presas y luego cortarles grandes pedazos de carne con sus cuchillos para engullirlos inmediatamente. En el segundo intentarán inmovilizar a sus víctimas con sus redes pegajosas para, inmediatamente después, forzarlas sexualmente.

Si la escena tiene lugar en un momento de actividad cotidiana, en la zona habrá media docena de siervos trabajando, algún guardia ocioso y puede que algún notable de camino a algún lado. En pocos segundos se formará una escena dantesca. En circunstancias normales, si los aventureros no intervienen, Lucano llegará a la entrada secreta sin que nadie se percate.

Los PJ pueden verse en la tesitura de si ayudar a controlar la situación contra las ranas monstruo o perseguir a Lucano. Los que se enfrenten a las ranas demonio, descubrirán que, dado su número, pueden ser adversarios temibles. Sin embargo, al comienzo, al menos seis estarán entretenidas con víctimas casuales.

Pasado el tercer turno irán llegando los notables al ritmo de uno por turno: Qwan, Keram, Jesh, Sheera y finalmente Raegarh, equilibrando la liza.

Los que traten de detener a Lucano, tal vez descubran la entrada a los túneles, si es que le da tiempo a llegar hasta allá. En este punto, aunque se sepa perseguido, tratará de entrar para refugiarse en el laberinto del ramal izquierdo. Si es acorralado, Lucano luchará frenético hasta la muerte y solo muy buenas razones le convencerán para entregarse. Teme con razón los crueles interrogatorios de los señores dragón.

EL MUNDO SIN LUCANO

Cuando todo se tranquilice, Qwan pedirá a los aventureros que reúnan pruebas y explicaciones y dará por terminado el asunto. Si Lucano sigue vivo, será torturado y confesará todo rápidamente. Con las evidencias de Damera y lo que encuentren en su cuerpo o en la habitación, resulta fácil encajar las piezas de la historia. La principal teoría de Qwan (a falta de lo que puedan elucubrar los aventureros) es que Lucano es el responsable de todo, con la participación de Nurko, y que los cuerpos deben estar en el mar, en la zona bajo el balcón que conduce a las habitaciones de Qwan. El escriba dirá no saber nada de lo que le pasó a Kaenar, pero bajo tormento acabará diciendo cualquier cosa que el delegado merendrak quiera.

Qwan se sentirá contrariado si los aventureros no coinciden con sus conclusiones e intentará manipularlos para aceptar sus razones. En cualquier caso, pedirá a los PJ que se queden en la delegación hasta que llegue el Legado, para prestar testimonio. Realmente no es una petición, pero a Qwan le gusta ser cortés.

EL FIN DE TIBAN

En esta cuarta noche, Damera tiene unas palabras fuertes con Tiban, tras las que se separan, la una furiosa, el otro engreído. Más tarde, Damera espía un encuentro entre Sheera y Tiban. Damera no se queda a ver cómo termina el encuentro en el callejón, pero sí escucha a Tiban aparentemente sorprendido por algo, y la risita de Sheera. Esto es más de lo que puede soportar y se va echa una furia de donde estaba espionando.

Lo que se pierde al irse es como Tiban se queda absorto con los dibujos de la espalda de Sheera, que explican, a la luz de la luna como sacrificar a un portador del fuego para robarle la llama. Sheera se ríe, con Tiban aun dentro de ella, y echando la espada por detrás del hombro, en un solo movimiento, le raja la garganta: el orgasmo le llega a Tiban junto con la muerte.

Sheera limpia un poco el desastre y se lleva el cadáver al pasadizo, tirándolo de cualquier modo en el ramal de la derecha. Luego sale de nuevo, tras lavarse en las oscuras aguas del lago interior.

Si alguien se la encontrase en ese momento, vería que su pelo y su piel están húmedos, si le preguntan diría que se ha dado un baño en la playa. Sin embargo, Kim ha estado ahí (como la mayoría de las noches, con una de las chicas) y no la ha visto. Y se acordaría de ver a Sheera bañarse desnuda en el mar.

QUINTO DÍA

Amanece el quinto día. La situación no es buena, pero Qwan ya tiene a su culpable. Jesh está desbordado atendiendo a las víctimas de las ranas demonio, con la ayuda de Devanna, pero piensa que a algunos habrá que sacrificarlos si no mejoran pronto. Damera está buscando a Tiban para que la ayude a navegar en el laberinto de documentos que ha dejado Lucano, pero no aparece por ningún lado. Los pocos guardias que quedan activos están reventados por los turnos dobles, al igual que su comandante Sendaeni, que parece llevar días sin dormir.

Keram está buscando a Sheera, que no está en sus aposentos, pero no logra dar con ella. Igualmente, Laenarth está buscando a Raegarath para ultimar con Qwan unos detalles de cara a la visita del Legado, cuya llegada se espera al día siguiente.

Todo esto pasa más o menos a la vez en la zona común de las dependencias de los notables, al oírlo Turra que está por ahí dejará de fingir que barre para decir:

«¡Raegarath, Sheera? Los he visto ir juntos a los almacenes a primera hora, se metieron en el callejón entre el templo y el primer almacén, supongo que a sus cosas. Raegarath iba muy sonriente, sí. Incluso un poco embobado».

Los aventureros desde aquí pueden, por ejemplo, registrar las dependencias de Sheera: con una tirada a **dificultad 20 de Buscar** se podrá apreciar que alguien ha tallado recientemente en la madera de uno de los

pilares, a una altura que solo se ve cómodamente estando arrodillado, un símbolo que recuerda a una flor con una corona encima, rodeado de algo que podrían ser espinas, o fuego. Esta es la pista que falta para que Jesh recuerde al clan perdido, pero para eso los PJ tendrían que hablar de este hallazgo y que le llegara esa información. En ese momento, el merendrak exclamará: «¡Shaabi Ko-Nar! Esa forma de luchar con las espadas gemelas, Keram. Sheera es una Ko-Nar, nos ha estado engañando desde el principio». Los aventureros también podrían identificar el símbolo con una tirada de **Tierras Quebradas a dificultad 25 (o 20 si son de Merendrak)**.

De aquí se deduciría que el joven Raegarath está en peligro inminente, si es que no ha muerto ya. Qwan no puede destinar ni a los guardias ni a los sacerdotes guerreros a buscar a Sheera (Keram no abandonará su lado bajo ningún concepto y Jesh tiene que atender a los infectados) con lo cual la misión recae en los PJ.

Examinando el callejón, verán que cerca del final, en la pared del almacén donde tenía Lucano su oficina hay una puerta secreta, muy bien escondida que ahora no lo es tanto porque se ha quedado pillada un retazo de tela azul (perteneciente a la túnica de Raegarath), lo cual hace evidente la ubicación de la puerta. El sistema de apertura es algo distinto, pero una exploración exhaustiva acaba dando con un ladrillo flojo que pivota y revela un tirador oculto.

Una vez desbloqueada la puerta, que se abre hacia dentro en perfecto silencio, se ven unos peldaños excavados en roca viva que descienden a la oscuridad.

Los aventureros, en solitario, o con la única compañía de Kim, si se portaron bien con ella, descienden por la escalera tallada en roca viva. La iluminación que hay, por el momento, es la que lleven. A los pocos minutos de descender empiezan a notar un fuerte olor a podredumbre. Cuando llegan abajo, ven dos pasillos a izquierda y derecha, y entre ambos el aún reconocible cadáver de Nurko, con una puñalada entre la cuarta y la quinta costillas.

Si han examinado antes los puñales asesinos de Lucano, pueden cotejar la hoja con la herida y confirmar que fue una de esas armas la que le causó la muerte. El cadáver no lleva nada de interés, su tesoro personal está (o estaba) bajo una losa suelta en su habitación.

En el ramal de la derecha, levemente iluminado por la luz de una lámpara a la que aún le queda algo de aceite está el cadáver mutilado de Tiban. Le han seccionado la garganta y en la frente le han grabado un símbolo fornk, una maldición para el espíritu del muerto, para que nunca encuentre ni cielo ni infierno que le acoja y vague para siempre en la oscuridad vacía (para identificarlo, **Con. mágico dificultad 20**. Tiban apenas lleva nada en los bolsillos.

El pasillo se extiende en línea recta. Si la guarda no está activada, es posible seguirlo hasta unos escalones que llevan a una trampilla cerrada. De abrirse da lugar al sótano de un almacén reciente y apresuradamente abandonado. Futuras investigaciones sobre la propiedad de este lugar se revelarán inconcluyentes (Sehashe lo poseía a través de un testafarro), pero podrían llevar hasta el príncipe mercader si se realiza diligentemente.

Por el ramal de la izquierda, un pequeño laberinto de pasadizos pronto se revela sin salida, aunque en uno de los túneles aparece uno de los botones nacarados de la casaca de Raegarh. Si buscan específicamente una entrada secreta en esta sección, que además es distinta de las demás, al estar recubierta de ladrillos, hallará la puerta secreta con una tirada de **Buscar a dificultad 15**.

El túnel que surge frente a los aventureros serpentea hacia abajo en espiral, y si el ritual de guarda no ha sido levantado, pronto se encontrarán en sus límites. Sheera lo ha atravesado porque se incluyó a ella misma y a Raegarh como excepciones durante la ceremonia. Posiblemente tengan que volver y pedir a Keram que desactive el ritual, si es que no habían pensado antes en esta posibilidad.

EL LAGO Y LA PIRÁMIDE

Si continúan por el túnel, pronto aparecen retazos de musgo verde fosforescente que permitiría ver sin necesidad de iluminación artificial, aunque con un malus de -2 a las tiradas relacionadas con la vista. Al poco, los aventureros llegan a una enorme caverna con un lago central interior. Aparecen en una posición elevada: unas escaleras talladas en la piedra oscura llevan al suelo de la gruta. La dorada luz del día cae desde el techo como una lanza al centro de la caverna. Allí ilumina el pináculo de una pirámide de piedra negra de 30 metros de alto, a mitad de altura del techo de la caverna. Entre la pirámide y el lago se extiende un pequeño paseo pavimentado. A medio camino se alza un altar de piedra también negra, y sobre el altar, aunque está a sus buenos 100 metros, se pueden apreciar unas figuras humanas moviéndose.

Una vez que bajan al suelo de la caverna, descubren que este no es regular. Hay desniveles y estalagmitas que salen del suelo, con lo cual no se da una línea de visión clara hasta que no se aproximen a la orilla del pequeño lago subterráneo. Una vez cerca, pueden ver que Raegarh está encadenado al altar con Sheera montada a horcajadas sobre él. En su piel desnuda son visibles unas runas en fornk que la recorren por completo, los gemidos y jadeos de ambos no dejan lugar a dudas de lo que está ocurriendo, pero mientras que Raegarh se debate entre el placer y el dolor, Sheera cada vez está más exultante. Junto al altar, en un atril de piedra, los dos grimorios permanecen abiertos, y a los pies del altar yace un cadáver (Kaenar).

«Dámelo de una vez, insignificante hombrecito, es inútil que te contengas, los dos sabemos que no vas a poder. Dámelo ya, lléname de fuego...»

Si los aventureros se entretienen, o si se han retrasado al llegar porque, por ejemplo, han tenido que volver para que Keram les levante la guarda, Sheera completará el ritual en ese momento y, con el orgasmo de Raegarh le robará el fuego interior y buena parte de su vitalidad (con tiempo y cuidados podría recuperarse, pero no recobrar el fuego perdido). Entonces llevará a cabo su propia transformación.

Si los PJ no se han demorado, el ritual se puede interrumpir fácilmente: empujando o atacando a Sheera, aunque sea con proyectiles, o incluso matando o inutilizando a Raegarh. No van a tener mucho tiempo: tres turnos de combate desde la descripción de la escena, y llegar corriendo al altar cuesta dos turnos.

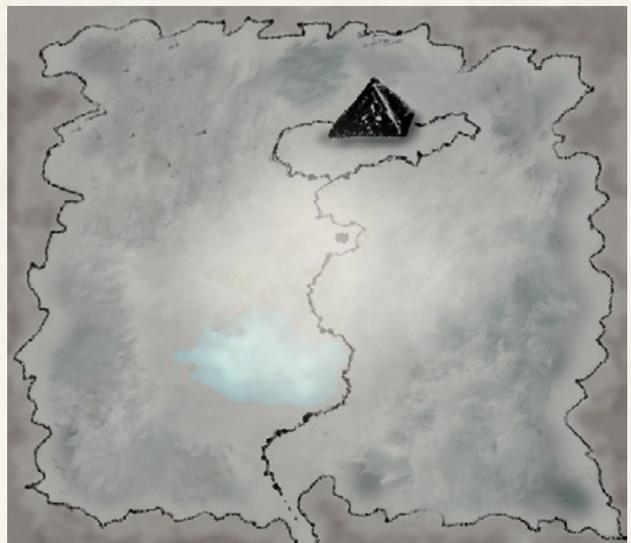
Cabe decir que, cuando los aventureros corran hacia el altar, al bordear el lago, entre ellos y Sheera empezarán a salir unas figuras de pesadilla: una mezcla corrupta de hombres y serpientes largamente muertos. Habrá dos de ellos por cada aventurero, y surgirán del agua la mitad delante de ellos y la otra mitad detrás. Los aventureros pueden tratar de ignorarlos y cargar a por Sheera. Esto requiere una tirada de **Correr a dificultad 15**. Si la fallan, se verán atrapados en un combate contra estos plenh resucitados. En todo caso, si son burladas, las criaturas irán tras los aventureros y pueden seguir siendo una amenaza, aunque no por mucho tiempo: tres turnos después de surgir del agua se desharán en una explosión de ceniza.

Si los aventureros tienen éxito y el ritual es interrumpido, Sheera, se enfrentará a ellos de muy mala leche, sacando sus espadas, en un combate a muerte.

La transformación de Sheera

Si el ritual se completa, bien porque han llegado tarde o bien porque no han sido capaces de evitarlo en los tres turnos de margen, Sheera empieza a cambiar mientras no deja de murmurar palabras en fornk. El proceso dura 6 turnos de combate:

1. Le salen garras, que puede utilizar como armas de daño 2 y alcance corto si no tiene sus armas consigo.
2. Su piel se reviste de escamas negras y adquiere 6 puntos de Protección.
3. Su Tamaño pasa a +4 y su Cuerpo aumenta a 12. Su Modificador al Daño pasa a ser por tanto de +5/+6 y sus PV máximos de 26.
4. Le salen alas de los hombros, puede alzar el vuelo.
5. Puede escupir fuego, con una habilidad de 8. Daño de área 3d6, que sigue las mismas reglas que las explosiones. Su armadura protege ahora 8, adquiere TAM +8, CUE 16, PV 34 y Mod. al daño +8/+10.



[Descargar mapa](#)

6. Apoteosis: Se transforma en un dragón (ver características en el manual básico). Usa su fuego por última vez contra los aventureros y al turno siguiente vuela hacia el haz de luz del techo de la caverna y se abre camino al exterior, tirando en el camino cascotes y pedruscos de gran tamaño. El fuego, si los PJ no lo evitan de algún modo cae sobre el cadáver de Kaenar, sobre el malerido Raegarh y sobre los dos grimorios, arrasándolo todo.

No todo es tan difícil

Si uno de los aventureros lleva el **anillo de la serpiente**, este se activará en presencia de la pirámide. En ese momento el PJ notará en su mente una poderosa y masculina presencia que tranquilizadamente le dice: *«confía en mí, juntos venceremos»*. Si el PJ permite a esa serena presencia «entrar» en su mente, de repente aprende los conjuros Anular hechicero, Deshacer magia y Paralizar (y cualquier otro que le parezca adecuado al narrador).

Con estas poderosas armas puede enfrentarse incluso a un dragón (un dragón paralizado en pleno vuelo rara vez sobrevive al aterrizaje, y Deshacer magia y Anular hechicero pueden cargarse el ritual o incluso revertirlo, de hacerse antes de que se complete la transformación. El hechicero tiene un nuevo poder, pero ha dejado entrar a la serpiente en su alma...

Por otro lado, cuando uno de los PJ pierda su arma, caiga al suelo o sufra cualquier otro tipo de contratiempo, tropezará con vieja espada de buen tamaño. Al levantarla, una voz, enorme y vieja como las montañas, resuena en su mente: *«¿Cuál es el secreto del acero?»*.

Y desde aquí deseamos a los PJ la mejor de las suertes.

Posibles desenlaces

Si los PJ están muertos o malheridos, Sheera pasa de ellos, completa su transformación y se va como se ha descrito, transformada en dragón, lo cual también ocurre si los PJ no consiguen detenerla antes de que complete este ritual de transformación.

Si los PJ interrumpen el ritual del robo del fuego, se enfrentarán a una furiosa Sheera que no se detendrá hasta matarlos. Si sobreviven, tendrán el cadáver de Sheera, sus armas, y su piel, en la que está descrito el ritual de Robar el fuego. En caso de acabar con Sheera en forma dragón, esta revierte a su estado humano, con lo cual también pueden acceder al ritual.

Raegarh habrá perdido 10 PV si el ritual se completó, y en ese caso habrá que ayudarlo a salir. Insistirá, en llevarse el cadáver de Kaenar, el cual tiene un puñal clavado en el vientre. Examinar la pirámide o el lago en este momento no conduce a nada, más que a más preguntas, no hay acceso de entrada a la pirámide (que lo haya o no es algo para otra historia, que deberá ser contada en otro momento). El lago parece inusualmente profundo, desciende a los pocos metros de la orilla de golpe a una sima de la que no se ve el fondo.

Cuando vuelven con Qwan es el momento de

ponerlo todo en orden, curarse, descansar y atar los cabos de la historia. Hay una breve reunión en el templo de la Multiplicidad por los caídos y, en ese momento, antes de lo esperado, aparece el Legado de la Reina Blanca.

SEXTO DÍA

Tras una merecida noche de sueño, los PJ son convocados ante el Legado en la plaza de la embajada. En forma humana es casi tan intimidante como en su forma de dragón de hielo.

Si los PJ han recuperado dos o los tres elementos en juego: los grimorios, a Raegarh vivo y el cadáver de Kaenar, el Legado y Qwan estarán satisfechos. Los PJ serán generosamente recompensados (a discreción del narrador). Si Sheera escapó, se les pedirá ayuda futura para cazarla.

Si acabaron con Sheera y entregan su cadáver, habrá una recompensa especial para ellos: un salvoconducto para visitar tanto Merendrak como Karunhanderak y tener una audiencia con la Reina Blanca.

Si no consiguen dos de los tres elementos, tanto el Legado como Qwan escucharán la historia, pagaran lo pactado y les invitarán a abandonar la delegación lo antes que puedan, educados pero severos. No tener los cuerpos ni los grimorios les pone en una delicada situación diplomática de la que tendrán que ver cómo salir.

En el exterior, cuando salgan, un enviado de Sheeha les estará esperando para llevarles a una discreta posada en la que este les espera para entregarles aquello que les prometió, independientemente del resultado. *«La vida va, la vida viene, el camino es largo y cuando pensamos que avanzamos a menudo estamos en la senda del retorno. Nos volveremos a ver, amigos míos, agradezco el interés y el esfuerzo, y siempre cumplo lo que prometo»*.

Desde aquí, los PJ recuperan su libertad para hacer aquello que les parezca oportuno. ¿Quizá ha quedado algo pendiente...?

CONSEJOS PARA EL NARRADOR

Esta historia empieza pareciendo que va de un anillo (el más simple de los anillos, sí mi tesoro), y enseguida parece que va de un asesinato diplomático, y luego parece que va de varios asesinatos que ya no parecen tan diplomáticos. Tenemos un villano evidente, y una especie de maldición, y cuando parece que ha acabado todo, aparece el villano de verdad y se lía pardísima. Y entonces, cuando las cosas se van de madre, ¿quizá todo iba de ese anillo, desde el principio?

La idea en esta aventura es intentar conseguir cambios de trama y ritmo durante su desarrollo, para que puedan desarrollarse los acontecimientos según está

previsto hasta el «grande finale». Hay que manejar bien las percepciones de los jugadores sin darles nada que no sea cierto: Lucano siempre será más evidente que Sheera. El primero suda, gruñe, mira torcido, es esquivo, usa su autoridad y la dignidad de su puesto como barrera y se ofende con facilidad, mientras que Sheera es enigmática, seductora, accesible... Rara vez da una respuesta directa y a menudo contesta a una pregunta con otra, pero siempre parece dispuesta a colaborar con los PJ, e incluso a pasar tiempo con quien lleve el anillo. Puede hacerlo peleando, compartiendo la sauna o el baño o, incluso, si el aventurero juega bien sus cartas, compartiendo a Damera (que aunque no se mostrará entusiasmada, estará más que dispuesta a servir al PJ como a este le parezca bien, con la promesa de que Sheera hará lo mismo con ella).

El juego de Sheera es la tentación, el gato y el ratón (la serpiente y el ratón de hecho), algo con lo que disfruta enormemente: nunca revelará nada importante, y siempre será más lo que reciba que lo que parezca dar. Si los aventureros pusieran la mira en ella como sospechosa desde el principio (porque el narrador la hace salir demasiado a escena) sería un problema. Como sugerencia, debería ser un personaje de fondo en los primeros días, apareciendo solo como un posible interés romántico.

Notas adicionales

- No te apresures en dar el paso al día siguiente. Hay muchos PNJ, muchas posibles interacciones, muchas cosas que puedes añadir de tu cosecha a la manera de las historias secundarias: hay un amor prohibido entre un miembro de la guardia y una de las sirvientas, ¿una de las favoritas de Qwan? ¿Están pensando en fugarse y todo esto pasa justo cuando están ultimando sus planes? ¿Tienen los dioses algo que ganar o perder en todo esto?

- Deberían ser los PJ los que marcasen el tiempo, pero también habrá que **animar la acción con eventos y revelaciones**, sirvientas cotillas por envidia, amistad o recompensa... Hay muchos personajes sin definir para que se pueda introducir esa pieza que te falta.

- **Llevar el tiempo.** Para llevar el paso de los días, ¿Qué mejor que 1d6 que muestre sobre la mesa el paso del tiempo? Los PJs van a saber por Qwan (el cual lo sabe por Laenarth) que en la mañana del sexto día aparecerá un Legado de la Reina Blanca a pedir cuentas. En ese momento lo mejor es tener una buena historia que contar.

- **Que rueden los dados.** La intención es que los PJ pongan a prueba sus capacidades sociales, conocimientos, habilidades furtivas, sus destrezas en combate y la magia que lleven dentro: un grupo orientado a una sola de estas cosas no debería tenerlo fácil y quizá requiera de ... ¿intervención divina? Eso, o la ayuda de un PNJ especialmente bien dispuesto, con una motivación sólida para ello (amor, venganza, codicia, envidia ... todas valen).

- **Introduce eventos de acción** en cada sesión. Las sesiones de entrenamiento son magníficas para

que los PJ se midan con verdaderos guerreros de Merendrak en un entorno “seguro”, una oportunidad de ganar prestigio y quizá algún premio. Quizá uno de estos combates amistosos se salde con un inesperado golpe mortal (¿algún motivo para ello?) ¿Puede que los PJs interrumpen alguna actividad furtiva y alguien los quiera muertos? ¿Es posible que sus palabras o acciones ofendan a alguien y sean abiertamente desafiados a un combate?

- **¿Puede ser la magia un problema?** Determinados hechizos pueden ser problemáticos para la trama, pero también un acelerador si las cosas se estancan. El aura de la zona (la pirámide de Set justo bajo vuestros pies) añade un valor de aura que hace que las habilidades de Discreción sean potenciadas con un +2 y los hechizos del verbo Conocer sufran un penalizador de -2.

- **¿Que pasa con los dioses?** En general, los dioses tienen dificultades en enfocar esta zona de la isla. No es invisible, lo que llamaría su atención, sino inadvertida, que es más sutil. Un lugar sin el menor interés. Si un adorador de alguna deidad especialmente convincente hiciera que un dios se lo tomase en serio, aunque fuera a regañadientes, podría haber una conversación interesante.

DRAMATIS PERSONAE

LOS DE KARUNHANDERAK

Laebanian

LEGADO DE LA REINA

Laebanian, «el frío que antecede a la tumba», estuvo en la huida de Mundo Origen, cuando las naves doradas llenaron el cielo y trajeron la destrucción. Se consagró desde el primer día a la princesa que más tarde sería reina. Fue uno de sus consejeros más cercanos, comandante de su ejército y uno de sus guardias personales. Cuando le llegó la muerte, decidió continuar con sus funciones «mientras fuera necesario». No es especialmente imaginativo, pero sí eficaz, inquisitivo, fieramente leal, pragmático y resolutivo.

El legado lleva en la frente el símbolo místico que lo identifica como tal, al igual que el cuerpo de Kaenar. Su cuerpo es blando y tumefacto, como si llevara una semana pudriéndose, también en forma de dragón, pero sus movimientos y su mirada son los de una persona viva.

Laenarth

PORTAVOZ DE LA EMBAJADA

Laenarth es un erudito sereno e imparcial que busca cumplir la voluntad de la reina de la mejor forma posible, sin permitir que sus ideas e intereses personales o los de terceras personas se pongan por medio.



Es el de mayor edad y el último responsable de las negociaciones.

CUE: 6 **ATR:** 0 **PV:** 16 | 8 | 4
MEN: 9 **FUE:** 6 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 8 **TAM:** 0 **Estorbo:** 0

■ **Habilidades:** Armas CC: Espada 14, Puñal 12, Correr 13, Engañar 16, Esquivar 14, Pelea 11, Percatarse 15, Perspicacia 16.

Raegarh DIPLOMÁTICO HEDONISTA

Aunque aún no ha despertado hay un poder latente en el que es evidente para cualquiera que lo mire dos veces. Marcado con el fuego (los ojos de un azul absoluto), aún no ha desarrollado su potencial, pero emite esa aura de arrogancia y fiereza de un joven dragón.

Muy a favor del acuerdo, representa el sentimiento dominante entre los súbditos de la reina, de que ya es hora de abrirse al mundo y reclamar como propia una buena parte de él. Es abierto, lujurioso, divertido, educado, desde el primer minuto encaja con Qwan como el otro zapato del mismo par. Su amistosa rivalidad por cortejar a Sheera es la comidilla de la delegación, pero ella no parece tener prisa por decantarse por ninguno.

El juego de Sheera demostrará ser fatal. Atraído por la merendrak, Raegarh acabará siendo secuestrado.

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

■ **Armas:**

Espada media 15. Daño 4+1.

■ **Habilidades:** Armas CC: Espada 15, Puñal 14, Correr 14, Engañar 13, Esquivar 13, Pelea 14, Percatarse 14, Perspicacia 15, Sigilo 12.

LOS DE MERENDRAK

Qwan Dajir

DELEGADO MERENDRAK EN TEMPLANZA

Primo en cuarto grado del Rey, cuando le destinaron a este puesto, alejado de la corte y del resto de la familia, fue como castigo a unas indiscreciones que involucraban a varias damas. En el puesto comercial el joven Qwan pronto demostró ser un hábil negociador y gestor, y descubrió que el tener siempre en mente lo mejor para el Imperio no estaba reñido con amasar una su fortuna personal por medios un tanto turbios.

Qwan posee una gran influencia al controlar el enclave comercial de Merendrak, quizá el segundo más importante después de Puerto Libre, aunque mucho más discreto en su día a día.

CUE: 7 **ATR:** +1 **PV:** 18 | 9 | 4 **PM:** 14
MEN: 7 **FUE:** 8 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 7 **TAM:** +1 **Estorbo:** 0

■ **Armas:**

Hacha de batalla 2M 13. Daño 5+2

Daga 11. Daño 2+1

■ **Habilidades:** Armas CC: Hacha 13, Puñal 14, Autoridad 13, Correr 12, Engañar 14, Esquivar 11, Lanzar 12, Pelea 13, Percatarse 12, Perspicacia 15.

Devanna

SECRETARIA MESTIZA

Devanna es una atractiva mestiza merendrak de mediana edad. Atiende con diligencia las muchas y variadas necesidades del joven y energético Qwan, un trabajo de jornada completa sin días libres, muy bien remunerado y con su considerable cota de influencia. Se encarga de los siervos y del día a día, controla el avituallamiento y los turnos de trabajo, el quién hace qué, el quién está dónde. Se asegura de que su personal esté bien pagado, que tenga los descansos debidos y que la obedezcan al instante. Mano de hierro en guante de seda es una descripción que le encaja a la perfección.

CUE: 7 **ATR:** +2 **PV:** 17 | 8 | 4
MEN: 8 **FUE:** 7 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 6 **TAM:** 0 **Estorbo:** 0

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 12, Correr 11, Engañar 14, Esquivar 11, Medicina 13, Pelea 10, Percatarse 15, Perspicacia 15, Primeros auxilios 14.

Levistus

CONTABLE DEL ENCLAVE

Levistus es el que sabe en qué libro está enterrado cada cadáver comercial y donde está cada moneda, lo que entra, lo que sale y lo que se queda por el camino. Es un kunya sencillo, se diría sin aficiones, excepto la lectura de los clásicos y las largas pipas de loto púrpura mirando al mar al atardecer. Es un oriental de alrededor de 55 años, de párpados caídos y carácter sosegado.

Hace poco ha empezado a sospechar que hay irregularidades a largo plazo en las cantidades exactas de mercancías que pasan por la delegación comercial, y en los últimos días ha decidido dejarse las pestañas en revisar los libros de cuentas y desvelar el misterio. Su diligencia le costará la vida, ya que su subordinado Lucano aprovechará la confusión para asesinarlo el tercer día y arrojar su cadáver al mar.

CUE: 5 **ATR:** 0 **PV:** 14 | 7 | 3
MEN: 8 **FUE:** 4 **Mod. al daño:** -1/0
ESP: 6 **TAM:** -1 **Estorbo:** 0

■ **Habilidades:** Correr 8, Engañar 12, Esquivar 9, Pelea 9, Percatarse 13, Perspicacia 14.

Lucano Mercio

AYUDANTE DE LEVISTUS

Lucano es uno de los tres subordinados de Levistus. Entre sus funciones está la de llevar el estocaje de los productos frescos y la pequeña bodega de la delegación. Tuvo una juventud complicada en la que aprendió destrezas de cortabolsas, así como una cierta habilidad con la daga y para moverse inadvertido pese a su tamaño considerable. Su aspecto es el de un oriental de etnia tilesa, de pelo rubio corto y barriga prominente.

Siempre ha considerado que merece más reconocimiento del que recibe, y en general más riqueza. Es de gustos caros, y pasados reveses en las apuestas de las carreras de saurios le llevaron en buscar métodos alternativos de financiación. Con la ayuda de Nurko, un criado al que pilló robando, y con el patrocinio de Sheashe, se ha dedicado a alterar a la baja los inventarios del producto que llega de los reinos del este para sacar mercancía no controlada por los túneles secretos. Luego, el comerciante se encarga de distribuirlo fuera de la isla, con enormes beneficios.

Todo era perfecto, pero recientemente Nurko se ha vuelto codicioso, y reclama más tajada para él. Y a la vez Levistus ha empezado a pedir registros de inventarios antiguos y recientes, dice que algunas cifras no le cuadran. Con la desaparición del embajador de la Reina Blanca, Lucano ve la oportunidad de deshacerse de un par de problemas a la vez, y con suerte desaparecer del mapa con su fortuna honestamente robada.

En su persona, Lucano lleva un objeto que tendrá una trascendencia importante en los próximos días: el **Cetro del Dios Rana**, una vara ligeramente curvada de jade verde capaz de «despertar» a los demonios-rana que duermen en las estatuas repartidas por toda la ciudad. Ojo, despertar, que no controlar, para eso sería necesario tanto tiempo como talento místico, y Lucano carece de ambos. La vara llegó por casualidad en un lote destinado al contrabando, y también por casualidad supo de su capacidad de dar vida a las horribles estatuas. Sin la presencia del fornido Nurko no hubiera sobrevivido, y siendo este otro secreto que comparten, es también otro motivo para deshacerse de él.

Lucano posee un par de dagas de exquisita factura y equilibrio ocultas en una funda en el brazo izquierdo. Son dagas de asesino, con bonificación de +3 a ocultar y con solo un -1 de penalización para hacer la manobra de Buscar punto débil.

CUE: 8 **ATR:** -1 **PV:** 20 | 10 | 5
MEN: 7 **FUE:** 10 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 5 **TAM:** +2 **Estorbo:** 0

■ **Armas:**

Daga de asesino 14. Daño 2+1

Daga arrojadiza 13. Daño 2+1. Alcance corto.

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 14, Correr 12, Engañar 14, Esquivar 13, Hurtar 13, Lanzar 13, Ocultar 12, Pelea 14, Percatarse 14, Perspicacia 13, Pociones 14, Sigilo 13.

Damera Lietir AYUDANTE DE LUCANO

Damera es la ayudante primera de Lucano, quien la tiene haciendo tareas menores. No le permite acceder a sus preciosos registros con la excusa de la responsabilidad personal. Es una joven oriental de estatura media, vestida con sobriedad, y con un interés poco disimulado por las mujeres atléticas y dominantes. La llegada de Sheera ha supuesto un terremoto para su libido adormecida (las distintas siervas a su disposición no son ni físicamente ni por rango lo que ella quiere). Desde que Sheera se encuentra presente no se

pierde ni uno de sus combates, y siempre está dispuesta para secarle el sudor y bañarse con ella para frotarle la espalda o lo que toque. Sheera se deja querer. Ha descubierto en Damera a alguien dispuesto a dar sin recibir nada a cambio, a quien le encanta ser ordenada y, hasta cierto punto, abusada.

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

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

Tiban Sartos TERCER ESCRIBA

Tiban es flojo, caprichoso y un tanto taimado. Puso los ojos desde el primer día sobre Sheera, pero la competencia de los notables en este asunto (Qwan y Raegarth) y las aparentes inclinaciones de la sacerdotisa (evidentes por las insufribles sonrisas satisfechas de su compañera Damera) tenía poco que hacer. Con todo, hizo suyo el dicho de «los dioses dan lo que quitan, con la misma mano» cuando descubrió al espiarla que Sheera entraba y salía de los túneles por los que Lucano hace salir la mercancía ilegal.

El escriba sabía desde hacía tiempo de los manejos de su superior, pero había permanecido callado, esperando el momento para hacer uso de esta información. Equivocadamente, cree ahora que Sheera está compinchada con Lucano. Al poco de que los aventureros lleguen al enclave comercial, le revelará a Sheera lo que sabe y le pedirá favores sexuales a cambio de mantener la boca cerrada.

CUE: 5 **ATR:** -1 **PV:** 20 | 10 | 5
MEN: 6 **FUE:** 5 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 4 **TAM:** 0 **Estorbo:** 0

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

Nurko MANO DERECHA DE LUCANO

Antiguo gladiador, Nurko fue condenado por unos asuntos de los que no habla y acabó en el circo, donde consiguió la libertad en combate. Deseando irse lo más lejos posible, acabó en Templanza, en la delegación comercial, donde vio en Lucano un patrón comprensivo. Es un hombre oriental pequeño, musculoso y con el pelo recogido en una trenza.

Nurko es un sádico al que le gusta atemorizar y mangonear a los que son inferiores. Aunque Devanna es la encargada de la servidumbre, Nurko depende directamente de Lucano y hace prácticamente lo que quiere. Tiene influencia sobre un par de siervas jóvenes, Naria y Dendra, que le obedecen sin rechistar (por miedo a las represalias) y está en buenas relaciones con una de las guardias, Kim, que comparte su gusto por las jovencitas. A menudo estos cuatro se reúnen en los baños o en alguno de los almacenes vacíos para «pasar el rato».

Aunque Lucano le da una buena tajada a Nurko sobre lo que sacan con el contrabando (que este guarda a buen recaudo en una bolsa bajo un ladrillo suelto en su dependencia), considera que dado que hace la mayor parte del trabajo, y corre la mayor parte del riesgo, una distribución más igualitaria sería de justicia, y así se lo ha hecho ver a Lucano, el cual ha prometido reflexionar sobre el asunto.

CUE: 8 **ATR:** 0 **PV:** 20 | 10 | 5
MEN: 5 **FUE:** 10 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 6 **TAM:** +2 **Estorbo:** 0

■ **Armas:**

Espada corta 15. Daño: 3+1

Daga 14. Daño: 2+1

■ **Habilidades:** Armas CC: Espada 15, Puñal 14, Correr 14, Engañar 10, Esquivar 12, Lanzar 11, Pelea 14, Percatarse 11, Perspicacia 10, Sigilo 12.

Naria y Dendra JUGUETES DE NURKO

Naria y Dendra son dos atractivas siervas jóvenes que intentan sobre todo pasar desapercibidas. Nurko las ha marcado como suyas y ningún siervo ni guarda se atreve a acercárseles por miedo a amanecer con la cabeza abierta. Eso no impide que en ocasiones Devana las solicite para entretener a Qwan o a algún notable, algo que Nurko no puede evitar, pero que le pone de un humor negro que alguien acaba pagando.

CUE: 6 **ATR:** +2 **PV:** 15 | 7 | 3
MEN: 5 **FUE:** 5 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 5 **TAM:** -1 **Estorbo:** 0

■ **Habilidades:** Correr 10, Engañar 11, Esquivar 9, Pelea 9, Percatarse 11, Perspicacia 11, Sigilo 10.

Kim GUARDIA ALIADA DE NURKO

Kim es una guardia de mediana edad, amiga de Nurko. Aunque físicamente raya la perfección, su cara cruzada por una cicatriz la hace poco atractiva para muchos. De dejes masculinos que no disimula, Kim siempre ha querido hacer carrera en el ejército. Para satisfacer sus apetitos, depende que Nurko le proporcione los servicios de Naria y Dendra. Sin embargo, como parte de su acuerdo con este, también se deja querer por el siervo.

No sabe nada de los tejemanajes de Nurko, aunque sospecha algo por los regalos que este le hace. Si supiera que Nurko ha estado robando al reino, se sentiría defraudada y dolida, y sería la primera en echarle los yerros. Tiene un flechazo imposible por la escriba Damera, pero esta apenas la ha mirado un par de veces. Y es que, aunque Kim es una mujer fuerte, su rostro está lejos de su estándar de belleza.

CUE: 7 **ATR:** -1 **PV:** 18 | 9 | 4
MEN: 5 **FUE:** 8 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 5 **TAM:** +1 **Estorbo:** -1

■ **Protección:** 7, semiplacas (dura) y casco.

■ **Armas:**

Alabarda 11. Daño 6+2.

Espada corta 10. Daño 3+1

■ **Habilidades:** Armas CC: A. de asta 11, Espada 10, Correr 11 (10), Engañar 9, Esquivar 11 (10), Pelea 10, Percatarse 10, Perspicacia 9, Sigilo 8 (7).

Sendaeni JEFE DE LA GUARDIA

El líder de la guardia de la delegación es un kunya de unos cuarenta años, pequeño y fibroso, dotado de unos característicos dientes de conejo. Lejos de sentir celos de los aventureros, se siente aliviado de que se le haya levantado la responsabilidad de la investigación, y colaborará en todo lo que le digan.

Sendaeni trata de defender a sus hombres siempre que sea posible. Si algo ha pasado, no ha sido porque sus chicos hayan fallado. Desestimará asimismo cualquier crítica o insinuación acerca de Kim.

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

■ **Protección:** 7, semiplacas (dura) y casco.

■ **Armas:**

Espada corta 14. Daño 3

■ **Habilidades:** Armas CC: A. de asta 15, Espada 14, Correr 13 (12), Engañar 10, Esquivar 12 (11), Pelea 12, Percatarse 13, Perspicacia 11, Sigilo 10 (9).

Turra EL VIEJO VISILLOS

Este siervo de avanzada edad pasa a menudo desapercibido, paseando una escoba como si pensara hacer algo con ella y murmurando para sí cosas inteligibles. Los demás tienden a ignorarlo, lo cual le permite ocuparse de su actividad principal: cotillear.

Este personaje es una de las herramientas del narrador para reencauzar la historia haciendo aparecer de repente un dato suculento. Como sugerencia, Turra puede pedir a cambio bebidas alcohólicas o hierbas de fumar (ambas cosas las tiene prohibidísimas por Devanna, que le profesa un inexplicable afecto), o dar unas primeras informaciones que sean irrelevantes o incluso falsas: *“he oído que Keram Jerthi realmente no es un seguidor de Meibel, es que es tan feo que lleva máscara para que la gente no le tire piedras”*; *“Lucano y Nurko son amigos especiales, se escapan en la oscuridad para hacerse trenzas y ponerse flores en el pelo, quién lo habría dicho”*; *“una de esas chicas de Nurko, que lo hacen todo juntas, parece que ha sido descuidada y ahora tiene un regalo inesperado, parece que incuba un huevo de dragón, si me entiendes...”*

Turra también lleva el negocio de apuestas con Nurko, con el que tiene una extraña relación: se diría que, igual que Devanna aprecia a Turra, Nurko respeta al viejo, rayando el temor.

¿Hay más en ese anciano de la escoba de lo que se ve a simple vista? ¿Podría tratarse de uno de los «puros» de los antiguos g'sham? Quizá esta es una historia para ser contada en otra ocasión.

LOS SACERDOTES GUERREROS DE MEIBEL

Keram Jerthi

EL PRIMERO

Es el responsable de esta misión, un veterano endurecido en guerras, cacerías y duelos. Experto en combate cuerpo a cuerpo y en liderar batallones de cualquier tamaño, también lo es en las escuelas de mejora física y tiene especial afinidad por los hechizos de Tierra. En combate, el merení es agresivo, metódico y brutal; ni da ni pide cuartel, pero agradece un buen contrincante, pocos le aguantan más de unos minutos. Acostumbrado a ser obedecido, no lleva bien tener que aceptar órdenes y menos aún reproches de un petimetre como Qwan. Paradójicamente, Qwan es de los pocos fuera de su orden sacerdotal que podrían darle problemas en un uno contra uno.

CUE: 8 **ATR:** 0 **PV:** 19 | 9 | 4 **PM:** 16
MEN: 7 **FUE:** 9 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 8 **TAM:** +1 **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 4, cuero reforzado (blanda)

■ **Armas:**

Espada larga 15. Daño 5+2

Escudo medio 15. Daño 1+1

■ **Habilidades:** Armas CC: Espada 15, Escudo Puñal 12, Correr 13, Engañar 12, Esquivar 13, Pelea 14, Percatarse 13, Perspicacia 13, Sigilo 10.

■ **Esféricas mágicas:** Modificar 12, Inhibir 13, Cuerpo 13, Tierra 12

■ **Hechizos:** Detener proyectiles 13 (Dif. 10 | PM 1), Garras 12 (Dif. 10 | PM 1), Lazo irrompible 12 (Dif. 15 | PM 2), Mejorar arma 12 (Dif. 15 | PM 1-2), Paralizar 13 (Dif. 20 | PM 3),

■ **Rituales:** Guarda mágica 13 (Dif. 25)

Jesh Aram

EL SEGUNDO

Más sacerdote que guerrero, Jesh Aram está especializado en técnicas de curación y medicina de batalla, así como en magia de apoyo y custodia. Para ser merendrak, es relativamente calmado y disfruta pasando desapercibido, contemplando su entorno o leyendo. Todo el asunto de la desaparición de Kaenar le ha impactado y se pregunta cuál será la fuerza que está tratando de evitar que los merendrak y los merenförn aúnen fuerzas. Está convencido de que detrás de todo hay agentes del Patriarca.

CUE: 7 **ATR:** 0 **PV:** 18 | 9 | 4 **PM:** 16
MEN: 7 **FUE:** 8 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 8 **TAM:** +1 **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 4, cuero reforzado (blanda)

■ **Armas:**

Espada larga 2M 13. Daño 5+2.

■ **Habilidades:** Armas CC: Espada 13, Puñal 10, Correr 11, Engañar 11, Esquivar 12, Medicina 14, Pelea 12, Percatarse 13, Perspicacia 13, Pociones 11,

Primeros auxilios 13.

■ **Esféricas mágicas:** Aumentar 11, Modificar 10, Cuerpo 11.

■ **Hechizos:** Curar herida 11 (Dif. 15 | PM 1-3), Garras 10 (Dif. 10 | PM 1), Incrementar Cuerpo 11 (Dif. 20 | PM 3), Piel endurecida 11 (Dif. 15 | PM 1-4).

Sheera Tavani

LA TERCERA

La historia oficial de Sheera es que su familia es de un clan sin presencia en la capital. Todos los de su capítulo anterior, salvo ella, cayeron en una batalla contra un demonio mayor, algo de lo que no quiere hablar.

La realidad es que hace unos años, en los muelles de Hupa-Meda, la guardia real realizó una redada sobre un culto extremista y peligroso, el clan de Ladrones del Fuego, que parecía haber sido inoculado en Merendrak desde el Imperio Escarlata. En la batalla, los líderes de la secta, que eran los padres de Sheera, fueron asesinados. Su madre herida apenas tuvo el tiempo de prevenir a Sheera para que huyera antes de morir, no sin antes transmitirle el conocimiento de un importante ritual, grabándolo en su piel y escondiéndolo bajo un hechizo de ilusión permanente, pero no tuvo oportunidad de pasarlo todo, faltó una parte vital.

Sheera huyó, y gracias a sus habilidades pudo infiltrarse en un monasterio remoto de sacerdotes de Meibel y suplantarse a una de las recién llegadas, una noble de un clan menor de nula presencia en la corte. Con esta nueva identidad consiguió unirse al grupo de Keram para poder acceder a los códigos en los que esperaba (con razón) estuviera la información que le faltaba.

Una vez en la delegación comercial, «colaboró» con Kaenar en el estudio de los códigos. Gracias a las horas pasadas con los libros, pudo comprobar que la información estaba ahí y al mismo tiempo, empujar al embajador a realizar un plan insólito en el que este se aseguraría la imposibilidad de un acuerdo. Con el conocimiento de las rutas secretas obtenido espionando a Nurko y a Lucano, y a sus propias exploraciones que le llevaron a la antigua pirámide y al altar sacrílego, el plan pareció fraguarse solo. Kaenar apenas necesitó un poco de apoyo para suicidarse, era un individuo fanáticamente leal a sus ideales y a su reina, y la aparente contradicción entre ambos lo estaba destruyendo. Al ofrecerle Sheera una «solución honorable», Kaenar la adoptó sin pensarlo.

Sheera es una mujer muy atractiva, aunque con poco interés en cualquier tipo de relación íntima, lo cual no le impide aprovecharse de cualquier ventaja a su alcance y regodearse del efecto que causa en los demás. Además, dejarse querer le proporciona satisfacciones físicas inmediatas y refuerza su control sobre los que acaban siendo sus peones.

Sabe que Qwan y Raegarh han hecho una apuesta sobre quien la consigue primero. Tenerlos a la expectativa le da una ventaja que piensa aprovechar. Hábil manipuladora, conseguirá información privilegiada gracias a esto.

Sheera es seductora a su pesar. Su paso elástico y ágil, su voz ligeramente grave, sus oscuros ojos de



exótica belleza, la piel morena generosamente expuesta surcada de delicados tatuajes... Todo ello hace que las cabezas se giren cuando pasa, con deseo o con envidia. Sheera rara vez busca una aproximación frontal hacia su objetivo, a menos que esté desesperada o furiosa; normalmente serpenteará hacia él y dejará que acercarse u hacer lo que ella desea le parezca su idea.

En combate suele actuar igual, cede la iniciativa y espera el fallo, tendiendo trampas sutiles y aprovechándolas con despiadada celeridad. Posee dos espadas mágicas, heredadas de sus padres, y puede apoyarse de conjuros, aunque por orgullo solo lo hará si la situación es desesperada. O si se aburre y quiere acabar rápido...

CUE: 9 **ATR:** +2 **PV:** 20 | 10 | 5 **PM:** 16
MEN: 8 **FUE:** 10 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 8 **TAM:** +1 **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 4, cuero reforzado (blanda)

■ **Armas:**

Espadas gemelas Shaabi Ko Nar 17. Daño 3+1
 Daga 13. Daño 2+1

■ **Habilidades:** Armas CC: Espada 17, Puñal 13, Correr 15, Engañar 18, Esquivar 15, Pelea 16, Percatarse 16, Perspicacia 15, Sigilo 14.

■ **Esferas mágicas:** Conocer 13, Dirigir 13, Disminuir 11, Caos 13, Aire 12, Mente 12.

■ **Hechizos:** Agonía 11 (Dif. 20 | PM 3), Agotar 11 (Dif. 15 | PM 2), Borrar recuerdos 11 (Dif. 15 | PM 2), Deshacer magia 11 (Dif. 15 | PM 1-4), Detectar enemigo 12 (Dif. 15 | PM 2), El olor del dragón 13 (Dif. 15 | PM 2), Proyectar palabras 12 (Dif. 10 | PM 1), Reflejar hechizo 13 (Dif. 15 | PM 2), Sonido lejano 12 (Dif. 15 | PM 2).

■ **Rituales:** Robar el fuego 13 (Dif. 25).

CRIATURAS

Demonios rana

Tal como se da a entender en el artículo sobre los plenh en este mismo número, las estatuas de ranas demoníacas que proliferan por Templanza no son reliquias plenh, sino la obra de Sir Archibald Pómbey, quien pensaba estar haciendo negocio con las esculturas de su hijo. Sin embargo, no se trata de obras artificiales, sino de demonios reales que el pequeño de los Pómbey pasó años trayendo de su infierno de origen, siguiendo los diseños del dios Nariaj del Caos.

Los demonios, convertidos en piedra durante una antiquísima batalla contra la Ley, deberían volver a la vida gracias a una varita mágica que los agentes de Nariaj han buscado durante siglos por todo el Multiverso y que, por error, ha acabado en manos de Lucano, en lugar de las de los servidores de Nariaj en Salinas, quienes por cierto la siguen buscando y no tardarán en dar con el rastro de Lucano.

Los demonios rana deberían haber servido para humillar el orgullo de Salinas, pero ahora posiblemente solo puedan dar quebraderos de cabeza a la delegación comercial merendrak. Cuando despiertan, estos seres buscan a humanos para devorar o fecundar (puedes determinarlo al azar).

Cuando su objetivo es matar a su oponente, luchan de forma convencional con su tridente. Si intentan reproducirse, tratarán de apresar a su víctima con su red o con los brazos. La reproducción es una de las acciones que pueden realizar cuando la víctima está inmovilizada.

Cuando un homínido de cualquier sexo es fecundado por una rana demonio, los huevos se alojan en la cavidad adecuada, ya sea útero o vientre, y allí se desarrollan a gran velocidad. El nuevo progenitor adopta un estado de enajenación y transformación (agallas y manos y pies palmeados) y a las pocas horas se dirigirá frenético a la primera fuente de agua abierta que vea (el cercano mar) nadando cada vez más hacia abajo (en ese momento se ha vuelto anfibio y puede nadar a gran velocidad). Si alguien intenta ponerse en su camino reaccionará con ferocidad y fuerza inusual. Cuando esté lo bastante adentrado en el mar, y lo bastante profundo, los huevos eclosionan y devoran a su involuntario progenitor, que muere con una beatífica sonrisa.

Para evitar esto las victimas deben ser tratadas inmediatamente y los huevos retirados mediante una tirada de Primeros auxilios a dificultad 20.

CUE: 7 **ATR:** -4 **PV:** 15 | 7 | 3
MEN: 4 **FUE:** 5 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 4 **TAM:** -2 **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Tridente 14. Daño 3+1

Red 13. Daño: Atrapa

■ **Habilidades:** Armas CC: A. de asta 14, Red 13, Correr 14, Esquivar 15, Nadar 15, Pelea 14, Percatarse 10.



Plenh muertos vivientes

En el lago subterráneo permanece aún cierto número de zombies plenh, dejados allí por los antiguos sacerdotes g'sham para proteger el altar sagrado. Al entrar los aventureros en la cueva, sus intenciones agresivas despiertan a estos guardianes milenarios, que saldrán del agua cuando los intrusos pasen cerca del lago.

Los plenh tienen la energía mágica suficiente para luchar durante tres turnos de combate, luego se desharán como las viejas momias que son. Todavía tienen el aspecto de plenh medio podridos pero imponentes, con sus tres metros de altura y sus alas emplumadas medio destrozadas con las que ya no pueden volar.

Como muertos vivientes, son inmunes a las heridas leves y los rasguños. Las heridas graves les restan solo 2 PV.

CUE: 10 **ATR:** - **PV:** 25 | 12 | 6
MEN: 3 **FUE:** 15 **Mod. al daño:** +3/+4
ESP: 3 **TAM:** +5 **Al impacto:** +1

■ **Protección:** 1, escamas (blanda)

■ **Armas:**

Garras 10. Daño 1+3

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

LOS DE TEMPLANZA

Juld el Apestoso

DIOS CAÍDO

Antiguo dios mayor del panteón de los plenh, encarnaba el sol radiante en el centro del cielo. Tras perder la mayor parte de su poder en su batalla con Set y en la posterior maldición a sus adoradores, deambula por Templanza, especialmente por Salinas, llevando encima una capa de plumas hecha con las alas que vistió Set en su forma de Quetzal. Sigue en guardia contra los puros, que siguen conspirando por revivir a su dios que, muerto, sueña, aunque es poco lo que puede hacer contra estos directamente.

Los puros, que controlan buena parte de la vida de la isla, no sospechan de este extraño vagabundo: aunque lleve siglos tropezando por los caminos. Cosas más raras se ven todos los días en el mercado. Juld puede ver por los ojos de los lagartos voladores y, aunque no suela hacerlo, puede obrar a través de ellos. También tira todavía de los hilos del Destino, y puede influir en el telar a través de aquellos con los que haya llegado a un pacto.

En un momento dado, un aventurero que haya hecho un trato con Juld podría, sin saberlo, recurrir a su poder. Juld es un dios solar, sus poderes son de luz, verdad, y fuego.

Siempre habla en tercera persona, como si estuviera escribiendo un libro con él de protagonista. Juld es alto pese a ir encorvado. Sus facciones no se parecen a nada que los PJs hayan visto antes, una mezcla de humano, merení y una tercera cosa. Las escamas doradas

que aparecen en los lados de su rostro, sobre las cejas y en el dorso de las manos pueden ser el síntoma o la secuela de alguna enfermedad o maldición. Parece ser más viejo que el sol, tiene arrugas sobre las arrugas, y así y todo, sonríe a los aventureros con una dentadura perfecta. Va vestido con harapos de prendas de todas las razas del mundo en una abigarrada mezclanza, y sobre estos una magnífica capa de plumas multicolores.

Sehashe

PRÍNCIPE MERCADER

El mercader es amigo personal de Qwan, y a sus espaldas se halla en connivencia con Lucano para sacar parte del género que llega a la delegación por los túneles y venderlos en Templanza por un precio más bajo y un enorme beneficio. Sehashe es también la persona en la que Qwan confía para ayudarlo a encontrar alguien capaz para resolver su situación. El comerciante espera que todo se resuelva rápidamente sin que las investigaciones lleguen hasta su trato con Lucano, algo que sería muy difícil de explicar a los auditores reales.

Se trata de un tipo esbelto y pálido, de sonrisa suave y modales impecables.

Kelehem

ANTICUARIO

Es un hombre de mediana edad, de temperamento tranquilo y sonrisa suave. Su aspecto en general es confiable, siempre se toma unos segundos para responder a una pregunta, mirando al techo en actitud reflexiva. Su tono de voz es grave, ligeramente sibilante. Inspira una confianza inmediata, pero si te fijas bien en él, y poca gente lo hace, puedes notar que no parpadea, y que sus iris son de un color verde brillante que cambia según le dé la luz, del amarillo al negro.

Se le considera un experto en los plenh y en todo lo que tiene que ver con aquella época. No se pronuncia sobre las diferentes teorías que pululan por la isla, excepto para decir, con una sonrisa torcida «*bueno, quizá un poco de esto y un poco de aquello, ¿no? Quien sabe, quien sabe...*»

LOS LADRONES DE FUEGO

Entre los merendrak de alta cuna se cuenta una historia para asustar y entretener a los jóvenes príncipes en sus primeros años, y también para enseñarles prudencia en la medida en que tal cosa es posible de aprender para un señor dragón.

Los Shaabi Ko Nar tenían otro nombre antes que fue borrado de la Memoria de las Casas Fornk y de la propia historia por sus crímenes contra la familia real, su pueblo y sus propios dioses. Lo que sí se recuerda, aunque en esta historia haya mucho ya de mito, es que los miembros de este clan perdieron el fuego, es decir, la cualidad que hace algunos pocos de ellos



nazcan con la capacidad de cambiar de forma entre merení y dragón. La historia no aclara si esto ocurrió por sus ofensas a los dioses, por la cobardía en batalla de sus líderes o por algún otro crimen o causa, pero fueron apartados de la línea de sucesión al trono de los fornk, el cual era para ellos su derecho legítimo y fuente de su desmedido orgullo. Lo que si recuerda la historia es que los líderes Shaabi ko Nar no se conformaron con su destino, sino que actuaron con soberbia y ruindad, y en secreto pactaron con entidades oscuras y encontraron otra forma de hacer magia, y nuevos rituales y conjuros.

Entre los hechizos que aprendieron está el que les permitía saber si alguien llevaba el fuego latente en su interior, y entre los rituales, el que les permitía robar este fuego y quedárselo para sí para despertar el dragón en sí mismos.

Cuando finalmente se supo lo que los miembros de este clan estaban haciendo, el resto de los clanes fornk se alzaron para cazarlos y destruirlos uno a uno, cosa que finalmente hicieron no sin un enorme coste en vidas. La versión oficial es que los Shaabi Ko Nar han sido exterminados y sus prácticas han desaparecido con ellos, pero corren rumores de que continúan ocultándose en la oscuridad y que han seguido a los fornk a la Tierra.

En la actualidad, desde la Ciudadela merendrak no se da crédito a tales rumores, pero también es cierto que los sacerdotes-guerreros de Meibel siempre aconsejan a los suyos a estar preparados para lo imposible, y reciben entrenamiento especial para enfrentar tales criaturas, solo por si acaso y también se sabe en ciertos círculos del gobierno que, sin darles un crédito oficial a los rumores, sí que se lleva un control exhaustivo de los mismos y cada indicio es investigado y perseguido con la mayor severidad y discreción.

Hace unos años, en la propia capital, hubo una carcería que involucró a varios miembros de la guardia personal del rey Mirsa y a uno de los príncipes dragón, HARRAK OJO-ASTUTO. El asunto se saldó con varias docenas de muertos y varios edificios destruidos junto con una sección de los muelles. En la pared de uno de los edificios destruidos quedó durante unos días, hasta que funcionarios del estado la derribaron, un símbolo grabado a fuego y garras del tamaño de un hombre, un círculo tosco que encerraba algo que parecía una flor con una corona sobre ella.

El símbolo de este clan, recuerdo del tiempo en el que llevaron otro nombre, era un loto coronado encerrado en un círculo de fuego, pero esto prácticamente nadie, excepto los más eruditos de entre los sacerdotes de Meibel y los guardianes del saber lo recuerdan ya.



NUEVOS RITUALES

Guarda mágica

Inhibir Cuerpo | DIF. 25

El ritual crea una esfera invisible de 500 metros de radio a su alrededor, la guarda, que ningún ser humano o criatura puede abandonar, aunque sí puede ser penetrada desde fuera. Durante el ritual se pueden establecer excepciones, basta con saber el nombre de la persona que sí puede escapar de la guarda. Normalmente el mago y sus ayudantes se nombran a sí mismos como fuera del poder del ritual. En cualquier caso, durante la duración de los efectos, el mago puede nombrar nuevas excepciones.

Cuando alguien traspasa la guarda, el hechicero sabe en qué punto ha sucedido y recibe una imagen de quien lo ha hecho. Además, el infractor debe hacer una tirada de Espíritu a dificultad 18. De fallarla, recibe 1d6 de daño mágico por cada punto de diferencia con la dificultad.

Robar el fuego

Dirigir Caos | DIF. 25

Este ritual traspasa la capacidad de cambiaformas de los fornk de un individuo a otro, que debe ser también un merení. Como parte del ritual, ambos tienen que practicar el coito. Los ayudantes se sitúan alrededor y el hechicero puede estar presente aparte o bien participar como donante o recipiente.

En el proceso, el donante, voluntario o no, tiene una alta probabilidad de ser consumido por el poder del conjuro. En el momento de alcanzar el orgasmo, cubrirá con sus PV los PM que falten para que el ritual se complete. Es por este motivo por lo que Robar el fuego puede realizarse en muy poco tiempo, a diferencia de otros rituales.

Los requisitos para el ritual es un individuo con el fuego (voluntario o no), cadenas de hierro, un punzón para escribir las runas en la piel del donante con su propia sangre, un brasero, carbón y una barra de hierro. Por lo que sea, también es recomendado usar algún tipo de lubricante.

La marca del Legado

Inhibir Espíritu | DIF. 25

Este rito lo conoce y realiza únicamente la reina de los merenförn para bloquear el acceso de un espíritu al último sueño. De esta forma al morir este queda atrapado en su cuerpo y puede unirse a las otras voces del consejo de la reina, hasta el fin del mundo o hasta que ella lo libere de su servicio.

Al concluir el ritual aparece en la frente del elegido una compleja runa que semeja una especie de tatuaje. La marca, además, le proporciona al hechicero información general de la ubicación y del estado de salud de su portador. Puede, por ejemplo, saber si un Legado ha muerto, y más o menos dónde está su cuerpo.

Quien tenga la marca del Legado, al morir, su alma no abandonará su cuerpo, sino que esperará 13 días en el éter a ser llamada de nuevo. Cuando transcurre este lapso la marca deja de tener efecto y el espíritu se desliza a los planos de ultratumba.

El ascenso del Legado

Dirigir Espíritu en Cuerpo | DIF. 30

El ritual se realiza sobre un cadáver con la marca del Legado que no haya pasado más de 13 días muerto. La ceremonia consta de preparación del cuerpo (momificación, embalsamamiento o similar) y el traslado a la Cámara de las Voces Encadenadas.

Al concluir el ritual, el alma regresa a su cuerpo muerto, animándolo. A diferencia de los zombis y gules, conserva todas sus facultades intelectuales, aunque estará atado de por vida a la voluntad del hechicero, que en todos los casos conocidos es la reina merenförn. Los Legados permanecen a su servicio hasta el fin del mundo o hasta que la Reina los libere, lo que pase primero.

El camino sin retorno

Inhibir Espíritu | DIF. 25

Este es uno de los rituales aprendidos por los Ladrones del Fuego. El hechicero marca un cadáver reciente con el símbolo del clan Shaabi Ko Nar para que su alma nunca encuentre la paz, y vague eternamente por la oscuridad sin que ningún dios lo reclame. Es un ritual de venganza, con poca más utilidad que satisfacer el propio rencor. Si el cuerpo se corrompe sin que el símbolo sea removido, el ritual no puede revertirse y el alma se pierde para siempre en el vacío.

El hechicero debe haber asesinado él mismo a la víctima. Una vez pasada la primera hora de ritual, ni el mago ni sus ayudantes tienen que permanecer junto al cadáver ni seguir conjurando, basta con pensar de forma ininterrumpida en el desgraciado. El gasto de PM se va produciendo al ritmo habitual de 1 PM/hora en las horas subsiguientes.

NUEVOS CONJUROS

El olor del dragón

Conocer Caos | DIF. 15 | PM 2 | Inmediato

Permite descubrir si el blanco posee la sangre de los fornk y si dispone o no del fuego, es decir, la capacidad de cambiar de forma humana a draconiana a voluntad. Si el diagnóstico es positivo, el hechicero ve un aura de llamas a su alrededor. El color de estas llamas y su tamaño dan una medida del tipo de dragón y de su poder.

NUEVOS GRIMORIOS

De Entre las Cenizas se Alzará

En el origina: Az jakester blend jewad shad. En este libro, encuadernado en escamas aureorojizas calientes al tacto, escrito en finas láminas de hierro negro donde las runas brillan incandescentes, se describen hechizos, rituales y protocolos relacionados con los dragones.

Idioma: Fornk

Dificultad: 14

Saber: Idioma: Fornk 7, Cuerpo 8, Fuego 7, Modificar 6, Montar (dragón) 4, Pociones 3.

Hechizos: Alas, Convocar dragón, El olor del dragón, Garras, Incrementar cuerpo, Masa de fuego, Llamaradas, Prender, Restauración corporal, Sol abrasador.

Rituales: Robar el fuego

En la Muerte Despertarás

Yaen shaeth daerath en el dialecto merení de los merenförn es un tratado de necromancia que da por sabidos los temas más básicos (fantasmas, zombies...) y desarrolla en profundidad temas como la naturaleza del alma, los mundos de ultratumba, el papel de Shador, y el contacto con los muertos como forma de conservar el acervo cultural y garantizar la continuidad de una civilización. En la Muerte Despertarás es el texto fundacional de los Legados. En él se explica cómo y por qué crearlos.

Idioma: Merení

Dificultad: 16

Saber: Multiverso 6, Espíritu 7, Invocar 6.

Hechizos: Conexión espiritual, Ejército de muertos, Exorcismo, Invocar fantasma, Invocar a Shador, Grilletes espirituales, Viaje astral.

Rituales: La marca del Legado, El Ascenso del Legado, El camino sin retorno.

NUEVOS OBJETOS MÁGICOS

Cetro del Emperador Rana

ESP 6

De forma fálca, ligeramente curvo y pegajoso al tacto, esta corta vara de jade verde con grabados dorados en una lengua desconocida emite para los místicos una débil aura mágica, similar a la de las estatuas de ranas demoniacas que poco a poco empiezan a verse en los patios y jardines de Salinas. El portador puede despertarlas simplemente golpeándolas en la cabeza con el cetro. El artefacto gasta 1 PM y en unos segundos el hambriento y lujurioso demonio-rana se despierta, dispuesto a comerse y/o fecundar a cualquier humanoide



que se le cruce. Para controlarlos haría falta un conjuro específico que, por desgracia, no está contenido en el cetro.

Las espadas gemelas de los Shaabi Ko Nar ESP 6

Son dos espadas de acero negro, cortas y rectas de punta afilada y hoja fuerte con guarda de parada y atrapaespadas (daño 3). Sheera las guarda con celo y no las usa en las prácticas matinales. Cada una de las espadas puede gastar 1-3 PM para añadir 1-3 a la Protección de su portador durante un turno. Además, cuando se manejan a la vez se puede realizar la manioobra Combo sin penalizadores.

Por otro lado, si impactan en melé, además del daño o efecto establecido, pueden desarmar al adversario invirtiendo en el momento 2 PM.

Las espadas, cuando están juntas, pueden gastar 1 PM cada una para traer al mundo a un espíritu de su clan, que se manifiesta al turno siguiente como fantasma (ver página 269 del manual básico). Si el portador es un ladrón de fuego, el fantasma le obedecerá antes de volver al más allá, cosa que hará pasados 6 turnos de combate.

Estos dos artefactos mágicos no funcionarán si su portador no es digno (tiene una habilidad en Arma CC: Espada de 15 o más). Una espada anhela a la otra, y si se separan los hilos invisibles del destino acabarán uniéndolas de nuevo.

Orbe de visión lejana ESP 4

Una bola de cristal grande como un pomelo, fría al tacto, y que conecta directamente con la vasta y gélida mente de la Reina Blanca al coste de 1 PM por minuto. El cerebro de una persona no entrenada puede congelarse durante su uso, simplemente por el poder de la Reina. Debe pasar una tirada de Espíritu a dificultad 12 o sufrir 1d10 de daño.

Si el usuario del Orbe consigue mantener la consciencia se encontrará en un páramo helado bajo un vasto cielo azul. Solo que no es el cielo, el cielo está detrás del dragón de escamas madreperla que lo llena todo. Entonces, la voz de la Reina Blanca, una tormenta gentil, una avalancha sigilosa, le llegará a la vez de todas partes.

Daga sacrificial g'shaní ESP 3

Esta ritual de bronce y jade lleva mucho tiempo esperando para volver a ser utilizada. Puede invertir entre 1 y 3 PM para otorgar un bono proporcional de +1 a +3 si es usada en un ritual que precise de un arma.

Además, la daga tiene sus propios puntos de Fortuna (máximo 2), que gana cuando inflige una herida mortal, sea o no en combate, aunque ha de invertir para ello 3 PM. El portador puede gastar estos puntos de Fortuna en su propio beneficio.

Espada de acero atlante ESP 5

Tirada en la caverna, cerca del altar, como un despojo, hay una espada de mano y media (daño 5), buena hechura, cubierta de telarañas, pero sin mancha de herrumbre. En la hoja una inscripción en una lengua desconocida (no sufrirás daño si me blandes en nombre de Crom). Muy pesada, incómoda, precisa de Fuerza 8 para poder ser manejada a una mano.

Quien la encuentre, oirá voz en su mente, como la tormenta en las montañas, «¿cuál es el secreto del acero?». Si la respuesta es adecuada a juicio del narrador, la espada pondrá sus propiedades mágicas al servicio de su nuevo dueño. Gastando 1-3 PM cuando impacta en un enemigo, puede hacer el mismo número de d6 de daño adicional. Esta facultad solo funciona contra criaturas sobrenaturales: demonios, autómatas, muertos vivientes y otros constructos mágicos, pero no contra seres mundanos, sean o no de este plano. El daño causado por el arma se considera mágico y puede afectar incluso a avatares de dioses.



INTERVENCIÓN DIVINA N°8

Fanzine digital gratuito sobre Tierras Quebradas

- ♦ **Reglas de ayuda.** Reglas que amplían la colaboración y la preparación en el uso de habilidades.
- ♦ **PNJ simplificados.** Reglas para describir PNJ con pocas estadísticas.
- ♦ **Venenos, pociones y otras hierbas.** Nueve pintorescas sustancias que añadir a las apotecas de las Tierras Quebradas.
- ♦ **Un Mal Trago.** Aventura urbana en la que los aventureros tendrán que reconstruir lo que han hecho a lo largo de tres días que han caído en el olvido.
- ♦ **Salinas.** Descripción de la capital de Templanza, con sus localizaciones, personajes, tramas y semillas de aventura.
- ♦ **Los Plenh.** Rumores, teorías y verdades sobre la antigua civilización que habitó la isla de Templanza.
- ♦ **Los Merenförn.** Una nueva variedad de merenjes que solo ahora ha decidido mostrarse al mundo.
- ♦ **La Buena Muerte.** Una extensa aventura de investigación, intrigas, drama y erotismo durante una reunión diplomática entre los merendrak y los merenförn.