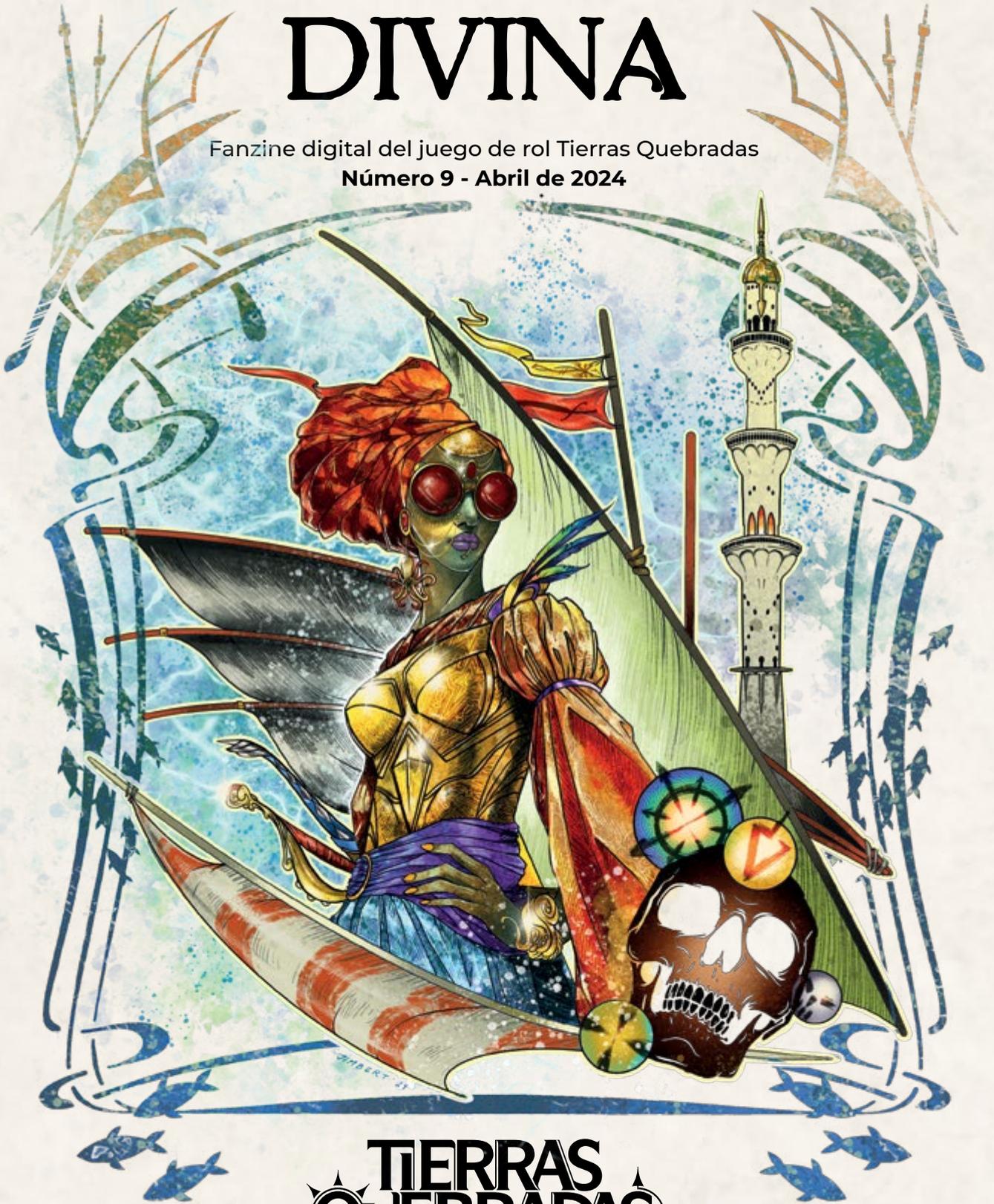


INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital del juego de rol Tierras Quebradas
Número 9 - Abril de 2024



**TIERRAS
QUEBRADAS**

AVENTURAS ENTRE LA LEY Y EL CAOS

INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital gratuito de Tierras Quebradas
Número 9 - Abril de 2024

Autores

Carlos Ferrer Peñaranda
www.carlosferrer-rol.com
Xavier Correro
Roberto Espeita
Carlos Giménez «Seppuku»
Francisco J. Llatas

Ilustración de portada

Daniel Jimbert

Ilustraciones interiores

Daniel G. Amorao

Imágenes de las páginas 43 y 45

[Gordon Johnson y Prawny](#) en Pixabay

Mapas y navíos de la Nación Pirata hechos con Inkarnate

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: Abril de 2024

SEGUIMOS NAVEGANDO

Mirando atrás, desde la popa de este navío que es Tierras Quebradas resulta gratificante ver la distancia que hemos recorrido. Este año se publicará el suplemento Tierra de Nadie, financiado mediante *crowdfunding* en 2023 y se iniciará el mecenazgo de nuevos materiales oficiales.

Se ha emprendido una serie de vídeos sobre Intervención Divina en el canal de YouTube de Friki Vetusto y se juega a Tierras Quebradas de forma continuada en los canales de La Pantalla del Master y ProyectoD20. La línea parece afianzada y es muy posible que este año se agote la tirada del manual básico.

Todo este interés, viento en las velas, se refleja en este muy marinero número de Intervención Divina, el más extenso hasta la fecha con 71 páginas, y todo teniendo en cuenta que se han quedado materiales fuera.

Xavier Correro, un colaborador habitual, nos ofrece **La venganza de los culpables**, la primera aventura para un narrador y un jugador de Tierras Quebradas, y una de las pocas publicadas en general en el rol español.

Roberto Espeita, otro de nuestros excelsos contribuyentes, nos presenta **Una de piratas**, aventura de intrigas familiares, poligamia, gladiadores y, por supuesto, piratas, que puede jugarse antes o después que El Enemigo de mi Enemigo.

Una idea que tenía para Intervención Divina es que sus materiales completaran los suplementos oficiales, para que se reforzaran entre sí. La oportunidad llegó cuando leí las fantásticas **reglas de facciones** genéricas que había escrito Carlos «Seppuku». Carlos tuvo el detalle de donar su trabajo a Intervención Divina y facilitar que adaptara el subsistema a las facciones que aparecen en el entorno de campaña Tierra de Nadie.

Francisco J. Llatas se estrena en Intervención Divina con un riquísimo sistema de **reglas navales** que nos permitirá reproducir combates entre embarcaciones y darle más detalle a la navegación en general. Se complementa con una rica descripción de la **Nación Pirata**: sus lugares, historia, mapa de las ciudades, gobierno, multitud de personajes e incluso algunos barcos importantes descritos siguiendo las reglas navales. Una pequeña maravilla de olor a pólvora y salitre.

Carlos Ferrer

ÍNDICE

Aventura: La venganza de los culpables	4
Aventura: Una de piratas.....	11
Ayuda de juego: El juego del poder.....	32
Ayuda de juego: Reglas navales	38
Gaceta de las Tierras Quebradas: La Nación Pirata.....	47
Ayuda de juego: Lista de precios revisada	69

LA VENGANZA DE LOS CULPABLES

Por Xavier Correro

La venganza de los culpables es una aventura para un director de juego y un jugador. Se trata de una historia de investigación y venganza que tiene lugar mientras los Campeones del Juez intentan detener a Claudio Silvano por el uso de hechicería.

Se recomienda jugarla intercalando *flashbacks* entre lo que sucede en la actualidad y la vida de Claudio. El ritmo debe empezar lento e ir acelerando poco a poco. Se debe intentar dar algún respiro al jugador para aflojar la tensión después de las escenas con más acción o emoción.

Para adecuar el sistema a una partida de un solo jugador, se han hecho varios cambios en el sistema de juego de Tierras Quebradas.

- La hoja de personaje de Claudio Silvano no está creada como una hoja de jugador inicial, contiene más puntos para cubrir más aspectos y que sea una partida más cinematográfica, más *pulp*.

- Además, tiene varios puntos de Destino para que el jugador personalice Fuentesblancas.

- Cada tirada fallada debe llevar a otra situación que haga avanzar la trama.

- Después de los flashbacks, puedes recompensar al jugador con puntos de fortuna.

Trasfondo

Hace poco Claudio Silvano fue detenido por practicar la hechicería. Claudio es culpable y las pruebas son abundantes. Durante la inspección de los tres Campeones del Juez encargados del caso y sus hombres de armas, ha sido hallado el grimorio escondido bajo el suelo del comedor, y uno de los criados ha hablado sobre el lugar en una colina cercana donde Claudio practicaba la hechicería.

Claudio Silvano es un mercader importante de la provincia de Lucerna, en el Patriarcado. Está afincado en una villa de Fuentesblancas, un pueblecito muy cerca de la ciudad de Vigilia. Los campeones acuerdan que será ejecutado en la ciudad más cercana, para evitar disturbios en Fuentesblancas, y se actuará discretamente. La verdad es que quieren llevarlo ante Marco Seneciano, quien quiere el anillo de San Elías.

De camino a Vigilia, una tormenta sorprende al grupo que lo lleva preso y el carro donde va Claudio cae al río Rugiente. Claudio milagrosamente sobrevive y queda libre. Podría huir, pero quiere saber quién lo ha vendido. ¿Como es que los campeones sabían dónde buscar? ¿Cómo sabían cuál de sus criados podría delatarle? Los campeones solo hablaron con ese criado. Incluso llegaron a Fuentesblancas directos a su

villa y no registraron ninguna casa más. Además, este camino realmente no lleva a Vigilia, sino a Entrelagos. ¿Por qué se dirigen allí?

EMPIEZA A LLOVER

La aventura empieza con Claudio Silvano dentro del carro de madera, con pequeñas ventanas en la parte de atrás y una que da al conductor, Claudio lleva sus ropajes habituales, y un collar de plata que inhibe sus poderes. Le han quitado todo lo que tenía de valor y le han puesto unos grilletes en los pies que lo unen al carro con una argolla. Siguiendo al carro hay dos campeones del Juez con su armadura y un arma virtuosa. Además, los escoltan cuatro hombres armados con lanzas y provistos de armaduras de cuero. Todos miran a Claudio con odio.

Si Claudio Supera una tirada de **Orientarse DF 10** sabrá que van hacia Entrelagos, no hacia Vigilia. Están cruzando los Valles Orientales entre paredes muy escarpadas y caminos estrechos.

La actitud de los campeones del Juez es dura, cualquier intento de hablar con ellos o con los hombres de armas va a ser respondida con violencia. Pero, por algún motivo, no lo quieren muerto.

Campeón Tristán: *Sera mejor que te metas dentro y no husmees, nadie va a quejarse si llegas con la cara hinchada y algún diente menos.*

Campeón Melkiades: *Disfruta de tu ultimo día. Al llegar a Vigilia serás ejecutado, se ríen.*

Una tirada de **Percatarse DF 20** podrá escuchar un caballo acercándose y como una voz que aún no había escuchado les dice a los campeones que su señor los espera a medio día de aquí.

Al poco empieza a llover, los hombres de armas empiezan a quejarse, el caballo que tira del carro relincha varias veces y el conductor parece maldecir. La oscuridad lo cubre todo, el sonido del agua, al principio suave, ahora es ensordecedor.

FIESTA (FLASHBACK, UN DÍA ANTES)

Es por la mañana, el tiempo es cálido y en la villa de los Silvano podemos ver a Claudio con sus mejores galas. Está reunido con tres de los comerciantes más importantes de la región. El que habla es **Marco Seneciano**, un hombre mayor de unos 60 años, pero con un porte



regio, ropas caras y un perfume de lavanda con un toque muy sutil a resina de arce.

Marco: *Si todos estáis de acuerdo, así es como nos lo vamos a dividir, para mí el contrato de construcción del nuevo templo, para Leopoldo el contrato de la nueva carretera, para Claudio el contrato de reparaciones del puerto de Pinares y para Justo el contrato del cuartel de Entrelagos. y Flavio se quedará el comercio de especias de Pinares hasta Vigilia y Entrelagos.*

Justo: *Marco, mis márgenes van a ser muy pequeños este año, cédeme también el comercio de las pociones del Sador, aunque solo sea en Entrelagos.*

Marco: *Me pides que renuncie a una de mis responsabilidades. Sabes que es mi hermano, solo confía en mí para esto. Pero está bien, Justo, confió en ti, pero deberás cumplir con las fechas y son apretadas.*

Justo: *Cumpliré Marco, no te preocupes.*

Marco: *Si nadie tiene más inconvenientes vamos con nuestras mujeres a celebrar que este año también será bueno gracias al Comerciante.*

Flavio, amigo de Claudio, no está presente. Si pregunta por él, nadie sabe dónde está, pero Marco Seneciano lo tranquiliza diciéndole que ya sabe que son amigos y que por eso se ha llevado su contrato, aunque no esté hoy aquí.

Abandonan la sala de reuniones y se dirigen al jardín, donde hay preparadas viandas traídas de todo el Patriarcado. Las mujeres están discutiendo sobre los rumores de que hay un santo que parece haber surgido cerca de Tres Valles. Un nuevo iluminado. Al llegar, los maridos se levantan y **Laila**, la esposa de Claudio, indica que se puede empezar a comer.

El ambiente es distendido. La gente se levanta para probar diferentes platos y se van formando grupos donde se cuentan chismes, rumores e informaciones más o menos verídicas. Para ver cómo se desenvuelve, Claudio puede tirar **Encanto DF 10**. Si lo consigue, puede hacer una tirada en la siguiente tabla de rumores. Serán dos tiradas si saca un 15 y tres si obtiene un 20.

Tabla de Rumores e informaciones que pueden surgir, tirar 1d6.

1 Marco Seneciano se dirige a Entrelagos para hacerse con el contrato de las minas del norte. Lo hará más rico de lo que ya es, por eso ha aceptado venir hasta aquí, si no la reunión se hubiera celebrado en su casa en Vigilia.

2 Flavio tiene problemas, se rumorea que ha intentado evadir los impuestos al templo del Comerciante. Ha sido llamado para regularizar las cuentas.

3 La mujer de Justo está en cinta, pero Justo no puede ser el padre, ya que él estaba de viaje hacia Valentis hace cuatro meses.

4 El campeón de la Ley Armand, el león de Lucerna, parece que está cazando a diferentes grupos de sectarios del Caos. Primero fue en Pinares, luego en Vigilia, y parece que luego se dirigirá hacia Entrelagos,

5 El sumo sacerdote del Comerciante parece estar enfermo. Tal vez pronto Marco Seneciano dejará de

dirigir la región a su antojo.

6 El santo de Tres Valles está armando mucho revuelo, es posible que estalle una guerra allí.

Durante la comida en algún momento al final de alguno de los rumores, Marco Seneciano se acercará a felicitar a Claudio por sus éxitos en Pinares. Parece que la gente del puerto ha pagado muy bien las maderas de Fuentesblancas. Si el jugador supera una tirada de **Percatarse DF 15**, se dará cuenta que Marco Seneciano ha escrutado a Laila como si buscara algo. Si Claudio le dice algo o le pregunta le dirá que tiene una mujer muy hermosa, que le ha recordado a su difunta hermana.

Al finalizar la comida, cada uno de los mercaderes se retirará con sus carros y sus criados. Les queda un largo trecho hasta sus casas en Vigilia o en Entrelagos.

Transcurrido un par de horas se escuchan caballos, y por la ventana se pueden ver a tres campeones del Juez, con armaduras y el símbolo del martillo. Detrás de ellos vienen ocho hombres de armas, con sus lanzas y sus jubones marrones, pero llevan las características capas blancas con el triángulo de la Ley que los identifica como guardias del templo del Juez.

Los campeones se acercan a pie a la entrada principal mientras sus hombres esperan en el patio.

Campeón Victor: *Buenos días, señora, señor, hace una reverencia. Nos han ordenado que registremos las casas de la aldea, me temo que debemos inspeccionar la suya también.*

Con una tirada exitosa de **Perspicacia DF 15**, el jugador se dará cuenta que, aunque sean muy corteses, sus manos están en las espadas, si ha superado la DF 20 incluso es posible notar como que tienen alguna virtud activada.

Dos de los campeones, junto a cuatro hombres de armas se quedarán con Claudio y Laila en el comedor. Los niños estarán en otra habitación con sus criadas. Por la ventana, Claudio podrá ver como el campeón que ha hablado al principio conversa con uno de los criados, **Mateo**, que parece indicar una dirección hacia una de las colinas cercanas. Dos de los hombres de armas se marchan de la casa.

Al cabo de un rato el campeón entrará con un grimorio en las manos y preguntará «¿De quién de ustedes es?», si el jugador se declara culpable le pedirá que se coloque un collar plateado. Al ponérselo será consciente de que con él no puede usar su hechicería. Laila estará destrozada, llorando. No para de repetir que todo esto debe ser un error. Los niños lloran también y tratan de abarazar a su padre, pero los soldados se lo impiden. Al cabo de un rato llegan los hombres que se habían ido y parecen confirmar rastros de hechicería en la colina cercana.

Si el jugador se muestra colaborativo, le dejarán salir de casa sin los grilletos pero, una vez fuera, lo subirán a un carro de madera y le pondrán unos grilletos en los pies que lo atan al suelo. Cualquier intento de huir puede acabar con una paliza. Al cerrar la puerta se cierne la oscuridad alrededor de Claudio.

ACCIDENTE

Todo está muy oscuro, el ruido de la lluvia es muy fuerte como el rugido de un león, los relámpagos cada vez se dan más seguidos, los truenos retumban como cañones.

Voz indistinguible: *Debemos buscar refugio.*

Voz indistinguible 2: *Estamos muy cerca de la zona de encuentro. Aguantad un poco más.*

En ese momento algo se rompe, Claudio no lo puede ver por las ventanas del carro, pero hay un desprendimiento debido a las lluvias. Un temblor se extiende por la montaña, se escuchan gritos, y algo golpea al carro, el mundo empieza a dar vueltas. Claudio debe pasar una tirada de **Fuerza DF 12** para ver si consigue sujetarse. Si tiene éxito, sufrirá 1d3 puntos de Daño, y 1d6 si fracasa. De pronto todo acaba con un gran estallido.

El carro se está inundando a través de varios agujeros, en seis turnos estará bajo las frías aguas del río Ruginiente. Claudio está encadenado; si no se suelta morirá ahogado. Romper la madera a Fuerza bruta requiere superar una tirada de **Fuerza DF 18**. La pequeña ventana que da al conductor muestra a una persona aplastada por una piedra de gran tamaño, en el cinto tiene un puñal al que Claudio podría llegar con una tirada exitosa de **Fuerza DF 12** (puede intentarlo cada turno).

Una vez tenga el puñal, romper la madera para hacer saltar la argolla, requiere cuatro turnos, los dos primeros son automáticos, pero el tercero y el cuarto turnos debe superar sendas tiradas de **Nadar DF 15**, para aguantar la respiración mientras con el puñal rompe la madera donde está la argolla que aguanta los grilletes de sus pies.

Si Claudio quiere utilizar su habilidad de **Artesanía: carpintería**, pídele que describa lo que hace, y según lo que diga, elige la dificultad. Con una tirada con éxito soltaría los grilletes en un solo turno.

Claudio deberá salir nadando por el agujero. En este momento algo golpeará el carro y todo saldrá volando y Claudio perderá la consciencia.

Dile al jugador que se borre todos los puntos de Fortuna menos 2.

EL HECHICERO (FLASHBACK, UN AÑO ANTES)

En la oscuridad, Claudio enciende un fuego. Está en una explanada, protegido del viento por un montículo y el río queda muy cerca. Para Claudio ha sido un buen día, el carro está lleno de mercancías, los caballos están atados, y la tienda lista. Solo a tres días de Fuentesblancas.

Un ruido alerta a Claudio: un caballo y un asno tirando un carro se acercan, al cabo de unos minutos los distingue, los acompaña un hombre de gran tamaño, de unos 45 años de pelo castaño.

Flavio Roso: *Buenas noches, puedo compartir el fuego, se me ha hecho tarde y no sabía qué lugar sería el mejor para acampar, estaba ya preocupado cuando he visto vuestro fuego. Mi nombre es Flavio Roso de Pinares y me dirijo a Entrelagos.*

Flavio es una persona afable, solo desea un buen sitio donde descansar y tener a alguien con quien conversar. Flavio suele acompañar la charla con un licor suave de color amarillo y olor a limón. Ofrecerá bebida a Claudio, pero no se ofenderá si lo rechaza. Él sí que seguirá tomando hasta media botella.

Van a estar juntos varias noches por lo que puede pasar todo en una noche o varias. Ya que Flavio va a Entrelagos y para llegar hay que pasar por Fuentesblancas.

Flavio le contará su vida. Claramente las cosas le van muy bien, la ropa es de calidad, y los productos que lleva son lujosos. Por qué viaja solo es algo que mantendrá en secreto. Evitará responder si le preguntan directamente. Si el jugador le da pie y espera a que esté ebrio, le dirá que tiene un secreto para su éxito. Para sonsacárselo se requiere una tirada exitosa de **Encanto DF 15**, sin bebida sería DF 25. Si el jugador consigue convencer a Flavio, le contará que en Merenomín encontró un grimorio y en Dende alguien le enseñó a interpretarlo. Si falla, le contará que todo se debe a la magia, pero no le hablará del grimorio.

Cuéntale al jugador que Claudio tiene la necesidad de saber más y quiere que Flavio le enseñe sus trucos, deja que sea el jugador que decida cómo lo convence, Flavio debería ser un poco reacio al principio.

Recompensa a Claudio con uno o dos puntos de fortuna al finalizar el *flashback*.

DESPERTAR

Claudio se despertará en la orilla del río, solo llevará sus ropas, que estarán hechas jirones, y habrá perdido el puñal que le quitó al conductor del carro, a no ser que lo hubiera asegurado de alguna manera. Además, el collar plateado que le impedía usar sus poderes ya no estará, al parecer se ha roto y se ha perdido.

Si Claudio busca por la zona encontrará restos del carro y, si supera una tirada de **Buscar DF 15**, encontrará a uno de los hombres de armas, que ha muerto ahogado. Lleva ropas de soldado, un jubón de cuero, una espada corta y 20 escudos de bronce.

Superar una tirada de **Orientarse DF 10** le dirá que se encuentra en uno de los vados entre Fuentesblancas y Entrelagos, a un día de camino de las dos poblaciones. Si ha sacado más de 15 en la tirada, Claudio es plenamente consciente de qué caminos conocerán los campeones y cuáles no, por lo no debería suponer ningún problema evitar su búsqueda.

Claudio tiene dos opciones o intentar encontrar a los campeones y con quién se tenían que reunir, o ir a Fuentesblancas y seguir las pistas. Si el jugador decide ir tras los campeones, encontrará que dos de ellos y tres de sus hombres se han reunido con Marco Seneciano.



Aquí podrías jugar el *flashback* del anillo, y alguna escena de como Claudio da caza a Marco Seneciano, ya sea en su casa en Vigilia o camino a Entrelagos.

REGRESO A CASA

Fuentesblancas es un pueblo de unas 30 casas, la mayoría trabajan la madera y están a sueldo de la familia de Claudio Silvano desde hace generaciones. La villa de la familia Silvano esta al norte de la población, y en estos momentos está vigilada por un par de hombres de armas al servicio de los campeones. Usa para ellos las estadísticas de Soldado de las Tierras Quebradas, de la página 335 del manual. Claudio deberá explicar cómo entra sin ser detectado. El uso de algún punto de Destino o el ingenio del jugador, quizá con una tirada de Sigilo, podrían funcionar.

En el interior de la villa hay un edificio principal donde está Laila en las cocinas dando órdenes a una de las criadas. En su despacho está uno de los campeones. Dos de las criadas están con los niños y otras tareas del hogar. También hay unos establos con unos pocos caballos cuidados por un joven mozo y las dependencias de los criados, donde estará Mateo y otro trabajador del servicio, Carlos, que si ve a Claudio le preguntará si necesita ayuda y estará dispuesto a todo.

Laila le pedirá que huya. Le dará dinero para que pueda huir a Templanza. Ella y los niños se unirán a él más adelante, cuando todo esté más calmado. Advierte al jugador que Claudio debería estar extrañado de que Laila tenga tanto dinero. Si le pregunta a su mujer de dónde lo ha sacado, le contará que le acaba de vender el anillo de oro, el del triángulo con la flecha, que le regalo hace unos meses, a Flavio Roso. Este le ha pagado muy bien, 1000 escudos. Claudio tiene 2000 monedas más en el despacho, pero allí está el campeón. Flavio, contará Laila, estaba a la fuga, y parecía que lo habían torturado.

El criado Mateo está muy nervioso. Si ve a Claudio le pedirá perdón, que él no quería. Dirá que fue Flavio quien le sobornó o convenció, está muy confuso y no consigue recordarlo bien. Él no sabía nada de la colina cercana, fue Flavio quien se lo conto. Con **Conocimiento mágico DF 15**, Claudio estará convencido de Flavio usó su magia con Mateo.

Si pregunta a cualquier persona del pueblo si sabe de Flavio, es fácil que alguien lo haya visto partir por el camino de Vigilia-Pinares. Los pastores de la zona, leñadores, ayudaran sin dudar a localizar a Flavio.

La ley

Si el campeón ve o escucha a Claudio, dará la voz de alarma y debería activarse una persecución o un combate, pero Claudio debería tener claro que tiene pocas posibilidades frente a un campeón, y si le acompañan dos hombres de armas, menos aún.

En el pueblo hay muchas personas que lo ayudarán a esconderse. Bajar por el río en una balsa hecha de

troncos es muy típico de la región, se usa para transportar la madera. Podría ser espectacular que al final de la persecución continuara descendiendo por el río, perseguido por las fuerzas del Patriarca.

EL ANILLO (FLASHBACK, HACE UN PAR DE MESES)

Claudio está en una posada en Pinares. Es un lugar ajetreado y en una de las mesas están Claudio, Leopoldo y Flavio. Están hablando de que Justo está de regreso de Ciudad Valentis, y parece que va a traer alguna noticia importante, tal vez se construya una vía nueva que les facilite el trabajo.

En algún momento entra a la posada **Ponce Tapas**, quien se dirige a una mesa del fondo que se encuentra vacía. Ponce es conocido por vender productos robados y la mayoría de los comerciantes honrados lo evitan, es extraño verlo por esta parte de la ciudad.

Leopoldo: Dicen que Ponce ha regresado de los Marjales Malditos hace poco, que venía cargado con unas antiguas estatuas de gran calidad, seguro que ha saqueado alguna tumba, no sé cómo lo dejan entrar aquí.

Al cabo de un rato, Leopoldo se disculpará y se ira a su casa, y Flavio ya estará muy bebido y subirá a dormir.

Si Claudio no se acerca a Ponce, Ponce le hará una señal. Le dirá que tiene algo que le puede interesar. El hombre parece nervioso y no para de mirar a la puerta. Le dirá que tenía que vender a algo a alguien importante, pero parece que se está retrasando. Está dispuesto a vendérselo a Claudio si le da hoy mismo 200 escudos. Le mostrará el anillo, un anillo de oro precioso con el triángulo y la flecha de la Ley. Es de muy buena manufactura y no parece mágico (a no ser que lo examine un teúrgo).

Explícale al jugador que Claudio piensa que es un anillo perfecto para Laila, ya que la mujer tiene unas pulseras y collar muy parecidos, y cuando se casaron hace años, el anillo no estaba a la altura. Puede ser un buen momento para rehacer sus votos.

Deja que Claudio le regatee algo a Ponce o consiga la joya de cualquier otra manera. Una vez vendido, Ponce se marchará hacia el puerto. Al cabo de un rato la guardia pasará por la posada y preguntará por él.

Otorga un punto de Fortuna a Claudio al terminar la escena.

LA PERSECUCIÓN

Flavio Roso se dirige hacia Pinares con el anillo que ha comprado a Laila. Tendría que haber ido hacia Entrelagos y entregar el anillo a Marco Seneciano, pero sabe que la joya tiene algo y ha decidido que va a coger sus cosas e irse lejos del Patriarcado. Ya descubrirá que

tiene de especial el anillo en Templanza o más Lejos.

Flavio Roso viaja solo y va a caballo. Por suerte para Claudio, está bastante hecho polvo después de unos días en el calabozo del templo del Juez. Le han cortado dos dedos del pie que le hacen cojear y uno de la mano izquierda. Por lo que no podrá ir rápido y tiene que parar a limpiarse las heridas.

Para atraparlo, Claudio deberá superar con éxito 3 tiradas de **Montar DF 15** una por cada día, Flavio llegará a Pinares en cuatro días, y en cuanto pueda subirá a un barco. Si alguna tirada saca 25 o más lo atrapara automáticamente. Un buen lugar para que se encuentren podría ser en la explanada donde se conocieron por primera vez. Si lo observa de lejos se dará cuenta que Flavio está herido, y que cojea.

Si Claudio se enfrenta a él verbalmente, Flavio le contara que todo es cosa de Marco Seneciano, que quiere el anillo de oro. Evitará decir que lo tiene él, ni que ha descubierto que el anillo es un artefacto virtuoso. Si Claudio le quiere quitar el anillo, luchará por él. En caso de ser derrotado, antes de morir Flavio le dirá que todo es cosa de Marco Seneciano, que quiere el anillo, que él no sabía de su existencia hasta que Marco lo estuvo interrogando en los calabozos del templo del Juez.

Flavio lleva consigo su grimorio, en las alforjas del caballo, ya que lo recogió cuando pasó por su casa a por el dinero. Si Claudio conoce la existencia del libro, podría preguntar por él o buscarlo entre las cosas de Flavio. Si lo encuentra, otórgale como recompensa un punto de Fortuna.

El anillo de San Elías

El anillo de San Elías está roto, solo un teúrgo podría repararlo e introducir una virtud que lo activara. El coste debería ser muy alto pero, una vez reparado, el anillo otorga una gran longevidad a su portador, además de poder leer las mentes de las personas con menos de Espíritu 6.

LA VENGANZA

Seneciano está en el camino que lleva a Entrelagos. Viaja con su mujer, una criada, un criado y tres hombres de armas en un carro grande y lujoso y un segundo vehículo tirado por cuatro mulas de gran tamaño, lleno de vino y frutas.

Por la noche acampan en tiendas y Seneciano y su mujer duermen juntos en una de ellas. La vigilancia es fácil de burlar. Moverse con **Sigilo DF 10** bastaría para entrar en la tienda sin ser visto. Pero si lo detectan, Seneciano o su mujer llamarán a los hombres de armas. Si Seneciano es amenazado con algún arma, pedirá a sus escoltas que se rindan.

Cómo discurra la escena es cosa del jugador. Si Claudio mata a Marco Seneciano, sus hombres de armas lo atacarán para proteger a la mujer. Otras opciones llevárselo o interrogarlo allí mismo. Si Claudio

tiene éxito en una tirada de **Intimidar DIF el Espíritu x2 de Seneciano**, este le contará que el anillo es un artefacto virtuoso capaz de otorgar una gran longevidad, y que hay un joven teúrgo en Magna llamado Tobías que está dispuesto a activar la virtud a cambio de 5000 escudos. Marco confesará que el dinero está en un cofre en el carro; si le deja vivir es suyo.

CONCLUSIÓN

Claudio deberá decidir como termina la campaña. ¿Acabará vivo Marco Seneciano? ¿Acabará vivo Claudio? ¿Lo matan los hombres de Marco Seneciano? ¿Huirá con su mujer a Templanza? ¿Activará la virtud? Intenta no hacer tiradas en esta parte, puede ser todo narrativo, al final es el jugador quien nos cuenta la historia de Claudio.

PERSONAJES

Flavio Roso

Flavio es oriundo de Pinares. Para su suerte tenía una licencia para comerciar con harinas y frutos seco con Merenomín y traer artesanía de allí. Solía viajar en un barco fletado entre varios comerciantes en Orillas Placidas, pero cada vez está más difícil cruzar el mar sin ser asaltado por piratas, y al final fueron asaltados y abandonados en la bahía de los Narvales, sin dinero y poca comida.

Durante el camino a Dende, Flavio encontró el cuerpo de una persona en la playa. Para su sorpresa llevaba un buen saco de monedas y un grimorio. Flavio resultó tener el don de la magia y, con su labia, en Dende consiguió que alguien le enseñara los fundamentos de la hechicería.

A partir de este punto, la vida de Flavio cambió. Era capaz de que las personas aceptaran sus tratos de forma sencilla. Cuando Flavio regreso al patriarcado no le costó mucho que le otorgaran contratos mejor pagados y menos peligrosos, en una zona con un buen clima.

Hace aproximadamente un año que ha trabado amistad con Claudio y los dos se ayudan mutuamente. Pero hace poco fue detenido por los campeones del Juez bajo la excusa que no había pagado correctamente los impuestos de los contratos. Cuando Marco Seneciano entró en los calabozos y le pregunto sobre Claudio y el anillo, Flavio rápidamente supo lo que estaba pasando. Flavio ha decidido seguirle el juego a Marco Seneciano, pero si puede huirá con el anillo y abandonará el Patriarcado.

Es una persona de 46 años de gran estatura, de complexión fuerte, tal vez un poco de barriga, pero no mucha. Su pelo es castaño y siempre está de buen humor. Tiene tendencia a beber demasiado y hablar por los codos.



PERSONAJES NO JUGADORES

NOMBRE	RESIDENCIA	MOTIVACIÓN	ASPECTO
Marco Seneciano	Vigilia	Poder / Vivir más tiempo	Anciano, bien vestido, ojos verdes.
Rama Seneciano Galan	Vigilia	Pintar / Sus hijas	Mujer mayor, muy bien vestida entrada en carnes, y con un buen perfume.
Justo Liverio	Entrelagos	El puesto de Marco Seneciano, codicioso.	Alto, guapo, pelo negro y largo en una coleta. Serio.
Clara Liverio Seneciano	Entrelagos	Divertirse / El lujo	Rubia, ojos verdes, vestido lujoso, seductora.
Leopoldo Lucerna	Vigilia	Recuperar el castillo familiar	Joven, elegante pero no ostentoso, atrevido, divertido.
Teresa Lucerna Torres	Vigilia	Viajar / Los libros	Pequeña, tímida, siempre con algún libro en las manos.
Laila Molina Silvano	Fuentesblancas	Que sus hijos entren a formar parte del templo del Comerciante.	Preciosa, elegante, risueña.
Mateo	Fuentesblancas	Comprar su propia casa	Pelo negro, corto, camisa blanca y pantalón marrón de jornalero.
Flavio Roso	Pinares	Hechicería / Alcohol / Dinero	Alto, fuerte, hablador.
Ponce Tapas	Pinares	Dinero	Nervioso, desaliñado. Pelo castaño mal cortado, ropa pueblerina.

CUE: 6 **ATR:** 0 **PV:** 14 | 7 | 3
MEN: 8 **FUE:** 8 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 9 **TAM:** +2 **Estorbo:** 0

- **Armas:** Puñal 11, daño 2+1.
- **Habilidades:** Buscar 11, manejar carro 14, pelea 10, montar 11, percatarse 11, perspicacia 13, sigilo 8, enganar 12, encanto 12.
- **Habilidades mágicas:** Mente 12, Modificar 13, Aumentar 12, Inhibir 11.
- **Hechizos:** Enamorar, Insertar recuerdos, Sinceridad, Mejorar Engañar. Incrementar Mente, Tranquilizar, Confundir.

Laila Molina Silvano

Laila es una mujer de unos 32 años, la segunda hija de los molineros de Fuentesblancas. Se casó con Claudio Silvano hace 10 años y tienen dos hijos preciosos: Víctor y Génova.

Marco Seneciano

Es un gran mercader de Vigilia, proviene de una gran familia y tiene muy buenos tratos con los templos locales. Con 60 años, cada vez ve más cerca la muerte, por lo que ha decidido buscar el anillo de San Elías, uno de los santos olvidados del Patriarcado, anterior a la actual teocracia. Las leyendas hablan de que el anillo otorga una gran longevidad a quien lo posee.

Por desgracia Claudio se hizo con el anillo antes él. Por ello, Seneciano empezó a investigarlo y descubrió su relación con Flavio Roso. Gracias a su influencia en el templo del Juez, hizo detener a Flavio por impago de

impuestos y lo convenció de que quedaría en libertad si conseguía que fuera Claudio quien acabara en prisión. Por ello luego Flavio convenció a Laila para vender el anillo. Marco está de viaje a Entrelagos y espera recibir a Flavio con el anillo de un momento a otro.

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

- **Armas:** Puñal 9. Daño: 2-1.
- **Habilidades:** Buscar 13, manejar carro 12, pelea 9, montar 12, percatarse 14, perspicacia 15, sigilo 8, enganar 14, encanto 14.

Campeones del Juez

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

- **Protección:** 8, semiplacas (dura), escudo y casco.
- **Armas:**
Escudo pequeño 12 Daño: 0+1
Espada media 12 daño 5+1
- **Habilidades:** Correr 11 (10), Esquivar 11 (10), Montar 10, Pelea 15, Percatarse 13, Perspicacia 10.

Mateo

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

- **Armas:** Puñal 10, Daño: 2-1.
- **Habilidades:** Correr 10, Manejar botes 12, buscar 10, Manejar carros 9, Pelea 9, Sigilo 12.

CLAUDIO SILVANO

35 AÑOS, FUENTES BLANCAS,
MERCADER, LEY: COMERCIANTE.

Claudio viene de una familia de mercaderes de Fuentesblancas, su familia ha comerciado con madera desde hace siglos, las flotas del patriarcado llevan su madera. Pero Claudio quería más, quería ser alguien en Lucerna, lo intento muchas veces, sin éxito. Nadie lo escuchaba ni en Vigilia, ni Entrelagos, ni en Pinares.

Hace apenas un año se cruzó con otro mercader cerca de los marjales, Flavio Roso, Flavio le conto que antaño comerció con Merenomín, y que aprendió algunos trucos allí que le permiten cerrar mejores tratos, y ya no tenía que cruzar el mar, arriesgándose a la piratería y las tormentas. Claudio resultó ser también poseedor del don de la hechicería, y consiguió que Flavio le enseñara algunos de sus trucos.

Desde entonces ha conseguido mejores contratos en las ciudades cercanas, incluso es invitado a las fiestas de la gente que ostenta el poder. Estos últimos meses han sido un sueño para él. Hasta que los campeones del Juez entraron por su puerta.

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

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 13, Artesanía: Carpintería 14, Buscar 14, Conocimiento mágico 14, Documentación 12, Encanto 17, Engañar 17, Esquivar 13, Hurtar 11, Intimidar 15, Juego 15, Manejar carro 12, Manejar botes 13, Pelea 10, Montar 12, Música 13, Nadar 12, Ocultar 12, Oratoria 15, Orientarse 12, Percatarse 14, Perspicacia 17, Persuadir 17, Seguir 11, Sigilo 12, Trato con animales 12, Tregar 14 .

■ **Habilidades mágicas:** Mente 14, Modificar 14, Aumentar 12, Inhibir 12.

■ **Hechizos:** Enamorar (14)(15/2), Insertar recuerdos (13)(15/2), Sinceridad (13)(15/2), Mejorar Engañar (13)(15/1 a 3). Incrementar Mente (13)(20/3), Tranquilizar (13)(15/2), Confundir (13)(15/2).

■ **Destino:** Escenario 1, Personaje 1, Objeto 1.

■ **Fortuna:** 8

■ **Motivación:** Quiere venganza, quiere saber quién se lo ha arrebatado todo y lo quiere muerto.

■ **Mentira:** La hechicería no tiene nada de malo.

■ **Amor:** Estatus social y a Laila

■ **Odio:** Los que rompen su palabra.

■ **Personalidad:** Analítico y tranquilo. Rencoroso y vengativo



Notas

AVENTURA

UNA DE PIRATAS

Por Roberto Espeita

Una de piratas es una aventura de investigación en la que los aventureros esclarecen los numerosos misterios en torno a la muerte y herencia del viejo corsario Bertrand Le Cuá. Sus ocho hijos se disputan su barco y su espada en un torneo de duelos que tiene lugar en la Arena de Méibel. Una serie de sucesos extraños durante los combates hace que una de las hijas de Le Cuá, Nassari, contrate a los aventureros. De fondo están las maquinaciones de un corredor de apuestas y mafioso local, Lenco Vitali, de la hija secreta del corsario, Irina, y de una de sus mujeres, Consuelo, que es en realidad líder de una secta de la Destrucción.

La aventura tiene lugar en Puerto Blanco, Leonis, ciudad que ya apareció descrita en [Intervención Divina 6](#), y aprovecha algunos de los lugares y personajes de la aventura [El Enemigo de mi Enemigo](#). De hecho, podría jugarse fácilmente como su continuación, dando por hecho que los aventureros permanecieron en la ciudad después de sus peripecias.

INTRODUCCIÓN

En la ciudad portuaria de Puerto Blanco, La Perla de Leonis, se afincó hace algún tiempo para pasar sus últimos años el infame corsario **Bertrand Le Cuá**, para disfrutar de su mal ganada fortuna en la compañía de sus cuatro esposas (de los cuatro rincones del mundo) y sus ocho hijos. La tradición leonisina es monogámica, pero el bueno de Bertrand se casó en otras tierras, y puesto que una ley del reino reconoce los matrimonios que hayan tenido lugar fuera como legales (sin especificar cuántos), el corsario se convirtió en el único polígamo oficial del país.

Bertrand, como corsario registrado bajo la corona de Leonis, se dedicaba sobre todo a asaltar las naves del Patriarcado para luego vender los productos del saqueo tanto en Puerto Blanco como en Excelsa y Templanza, pero era a Puerto Blanco donde siempre volvía a pasar los inviernos junto con los miembros más selectos de su tripulación (lo mejor de lo peor). Hay varias historias sobre la procedencia del corsario, pero siempre consideró la Perla de Leonis como su puerto seguro, su ciudad de acogida.

De la última temporada de saqueo, Bertrand volvió solo a Puerto Blanco a bordo de la **Dama Afortunada**, un barco cuya dotación habitual era de más de cien efectivos entre marineros y mercenarios. Se dice que de este viaje volvió solo, tripulando en solitario la embarcación, por increíble que pudiera parecer. En el

puerto de Leonis descendió por la pasarela, ante los atónitos ojos de los presentes, un Bertrand taciturno y, paradójicamente, monstruosamente rico. Al desembarcar, Bertrand indemnizó generosamente a las familias de sus tripulantes, oficialmente perdidos en el mar, y se recluyó en su finca de la parte alta de la ciudad, cercana al templo de Vodar.

Como buen corsario cortagargantas, Bertrand dividía sus lealtades entre el Comerciante, Vodar y Yaroi, pero se sabe que era buen amigo de Adela, Guardiania de lo Profundo (madrina de una de sus hijas), y de Liberto, sargento de la guardia de la noche de la ciudad (notorio devoto de Meibel), y no era extraño verlos en su compañía en alguna de las mugrientas tabernas del puerto. En concreto tenía devoción por **La Almeja Picante** por lo excelente de su cocina y la variedad de espectáculos que ofrecía su propietaria, Orona Pelofuego, una mujerona pelirroja a la que era raro ver sin empuñar una de sus enormes sartenes, bien para acometer algún platillo o para echar a algún alborotador.

UNA HERENCIA COMPLICADA

Hace poco Bertrand, que ya no era precisamente joven, y había vuelto alicaído de su último viaje, murió en un plazo relativamente corto sin que los sacerdotes enviados a cuidarle pudieran dar con la causa de su mal, menos aún con un posible remedio. Sus afligidas viudas saltaron sobre el testamento que dejó en el templo de Shador como lobas: a cada una de ellas, y a cada uno de sus hijos, el viejo corsario dejaba una buena herencia, pero ni sumándolas todas se llegaba a la riqueza de proporciones fabulosas que todos esperaban obtener (con diferentes grados de ansia viva). La posesión de la mansión familiar quedaba «en la familia», administrada en cuatro partes exactas, una para cada esposa, prohibiendo su venta o modificación.

Pero sobre su barco, La Dama Afortunada, y su espada, Céfiro, el testamento no decía nada.

El sacerdote de Shador encargado de esta lectura propuso como solución vender ambas propiedades para repartir el importe, o tasarlas para que una de las interesadas pudiera pagar su coste a los demás herederos, pero la familia no quiso ni hablar de esto y elevó el asunto a las autoridades civiles, en este caso al alcalde de la ciudad, Ausias Masdorovian.

No tuvo que pensar mucho el alcalde. En cuanto el asunto se hizo público, el templo de Yaroi realizó una reclamación formal sobre ambos bienes en base a

una deuda no saldada de Bertrand al templo por unos servicios sin detallar, de los que la familia no tenía conocimiento. Un mugroso documento señalaba ambos bienes como pago de esos servicios «a menos que uno de sus descendientes se mostrase digno a los ojos de los dioses del mar y los reclamase», pasando a este la responsabilidad del pago de la deuda del templo, de no poca cuantía.

Para dirimir este oscuro punto, Masdorovian se acogió a una de las más pintorescas tradiciones de la jurisprudencia de Leonis: bajo la mirada de Meibel, juicio por combate.

No era raro ver este desenlace en la justicia leonisina, ni ver a familiares cercanos enfrentados bajo los velados ojos de Meibel, a sangre o muerte. Se genera mucho rencor en las reuniones testamentarias familiares.

Por prerrogativa del templo, el campeón de Yaroi se enfrentaría al ganador del enfrentamiento entre los ocho hijos de Bertrand. La familia podría haber designado a un único campeón para enfrentarse a la reclamación de Yaroi, de hecho Masdorovian esperaba que alguno de los hijos de Bertrand se hiciese a un lado, pero ninguno de los ocho quiso renunciar a la oportunidad de ganar el barco y la espada, así que la disputa se designó como un combate a incapacidad, muerte o abandono, y se preparó un torneo de tres rondas de eliminación, en días sucesivos, que culminarían con un duelo final el cuarto día entre el heredero elegido por los dioses y el campeón de Yaroi, conocido como el Pescador, al cual tan solo un tal Akileo había podido vencer hasta ahora.

Los combates han empezado, los corredores de apuestas cambian sus cuotas dependiendo de la marea de rumores que envuelve a los luchadores. El primer día de combate se ha saldado con sorpresas: de los ocho hijos de Bertrand, cuatro han pasado a la segunda vuelta, y de los que han quedado fuera ha habido un abandono y tres derrotas. Lo inesperado es que una de ellas se ha saldado con una muerte, y más aún, el favorito de los hermanos ha perdido su combate, y se habla en las tabernas y callejones de juego sucio...

LA CONSPIRACIÓN DE CONSUELO

Detrás de toda esta enrevesada historia encontramos las maquinaciones de una de las esposas de Bertrand, **Consuelo**. La mujer es una fanática adoradora de la Destructorora y, con el tiempo, ha creado una pequeña secta secreta en Puerto Blanco. Uno de sus miembros es su hijastro **Arestes**, de la que también es amante.

Consuelo tiene como objetivo a largo plazo dar un golpe mortal a la ciudad de Puerto Blanco, y para ello se encuentra en contacto con sus hermanos de Pureza, la ciudad de la Tierra de Nadie, bajo control del culto a la Destructorora. Desde hace años se fragua el plan de envenenar el agua de la guarnición que protege la

ciudad para allanar así una razia desde Pureza, pero la falta de medios ha hecho que se fuera retrasando.

Es por ello que Consuelo comenzó a tramitar cómo provocar la muerte de su marido, heredar su inmensa fortuna, y ponerla al servicio de la secta. Temía, sin embargo, ser descubierta, por lo que pensó en utilizar un veneno, la venganza de la doncella, cuya fabricación es uno de los secretos del culto. La oportunidad de usarlo le llegó cuando Faenia, otras de las esposas del corsario, le pidió ayuda.

Faenia quería animar a Bertrand, al que veía deprimido tras su vuelta de la última expedición. Pidió consejo a Consuelo, y esta le entregó un vial de un delicado lubricante perfumado que funcionaba como un poderoso afrodisíaco para los varones. Faenia debía aplicarlo generosamente en sus partes íntimas y dejar que hiciera su efecto. Cuando Bertrand fue esa noche a verla, el efecto fue casi instantáneo. Bertrand recuperó el fuego perdido de su juventud, y más, pero al día siguiente empezó a encontrarse mal, y a los pocos días murió.

Consuelo guardaba este veneno desde hacía tiempo esperando el día que Bertrand yaciera con ella, pero hacía tiempo que este sólo se dedicaba a Faenia y, ocasionalmente, a la astuta Nivare, a la cual Consuelo no quería ni acercarse. Cuando Faenia vino en busca de consejo, le pareció que la Devoradora la susurraba «ahora, hija mía».

CAMBIO DE PLANES

Todo podría haber salido bien de no ser por el inesperado testamento de Bertrand, la igualmente desconcertante reacción del templo de Yaroi y la decisión de Masdorovian de solucionarlo en la Arena. Consuelo está convencida de que el barco y la espada son clave a la hora de encontrar el resto de la fortuna del corsario, y desea hacerse con ellos a toda costa. El torneo puede ser además una forma fácil de retirar peones del tablero y quitarse de en medio a varios de los herederos de Bertrand.

Por este motivo, ha introducido en la ecuación a **Lenco Vitali**, un corredor de apuestas de la Arena que hace también trabajos sucios por dinero y con el que Consuelo había tenido tratos con anterioridad. El

LA FAMILIA LE CUÁ

Mujer	Hijos
Paetra	Lucano y Arestes
Consuelo	Lisandra
Nivare	Bero, Telandri y Nassari
Faenia	Lucca y Sirenso



acuerdo es que Lenco utilice las habilidades de su socio **Vicha**, un bosquimano capaz de envenenar de lejos de forma inapreciable gracias a su cerbatana, para favorecer a los contrincantes más débiles. Arestes llegaría así a la final sin competencia. De esta forma, además de recibir un pago por sus servicios, Lenco también se puede beneficiar haciendo negocio con las apuestas.

Salga como salga el torneo, Consuelo recibirá pronto varios toneles de un veneno insípido e incoloro, encargado gracias al dinero de la herencia. Como veremos, el devenir de los acontecimientos hará que ponga en práctica su plan antes de lo esperado.

EL ÚLTIMO VIAJE DE BERNARD LE CUÁ

Los pormenores del último viaje de Bertrand se han dejado conscientemente imprecisos para que cada narrador pueda tejer su historia en la manera que mejor le cuadre para sus futuras aventuras. Lo que se plantea a continuación es el esbozo de una propuesta.

Toda su vida, Bernard se dedicó a la caza de las leyendas del mar, siendo un hombre de una cierta cultura, y un enamorado de la vida pirata y la aventura. No se conformaba con la rutina de los saqueos de los barcos y las costas del Patriarcado, también cazaba rumores de tesoros perdidos, de barcos hundidos, de lugares remotos... Con su tripulación recorrió los mares de este y otros mundos, consiguiendo siempre volver a puerto a veces por astucia, otras por suerte y algunas que solo se pueden achacar a la voluntad de los dioses, Bernard y su tripulación se metieron en líos de los que solo el destino o la intervención divina pudieron sacarles.

El último viaje de Bernard iba a ser la culminación de su carrera, pensaba que había encontrado en una moneda la pista para encontrar la mítica Isla de los Perdidos, donde, se decía, reinaba inmortal una reina en las ruinas de una ciudad dorada, aún llena de las riquezas del imperio que una vez gobernó, aún guardada por la magia antigua de este lugar, aun habitada por los restos de esa estirpe perdida.

A través de un trato con los Susurradores de Yaroi, Bernard obtuvo un mapa, y con este y su propio conocimiento del mar, con las voces que le susurraban los antiguos capitanes a través de su anillo, Bertrand encontró el rumbo, la corriente púrpura en el mar azul y, siguiéndola, atravesó las guardas de arrecifes y tormentas, y consiguió llegar a la isla, y echar amarre en un puerto vacío que no había visto un barco en mil años. Pero en la isla las cosas se torcieron, lejos de los dioses y del propio destino.

Bertrand volvió solo y taciturno de la isla. Lo que pasó con su tripulación no lo sabemos. Consiguió gobernar su nave con la ayuda de la propia Dama, y de los elementales que, gracias a la Llave del Mar, convocó para ayudarse. Cuando llegó a puerto, invirtió parte

del tesoro que había conseguido en indemnizar a las familias de sus tripulantes. Su parte del botín la escondió en La Almeja Picante, con la complicidad de Irean. Luego se dirigió a su palacio, con su familia, y no habló con nadie de esto. Unas semanas más tarde, murió.

LOS COMBATES PREVIOS

Antes de que comience la aventura ya ha tenido lugar una jornada del torneo. A continuación, se detalla lo sucedido, con sus resultados y consecuencias.

Primer combate (Lucano contra Bero)

Lucano, el favorito, salió fuerte al principio, pero en un momento dado pareció confuso, Bero no aprovechó la ocasión, ya había perdido el escudo y el casco por los brutales golpes de su hermanastro. Tras un minuto de tanteo, asestó un desmañado golpe que Lucano no pudo parar, aunque, a decir de los expertos, cualquier recluta de primer año lo hubiera hecho. No olvidemos que Lucano es Primer Escudo (líder de la infantería pesada) de la fortaleza Cementerio de Enemigos. El resultado fue una herida limpia en el pecho, de cierta gravedad, que dio la victoria a Bero, el cual pasó rápidamente del asombro a considerarlo una prueba de que los dioses le acompañaban en esta competición. Ahora Lucano está siendo atendido por su madre, Paetra, que no se separa de él día y noche.

El resultado de este combate fue inesperado para todos. Alguien hizo mucho dinero con las apuestas, que estaban 10 a 1.

Como se ha explicado antes, el putna de Lenco, Vicha, disparó un dardo a Lucano en pleno combate, cambiando las tornas del mismo. En Leonis apenas nadie sabe lo que es una cerbatana, no han tenido contacto con los putnas y sus métodos, y su veneno es muy difícil de detectar si no se sabe lo que se busca.

Tanto es así que, visto el éxito de la operación, Lenco planea repetirla al menos dos veces más. Duda que para el combate final el veneno del pequeño putna pueda hacer algo contra el Pescador, un individuo sin la menor duda tocado por Yaroi.

Segundo combate (Lisandra contra Nassari)

El combate más raro de todos: Nassari se había preparado para el combate y, conociendo las habilidades de invocación de su hermanastra, se había preparado para luchar a distancia, y por eso iba armada con arco y flechas, y una espada corta.

En cuanto el juez dio la orden, Nassari cargó y disparó, mientras Lisandra invocaba un silfo para detener la flecha. El silfo apareció, pero se negó a obedecer y

la flecha la rozó el costado. Nassari empezó a acortar distancias, disparando de nuevo, esta vez Lisandra convocó a un gnomo para que erigiera un muro entre ambas, y de nuevo el gnomo se negó a obedecer. Ya cerca, Nassari tiró el arco y sacó la espada, yendo a por el cuerpo a cuerpo, y esta vez Lisandra apeló a su mayor baza, la magia elemental de Vodar, pero esta, de nuevo, se negó a funcionar.

Tomándolo como una señal de los dioses, Lisandra alzó los brazos en señal de rendición, dándole la victoria a la sorprendida Nassari. Todo el propósito de Lisandra es que los Susurradores de Yaroi no consigan el barco de su padre. Si Nassari es una mejor candidata para esto, es su deber hacerse a un lado y ayudarla. En cuanto tomó esta decisión, su magia volvió a funcionar.

Tercer combate (Arestes contra Telandri)

Arestes llegó al torneo con la intención de deshacerse del mayor número de rivales posible, de una forma legal, en previsión de la limpieza que pensaba hacer en la casa de su padre, hasta que solo quedasen Consuelo y él.

Telandri, la hija menor, era el brillo en el ojo de su padre: valiente hasta la temeridad, soñadora, mimada, con indudables dotes tanto marciales como marineras, se veía como la sucesora moral del linaje de piratería de Bertrand: no se cansaba nunca de escuchar las historias del viejo corsario.

Y por eso era a la que Arestes más odiaba. En el combate pronto se vio que la fogosidad de Telandri era fácilmente contrarrestada por la mayor experiencia y fuerza del otro. Además, la aguja de Vicha facilitó el trabajo. Tras varios minutos de intercambio de golpes, Telandri, súbitamente, perdió fuelle. Arestes encontró la apertura que estaba buscando y fue a fondo con su arma, atravesándola de parte a parte. Podría

haber acabado el combate con un golpe más mesurado, causando apenas una herida leve, pero aprovechó el momento y fue a por todas, el golpe acabó con la muchacha casi al instante. Los médicos de la Arena no pudieron hacer más que certificar la muerte.

Tras esto, Arestes se justificó diciendo que esto era un combate, que había armas reales implicadas y que estas cosas ocurren. Un lamentable accidente.

Cuarto combate (Lucca contra Sirenso)

Lucca es la estudiosa de la familia, una experta en números, historia y geografía, muy cercana a Lisandra por intereses comunes, mientras que Sirenso, el hermano menor, es un consentido bravucón tabernario que apenas ha superado la adolescencia, muy pagado de sí mismo y del nombre de su familia y hermanos. Curiosamente, es el único por el que Arestes siente algo parecido al afecto, pero esto no lo frenará cuando llegue el momento de cortarle la garganta.

Sirenso se pasó la noche antes del combate fanfarroneando con sus amigos en la Almeja Picante sobre la paliza que le iba a dar a su hermana. Al día siguiente, se presentó en la Arena con una fuerte resaca, mientras que su hermana se presentó con tres esferas de acero enlazadas de forma intrincada con una cuerda, y una lanza con punta en forma de horca.

Cuando el juez dio la señal, Sirenso se lanzó a por Lucca y esta, girando las boleadoras sobre la cabeza, las lanzó contra el desprevenido joven que, con las piernas enredadas cayó cual largo era a los pies de la otra. Cuando le puso la lanza-horca al cuello, el juez dio el combate por acabado.

Sirenso anda por las tabernas diciendo que su hermana hizo trampa, mientras que esta prepara su siguiente combate entre libros y cachivaches. Por el ruido, parece que está experimentando con explosivos.



EMPEZAMOS

Los PJ están en Puerto Blanco, bien de paso, bien por alguna misión. Quizá conocen ya algo de esta ciudad, quizá son nuevos en ella. En ambos casos, ir a la Arena como cada sexto día de la semana es algo que la mayoría de los puertoblanqueños entienden como una buena forma de pasar la tarde, para rematarla después tomando algo en alguna de las numerosas tabernas del puerto, terminando la noche con un buen duelo, un fogoso encuentro amoroso o ambas cosas, si es que la guardia de la noche no decide que lo que sea que pase es asunto suyo y ponga las cosas en orden.

De hecho, no estaría mal que la partida empezase con los aventureros yendo en plan turista a la Arena, y tal vez hacer algunas apuestas. Los apostadores tienen garitas repartidas por las gradas. Por allí andan Lenco Vitali y sus secuaces, así como miembros de la iglesia de Yaroi, entre los que destaca una masa enorme de músculos que huele levemente a algas podridas, rematada por un casco cerrado, portando una red y un tridente (el Pescador es inconfundible). Se dice que ha muerto varias veces, y que los de Yaroi lo traen de vuelta una y otra vez.

El programa del día comienza con un combate entre el Avasallador y el Pescador, con las apuestas 5 a 1 a favor del último (el Pescador avasalla sin problema al Avasallador). El segundo punto del programa es una exhibición de combate de grupo entre unos soldados de la Guardia y un grupo de presos del Patriarcado con su propio gólem. Las apuestas son 2 a 1 por el talento local, uno de los patriarcenses es indultado por el valor demostrado y liberado en la frontera.

La jornada culmina con la Justicia de Meibel, los combates eliminatorios de los herederos de la casa Le Cuá. Podrán apostar antes (primer combate, 4 a 1 Lucano ganador, segundo 3 a 2 Arestes ganador, tercero, 2 a 3 Lisandra ganadora, cuarto 1 a 2 Sirenso ganador), y familiarizarse así con los contendientes.

EL GANCHO

La noche pasa como pasa, hay ganadores y vencidos, se gana dinero, se pierde dinero. Una figura embozada se acerca en un momento dado a los PJ (en una taberna, en una casa de baños, en un restaurante, en un callejón oscuro...). Quizá la reconozcan como Nassari, una de las contendientes, quizá no. Ella no se presenta de entrada, indaga un poco sobre los PJ (no sois de por aquí, estáis buscando trabajo, os interesa algo de oro rápido y fácil, cuáles son vuestros talentos y habilidades, a quién debéis lealtad, tenéis algún valedor en la ciudad...) y si estos no son abiertamente hostiles, les ofrecerá una... colaboración.

Lo que Nassari pide, lo que ofrece: busca un grupo de gente capaz no relacionable con ella, que preferiblemente no tenga lazos en la ciudad, o al menos ninguno

que le pueda suponer un problema, para que la ayude a descubrir que es lo que está pasando con su familia y con la herencia de su padre. Hay varias preguntas que Nassari se hace, no tiene por qué compartirlas todas en un primer momento con los PJ:

¿Como murió su padre? ¿Qué tiene que ver la iglesia de Yaroi en todo esto? ¿Dónde está esa fabulosa fortuna de la que su padre siempre hablaba? ¿Qué pasa entre los miembros de su familia? ¿Qué tienen de especial ese barco y esa espada?

Como «asistentes» de Nassani, los aventureros tendrán acceso a la mayoría de los espacios de la Arena reservados a luchadores, preparadores, etc., usualmente velados al público, y podrán igualmente moverse por la mansión familiar. De hecho, la mujer les dará una llave maestra para que puedan fisgar por la casa de forma independiente.

El pago de Nassani, a juicio del narrador, bien puede ser un generoso pellizco de ese tesoro por recuperar.

Si pasan de Nassari, la aventura no se desarrollará como está aquí descrita. Será simplemente otra historia y habrá que improvisar. Los PJ asistirán a los acontecimientos desde fuera, pero podrán intervenir hasta cierto punto, puesto que pasan cosas en sitios y momentos concretos, y el azar los puede llevar ahí. Será sin duda una sesión corta que, sin embargo, sí podría llevar a posteriores escenarios.

LA HORA DE INVESTIGAR

A partir de lo que les ha contado Nassari, los aventureros tienen varias pistas que pueden seguir, más lo que hayan podido ver durante la primera jornada de combates. Si se quedan atascados o no saben por dónde tirar, Nassari puede sugerirles algo. En los siguientes apartados se detallan las líneas de actuación más probables.

RUMORES DE TABERNA

Tarde o temprano, los aventureros pueden querer contactar con los marineros y oficiales que trabajaban para Bertrand. Es de conocimiento común en Puerto Blanco que la tripulación de la Dama Afortunada frecuenta la taberna de **La Almeja Picante**, en el puerto.

El lugar podría pasar por uno de los antros cochambrosos adonde acuden los marineros, de no ser porque la clientela tiene un aspecto especialmente peligroso, miran con desconfianza a los extraños y todos parecen ir armados. Piratas, corsarios y maleantes en general se reúnen en La Almeja. El ambiente es estruendoso: se juega, se bebe, se hacen pulsos y de vez en cuando estalla alguna pelea. Se sirve vino peleón y se come sin mesura. La especialidad de la casa son los berberechos. Dirige el local con mano de hierro **Orona Pelofuego**,

una mujer fuerte y carnosa con varias mozas más a su cargo, entre ellas su hija **Irena**. Hay más información sobre ellas en el apartado de Personajes.

La actitud de los presentes es en principio hostil, los PJ tendrán que ganárselos. Dependiendo de lo que planteen, podrían usarse las habilidades de Encanto, Callejeo o Juego, por ejemplo. Si caen en gracia, alguien puede indicarles que en la taberna hay un marinero de Bertrand Le Cuá, **Conrad**, un hombre flaco y de cuello largo que tiene una horrible cicatriz en la cabeza. Al hablar con él, pronto advertirán que tiene problemas cognitivos: le cuesta hablar y recordar, y sus manos tiemblan ligeramente. Es por ello que Bertrand no se lo llevó en su aciaga expedición.

La historia de Conrad

Lo que sabe Conrad, dependerá de lo que el narrador quiera que recuerde. Seguir una conversación con el viejo pirata es complicado, que está tocado es algo que se ve enseguida. A menudo mira como si viera gente que no está ahí, responde a preguntas que no le han hecho, saluda a personas que no están... es como si viviera a la vez en periodos de tiempo y espacios superpuestos (quizás, y solo quizás, podría estar tocado por un extraño don y contactar de forma aleatoria con otras versiones de sí mismo en el Multiverso).

Si los PJ son insistentes y tienen paciencia, y demuestran adecuadas habilidades de etiqueta, persuasión y encanto (para mantener el interés del pirata y desatar su enloquecida locuacidad), entre el galimatías que sale de su boca el narrador les puede recompensar con algunos datos.

De todo esto, el narrador debe decidir con su criterio qué contar y qué no, dependiendo de la ayuda que quiera dar a los jugadores y cuál sea la calidad de su desempeño con el viejo pirata.

1 – *Sufrió un golpe en la cabeza que me dejó medio tarado en el penúltimo viaje de la Dama. Antes de eso, era de los hombres de mayor confianza de Bernard.*

2 – *El Capitán le Cuá tenía muchas mujeres, sí, vaya que sí, estas y otras, antes y después. Pero solo ha querido a una. Solo a una de verdad. Solo a la Dama. Y ella a él, vaya que sí. Lo saben mis huesos. Cuando las cosas se ponían feas, el capitán iba a proa en busca de consejo y ayuda. Y la Dama respondía: nunca ha habido una nave mejor, más amable, más valiente que esa.*

3 – *Recuerdo cuando aquella galera de guerra del Patriarcado nos perseguía. Nos ganaba terreno. La cosa pintaba mal. La Dama estaba enfurruñada, decía Le Cuá, ya nos había sacado de una. Pero el capitán tenía más de un truco en la manga, o en este caso, en la mano. Je. Muy buen amigo del viento y de las olas era el viejo Le Cuá. A ellos, se les pusieron en contra. A nosotros, a favor. Con menos velamen y las corrientes en contra, empezamos a sacarles distancia y les perdimos. Un zorro astuto, ese Le Cuá.*

4 – *Los hijos de Bertrand, unos flojos y unos petimetres. Ni uno de ellos tiene sal en las venas. Excepto quizá la más joven. Y la mayor, esa tiene sal y fuego en igual medida. (Si le preguntan por la mayor, responderá, perplejo ¿la mayor qué?)*



5 – *Me perdí el último viaje, mi maldita mala suerte. O buena, quien sabe. Solo el viejo capitán ha vuelto. Y no parecía el mismo. Le vi de lejos. Él no a mí. Su postura era del que lleva una carga más pesada que él mismo. ¡Bueno, es que esos cofres pesaban lo suyo! Quizá encontró la isla perdida de la que siempre hablaba, la ciudad dorada, la reina dorada, el camino púrpura en el azul del mar.*

6 – *El viejo tenía tres cofres, en la bodega del barco, de distintos tamaños, donde guardaba su parte cuando nos repartíamos el botín. No tenían cerradura ni llave, pero solo él sabía abrirlos, nunca vi como lo hacía. Eran de tres tamaños: uno grande, uno mediano y uno pequeño... Algo haría con todo eso, algo haría...*

7 – *Los diablos del mar me roban la bebida. ¿Dónde está mi jarra?*

8 – *Lo que tenía ese hombre con su barco no era sano, ya te lo digo. Una noche le vi bajar hasta el mascarón de proa y hacer cosas impropias con él. ¡Y habiendo mozas perfectamente dispuestas entre la tripulación! Y mozos, si te van esas cosas...*

9 – *Bien no estaba, y me lo dicen a mí. ¿Habéis visto mi loro? Hablaba con el barco, le murmuraba cosas a su anillo, leía esos libros mugrientos que tenía en la bodega... Con cuatro mozas bien dispuestas como las que tenía en puerto me iba yo a ir a cazar leyendas...*

10 – *Me estas mirando raro, amigo ¿quieres pelea, o quieres un beso, ¿mmm...?*

11 – *Los echo de menos, ¿sabes? Muchos viajes. Muchas pérdidas. Unos se bajan y no vuelven a subir, otros ocupan su lugar, a veces para mejor, otras para peor. Es mentira que siempre se van los mejores. Por ejemplo, yo sigo aquí.*

12 – *Nada como una buena moza, o dos. O un barril de brandi. O un mono con dos platillos. ¿Cuál era la pregunta?*

13 – *La espada del Capitán. Je. Ese zorro, y sus trucos. No se es capitán tanto tiempo si no sabes leer las olas, el viento y los corazones. Su espada, sí. Afilada como pocas*

cosas. Una vez me dejó probar unos tajos. Poco peso en la empuñadura, a mi juicio, pero a él le iba bien, vaya que sí.

14 – ¿Has visto a mi loro? Se vuelve invisible, el cabrón. Lo aprendió en una isla del mar de las Serpientes. No recuerdo a que fuimos allí, solo que salimos pitando cuando vimos el primer dragón y no paramos hasta llegar a la primera isla. Esos monos azules eran más listos de lo que debían ser unos monos... Le enseñaron cosas a Emplumado. Ahora cada vez que maldice algo cambia de color.

15 – (Aparece un loro sobre el hombro de un PJ. Dice algo en un lenguaje extraño. El pelo del jugador se vuelve verde. El loro desaparece otra vez).

16 – (Algo que parece un cruce entre diablo y duende irlandés le birla la cerveza a Conrad, demasiado rápido para pararlo).

Orona e Irena

Si los PJ comienzan a preguntar por asuntos relativos a Bertrand, llamarán la atención de Orona, que preguntará de forma algo brusca qué quieren saber y por qué. Si consiguen ganársela y está totalmente segura de que sus intenciones son buenas, Orona puede contar que era buena amiga del corsario y que a veces este se le confiaba. Sin embargo, nunca le dijo nada de su último viaje, de hecho, ni siquiera vino a la taberna cuando regresó: se encerró en su palacio. Nunca había hecho nada así.

Comentará que Bertrand se llevaba bien con **Adela**, la custodio de Vodar, la llamada Guardiana de lo Profundo, y con el capitán de la guardia nocturna, **Liberto**. Puedes encontrar más información sobre estos personajes en la aventura El Enemigo de mi Enemigo, en **Intervención Divina 6**.

Irena, que trabaja junto a su madre, se quedará cerca echando el oído. También tratará de espiar las conversaciones que los aventureros tengan en La Almeja Picante, lo que quizás puedan detectar (Percatarse contra su Seguir). Si Irena cree que tienen información sobre la espada o sobre la muerte de su padre, puede que los siga o que confraternice con uno de ellos para sonsacarle algo.

Es interesante que Irena se cruce con los aventureros. Pero no debería recibir demasiada atención. La joven vive con su madre en la planta superior de la taberna, y guarda en su habitación la página perdida del diario de Bertrand (ver La Dama Afortunada).

Ni Irena ni su madre confesarán su verdadera relación con Bertrand a unos desconocidos. La revelación, si se produce, tendrá lugar solo bajo una fuerte presión o cuando crean que realmente les beneficiaría.

Los cofres

Bertrand tuvo una crisis después de los horrores que vivió en la isla donde estuvo, donde sus hombres acabaron todos muertos o desaparecidos. Durante su solitario viaje de vuelta, en el que utilizó los silfos y ondinas de su anillo para manejar el barco, llegó a la conclusión de que el tesoro que había conseguido no debería caer en manos de su familia, sino de su hija

Irena, quien era realmente, para él, su verdadera primogénita y aquella que había heredado sus agallas de corsario.

Sabía que, al ser Irena ilegítima, iba a ser complicado explicar su decisión, por lo que, de momento, le pidió a la muchacha que le guardara sus tres cofres en el escondite que hay bajo la taberna, y que habitualmente se usa para mercancías prohibidas o esconder fugitivos. Orona no sabe nada de esto.

La entrada está en las cocinas. Alguien que vaya buscando algo podría darse cuenta de que los clavos de unos tablones del entarimado parece que se hayan clavado y desclavado varias veces (**Buscar a dificultad 15**). Si se retiran, queda al descubierto un sótano muy básico, cavado en la tierra, al que se baja por escaleras de madera. Allá abajo se encuentran los tres cofres de Bertrand, que como decía Conrad, efectivamente son de tres tamaños.

Se trata de cofres de excelente factura fabricados en el Patriarcado y que se abren con una cerradura de combinación de letras. El mediano ya está abierto, la combinación ha resultado ser «Irena». Está lleno de monedas de oro como la que se encuentra en la bodega de la Dama Afortunada (ver más adelante). El grande tiene como combinación «Nivare» y contiene más oro. El pequeño, «Telandri», guarda en su interior joyas y objetos mágicos a discreción del narrador.

Si en general los aventureros quieren echar un buen vistazo por la Almeja Picante, es posible que, en algún lugar, por el suelo, alguien vea una de las monedas de oro de la reina Augusta.

Adela y Liberto

La Guardiana de lo Profundo también será reacia a hablar de Bertrand delante de unos desconocidos, pero si los aventureros se ganan su confianza (o ya la tenían, si jugaron El Enemigo de mi Enemigo) puede contarles que el corsario era un hombre libertino solo en apariencia, pues poseía de un gran respeto interior y su amor por Vodar era sincero. Fue ella la que ofició la ceremonia fúnebre, en la que el cuerpo de Bertrand fue abandonado a las olas en una barca ceremonial.

Dependiendo de cómo manejen la situación los aventureros, y si se muestran proclives a los dioses elementales, Adela puede contarles que La Dama Afortunada fue bendecida por Vodar, y que ella presenció (y propició el milagro), de ahí su valor. Además, y esto ya sería el culmen de la confianza, la anciana mencionará que el templo de Vodar agració a Bertrand, como pago por una serie de valiosos servicios, como custodio de un preciado tesoro: La Llave del Mar.

Persuadida para hablar sobre ello, Adela la describirá como un anillo «que guarda los recuerdos de los capitanes que lo precedieron». Por desgracia, tras la muerte del corsario, el objeto desapareció. No figuraba en el testamento. Pide a los PJ que no revelen a nadie su existencia, ni a los propios hijos de Bertrand, y les solicita que, si dan con él, lo entreguen al templo, para que Vodar pueda asignárselo a otro de sus héroes más adelante.

Si aceptan, la anciana tratará de ayudarlos en sus pesquisas mediante su poder de clarividencia. Al entrar en trance, musitará lo siguiente: «veo a uno de sus vástagos detrás de esto, con más derecho que nadie y, a la vez, con menos que nadie... Con amigos interesantes, portando el fuego de su nombre, con un destino por escribir...».

Por su parte, Liberto, el sargento de la guardia nocturna, no sabe absolutamente nada de toda la historia. Hablando de Bertrand, dirá: «era un cabrón desleal, mujeriego y bebedor, siempre tenía una historia a punto, una broma, una canción. Valiente sin medida, solo tenía miedo a morir en una cama, y fíjate... Le voy a echar de menos».

No obstante, confraternizar con él puede ser una buena idea. Liberto y su tropa son tipos peligrosos e intrépidos, y podrían ser de ayuda cuando las cosas se pongan feas.

SIGUE EL DINERO

Si los aventureros investigan acerca de los ganadores de las apuestas en el combate de Lucano contra Bero, tendrán que seguir rumores y habladurías (**Callejeo a dificultad 20**) hasta llegar al único ganador, un hombre llamado Filio, sin oficio conocido, que vive en una casucha cerca del puerto. Si se ha pasado la tirada con 5 éxitos o más, alguien mencionará que forma parte del hampa de la ciudad.

Pueden encontrar a Filio en su casa, borracho, o en uno de los lupanares del puerto, malgastando la comisión que le ha pagado Lenco Vitali a cambio de hacerle de testaferro. Filio es un tipo acostumbrado a mentir y a pasar desapercibido. Asegura que vio en Bero la actitud de un ganador. A veces Vesh-Anh triunfa sobre Méibel, son cosas que pasan.

Solo mediante una presión desmesurada traicionaría Filio a su patrón, ya que su modo de vida es precisamente hacerle de testaferro en sus manejos turbios de las apuestas. Seguir sus pasos puede dar también resultados, ya que Lenco se entrevistará con él antes de los combates para indicarle a quién debe apostar y cuánto, además de entregarle el dinero.

La banda de Lenco

Tanto se dan con Lenco a través de Filio como por otros métodos, los aventureros podrán descubrir algo de su pasado, de sus actividades y de sus hombres. El templaciano vive en una casa de piedra bonita y bien mantenida cerca de la Arena y paga una cuota al templo de Méibel para poder tener su caseta de apuestas en este templo-coliseo. Si preguntan por él en la ciudad, con Callejeo a dificultad 15 se sabrá el nombre de sus dos principales colaboradores y el hecho de que se maneja también en los bajos fondos: posee una timba en el puerto, El Gato Blanco, que es ciertamente legal pero donde se cierran tratos oscuros.

Lenco se rodea de un pintoresco grupo de secuaces, entre los que destacan Luberto, un enorme hombre del norte, huido del Patriarcado por crímenes sin

determinar, que es el músculo, y un minúsculo hombrucillo de piel negra llamado Vicha que va siempre con una flauta al cinto y unas curiosas redomas selladas. Los tres suelen moverse juntos por la ciudad.

Vicha es un putna, una de las etnias que pueblan las selvas del Sur. Cualquiera que pase una tirada de **Tierras Quebradas a dificultad 25** (o 20 si es imanguke o bosquimano) lo puede reconocer a él, a su flauta, y a las redomas: la flauta es una potente cerbatana bendecida por la diosa del viento, las redomas contienen un fuerte veneno debilitante que se puede aplicar a las agujas que lanza la cerbatana.

Las agujas de los putna se desprenden poco después de impactar y lo único que dejan es un agujero de entrada rodeado de una marca similar a una quemadura.

Lenco es especialmente suspicaz y, si los aventureros se entrometen, tratará de quitárselos de encima cuanto antes. Tiene amigos en la guardia de la ciudad (no en la nocturna) que le pueden sacar de un lío, o meter en uno a sus enemigos, y si tiene unas horas, puede reunir a 1d6+2 secuaces para atacar o defenderse (usa las estadísticas de Ladrón de la página 334 del manual). No arriesgará a Luberto a no ser que no le quede otra.

Lenco Vitali y sus hombres van a hacer varios movimientos sospechosos durante la aventura que los aventureros pueden percibir o interrumpir. En El transcurrir de los días aparecen más detallados.

TODO QUEDA EN FAMILIA

La numerosa familia Le Cuá constituye sin duda el grueso de la investigación. Los cuantiosos botines de Bertrand fueron bien invertidos en lo que se conoce en Puerto Blanco como la Mansión del Corsario y que es realmente un palacio rodeado de jardines erigido en la parte alta de la ciudad, cerca de la plaza del Consistorio. Nassari entregará a los PJ una llave maestra que abre todas las puertas de la casa, exceptuando las dependencias privadas de los miembros de la familia. Eso sí, les pide discreción y una tapadera para no llamar la atención.

La familia dispone de quince criados que se encargan de todo, la mayor parte de ellos marineros retirados o familiares de miembros de la tripulación de la Dama. El servicio era terriblemente fiel a Bertrand y algunos criados pueden ser sobornados o convencidos para informar de las mujeres e hijos del corsario.

Una joven criada, **Regina**, recuerda que Bertrand estaba especialmente triste desde que volvió de su último viaje, pero que tres días antes de su muerte parecía haberse recuperado, ya que por la noche tuvo un intenso encuentro con su esposa Faenia, a decir del ruido y los gritos. Luego enfermó y nunca se recuperó.

Los demás no saben nada y tratarán de no inmiscuirse en los asuntos de los Le Cuá para no perder sus trabajos.

Todos los familiares tienen su historia. Para saber qué podrían decir y qué esconden, lo mejor es leer sus



descripciones en el apartado de Personajes. Algunos son más interesantes que otros, y la interacción con ellos viene descrita a continuación.

Las cuitas de Faenia

Puesto que Bertrand enfermó después de una larga y extenuante sesión de sexo conyugal, la joven Faenia piensa que es responsable de la muerte, que ha desgastado a su marido hasta la muerte a base de sexo, pero no sospecha nada de Consuelo. El pequeño frasco con los restos del ungüento que le regaló Consuelo lo guarda entre sus cosméticos, olvidado.

Este lubricante es un poderoso veneno y afrodisiaco llamado la venganza de la doncella que no afecta a las hembras, solo a los varones. Es un poderoso secreto del culto de la Destructorora que Consuelo consiguió a través de sus contactos. Arestes se encargó del pago y del traslado. Consuelo primero pensó en usarlo ella misma, pero como hacía tiempo que Bertrand no tenía relaciones con ella, cuando la joven e inocente Faenia fue a pedirle consejo, vio su oportunidad. Entre los planes de Consuelo (que tiene muchos, y todos muy parecidos) está el que, en un futuro cercano, Faenia sufra un accidente terminal.

Faenia muy difícilmente compartirá sus cuitas con un hombre, debido a la naturaleza del asunto. Pero podría derrumbarse ante una mujer empática, que la entendiera y consolara. Si alguien accede al lubricante, podrá identificarlo con una tirada de **Pociones a dificultad 25**, o automáticamente si pertenece al culto a la Destructorora. En un laboratorio, es posible descubrir sus propiedades con varias horas de trabajo y **Pociones a dificultad 15**.

La desconfianza de Nivare

Nivare, la madre de Telandri, no se traga las excusas de Arestes. No soportaba a su hijastro antes y ahora, directamente, lo odia. Nivare tiene sus propios agentes, no deja de ser una mujer de negocios, y ha puesto discretamente a Arestes bajo vigilancia de agentes de su confianza, algo que podría contar a los aventureros si tiene claro que no están de su lado.

Ella misma, en la mansión, se ha dedicado a seguir sus movimientos, y le ha quedado claro algo pasa entre Arestes y Consuelo, pero no tiene claro el qué. Se han reunido en secreto varias veces.

La conspiración de Consuelo

Consuelo no es idiota, y en cuanto detecte la presencia de los aventureros figando en sus asuntos, actuará combinando amenazas y uso de su poder como viuda de Le Cuá con una actitud dulce y comprensiva. Le interesa ocultar todas las pruebas de su conspiración, pero también descubrir por qué los PJ se inmiscuyen en el asunto, quién está detrás de ellos, qué saben y cómo manipularlos.

Así pues, puede lanzar sospechas infundadas sobre otros miembros de la familia, por ejemplo, sobre

Lisandra, que es hechicera, y quizá fuera ella la que intervino contra Lucano. Podría intentar poner a los PJ de su lado, contratándolos para vigilar a los Susurradores, que seguro que no traman nada bueno. Y, si cree que han llegado demasiado lejos, podría tratar de asesinarlos, usando para ello a los miembros de su secta.

Si le preguntan sobre el ungüento vaginal que regaló a Faenia, fingirá avergonzarse y comentará que ella nunca lo ha utilizado, que lo compró por bastante dinero en una herboristería.

En caso de que alguien se moleste en registrar la habitación de Consuelo, encontrará en su escritorio un contrato de compra de diez barriles de vino a una bodega de Puerto Libre. El documento deberá ser presentado al capitán del barco **Don de la Señora** para oficializar la entrega de la mercancía. El precio del vino es muy superior a lo acostumbrado, por lo que debe ser de gran calidad, de lo que se percatará quien pase una tirada de **Tierras Quebradas a dificultad 15**.

Seguir a Consuelo por la ciudad puede mostrar su relación con Lenco, su proximidad a Arestes y desvelar el escondite del culto secreto a la Destructorora. Para más detalles, ver El transcurrir de los días.

En caso de extrema necesidad, Consuelo puede tratar de seducir al PJ masculino más poderoso o carismático (a su juicio), para ponerlo de su lado o quitarlo de en medio con su veneno. Lo hará de forma que el PJ piense que es idea de él, pero un aventurero excepcionalmente perspicaz podría ser consciente de estar siendo influido por medios no naturales (una bendición divina).

Arestes, destinado a ganar

El protegido de Consuelo será desagradable y se portará de forma engreída con todo el que trate con él. No soltará prenda y no hay nada en él ni en sus dependencias personales que pueda incriminarlo de nada. La única manera de obtener información útil es seguirlo a escondidas, ya que de esta manera será posible relacionarlo con Consuelo, o incluso descubrir que son amantes, y revelar la existencia del culto a la Destructorora en Puerto Blanco. Para más información sobre todo lo que hará Arestes en la aventura, consulta El transcurrir de los días.

CON LA IGLESIA HEMOS TOPADO

Puesto que el templo de Yaroi tiene un interés expreso en la herencia de Bertrand Le Cuá, resulta natural que los aventureros indaguen sobre él. Tanto el sumo sacerdote Duilio como el maestro Lurjen o el demonio guardián Yagnologht aparecen descritos en El Enemigo de mi Enemigo, así como los sacerdotes corrientes del templo, conocidos como Susurradores.

Una investigación inicial, preguntando en los mentideros (**Callejeo a dificultad 10**), sacará a relucir que



Bertrand visitaba con asiduidad el templo de Yaroi y mantenía buenas relaciones con Duilio. Con 5 puntos de éxito o más, sabrán que el corsario realizaba de vez en cuando misiones para el templo y Duilio se lo recompensaba.

Duilio, el llamado Sumo Secreto, no es una persona directamente accesible, pero si los aventureros consiguen convencer a los Susurradores de alguna forma plausible, accederá a entrevistarse con ellos y, quizás, sonsacarles alguna información jugosa. Si la entrevista tiene lugar de forma planificada, el sumo sacerdote habrá tenido tiempo de que le preparen un informe sobre los PJ, lo que significa que sabrá algunas cosas (no todo) de ellos, y podrá exhibirlas a su debido momento para blandir el poder que le otorga el estar bien informado.

Los Susurradores entregaron a Bertrand el mapa que indicaba la existencia la isla donde consiguió su tesoro, y esa es precisamente la deuda que se están cobrando al reclamar la espada y el barco, pero esto no es algo que Duilio contaría a la ligera. Si le preguntan por los viajes del corsario y su estado de ánimo al volver de la última expedición, Duilio les indicará que sabe lo que pasó, pero que solo lo revelará si los PJ pagan un favor con otro. Al templo de Yaroi le interesa que los descendientes de Bertrand no recuperen la espada Céfiro, y colaborarán si los PJ se comprometen a quitar a Arestes de la ecuación.

Bien haciendo este sucio trato o de otra forma, el Sumo Secreto podría contarles que el templo le proporcionó al corsario un mapa que dirigía a una «*isla maldita*» que ellos renunciaron a explorar hace medio siglo, tras perder varias naves en la empresa. No saben dónde se encuentra el documento, pero creen que podría seguir en el interior de la Dama Afortunada.

Por otro lado, si los PJ se dedican a seguir u hostigar a los Susurradores, es posible que se topen con una visita de Lurjen y varios hombres armados para

convencerles de que se quiten de en medio en los asuntos del templo.

Si los aventureros tratan de saber más sobre el Pescador, preguntando entre los aficionados más expertos en combate de gladiadores, con **Callejeo a dificultad 15**, podrían hablar con gente que ha llegado a las mismas conclusiones que Lucca acerca de este siniestro mastuerzo (ver más adelante, El último combate). El Pescador, cuando no lucha, permanece en una parte protegida del templo de Yaroi, metido en un cajón de madera.

LA DAMA AFORTUNADA

El barco de Bertrand sigue anclado en el puerto. Un par de Susurradores del templo de Yaroi lo tienen vigilado por si acaso y también está la guardia del puerto, una docena de curtidos veteranos que, en parejas, patrullan por los muelles, lonjas, almacenes, tabernas y lupanares, para mantener en lo posible el puerto libre de rateros y alborotadores. Ausias Masdorovian, el alcalde de Puerto Blanco, les ha indicado que presten especial atención a la Dama Afortunada durante estos días. Puedes utilizar las estadísticas de Guardia urbano, en la página 333 del manual básico, para representarlos.

El barco es una bonita carabela de tres palos con un mascarón de proa con la forma de una mujer con una corona de flores. Lleva al pecho un medallón de bronce de gran tamaño con la runa del mar. La Dama Afortunada es especial, fue bendecida por Vodar, y su capitán dispone de un punto de Destino de escenario directamente relacionado con el mar, el viento, etc, reutilizable en cada travesía.

La bodega de carga está medio vacía, hay una puerta cerrada con llave que da a un espacio en el que se guardaban las mercancías de mayor valor, ahora vacío.

Si se registra, buscando bien (Buscar a dificultad 15), se puede encontrar una pequeña pieza de oro en perfecto estado: en un lado hay grabado el rostro fiero de una mujer, en el otro, la peculiar silueta de una isla, dos altas montañas y una torre entre ambas. Alrededor de la efigie hay unos glifos desconocidos en las Tierras Quebradas. De poder traducirse (mágicamente, no hay otra) dirían «Eterna Augusta, en el 426 año de su reinado».

Al otro lado, las celdas para prisioneros y esclavos. Se ha limpiado de cadáveres, pero las manchas de las paredes hacen pensar en que el último viaje esa zona estuvo bien llena.

El camarote del capitán

Arriba, los camarotes, cuatro estancias a cada lado de un corto pasillo, amuebladas con cierto lujo y la quinta al final, la del capitán Bertrand. Es una estancia amplia y recargada que era a la vez dormitorio y despacho. Buscando bien (**Buscar a dificultad 15**), se puede encontrar el cuaderno de bitácora, del cual se han arrancado las últimas páginas, y su diario personal, al que le falta solo una, la última de las que estaban escritas.

Sin embargo, con una tirada de **Percatarse a dificultad 15**, el que lo examine caerá en la cuenta de que, en el diario, en la primera hoja en blanco tras las arrancadas, hay marcas producidas por la pluma al escribirse la página anterior. Si pasan un carboncillo se puede leer «*por fin, la búsqueda de mi vida entera, la promesa del Mar: más riqueza de la que un solo barco puede llevar. Pero el precio. Ay, el precio. He podido verla al fin, pero no volveré a ese lugar. Lo que me traigo deberá bastar, al menos hasta que uno de mis vástagos reúna el valor o la locura suficientes para reclamar todo ese oro maldito. Quién de todos, me pregunto, quién de los nueve... Quizá deba llevarme esto conmigo y que Yaroi lo guarde en las profundidades en las que reina...*».

En efecto, dice nueve, cuando los aventureros saben que Bertrand tenía ocho hijos.

El resto del diario no hace mención al tesoro ni al lugar misterioso, pero da información psicológica sobre sus mujeres e hijos, exceptuando la pertenencia de Consuelo y Arestes a la secta de la Destructora. De las anotaciones se deduce que Bertrand sí sabía que estos dos estaban liados, aunque prefirió callarse. También hay entradas que dan a entender que, en el pasado, tuvo una relación con Orona Pelofuego.

EL LUGAR DEL CRIMEN

De este no, pero sí de muchos otros. O lo será en cierto momento de la aventura. Es posible que los aventureros tengan curiosidad por Céfiro, la espada de Bertrand, y quieran examinarla o apropiarse de ella antes de que se resuelvan los duelos.

El arma en disputa se guarda en la cámara del tesoro de la Arena, también llamada la Bóveda. Para llegar hasta ella habría que colarse a la zona reservada a los

sacerdotes de Meibel, que está vigilada día y noche por acólitos con máscaras (usa las estadísticas de Mercenario, de la página 335 del manual, pero armado con espadón) y luego encontrar el acceso al subterráneo.

La Bóveda está bajo tierra, y tiene una única puerta de metal reforzado de un palmo de grosor. Para abrir y cerrar, se necesitan al menos media docena de fornidos esclavos, o un par de bueyes. Usualmente la guardan dos demonios Ha-Ma Kuy (ver **Intervención Divina 6**, página 14), lo bastante fornidos para abrir la puerta entre los dos.

En el interior se guarda el cuantioso tesoro del templo, así como armas y armaduras mágicas, y cualquier otra cosa que se le ocurra al narrador. Céfiro se encuentra sobre un cojinete en un pedestal, ya que está preparada para ser expuesta en breve.

Céfiro

Una muy buena espada, que ha sido reparada una y otra vez por décadas. Es un sable corto de abordaje de un solo filo, excelente para pelear sobre un barco (bono +1 por entorno) con una cazoleta de guarda que protege la mano (+1 a la Protección contra armas penetrantes).

La espada apenas tiene decoración, no así la vaina, lacada en azul con filigrana de oro y perlas y zafiros incrustados. Sosteniéndola, es posible pero muy difícil darse cuenta de que el pomo se puede desenroscar si previamente se presiona hacia abajo (Percatarse a dificultad 25 o de 15 si se declara claramente que se examina el arma). El mango está hueco y dentro, bien apretadas, hay unas hojas de papel enrolladas dentro de un anillo.

Las hojas son las que faltan en el cuaderno de bitácora de Bernard, y dan instrucciones precisas para llegar a un lugar concreto en lo que parece la mitad del mar de las serpientes. Y también hay un viejo mapa que parece escrito en piel (humana) y sangre (ídem) que parece indicar un rumbo similar. Por este mapa Bernard entró en tratos con la Iglesia de Yaroi.

La llave del Mar

Un anillo sencillo, de metal azulado en el que se alternan pequeños zafiros y perlas, con delicados grabados de olas y nubes. Esto es lo que los de Yaroi realmente quieren, el barco y la espada les dan igual, pero el anillo es un objeto poderoso que el templo de Vodar entregó a Bertrand como recompensa por una serie de misiones.

El anillo tiene un Espíritu de 12 y contiene los conjuros de Invocar ondina, Invocar silfo, Atar ondina y Atar silfo.

Además, el anillo guarda cierta memoria de sus anteriores dueños a través de su enlace empático, grandes capitanes lo portaron en el pasado, y guarda secretos de calas, naufragios, islas perdidas, etc. (y por esto lo quiere Yaroi). Una vez por aventura otorga un punto de Destino de Secreto en asuntos relacionados con el mar.

LA GUARIDA DE LA DESTRUCTORA

Tanto si siguen a Consuelo como a Arestes, los aventureros pueden llegar a descubrir el escondite de la secta de la Destrucción en Puerto Blanco, por lo que lo describimos con detalle. La guarida es principalmente subterránea y fue excavada a lo largo de varios años gracias al dinero de Consuelo.

El acceso principal es una casa situada en la parte baja de la ciudad, entre el puerto y la plaza del Millar de Dioses. En la casa vive un matrimonio de siervos retirados de edad avanzada, titulares de la propiedad (él fue un sicario estrangulador, ella envenenadora). Además de la puerta principal, se podría acceder a ella por el patio trasero, que da a otras casas.

La entrada al complejo de túneles se encuentra oculta en el sótano; la trampilla se encuentra bajo un baúl. Los túneles conducen a otras dos casas francas cercanas y a un almacén en el puerto, pero son salidas de emergencia y los sectarios no las usan para entrar. Todo el complejo está cavado en tierra y los techos y paredes están apuntalados con vigas de madera. La iluminación es con lámparas de aceite, que los sectarios encienden cuando entran en una sala y apagan cuando se van.

En el lugar nunca hay menos de media docena de cultistas, más el sacerdote de la Destrucción (jerárquicamente por debajo de Consuelo, que es una Elegida), un hombre de pelo blanco llamado Cornelio. La secta tiene un total de 50 miembros, sin contar a Consuelo y Arestes.

A-Dormitorio. Una habitación simple con un arcón donde se guarda ropa de diferentes géneros y estratos sociales, de verano y de invierno. Hay cuatro camastros que utilizan los sectarios que se quedan de guardia.

B-Almacén militar. Hay un armero con veinte lanzas cortas, diez ballestas ligeras y multitud de virotes, cinco mazas pesadas, veinte dagas y diez mazas ligeras.

C-Almacén común. Contiene cinco barricas de agua, varios sacos de harina, pescado en salazón y algunas cestas de fruta seca.

D-Letrinas. Dos letrinas en bancos de madera. La sala está separada del resto por una cortina.

E-Celdas. Para la eventualidad de que la secta capture prisioneros se construyeron dos celdas pequeñas, casi armarios grandes, con puerta de reja. No tienen nada más que un suelo de tierra batida. Solo han sido utilizadas de vez en cuando para contener algún secuestrado destinado a ser sacrificado. Las llaves cuelgan de una alcaiyata en la pared.

F-Sala de entrenamiento. La secta se prepara desde hace años para dar un golpe, por lo que Consuelo ha

insistido en que aprendan a manejar armas. Hay muñecos de entrenamiento, lanzas y mazas de madera, dianas y tres ballestas ligeras y un ring.

G-Sala de reuniones. Es el lugar donde los sectarios intercambian información, hacen planes o simplemente pasan las horas muertas. Hay una gran mesa ovalada, que tuvieron que entrar cortada en partes, y que hace de mesa de reuniones y de comedor. A un lado hay un horno de adobe y utensilios de cocina, la chimenea desemboca en la de la casa.

En una pared cuelga un viejo y descolorido tapiz que representa a una mujer que baila desnuda con dos espadas en las manos, tras su cabeza un halo en forma de triángulo y a su alrededor un aro de fuego. En el espacio entre la representación y el borde del tapiz, una manada de lobos blancos devora demonios y seres humanos retorcidos y con muecas de horror. Con una tirada de **Tierras Quebradas a dificultad 10** se identifica como una representación de la Destrucción.

Otra mesa más pequeña es el escritorio de Consuelo. Sobre ella hay diferentes mapas y notas sobre las siguientes acciones del grupo, así como notas de los nombres en clave de los sectarios. Hay como 50 en diferentes niveles de la organización, la mayoría esclavas o siervas de confianza. De las notas es posible deducir que, en este momento, Consuelo espera un cargamento de hierbas venenosas (esencia de linterenia) para contaminar el suministro de agua de Puerto Blanco, en especial el de la fortaleza Cementerio de Enemigos. El ingrediente esencial del veneno debe llegar pronto a bordo de un mercante de Puerto Libre llamado el Don de la Señora.

H-Taller. Originalmente se hacían aquí trabajos de carpintería y mantenimiento, pero las herramientas y bancos se han apartado para dejar paso a un pequeño laboratorio que Consuelo utilizará cuando llegue el veneno. Hay tres cubas de agua y otras tres vacías, que servirán para ir produciendo la sustancia final. En una pared hay apiladas varias barricas pequeñas, vacías, que servirán para ir llevando el veneno a los depósitos de agua.

I-Templo. Es la sala que se utiliza para los ritos, que se ofician diariamente, bien dirigidos por el sacerdote Cornelio, bien por Consuelo. Cerca de la entrada hay un perchero con quince máscaras de lobo confeccionadas en cuero y que cubren toda la cabeza. Una de ellas, de color blanco, es la que utiliza el sacerdote.

En el centro de la entrada hay un altar de piedra con manchas de sangre seca y una daga ritual cuya empuñadura es una representación de la Destrucción. La diosa está presente en el templo mediante un busto de cerámica a tamaño real en el lado opuesto a la entrada. La diosa aparece como una mujer furiosa, con dientes de depredador y un triángulo en la frente. El busto está salpicado de sangre seca.

En el suelo, a lo largo de todo el perímetro de la estancia, hay numerosas velas de todos los tamaños y colores que se encienden durante las ceremonias.





J-Salida a los muelles. Es un largo túnel que tras un largo trecho conduce a unas escaleras que ascienden hasta un viejo almacén de los muelles, propiedad de uno de los sectarios. En la sección central del túnel hay una palanca que hace que el suelo del corredor que hay entre esta y el templo se abra, creando un foso de tres metros de largo y cinco de hondo. Su propósito es cortar el paso a posibles perseguidores, o incluso hacer que se hundan (Saltar dificultad 20 so pena de 2d6 de daño), si la palanca se activa cuando estos se encuentran sobre este tramo.

K-Entrada principal. Unas escaleras verticales conducen al sótano de la pareja de ancianos.

L-Respiraderos. Estas salidas conducen a los patios interiores de dos casas cercanas y tienen la apariencia de grandes desagües, con su reja metálica, pero en realidad sirven de respiraderos y salidas de emergencia. A los pies de la reja hay una escalera de mano que se puede usar para acceder al techo y desde donde se podría retirar la reja. Las casas están deshabitadas y pertenecen al matrimonio que habita la vivienda principal.

EL TRANSCURRIR DE LOS DÍAS

Independientemente de lo que hagan los aventureros, la vida sigue y los personajes de esta aventura tienen sus propias agendas. A continuación, se describe lo que sucederá si los PJ no intervienen. No es por tanto ningún raíl de obligado cumplimiento, sino tan solo una relación de acontecimientos que pueden darse o no. Resulta imposible predecir cómo interferirán los aventureros en todo esto, por lo que en cada

caso el narrador debería reaccionar a partir de lo que sabe sobre las motivaciones de los PNJ, su situación y lo que saben.

EL PRIMER DÍA

Al día siguiente de ser contratados, hay combates en la Arena:

Primer combate (Arestes contra Bero)

Las apuestas van a favor de Bero. De nuevo Consuelo se reunirá en la mañana de ese día con Lenco para hacerle un pago por garantizar la victoria de Arestes. Si le preguntan, dirá que ha ido a apostar, como todo el mundo, pero no dirá por quién. De ser registrada, no lleva recibo alguno de la apuesta, como es mandatorio para poder cobrarla. Dirá haberlo perdido, con una expresión de absoluta inocencia.

De no pasar nada más, el bosquimano de Lenco lanzará un inadvertido dardo a Bero, que en mitad de la lucha se llevará la mano al cuello como si le hubiera picado un tábano (**Percatarse a dificultad 15** para darse cuenta), y pronto perderá el fuelle. Arestes, que hasta este momento se estaba defendiendo (desaprovechando un par de aperturas claras, **Estrategia a dificultad 10** para darse cuenta), se lanzará al ataque ante la progresiva pérdida de energía del otro. Un golpe con el pomo del arma en la frente dará con Bero de bruces, tirado boca abajo con el arma lejos de él.

Arestes se alza sobre el para rematarlo, pero está claro que no está consciente, matarlo ahora delante de un millar de testigos no podría entenderse como casual. Los médicos se lo llevan, pero son incapaces de reanimarle. Ese día Nivare recibe a su hijo inconsciente

y tras examinarle pone una guardia en la puerta de su estancia y habla con Paetra, que acaba poniendo un guarda también. Las dos mujeres nunca se han llevado bien, pero ahora tienen algo en común. Con discreción, Nivare manda llamar a un experto en venenos exóticos, que llegará al día siguiente.

Segundo combate (Nassari contra Lucca)

Lucca se ha preparado para este combate, y lleva un escudo de torre con una ranura (además de protecciones en brazos y piernas y un yelmo) y una fuerte lanza, para enfrentarse al arco de Nassari. Su plan es avanzar hacia la otra mientras las flechas se revelan incapaces de pasar su defensa. Cuando pase a la espada, el mayor alcance de la lanza hará el trabajo. Un buen plan, que hubiera funcionado si Lisandra, desde la grada, no hubiera preparado algo para que la que a sus ojos es «*la elegida de Vodar*» saliera indemne: en secreto bendice el arco de Nassari para que realice un único disparo con la potencia de la coza de una mula.

Cuando Nassari sale a la Arena a enfrentarse a Lucca no ve muchas posibilidades. Aun y todo lo intenta y, para su sorpresa la flecha sale del arco como empujada por el aliento de un dios furioso e impacta en el centro del escudo de Lucca tirándola al suelo, de donde, tras un par de intentos, no se levanta (**Conocimiento mágico a dificultad 15** para darse cuenta de que el efecto es sobrenatural). Nassari, perpleja, suelta el arco como si fuera una serpiente en su mano y sacando la espada se acerca a su hermana, que sigue sin moverse, gimoteando débilmente. Poniéndole la espada al cuello, es dada como ganadora. Se llevan a Lucca, con el brazo roto por tres sitios, y los jueces examinan el arco sin detectar nada extraño.

Arestes visita el templo

Tras los combates, Arestes, embozado, sale de la Arena y se dirige a una de las peores zonas de la ciudad. Nadie le sale al paso, entra en un callejón a cuya entrada hay un mendigo musitando algo. Arestes le dice la contraseña: «*un mundo mejor*», y el mendigo, que es el vigilante, responde «*es un mundo en llamas*». Si pasaran extraños en ese momento se pondrá a gritar como un loco, alertando a los de dentro del templo secreto.

En la puerta del fondo, Arestes toca una secuencia de golpe-golpe-pausa-golpe, tras la cual le abren. El hombre ha ido a llevar fondos y a ordenar que cierto experto en venenos nunca llegue a la mansión familiar. Consuelo se ha enterado porque tiene a alguien infiltrado en el personal de confianza de Nivare, así como entre los criados de confianza de Paetra. Lleva muchos años de preparación y espera.

Arestes jamás traicionará a Consuelo o a su fe, pero hará cualquier otra cosa para salvarse si es interrogado. Si los aventureros entran en el templo, intentará huir por el túnel que lleva a los muelles.

Mientras tanto, Irena se toma el día libre, y se la ve hablando con un par de veteranos corsarios, cada uno

con un buen grupo de hombres a los que contactar, y también con un extraño tipo llamado Lavinius Siim del que, se dice, ha protagonizado un par de robos de guante blanco de cierta importancia, sin que se le pueda probar nada.

SEGUNDO DÍA

En la mansión Le Cuá, Nivare y Paetra esperan que llegue el experto en venenos, pero esto no ocurre. Más tarde, cuando manden a buscarlo se enterarán de que fue emboscado y muerto por varios desconocidos. La guardia dice que fue un robo fallido, ya que no se llevaron nada. El cadáver presenta al menos media docena de puñaladas, de armas diferentes.

En el combate de la ronda familiar entre Arestes y Nassari las apuestas están divididas: por un lado Arestes es el evidente villano de este drama familiar, que se ha revelado como un combatiente eficaz y cruel, ante el cual los adversarios parecen debilitarse milagrosamente. Y por otro, Nassari, por la que nadie daba un níquel parece, a decir de muchos, la elegida de los dioses. Consuelo ha pagado a Lenco lo habitual por intervenir en este enfrentamiento, pero no cuenta con que el corredor de apuestas se la va a jugar.

Y es que hasta el momento nadie ha sospechado de él, y está amasando una bonita fortuna jugando a través de intermediarios con otros corredores a los que está desplumando. Es un buen momento para desbancarlos financieramente, y hacerse con un trozo bien grande del pastel. Como las apuestas están muy a favor de Arestes, Lenco ha ordenado al putna que le lance un dardo para garantizar el combate de Nassari.

Previsiblemente, esto provocará la ira de Consuelo, quien se vengará o hará saltar la liebre, de modo que Lenco ha encargado a su mejor hombre, Luberto, para que entre en la mansión de los Le Cuá y resuelva el problema después del combate, cuando la madrastra de Arestes regrese a casa, seguramente afligida y con poca capacidad de reacción.

La venganza de Nassari

El combate precipita las cosas: Nassari sale con su arco, pero el escudo de Arestes bloquea sus flechas mientras avanza enarbolando su espada. Esta vez Nassari va mejor armada, con un escudo de rodela y su espada corta, pero así y todo no parece rival para su hermanastro, que se lanza al ataque entre el primer disparo y el segundo. Nassari suelta el arco y desenvaina la espada casi demasiado tarde. Si el pigmeo no ha sido detenido de algún modo, en ese momento disparará a Arestes, que se llevará la mano al muslo y tropezará, llevándose también un buen tajo en el brazo del arma.

Sabiendo lo que pasa, y que se va a debilitar por momentos, Arestes realiza un ataque a la desesperada, pero Nassari consigue pasar bajo su guardia y clavarle la espada hasta la empuñadura: «*Esto es por Telandri*». Cuando Arestes agoniza en la Arena, solo Nassari está





cerca para escuchar como susurra: «...madre devoradora, acógeme en tu seno de fuego, que arda mi alma en el incendio infinito de tu amor...» Un erudito con los conocimientos necesarios en religión (**Tierras Quebradas a dificultad 20**) podría reconocer la plegaria como perteneciente al culto de esta diosa de la Ley.

Intento de asesinato

Consuelo no se esperaba este desenlace, y la muerte de Arestes la sorprende tanto como la llena de dolor. Enfurecida, alternando rabia y llanto, sale de la arena y se dirige a la mansión. Allí la espera en su habitación Luberto, el sicario enviado por Lenco, que se ha colado por la ventana. Sin embargo, subestima a la mujer. Consuelo, como buena sectaria de la Destructor, nunca deja de prepararse para eventualidades de este tipo, y da buena cuenta del asesino.

Cuando el sicario muere, Consuelo decide sacarlo del palacio discretamente, dejando el asunto en gente de su confianza, pero Nassari y Paetra están alertas y se enteran del traslado del cuerpo a una casa de los suburbios, sin saber de momento nada más.

A media mañana, Consuelo se vuelve loca y pierde los nervios. Esa misma tarde, abandona la mansión en dirección a los suburbios. Va a una de sus casas francas, y de ahí al templo secreto, para acelerar sus planes.

TERCER DÍA

Lenco está preocupado porque Luberto no se ha reportado, y sus informantes le han dicho que la vieron perderse en los callejones del puerto, así que ha reforzado su seguridad, pero sobre todo ha puesto a sus espías en alerta, para que busquen a la mujer. En su camino a la Arena, rodeado por cuatro matones y su fiel pigmeo, uno de sus mejores espías le sale al paso, herido de gravedad, y brevemente le dice entre susurros

entrecortados: «Consuelo... Destructor... Mantis Suprema... veneno... todos muertos...».

En ese momento atacan los sectarios que estaban siguiendo al espía herido, una docena de ellos. Los números se enfrentan a la experiencia y se salda con un sangriento equilibrio: dos sectarios huyen de un Lenco furioso y malherido, que se va del lugar dejando un rastro de sangre intentando llegar a un matasanos de confianza, Maese Remiendos, conocido sastre y curandero ocasional. A Consuelo le llegarán estas noticias, que no la harán feliz, pero dejará ese tema para más adelante. Ha llegado el barco que esperaba, sus prioridades en este momento son otras.

Un barco llega al puerto

El Don de la Señora llega a Puerto Blanco. Su carga, barriles de compuestos, de propósito incierto, marcados como vino tinto. El inspector de aduanas ha sido debidamente sobornado para que deje pasar la mercancía sin siquiera mirarla (nada como la buena y vieja corrupción funcional). Consuelo lleva consigo el albarán de compra para que la entrega se efectúe, y es acompañada por sus sectarios, que cargan los barriles en varios carros.

Al entrar la mercancía en el almacén de la secta, es debidamente conducida por los túneles hasta el templo, donde Consuelo realiza los preparativos finales, las mezclas y decantaciones. Ese trabajo le lleva buena parte de la mañana. Cuando termina, tiene suficiente veneno indistinguible del agua pura como para matar una ciudad.

Es la hora de que empiece el combate en la Arena. Piensa que ese era el gran momento de gloria de su querido y manipulable Arestes. En vez de eso, acabará con la ciudad, y la Dama de Sangre la reconocerá como su hija. Aprovechando que gran parte de la ciudad está pendiente del espectáculo, los suyos verterán los barriles en los depósitos de agua de la guarnición, así como en varios pozos de la ciudad.

Le hubiera gustado asaltar el templo de Vodar, pero eso tendrá que esperar. De momento, ella y los suyos se ocultarán bajo tierra y disfrutarán del caos de los próximos días. Un pequeño ejército de fanáticos fieles a la Destructorora marcha en este momento contra Puerto Blanco desde la infame ciudad de Pureza, en la Tierra de Nadie. Debería llegar cuando la «plaga» esté en su mejor momento, confiando en que la guarnición, diezmada por el veneno, no sea rival para ellos. Cuando lleguen, ella será ensalzada como libertadora, y liberará lo que quede de la ciudad de la pesada carga de la existencia.

El plan de Irena

Irena conoce a **Lavinus Siim**, un hechicero que utiliza sus artes para el robo, gracias a los tejemanejes y golpes que el submundo de Puerto Blanco suele tramar en La Almeja Picante. La tarde del tercer día, por fin el hombrecillo aparece en la taberna acompañado de su pajarraco negro, que se da un empacho de berberechos mientras él sorbe de su copa de vino con expresión satisfecha. Irena lo invita a un reservado y le propone un trabajo: robar el contenido del pomo de la espada de su padre, que se encuentra en la Bóveda de la Arena de Méibel.

Para convencerlo, la joven desparrama por la mesa una bolsa de monedas de oro, de las que ha encontrado en el baúl mediano que su padre trajo en el último viaje. Lavinus acepta y el plan se pone en marcha.

El último combate

La noche antes al combate, Lucca, ya recuperada, va a ver a Nassari. No le hace feliz haber perdido contra su hermana, pero menos le apetece que las posesiones de la familia acaben en las manos de Yaroi. Ha estudiado los combates del Pescador y, por lo que se cuenta el Pescador aguanta golpes que tumbarían a cualquiera, pero una vez cayó al recibir un ataque en el centro del pecho, donde llevaba la protección más gruesa. El golpe fue tal que partió la armadura y atravesó al guerrero de Yaroi de parte a parte.

Las historias de las otras dos ocasiones en las que se recuerda que el Pescador fue derrotado son similares. En la primera no llevaba aún armadura sobre el pecho, y un golpe afortunado acertó en el centro de una especie de tatuaje rúnico que lleva ahí. En la segunda, se enfrentó a un Elegido de Meibel que le cortó la cabeza, pero aun así el Pescador siguió luchando. El de Meibel, pragmático, le cortó los brazos, pero el campeón de Yaroi aún se movía, así que le derribó y fastidiado le clavó al suelo atravesándole el pecho, y ahí ya dejó de agitarse. Todo esto le habla a Lucca de una debilidad fatal en el poderoso campeón de Yaroi, y para explotarla ha creado una lanza con un poderoso mecanismo de resorte para atacar una única vez, en un único punto.

Cuando llega el combate, como dato curioso, Lenco y sus hombres no están.

Nassari se enfrenta al Pescador armada con una lanza de curioso diseño y un escudo pequeño, pero

resistente. El Pescador avanza pesadamente y lanza su red, pero algo sucede: la red vuela a su objetivo, pasa de largo y sigue y sigue hasta perderse de vista en el cielo. El Pescador se la queda mirando alejarse unos segundos, tras lo cual se encoge de hombros (un gesto sorprendentemente humano, teniéndolo todo en cuenta) y cogiendo el tridente con ambas manos se acerca hacia Nassari.

El Pescador no es rápido, pero sí fuerte, duro e incansable. Confía en sus capacidades para acabar con prácticamente cualquier adversario. Los Susurradores han reforzado la zona del pecho donde se encuentra la runa que lo hace inmortal con una gruesa placa de acero. Nassari tiene su plan, el de Lucca, y con golpes certeros apunta a las sujeciones de la placa, y consigue soltarla, no sin recibir algún golpe. Cuando la placa cae, el Pescador cambia de táctica y va a por todo, derribándola de un terrible golpe. Cuando se ciernen sobre ella para rematarla, Nassari apunta con la lanza y, apoyándola en el suelo, activa el resorte. El poderoso muelle se libera y la punta de la lanza salta contra el pecho desprotegido, atravesándolo. El Pescador cae al suelo, la multitud enloquece.

El ruido es tal, que nadie escucha como el cierre de la cámara de tesoros de la Arena es reventado de forma no muy sutil.

Un robo perfecto

Lavinus Siim, hechicero y artista del robo, ha sido contratado por Irena, y pagado con unas extrañas monedas de oro, para llevarse la espada de Bertrand de la cámara de tesoros de la Arena. El tipo ha estudiado las posibilidades, y su plan es sencillo: los guardias le sobran. Es necesaria una distracción, que consigue en la forma de un par de barriles de aguardiente añejo «olvidados» por un sirviente, aderezados con un fuerte narcótico. Luego la puerta. La puerta es infranqueable.

Pero como en todo, se trata de encontrar el eslabón más débil, en este caso la pared que sujeta los goznes. Con unos cuantos gnomos a su servicio, Lavinus debilita las paredes laterales hasta que la puerta cae con bisagras y todo por su propio peso, coincidiendo con el golpe final de Nassira, y casi aplastando a uno de los Ha-Ma Kuy en el proceso. Y de ahí, coser y cantar. Coger esto, y aquello, para que no se aprecie de primera mano la intención inicial, y dejando a Céfiro, la espada de Bertrand, en su sitio. No sin llevarse antes lo que escondía en su empuñadura.

Y salir por patas. Lavinus, un tipo listo, no lleva personalmente nada encima: sus gnomos llevan el oro y las baratijas, y su demonio de confianza, un pajarraco negro, malicioso y malhablado, lleva atada en su pata lo que parecen unas páginas, y algo que brilla.

La espada despojada

Cuando los sacerdotes de Meibel van a por el premio de Nassira se encuentran la escena de los demonios inconscientes y la puerta en el suelo, y dan la alarma. Pero la espada está ahí.



En la ceremonia que sigue, Nassira recibe la patente de corso de su padre junto con la propiedad de la Dama Afortunada y la espada. Entonces los Susurradores se acercan, proponiendo un nuevo trato: información sobre la muerte de su padre a cambio de «*No la espada, sino lo que guarda la espada*», un tema algo críptico, para saldar asimismo toda posible deuda con la iglesia de Yaroí de su familia. Nassira tras pensárselo mucho, acepta. Lo que saben los Susurradores es decisión del narrador, puede ser simplemente «*Tu madrastra Consuelo es responsable de la muerte de tu padre*» o entrar en más detalles.

A continuación, el Susurrador jefe, con elegante arrogancia, abre el compartimento secreto del pomo de la espada para asombro de todos, y ve que está vacío, para asombro de algunos, incluido el propio. Los Susurradores salen pitando para el puerto, pero es tarde.

Un barco parte de Puerto Blanco.

Si nada lo ha impedido, esta mañana Irena ha subido subrepticamente a la Dama Afortunada, a la que ha estado aprovisionando en secreto con la ayuda de un par de decenas de habituales de la taberna de su madre. Sus seguidores esperan escondidos en la bodega e Irena en el camarote del capitán. Finalmente llega lo que estaban esperando. El cuervo de Lavinius entra por una de las ventanas abiertas, llevando las páginas que faltan del libro de bitácora y la Llave del Mar.

Con el anillo en la mano, y tras memorizar y destruir las páginas, Irena da órdenes a su tripulación de degolladores y da órdenes de zarpar. El barco sale de los muelles de Puerto Blanco en el mismo momento (esto es puro cine) en el que el Susurrador jefe ve que el compartimento secreto de la espada está vacío.

EPÍLOGO

Sin la intervención de los aventureros, las cosas habrían acabado así: Nassira tiene una espada, pero le falta un barco, y algo más que desconoce. Su madrastra está escondida en la ciudad, el suministro de agua de la guarnición está envenenado, pero Lenco ha conseguido arrastrarse hasta el templo de Vodar y ha hablado con la guardiana. Las tres viudas de Bernard en la mansión han tendido una larga charla y han puesto las cosas en común, Faenia les ha hablado del ungüento y Nivare lo ha llevado a analizar (al segundo mejor experto de la ciudad, el primero sigue desaparecido). Este dictamina qué veneno es, sus efectos y cómo se aplica. Faenia se derrumba al saber que ha sido instrumento involuntario en la muerte de Bernard, pero esto une a la familia superviviente en una vendetta: cazar y matar a Consuelo, que se sospecha aun en la ciudad, y después recuperar la Dama.

De algún modo, Nassira se convierte en el nuevo cabeza de familia, asistida por sus hermanos, madre y madrastras. La guardiana evita lo peor de la plaga en ciernes (el agua no deja de ser su negocio), los

Aniquiladores se estrellan contra Cementerio de Enemigos sin abrir brecha, pero son días duros, los sectarios de la Destructorora siguen trabajando desde dentro, y ella, bajo la ciudad, espera su momento de salir a recoger su cosecha de cabezas cortadas.

¿Qué papel han tenido los PJ? ¿En cuánto ha cambiado esta historia en base a su intervención? Si no han hecho nada, esta es la historia, si han intervenido para bien o para mal, te corresponde, poderoso narrador, modificar los acontecimientos en consecuencia.

¿Qué es esa misteriosa isla donde Bernard fue en su último viaje? ¿Qué le pasó a su tripulación? ¿Por qué volvió solo, y arrepentido? Ante los aventureros se abren muchas cuestiones y quizás una expedición a la isla perdida de la reina Augusta.

PERSONAJES

LAS ESPOSAS Y SUS HIJOS

Paetra **PRIMERA ESPOSA, DE LEONIS.**

Mujer enjuta y dura, de piel morena y ojos ambarinos, con un aire de majestad y peligro. Es una guerrera, además de hábil marinera, y ha entrenado a sus dos hijos desde que nacieron. Fue la primera lugarteniente de Bertrand en la Dama y una afamada guerrera, y aún hoy, a sus casi 50 años es una dama temible, que viste con una versión cómoda de un uniforme militar y no se separa de su espada de guerra. Paetra fue condecorada por su intervención en una de las incursiones del Patriarcado contra Puerto Blanco. A veces echa de menos volver al mar para repartir el amor de Leonis entre los esbirros del Patriarcado.

Ahora cuida de su hijo herido y no sale de su casa. «*Una madre no debería tener que elegir entre sus hijos. Una guerrera, no puede mantenerse al margen*». Puedes representarla con las estadísticas de Capitán de navío de guerra, de la página 333 del manual.

Lucano **PRIMER HIJO, EL FAVORITO**

Veterano de los combates del muro y de los conflictos de la Tierra de Nadie. En el primer día de combates, pierde contra Bero, para sorpresa de todos, Bero el primero. A decir de los expertos, este no fue el Lucano al que estábamos acostumbrados, distraído y torpe, si no hubiera sido por el miedo de Bero el combate hubiese durado menos.

Arestes **TERCER HIJO, EL OLVIDADO**

Arestes es el segundo hijo de la primera esposa, tercero en nacer, desde niño a la sombra de Lucano, el primogénito, y relegado más tarde por el nacimiento de sus hermanastros. Arestes creció como un niño huraño

y malhumorado, que solo encontraba consuelo en el abundante y mullido pecho de Consuelo, la segunda esposa, que le recibió como adecuado sustituto para la hija que le robaron, Lisandre, la hechicera de la familia. Cuando Arestes llegó a la adolescencia una cosa llevó a la otra y Consuelo, con la participación forzosa de las esclavas de la casa, inició a Arestes primero en los misterios de la carne, y después en el culto a la Destructorora.

Arestes odia a sus hermanos, se considera el único merecedor de la herencia de su padre. Cuando vio la oportunidad, apuñaló de muerte a la ya vencida Telandri, haciéndolo pasar por «accidente». *«Estas cosas ocurren, hay un montón de cosas afiladas y con punta en estas situaciones. Y tampoco es como si hubiésemos perdido, algo, ¿no? Si hay una cosa que le sobraba a mi padre eran bastardos».*

CUE: 9 **ATR:** 0 **PV:** 20
MEN: 6 **FUE:** 10 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 6 **TAM:** +1

■ Armas

Espada larga 16. Daño 5+1.
 Escudo medio 16. Daño 1+1

■ **Habilidades:** Armas CC: Espada 16, Escudo 16, Puñal 12, Correr 14, Engañar 11, Esquivar 15, Pelea 14, Percatarse 12, Perspicacia 10, Sigilo 9.

Consuelo

SEGUNDA ESPOSA, DEL PATRIARCADO

Una mujer rubia, pálida, de ojos azules, aspecto maternal y medidas generosas. Bertrand la secuestró en uno de sus pillajes y la convirtió en esclava. Con el tiempo, se ganó su confianza y fue primero criada, luego concubina, y más tarde esposa.

El comportamiento dulce y afable de la mujer esconde una mente despiadada. Secretamente es una adoradora de la Destructorora, y mantiene una relación carnal con Arestes, al que ha arrastrado a su culto. Es la líder de una pequeña célula de sectarios en la que hay un par de guardias de la ciudad, un comerciante y varios sirvientes de grandes casas. Puede movilizar media docena de efectivos en poco tiempo. Quiere el barco y la espada, porque sospecha que tienen algo que ver con la fortuna perdida de Bertrand, y no confía en su hija Lisandra para realizar esta tarea sagrada, aunque si en Arestes.

Consuelo ve este momento, con los duelos por la herencia, como la oportunidad de librarse del resto de su «familia», incluyendo a su descreída hija, con la excepción de Arestes, que ha demostrado ser útil. No en vano entre ambos acabaron con la vida de Bertrand, con la inocente participación de Faenia.

CUE: 7 **ATR:** +2 **PV:** 17
MEN: 9 **FUE:** 7 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 8 **TAM:** 0

■ Armas

Daga 14. Daño 2

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 14, Correr 11, Engañar 17, Esquivar 13, Medicina 15, Pelea 13, Percatarse 16, Perspicacia 16, Primeros auxilios 14, Pociones 16, Sigilo 13.

■ **Pactos:** La Destructorora 8 (Dificultad 12, PL 50).

■ **Bendiciones:** Aura de santidad, Aura de sexualidad, Letalidad, Restablecimiento corporal.

Lisandra SEGUNDA HIJA, LA HECHICERA.

Es la única descendiente de Bertrand con el don de la magia. Cuando dio muestras de ello, el corsario se la arrebató a su madre y la envió al templo de Vodar, poniéndola bajo la tutela de su vieja amiga la Guardiania de lo Profundo, de la que fue y es discípula. Con su poder Lisandra podría haber optado a ganar el barco y la espada, su único deseo es que los sacerdotes de Yaroi no los tengan, pero algo la hizo desistir en su combate contra Nassari. *«Casi siempre Vodar nos habla en enigmas encerrados en misterios envueltos en susurros. Pero algunas veces su palabra es inmediata, certera y exigente, y solo nos queda obedecer».*

Nivare TERCERA ESPOSA, DE TEMPLANZA.

Es hija del perista al que Bertrand vendía el fruto de sus pillajes, desde que era niña estaba fascinada por el corsario. Cuando creció y se convirtió en una bella jovencita, se enroló con una identidad falsa para estar cerca de él, y por meses pasó como una más. Solo cuando Bertrand se enfrentó a un enemigo que le hubiera matado sin la intervención de Nivare, esta reveló su identidad y Bertrand la convirtió en su tercera esposa.

Nivare quería a Bertrand sin reservas, sabía exactamente como era y nunca pretendió cambiarlo. Afligida por la muerte de su marido, lo está ahora más por la muerte de la menor de sus hijas, Telandri, por un desafortunado «accidente» a manos de su hermanastro Arestes. Nivare quiere la cabeza de Arestes en una pica, y confía más en la astuta Nassari que en el petulante Bero para conseguirlo.

«Un accidente dice. ¿Y porque se relame cada vez que lo hace, mirando a un lado y a otro? Es obvio que miente, mi padre me enseñó a detectar a un mentiroso a la legua. Secretos del negocio, decía. Pues conozco un par o tres de secretos que pueden venir muy bien. Cosas que Nassari tiene que saber, pronto...»

Bero CUARTO HIJO, EL PRETENCIOSO

Bero siempre se ha creído en más de lo que es, pero pensar que podría vencer a Lucano en un combate singular estaba por encima de su infatuación, hasta el momento en que pasó y enseguida se convenció de que era merito suyo.

Ahora, piensa que los dioses del mar están con él, que no hay nada fuera de su alcance y que ganará el torneo sin duda. Bero es un buen luchador, pero tanto Lucano como Arestes son mejores.



Nassari

SEXTA HIJA, LA ASTUTA

Nunca ha tenido un gran interés en el legado familiar, hasta que se estableció el juicio por combate y empezó a ver que muchas cosas de su familia ni le cuadraban. Su madre Nivare la ha empujado no muy sutilmente es esa dirección. Nivare realmente amaba a Bertrand por quien era, y piensa que hay algo oculto en su muerte, algo terrible, y que todo este asunto de la herencia puede ayudar a destaparlos. La muerte de Telandri a manos de Arestes ha sido un revulsivo para Nassari: ahora no parará hasta ver el final de todo este asunto.

Nassari es muy astuta, es digna hija de su madre, y ve claramente a sus hermanos como lo que son, cada uno de ellos. No tiene especial interés en la herencia, sino más bien en saber qué es lo que pasa. Comparte con Lisandra el deseo de que las posesiones de su padre se queden en la familia. Pero, ¿todo esto por una vieja espada, y por un barco que ya ha visto sus mejores años? Sospecha que hay algo más, y que alguien lo sabe. Sin duda los de Yaroi algo se huelen o no meterían al Pescador en esto.

Para Nassari puedes usar las estadísticas de Campeón de la Ley de la página 333 del manual.

Telandri

SÉPTIMA HIJA, LA SOÑADORA

Se veía a sí misma como la sucesora espiritual de su padre. No en vano era su hija favorita, y tenía la cabeza llena de cuentos de piratas. Cada año, cuando era tiempo de que este volviera del mar, iba a esperarle al puerto y se pasaba el día allí con los marineros y los pescadores, para asegurarse de que era la primera en ver llegar a la Dama Afortunada. Por su carácter alegre, por su buen corazón y espíritu aventurero era muy querida en Puerto Blanco.

Era diestra con la espada, pero en el combate contra Arestes no tuvo ninguna oportunidad. No llegó a pensar que estaba peleando por su vida y la muerte la pilló por sorpresa.

Faenia

CUARTA ESPOSA, DE TRES VALLES

De edad similar a la de los hijos mayores de las otras esposas, fue un amor tardío para Bertrand, que se encaprichó de la bella y tímida sirvienta. Para Faenia, Bertrand era más el padre que no tuvo que un esposo, y con los hijos mayores se portaba más como una hermana. Con las otras esposas del corsario siempre se comportaba con respeto y algo de temor. No entiende lo que está pasando, y no sabe qué hacer con la libertad que acaba de recibir.

Lucca

QUINTA HIJA, LA ESTUDIOSA

Una erudita, más cerca de la Ley que del Caos, pero sin profesar afecto públicamente por ninguno. La mente de Lucca es de ruedas y engranajes. No entiende bien a las personas, prefiere observarlas desde lejos, medirlas, pesarlas, evaluarlas... No siente un especial

afecto por ningún miembro de su familia, excepto por Nassari, pese a que son muy diferentes. A su hermano Sirenso le desprecia, directamente, por prepotente y malcriado.

Sirenso

OCTAVO HIJO, EL CAPRICHO

Es el pequeño de los Le Cuá. Su madre le ha malcriado, como más o menos todos en la familia, y su padre no se tomó la molestia de enderezar las cosas. Se considera el ombligo del mundo y, al ser joven, atractivo y con dinero, se ha rodeado de un grupo de admiradoras y aduladores que le dan la razón en prácticamente todo.

Sirenso se veía enfrentado a sus hermanos en combates que revelarían su grandeza y magnanimidad hasta enfrentarse al Pescador, donde los propios dioses intervendrían para abrirle camino, y de ahí a capitanear al barco de su padre (sin distinguir la proa de la popa) y alcanzar fama y renombre en el mundo entero. Tras perder contra su hermana en tiempo récord, se dedica a lamentarse y beber por las tabernas, no es difícil de encontrar, pero tampoco tiene mucho que aportar, excepto una cosa a la que no ha dado importancia: le pareció ver a Consuelo en la Arena hablando con un tipo negro y bajito (el putna de Lenco) pero claro, eso no puede ser, esa estirada nunca se codearía con tipos raros.

Orona Pelofuego

LA AMANTE

Orona fue el amor de juventud de Bertrand, una relación ilícita ya que ella en ese momento estaba casada con un hombre mayor, propietario de la taberna que ahora regenta que, por más que lo intentaba, disparaba sin bala. De las fogosas escapadas con Bernard ella se quedó embarazada, y durante el embarazo coincidieron la muerte (natural) de su marido y el primer viaje de Bertrand como capitán. Para cuando Bertrand llegó un par de años después se había casado con su lugarteniente Paetra, que volvía visiblemente embarazada.

Bertrand siguió visitando a Orona y su taberna, pero su relación era más de camaradas que cualquier otra cosa. Si el corsario sospechó algo, nada dijo, y Orona tampoco se vio en la necesidad de contarle nada, no quería ver metida a Irena en esa vida.

Irena

NOVENA HIJA EN LA SOMBRA

Como buena leonisina, Irena es más que capaz con una amplia variedad de armas, desde espadas a arcos y lanzas. Desde muy pequeña trabaja con su madre en la taberna, y eso la ha permitido aprender sobre el mar, los barcos, la navegación y el liderazgo más de lo que cabría esperarse. El propio Bernard fue uno de sus maestros, sobre corrientes, cómo seguir las estrellas, cómo asaltar un barco, cuáles evitar...

Irena no quiere acabar sus días en la taberna de su madre (que es el plan de Orona para ella). Poco antes del último viaje de Bertrand se enteró de su origen espionando una conversación entre este, Liberto y la

Guardiana de las Olas, pero no tuvo ocasión de hablar con él. A los meses, Bertrand volvió solo de su último viaje, taciturno, y se encerró en su mansión, para enfermar al poco tiempo y morir.

Irena es la primogénita de Bertrand, y a la vez no está reconocida como hija suya. Irena tiene el corazón de un pirata, es valiente, pero también astuta, sabe cuándo pelear y cuando esconderse. Tiene amigos y contactos entre la guardia y la gente del puerto, ha podido colarse en la Dama sin problema y ha robado las últimas páginas del diario de su padre: sabe de la isla, del tesoro, de la maldición, y sabe que las páginas del cuaderno de bitácora que necesita están en Céfiro. Pretende hacerse con ella mientras los demás están mirando a otra parte.

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

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

OTROS PERSONAJES

El Pescador

CAMPEÓN DE YAROI

Se dicen muchas cosas de este monstruo de casi dos metros, puro músculo, que sale a la Arena armado con red y tridente, llevando un yelmo cerrado que hace pensar en un pulpo, con el pelo trenzado, imitando 8 tentáculos. La ligera armadura que viste parece hecha con piezas de al menos una docena de culturas y épocas. El Pescador no da misericordia, ni la pide. Entra mudo a la Arena y sale vencedor o muerto para aparecer a la siguiente semana como si nada hubiera pasado.

El Pescador es una criatura creada mediante el ritual Muñeco de naufragos, descrito en el recuadro adjunto. Como verás, es especialmente resistente al daño físico.

Su punto débil es el centro del pecho, donde se encuentra la runa del Naufragio, que le da vida. Cortar o dañar esa runa acaba con el instantáneamente, claro que decirlo es más fácil que hacerlo. Sería necesario hacer un ataque apuntado (-2) con un arma desgarradora, cortante o penetrante y causar al menos una herida leve. En los combates, la placa de acero le da Protección 9 contra golpes de este tipo.

CUE: 10 **ATR:** -3 **PV:** 23
MEN: 3 **FUE:** 13 **Mod. al daño:** +2/+3
ESP: 6 **TAM:** +3

■ **Protección:** 8, semiplacas y yelmo (dura).

■ Armas

Red 17. Daño especial
 Tridente 17. Daño 3+2

■ **Habilidades:** Armas CC: Red 17, A. de asta 17, Correr 10, Esquivar 10, Pelea 15, Percatarse 7, Perspicacia 7.

Lenco Vitali

MAFIOSO OPORTUNISTA

Un mafioso oportunista, listo, con un carisma oscuro, siempre negocia su salida de cualquier situación, y nunca se enfrenta directamente, es malo para el negocio. Pero a la gente que le contraría le ocurren cosas. Tiene varios matones en nómina, que siempre atacaran en situación de ventaja, y puede contratar talento tanto local como foráneo (si algo sobra en Leonis son guerreros), y también tiene a su pigmeo de confianza, para trabajos más sutiles. De ser necesario, conoce un hechicero y un demonologista que...

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

■ Armas

Espada corta 13. Daño: 3+1.

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 13, Autoridad 12, Correr 12, Engañar 17, Esquivar 13, Lanzar 11, Pelea 12, Percatarse 15, Perspicacia 15, Sigilo 12.

Muñeco de naufragos

Modificar Cuerpo | DIF. 25

El ritual precisa de brazos, piernas, cabeza y torso de personas diferentes y que hayan muerto ahogadas en el mar. A lo largo de la ceremonia, el hechicero y sus ayudantes cosen los pedazos de cuerpo entre sí mientras recitan una letanía en honor a Yaroi. Como culmen, se tatúa en el pecho de la criatura la runa del Naufragio, uno de los símbolos de este dios del Caos. En ese momento, el muñeco de naufragos abre los ojos. Su rostro es incapaz de expresar nada y resulta indistinguible del de un cadáver, sin embargo, es capaz de actuar por iniciativa propia y obedecer las órdenes del hechicero o de cualquiera de sus ayudantes. Huele a algas podridas su piel tiene el tono violáceo de los ahogados.

El muñeco de naufragos asume una forma grande y musculosa, independientemente de la complejidad de los cadáveres usados en su creación. Posee las mismas características que el Pescador, expuesto en estas páginas, y sufre la mitad de daño de armas contundentes y penetrantes. Las heridas mortales le causan la pérdida de 3 PV, las graves de 2 PV (es inmune al estado de Debilitado por esta causa) y las leves de 1 PV. Los rasguños le son indiferentes.

El cuerpo puede ser remendado y los miembros vueltos a coser como si se reparara un muñeco. Solo la destrucción de la runa (ataque apuntado a -2 y causar una herida leve) hacen que el ritual termine y el cuerpo se desmorone.



Luberto

SICARIO DE LENCO

Luberto es un hombre musculoso con el pelo completamente rapado y tatuajes enrevesados que van desde la coronilla hasta la espalda. Ni Lenco ha encontrado un sicario mejor para hacerle de guardaespaldas y afrontar el trabajo sucio, ni Luberto tiene un patrón que le pague más. Es un tipo lacónico e introvertido, que sin embargo es un gran apasionado de los juegos de azar. Siempre acaba despilfarrando su paga en timbas.

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

■ Armas

Espada media 14. Daño: 5+1.

Daga 14. Daño: 1+1

■ **Habilidades:** Armas CC: Espada 14, Puñal 14, Correr 10, Engañar 7, Esquivar 11, Juego 9, Pelea 12, Percatarse 12, Perspicacia 9, Sigilo 12, Tregar 11.

Vicha

BOSQUIMANO

Vicha se crió en el seno de una tribu de la etnia putna, en la Jungla, cuyos miembros son especialmente pequeños. Tras cometer un asesinato, escapó y descubrió que más allá de la selva, el mundo continúa y es maravillosamente sorprendente. Taimado y sin muchos escrúpulos, Vicha acabó cayendo en la órbita de Lenco, quien lo provee bien de todo lo que puede desear un putna a cambio de sus servicios.

La cerbatana de Vicha hace de daño -1, tiene alcance medio, y nunca puede ocasionar más de 1 PD. Eso sí, cuando causa daño inculca el veneno con el que hayan sido impregnados los dardos.

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

■ Armas

Daga 12. Daño 2-1

Cerbatana 13. Daño -1

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 12, Correr 10, Engañar 7, Esquivar 15, Pelea 12, Percatarse 11, Perspicacia 8, Sigilo 15, Tregar 13.

Lavinus Siim

HECHICERO LADRÓN

Lavinus es un hombre pequeño, delgado, de nariz respingona y ojos saltones, vestido siempre con una casaca oriental similar a la que usan los errantes y un atuendo que más bien parece de marinero. De ascendencia confusa, donde se mezclan los kunya, los errantes y una hechicera que tuvo que escapar a Leonis, Lavinus emplea sus artes mágicas en apropiarse de lo ajeno bien para su propio beneficio, bien para el de sus contratistas, que son muchos y bien variados. La guardia nocturna le tiene echado el ojo, pero nunca han conseguido demostrar nada contra él.

El cuervo espantoso que siempre lo acompaña es realmente un demonio a su servicio al que Lavinus llama Plumitas. No puede hablar, pero es más inteligente que muchas personas.

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

■ Armas

Daga 14. Daño 2+1

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 14, Correr 14, Engañar 16, Esquivar 15, Hurtar 15, Pelea 13, Percatarse 15, Perspicacia 16, Pociones 13, Saltar 13, Sigilo 17, Tregar 14.

■ **Habilidades mágicas:** Inhibir 11, Invocar 10, Caos 10, Tierra 11.

■ **Hechizos:** Anular hechicero 11 (Dif. 20 | PM: 3), Atar gnomo 11 (Dif. 10 | PM: 1), Detener proyectiles 11 (Dif. 10 | PM: 1), Invocar gnomo 10 (Dif. 10 | PM: 1-3), Invocar demonio cuervo 10 (Dif. 15 | PM: 2), Sellar puerta 11 (Dif. 15 | PM: 2).

Plumitas

DEMONIO DE LAVINIUS

PV: 4 **Al impacto:** -5

■ **Habilidades:** Buscar 12, Esquivar 15, Hurtar 13, Percatarse 13, Seguir 14, Sigilo 15, Volar 13.

Sectarios de la Destructorora

La mayor parte de los miembros de la secta son mujeres, y de ellas, casi todas de clase humilde o incluso esclavas. No faltan tampoco sin embargo hombres de diversas clases sociales, o incluso un par de familias burguesas que cubren gastos o proporcionan tapaderas a la organización. A todos les ciega un odio atroz hacia el Caos, Leonis y Puerto Blanco, y todos han sido maltratados por la vida. La secta enfoca su odio y su ansia de venganza y les promete un futuro limpio, puro y justo, conseguido tras quemar todo lo podrido que hay en la sociedad.

Los sectarios han recibido cierta formación en armas y operaciones encubiertas. Puedes usar estas estadísticas para todos ellos.

CUE: 6 **ATR:** 0 **PV:** 15
MEN: 5 **FUE:** 5 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 4 **TAM:** -1

■ Armas

Ballesta ligera 9. Daño 6

Lanza corta 2M 12. Daño 4+1.

Daga 14. Daño: 2+1

Maza ligera 10. Daño: 3

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 11, A. de asta 12, Maza 10, Armas PR: Ballesta 9, Correr 11, Engañar 8, Esquivar 12, Pelea 12, Percatarse 9, Perspicacia 9, Sigilo 9.

AYUDA DE JUEGO

EL JUEGO DEL PODER

Por Carlos Giménez «Seppuku»

Me encanta sumergirme en aventuras donde los personajes se ven envueltos en intrigas, juegos de poder y en las complejas redes de intereses entre varias facciones. Me gusta que las acciones de los Personajes Jugadores (PJ) tengan una influencia decisiva en este entramado de intereses y facciones. Algo que echo de menos en muchos manuales es alguna mecánica que facilite esto, para no tener que hacerlo de forma abstracta y arbitraria.

¿No te ha sucedido que, después de una costosa misión para frustrar los planes de una organización rival, que a pesar de haber sido exitosa, resulta difícil valorar si realmente ha infligido un golpe significativo a los malos? ¿O que el éxito en un sabotaje no parece mermar de manera significativa el poder de la facción contra la que se dirige la acción?

Si te encuentras en mi misma situación, me gustaría compartir contigo una mecánica que puedes incorporar en sus partidas para gestionar esto de manera sencilla y transparente para toda la mesa.

FICHAS DE FACCIÓN

Primero, decide qué facciones serán relevantes en tu campaña; normalmente, entre tres y cinco es un buen número. No temas quedarte corto, ya que más adelante podrás añadir más facciones si es necesario.

A cada una de estas facciones les elaboraremos una ficha de facción, que comprenderá, además del nombre:

■ **Nivel y Casillas de Poder:** Representa la magnitud del poder e influencia que la facción ejerce en el entorno de la partida.

■ **Etiquetas:** Los rasgos distintivos de la facción, tales como sus puntos fuertes, las áreas donde tiene más influencia, entre otros.

■ **Rango de Atención:** Un indicador que refleja la relación de los PJs con dicha facción.

■ **Descripción:** Una exposición detallada de la facción, que puede incluir los nombres de miembros destacados y posesiones significativas, entre otros elementos.

■ **Relaciones:** Especifica la naturaleza de las relaciones con el resto de las facciones.

■ **Objetivo:** Los propósitos a largo plazo de la facción.

LOS NIVELES DE PODER

Los Niveles de Poder representan de forma abstracta los medios de los que dispone la facción para conseguir sus fines. Incluyen aspectos como los recursos de la facción, la cantidad y habilidad de sus efectivos, así como su capacidad para influir en otras facciones. Esta característica se mide en relación con el entorno de la campaña; por ejemplo, el Patriarcado puede ser una organización de escala continental, pero en un valle de Merenter puede carecer de muchos recursos y tener poca influencia.

El Nivel de Poder de una facción puede variar de 1 a 5, siendo 1 el menos poderoso y 5 el más poderoso. Cada Nivel tiene una cantidad de Casillas de Poder (CP) igual a su valor; así, el Nivel de Poder 1 tendrá solo una CP, el Nivel 2 tendrá 2 CP, y así sucesivamente.

Las facciones comienzan con la mitad de las Casillas de Poder marcadas de su Nivel de Poder actual, redondeando hacia arriba, y todas las casillas marcadas de los niveles inferiores a ese.

■ **Nivel de Poder 1 (Local):** Son grupos de escasa influencia y recursos, a menudo limitados a una ubicación específica. Pueden ser pequeñas bandas callejeras, cuerpos de mercenarios locales o gremios artesanales de baja relevancia. Estas organizaciones suelen enfrentarse a desafíos locales y operan en las sombras, abordando problemas a nivel de vecindario o barrio.

Los personajes podrían encontrarse liderando o colaborando con estas facciones para resolver conflictos a una escala más modesta.

■ **Nivel de Poder 2 (Interlocal):** Estas facciones han logrado expandir su influencia y recursos más allá de lo local. También pueden ser sucursales de facciones más grandes. Ejemplos de facciones de nivel 2 podrían ser una orden religiosa, un pequeño grupo político reivindicativo o la delegación de un gremio mercantil.

Estas facciones ofrecen a los personajes oportunidades para participar en conflictos más amplios y ganar reconocimiento a nivel regional.

■ **Nivel de Poder 3 (Regional):** Son organizaciones que han alcanzado una importancia considerable en la región en la que operan. Estas facciones pueden tener una presencia significativa en varias ciudades o en una gran área geográfica. Sus recursos son más extensos que los de las facciones de nivel 1 y 2, lo que les permite llevar a cabo operaciones más ambiciosas. Podrían ser gremios mercantiles, cuerpos armados o cultos secretos con seguidores dispersos.





■ **Nivel de Poder 4 (Nacional):** Estas facciones han trascendido las fronteras regionales y tienen una influencia a nivel nacional. Sus recursos y poder son considerables, y pueden tener ramificaciones en múltiples regiones. Estas facciones pueden ser imperios comerciales, gobiernos, iglesias organizadas a gran escala o sociedades secretas con conexiones en todo el país. Suelen tener otras facciones de nivel inferior que dependen de ellas y sus líderes y miembros suelen ser figuras prominentes y respetadas en la sociedad.

■ **Nivel de Poder 5 (Global):** Son organizaciones que han alcanzado un estatus global. Su influencia se extiende a través de fronteras internacionales a lo largo de todo el mundo de juego, y sus recursos y poder son prácticamente ilimitados. En las Tierras Quebradas serían por ejemplo el Patriarcado, los Señores Dragón o la Dama Escarlata. Estas facciones tienen la capacidad de influir en la política mundial, la economía y la tecnología, y sus líderes son figuras de poder que operan en las sombras. Siempre dependen de ellas un nutrido grupo de otras facciones inferiores a través de las que operan.

Ganar y perder niveles

El Nivel de las facciones puede aumentar o disminuir como consecuencia de los actos de los PJ. Cada misión exitosa o acción relevante que los PJ realicen a favor o en contra de una facción marcará o borrará una CP.

Si se debe marcar una CP y todas las casillas de ese Nivel ya están marcadas, la facción ganará un Nivel, este Nivel comenzará con una casilla marcada. En cambio, si se debe borrar una Casilla de Poder y ya no quedan más casillas marcadas en ese Nivel, la facción perderá ese Nivel y se considerará de un Nivel inferior.

Las facciones también pueden ganar o perder CP debido a eventos que ocurren durante la partida, incluso si no son directamente causados por los PJ. En algunos casos, puede no estar del todo claro si un evento ha afectado lo suficiente a la facción como para modificar su Nivel de Poder. En tales situaciones, tira un 1d6 y compáralo con el Nivel de Poder de la facción. Si el resultado es superior, agrega o elimina una CP. Cuanto más grande sea la organización, más difícil será afectarla.

ETIQUETAS

Las facciones tendrán un número de etiquetas igual al Nivel que tengan. Las etiquetas representan los puntos fuertes de la facción, como control sobre ciertos lugares, influencia en el senado, armamento potente, red de espionaje, etc. Cuando una facción gana un Nivel, se anota una etiqueta nueva; cuando pierde un Nivel, también pierde una etiqueta.

EL RANGO DE ATENCIÓN

El Rango de Atención (RA) es un valor que va de -5 a +5 y representa cuán pendiente está la facción de los movimientos de los PJ y la afinidad o animosidad entre ellos. Este valor puede ser:

■ **Un valor positivo:** La facción es aliada de los PJ, y el RA representa la afinidad entre ellos, desde conocidos con algún interés común hasta aliados en toda regla. Los PJ pueden consumir rangos positivos para obtener favores de la facción.

■ **Un valor negativo:** La facción es enemiga de los PJ, y el RA representa el grado de animosidad hacia ellos, una medida de cuánto los PJ les han molestado y los recursos que están dispuestos a invertir para ir en su contra. Desde intentar desacreditar a los PJs cuando tengan la ocasión hasta utilizar todos los recursos disponibles para destruirlos.

■ **0:** La relación entre los PJ y la facción es neutra. Tal vez la facción no sabe que existen o simplemente los trata con indiferencia.

Ganar Rangos de Atención

El RA puede incrementarse cuando la facción marca una Casilla de Poder, pero solo si está al tanto de que dicho aumento se debe a las acciones de los PJ.

Perder Rangos de Atención

El RA puede disminuir cuando la facción borra una casilla de un Nivel, pero, nuevamente, sólo si la facción

sabe de alguna manera que esa pérdida ha sido causada por los PJ. Si el Rango de Atención es positivo, este caerá automáticamente a 0.

Si el RA ya es de 0 o inferior, lanza un d6 para saber si la facción está dispuesta a dedicar más esfuerzos en ir contra los PJs; si el resultado del dado es mayor que el Rango de Atención, éste descenderá un rango, hasta un mínimo de -5.

Para estas tiradas se tiene en cuenta el valor absoluto, es decir, los valores negativos del RA cuentan como positivos.

En situaciones donde no esté claro si la facción tiene conocimiento de las acciones de los PJs, la manera de determinarlo es lanzar un d6 y verificarlo con el Rango de Atención (valor absoluto). Si el resultado es igual o inferior, se han enterado de alguna forma. Si los PJ han sido muy discretos, suma 1; si han sido bastante evidentes, resta 1.

Gasto del RA Positivo

Conforme los PJ vayan ayudando a ciertas facciones o colaborando con ellas para conseguir objetivos comunes, irán ganando atención positiva de las mismas. Ahora vamos a ver de qué forma los PJs pueden ir desgastando su relación con estas facciones a base de pedirles ayuda o favores.

Cuando los PJ fuerzan la relación con una facción, tirad 1d6 y comparadlo con el Rango de Atención. Si el resultado es igual o menor, este rango baja en uno. Habrán tirado demasiado de la cuerda y la facción estará menos dispuesta a seguir ayudando a los PJs en el futuro.

La ayuda que nos puede ofrecer una facción va a depender de su Nivel de Poder y de sus Etiquetas. Una facción pequeña pero con la etiqueta adecuada puede ser más eficaz que una facción grande que se dedica a otros asuntos. Por poner un ejemplo, si necesitas encontrar un túnel que te lleve hasta el sótano de una mansión, será más útil recurrir al Umbral Silente (NP 1; Subterráneos) que a la Liga de las Cuatro Torres (NP 4; Milicia, entre otras etiquetas). Sin embargo, si necesitas que un buen número de guardias te escolte, será mejor solicitar un favor a los segundos.

Vamos a ver qué tipo de asistencia podemos solicitar y algunos ejemplos:

■ **Solicitud de Ayuda Directa:** Los personajes pueden solicitar ayuda a la facción amistosa, como información privilegiada, recursos específicos o incluso asistencia en una misión peligrosa. Usa esta opción para favores menores, que sean simples de satisfacer por la facción. Si no es así, la facción colaborará en medida de sus posibilidades, pero no les satisfarán por completo.

Ejemplo: Los PJs necesitan información sobre el paradero del Escudo Blanco y solicitan el apoyo de la Cooperación, quienes les proporcionan el acceso a su red de contactos para obtener pistas sobre su paradero.

■ **Favor a Cambio de Servicios:** Los personajes pueden ofrecer servicios a la facción amistosa a cambio de su

ayuda, como realizar una tarea especial, proteger a un miembro de la facción o resolver un problema interno. Usa esta opción para recibir favores mayores o muy costosos para la facción relacionada. Ten en cuenta que la recompensa de los PJ debe ser muy superior al servicio prestado, en caso contrario no hagas la tirada para ver si el Nivel de Atención disminuye.

Ejemplo: El Patriarcado necesita escoltar a un importante líder religioso a través de un territorio peligroso. Los PJ ofrecen sus servicios como guardaespaldas a cambio de acceso a información de máximo secreto.

■ **Acceso a Recursos Específicos:** Los PJ pueden solicitar el acceso a recursos específicos de la facción amistosa, como equipo especializado, transporte seguro o refugio temporal. En esta opción, en ningún caso se prestan esfuerzos activos por parte de la facción amistosa.

Ejemplo: Los PJ necesitan infiltrarse en una zona controlada por los bandidos de Félix y solicitan acceso a objetos mágicos a la secta del Unicornio para aumentar sus posibilidades de éxito.

Consecuencias del RA Negativo

Acumular atención negativa también tiene sus consecuencias, y en estos casos, supondrá un perjuicio para los PJ. Las facciones enemistadas con ellos ejercerán una oposición cada vez más agresiva, especialmente si el valor negativo de su Rango de Atención es alto.

Es importante tener en cuenta que la capacidad de una facción para perjudicar a los PJs está en consonancia con su Nivel de Poder. Una facción poco poderosa puede representar un contratiempo, aunque su enemistad con los PJ sea elevada. Sin embargo, una facción poderosa que haya puesto una diana sobre las cabezas de los PJ puede articular toda una campaña en su contra por sí misma.

Vamos a ver como actuarán las facciones teniendo en cuenta el Nivel de Atención negativo con respecto a los PJ:

■ **Rango de Atención -1. Desconfianza y Hostilidad:** Los miembros de las facciones con rango de atención negativo pueden tratar a los personajes con desconfianza e incluso hostilidad abierta, lo que dificulta la interacción con otros miembros de la sociedad y puede generar conflictos constantes.

Ejemplo: La Torre de los Dos Reinos, al considerar a los PJ como una amenaza potencial para su dominio, manda a un espía para seguirlos de cerca y difundir rumores sobre su lealtad y motivaciones, generando desconfianza entre los ciudadanos de Forjas.

■ **Rango de Atención -2. Obstrucción Activa:** Las facciones con rango de atención negativo pueden obstaculizar activamente los esfuerzos de los personajes, como enviando agentes para sabotear sus planes, difundiendo rumores que los desacrediten o incluso atacándolos directamente.

Ejemplo: El Patriarcado, al enterarse de las



acciones de los PJ contra los Aniquiladores, decide enviar ladrones para robarles información crucial sobre su próxima misión, dificultando su progreso.

■ **Rangos de Atención -3 o superiores. Represalias Directas:** En casos extremos, las facciones con rango de atención negativo pueden tomar represalias directas contra los personajes, como atacar sus propiedades, secuestrar a sus aliados o incluso intentar eliminarlos físicamente.

Ejemplo: Debido a que los PJ han frustrado varios de los planes de los Aniquiladores, se han convertido en uno de sus objetivos prioritarios. La secta decide enviar un grupo de agentes para asaltar su base de operaciones y neutralizarlos antes de que sigan frustrando sus planes.

EL JUEGO DEL PODER EN LA TIERRA DE NADIE

Por Carlos Ferrer

Las mecánicas del Juego del Poder encajan como un guante en el entorno de campaña de Tierra de Nadie, a publicar este año por Ediciones T&T. A continuación ofrecemos las fichas de todas las facciones del suplemento. Confiamos en que puedan dar una nueva dimensión al uso de este entorno de campaña y que, además, sirvan de ejemplo para crear nuevas facciones en el mundo de las Tierras Quebradas.

Las casillas de poder de cada facción varían de las que, según las reglas, deberían poseer inicialmente, para reflejar la situación al comienzo de la campaña.

Los Aniquiladores

Es una organización teocrática que gobierna la ciudad de Pureza y organiza saqueos en la Tierra de Nadie y sus inmediaciones. Se trata de la mayor secta conocida de la Destructora. Es gobernada por la elegida Sofronia y un triunvirato formado por Marta, Luz y Salvio.

N1 ■
N2 ■■
N3 ■■■□

- **Etiquetas:** Control de Pureza, fanáticos, bendiciones divinas.
- **Relaciones:** Enemiga de todos, pero ahora especialmente de Félix y Ludópolis.
- **Objetivos:** Realizar golpes cada vez más sonados que aumenten su prestigio en las Tierras Quebradas.

Braulio

El espíritu deificado de Braulio vigila desde el plano de los Benditos la Tierra de Nadie, obsesionado con terminar la misión que fracasó. Su poder se concentra en sus lugares de veneración, especialmente su tumba.

N1 ■

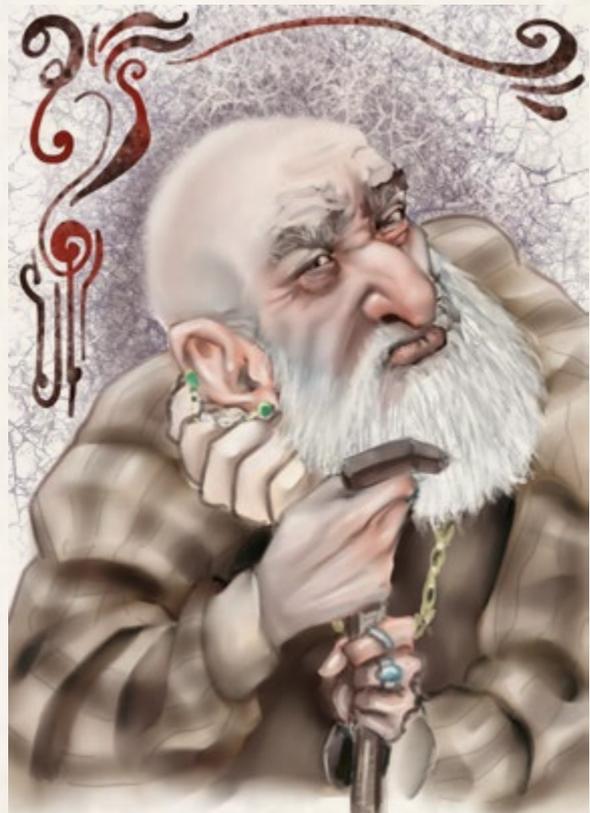
- **Etiquetas:** Inspirador.
- **Relaciones:** Enfrentado a la Conspiración de la Flor, potencial aliado del templo del Foso y del Patriarcado.
- **Objetivos:** Reclutar agentes que recuperen el Escudo Blanco y unan a la Tierra de Nadie contra el Caos.

Cirilo el Loco

El inmortal Cirilo controla en secreto a su familia y, a través de esta, a los hombres de armas del Castillo Negro y el gobierno del condado de Peristeria. Su poder es frágil debido al descontento social y a las propias disensiones internas de la familia.

N1 ■
N2 ■■□

- **Etiquetas:** Experiencia de siglos, brutalidad.
- **Relaciones:** Enfrentado sin saberlo al Patriarcado. Potencial enemigo del templo del Foso y de otras facciones que busquen el cáliz.
- **Objetivos:** Encontrar el Anillo de las Hebras para seguir siendo inmortal.



La conspiración de la flor

Podemos englobar bajo este nombre al octocéfalo y sus seguidores, el bosque Podrido en sí mismo y, en general, los planes de Ayrok alrededor de la Flor.

N1 ■
N2 ■■
N3 ■■■□

- **Etiquetas:** Gemelos oscuros, demonios, los recuerdos de las siete cabezas.
- **Relaciones:** Se alía con la secta del Unicornio, se esconde del Patriarcado y combate al templo del Foso, a los Aniquiladores y a Braulio.
- **Objetivos:** Llevar nuevas víctimas al laberinto para regar la Flor. Conseguir una octava cabeza para el octocéfalo. Recabar información sobre el resto de las facciones de la Tierra de Nadie. Evitar que el Patriarcado tenga acceso al bosque Podrido.

La Cooperación

Se trata del gobierno municipal de la ciudad de Forjas, que también controla, o lo intenta, los campos del Oeste. Está formada por un representante de cada barrio, en la actualidad Teodoro, Dora, Violeta y Milano. Posee una milicia y funcionarios propios.

N1 ■
N2 ■■

- **Etiquetas:** Gobierno urbano, milicia.
- **Relaciones:** Aliado de la Corte de Félix, dependiente del comercio y el contrabando.
- **Objetivos:** Mantener el equilibrio de poder en Forjas. Defender el *statu quo* de la Tierra de Nadie.

La Corte de Félix

Félix, antiguo candidato al trono de Leonis, se encuentra exiliado en la Tierra de Nadie, donde ha logrado unificar a los bandidos en una única organización. Su mujer, Tisa, comparte poder con él en la misma medida. Tienen su corte en el antiguo monasterio de la Sagrada Armonía y controlan los campos del Este, aunque su presencia llega fácilmente a los campos del Sur y otros lugares.

N1 ■
N2 ■■
N3 ■■■□

- **Etiquetas:** Bandidos, base inexpugnable, buenos estrategas.
- **Relaciones:** Mantienen una alianza con la Cooperación y pugnan contra los Aniquiladores y Ludópolis por los campos del Sur.
- **Objetivos:** Unificar la Tierra de Nadie y fundar un nuevo reino. Enriquecerse.

Los magos gemelos

Cam y Ham, Numerio y Tiberio, los llamados magos gemelos, viven en la Torre Dual, y controlan la aldea en torno a esta y el bosque Mayor. Son hechiceros extremadamente poderosos que han aprendido a usar la torre para llegar al plano de Mus-Im-Dah.

N1 ■
N2 ■□

- **Etiquetas:** Alta hechicería, plano de Mus-Im-Dah.
- **Relaciones:** Ninguna, de momento.
- **Objetivos:** Aprender más sobre Mus-Im-Dah. Encontrar la piedra octaédrica bajo la Fortaleza del Ocaso. Ampliar sus conocimientos sobre los Caídos.

Los patriotas shoranos

Los patriotas son una red clandestina formada principalmente por élites culturales que tratan de proteger la herencia cultural shorana. En la Tierra de Nadie su influencia se concentra en Treitropos y Forjas, pero pueden intervenir en toda la región. El liderazgo no está claro, y oscila entre el rey Teodoro y la familia Kolonomos.

N1 ■
N2 ■■
N3 ■■■□

- **Etiquetas:** Alta cultura, redes clandestinas, recursos económicos.
- **Relaciones:** Se esconden del Patriarcado y les gustaría recabar la ayuda de Ludópolis.
- **Objetivos:** Proteger y reivindicar la cultura shorana. Hacerse con el Libro de los Últimos Días.

El Patriarcado

Aunque potencia global, el Patriarcado en la Tierra de Nadie no puede actuar directamente, por eso le damos carácter de facción nacional. Mantiene informadores en la Tierra de Nadie como Tong, Salvio, el Emisario o el Ángel de Plata, así como el puesto militar de la Orden de la Luna y tropas y autoridades civiles en las comarcas de Treitropos y Ampelones. Ticiano actúa también como agente del Patriarcado.

N1 ■
N2 ■■
N3 ■■■
N4 ■■■□

- **Etiquetas:** Tropas de vigilancia fronteriza, administración pública, teúrgia, control religioso.
- **Relaciones:** Persigue a los Patriotas y a la Corte de Félix. Potencial enemigo de la Conspiración de la Flor y la secta del Unicornio, si descubriera su existencia.
- **Objetivos:** Absorber el bosque Podrido para poder destruirlo. Informarse de la Tierra de Nadie





para conocer sus debilidades y secretos. Combatir el bandillaje. Destruir sociedades secretas, herejes y cualquier oposición.

La princesa de Ludópolis

La princesa Aileen tiene planes expansionistas para su peculiar ciudad entre la Ley y el Caos. Apoyando sus planes se encuentran sus caballeros y, hasta cierto punto, el templo Blanco y Negro y la iglesia de Vesh-Anh, entre los que intermedia. La princesa gobierna su ciudad y sus tropas se ven con frecuencia en los campos del Sur.

N1 ■
N2 ■■
N3 ■■■□

■ **Etiquetas:** Ejército fiel, el Pensador, entre la Ley y el Caos.

■ **Relaciones:** Enemiga de los Aniquiladores y la Corte de Félix, se esfuerza en la neutralidad con el Patriarcado.

■ **Objetivos:** Absorber los campos del Sur y, a largo plazo, el resto de la Tierra de Nadie. Conservar su independencia respecto a Leonis y el Patriarcado.

Los protectores de Amato

El cuerpo armado formado para defender la comarca de Ampelones de los engendros de la Parturienta, y unidos bajo el carismático liderazgo del campeón Amato Samaras. Debido a su independencia y capacidad militar, es una facción en sí misma, que podría involucrarse en el devenir de la Tierra de Nadie.

N1 ■

■ **Etiquetas:** Tropa de élite.

■ **Relaciones:** Neutral pero afín de forma natural al Patriarcado.

■ **Objetivos:** Proteger Ampelones de los engendros y, por extensión, al mundo del Caos.

La secta del Unicornio

Esta sociedad secreta de Ampelones gira en torno a la adoración hedonista de un archidemonio de Slodar y corrompe por dentro el templo local del Artista. Su líder es Petro de Forestas, el prelado de la comarca.

N1 ■
N2 ■■

■ **Etiquetas:** Bolitas verdes, control del culto al Artista

■ **Relaciones:** Aliado de la Conspiración de la Flor, trata de esconderse del Patriarcado.

■ **Objetivos:** Corromper la orden de la Luna y apoderarse de ella. Permanecer en secreto. Apoyar al bosque Podrido y beneficiarse de él.

El templo del Foso

Una organización religiosa y marcial con gran poder en Kaminoris, y cuyos monjes emprenden misiones de información y reconocimiento por la Tierra de Nadie. Están liderados por Perla la Sabia y sirven al dios elemental menor Bakeno.

N1 ■
N2 ■■
N3 ■■■□

■ **Etiquetas:** Bakeno, monjes guerreros, influencia sobre el barón Flavio Coello.

■ **Relaciones:** Enemigo de la Conspiración de la Flor, potencial aliado de Braulio y el Patriarcado.

■ **Objetivos:** Encontrar el cáliz del Resurgir y purificar la poza.

La torre de los Dos Reinos

Esta facción comprendería los intereses del conde Florencio Braña, que domina la torre de los Dos Reinos y la aldea circundante. Florencio tiene un papel clave en las negociaciones entre Leonis y el Patriarcado, sin embargo no tiene influencia fuera de su territorio, a no ser que comience a reclutar partidarios.

N1 ■

■ **Etiquetas:** Entre Leonis y el Patriarcado.

■ **Relaciones:** Enfrentado en secreto tanto al Patriarcado como al barón Coello.

■ **Objetivos:** Impedir el reparto de la Tierra de Nadie. Prolongar su *statu quo*.

AYUDA DE JUEGO

REGLAS NAVALES

Por Francisco J. Llatas y Carlos Ferrer

En las Tierras Quebradas el transporte marítimo es crucial para el comercio entre Oriente y Occidente y, en especial, es intenso en las costas del Océano de la Cólera. Por otro lado, los avances técnicos de los últimos años, tanto en navegación como en artillería, han hecho aumentar su importancia bélica.

En esta ayuda de juego mostramos en primer lugar la documentación suficiente para que el narrador pueda presentar el mundo de la navegación en su mesa de juego de forma evocadora y verosímil. Nada de ello tiene efectos mecánicos en el juego.

En segundo lugar se presentan las reglas navales como tal, con un modelo de estadísticas de un navío y un subsistema de juego para el combate naval.

TIPOS DE BARCO

Clasificar los distintos tipos de buques propulsados a vela y remo resulta una tarea compleja debido a los muchos factores para tener en cuenta, pero sobre todo por las formas dispares de llamar a lo mismo en diferentes regiones y culturas. Así que las clasificaremos según sus aparejos.

Denominamos aparejo al conjunto de elementos que garantizan la propulsión a vela, y que consiste en: los palos, las jarcias, las poleas, las propias velas, etc. Cada tipo de aparejo ofrece una ventaja sobre los otros; así los que enarbolan velas cruzadas son ideales para el avance cuando los vientos soplan de popa, mientras que las velas latinas son mejores si los vientos son de proa. El tipo de vela aplicado es lo que denomina a la barca. Por ejemplo: si las velas principales son redondas, tendremos balandras cuadradas, bergantines, cuadros, carabelas cuadradas, etc. Si las velas son latinas o místicas, habrá naves latinas y de martillo respectivamente.

Aparte de esto, hay diferentes tipos de vela por su disposición:

- **Cruzadas:** son las que forman una cruz con el palo. Figuran entre ellas las llamadas redondas por la panza que generan con el viento, pero que en realidad son rectangulares o cuadradas (cuadras). También resultan cruzadas las velas al tercio o al cuarto según la fracción de la verga que forma la cruz y hasta las velas latinas y de martillo.

- **Cuchillas o latinas:** son triangulares y corren por los nervios hacia proa. Estas comprenden los foques y las velas latinas.

- **Cangrejas:** son velas longitudinales coincidentes con el plano de crujía y de varias formas, aunque

predomina la conocida como áurea.

- **Vela de proa de balón:** son velas diferentes a los foques y de gran superficie, pero solo las utilizan algunos veleros rápidos de los merenies.

CARACTERÍSTICAS DEL BARCO

Los navíos en Tierras Quebradas cuentan con las siguientes estadísticas.

- **Puntos de Estructura (PE):** El castigo que aguantará el casco de un barco antes de hundirse sin remedio alguno.

- **Blindaje:** La resistencia al daño del casco del barco. Funciona igual que la Protección.

- **Maniobrabilidad:** Bono que se aplica a la tirada de Navegación del capitán para todo lo que tiene que ver con la movilidad del barco. Suele oscilar entre 0 y 2.

- **Velamen:** Daño que soportan los aparejos del barco antes de ser destruidos y dejar el navío a la deriva. También mide su capacidad.

- **Remos:** Daño que soportan los remos y los remeros antes de quedar inservibles. También es una medida de su potencia.

- **Velocidad:** Las velocidades máximas del barco según la incidencia del viento y/o los remos. Se indican dos cifras: en condiciones favorables y desfavorables.

- **Tripulación:** Número de tripulantes del barco. Una embarcación puede llevar además un número de pasajeros igual al 10% de su tripulación.

- **Carga:** Capacidad de carga del barco en toneladas.

- **Artillería:** Cuantía y descripción de la artillería del barco. En las descripciones genéricas se indica la artillería típica de ese modelo de barco.

- **Precio:** El precio habitual en monedas de bronce, sin contar la artillería, que se paga aparte.

A continuación, se exponen los tipos de navíos más comunes de las Tierras Quebradas, junto a las estadísticas de un modelo estándar.



VELEROS

En el último siglo, las embarcaciones de vela de las Tierras Quebradas han evolucionado para aprovechar mejor el viento, con más mástiles y tipos de velas. Esto ha permitido la aparición de navíos con mayor capacidad de carga y maniobrabilidad.

Además, las embarcaciones de vela ya se usan para la guerra; gracias al desarrollo de las armas de fuego empieza a salir más a cuenta llevar a bordo cañones y artilleros en lugar de remeros. Por otro lado, los barcos de vela pueden permitirse cascos más elevados, lo que les da ventaja en los abordajes.

Podemos distinguir bastantes tipos de barcos veleros de diferentes tamaños y velámenes.

■ **Canoa imanguke:** de doble vela de dos varas, son utilizadas para pescar. Disponen de un pequeño casco balancín sólidamente unido al casco principal, son muy marineras y maniobrables. Eslora: de 8 a 10 metros; Vela de varas, sin mástil.

PE: 6 **Blindaje:** 5 **Maniobrabilidad:** 2
Velamen: 3 **Remos:** 2 **Velocidad:** 6 / 3 nudos
Tripulación: 4 **Carga:** 1 tn
Precio: 2 000 mb

■ **Lancha de vela latina:** una pequeña embarcación a vela que puede transportar un cañón en la proa, o sea apuntando hacia delante. Algunas son de poco calado para su uso fluvial, en ríos y lagos. Eslora: de 11 a 15 metros; mástiles: 1.

PE: 10 **Blindaje:** 10 **Maniobrabilidad:** 2
Velamen: 5 **Remos:** - **Velocidad:** 8 / 4 nudos
Tripulación: 8 **Carga:** 5 tn
Precio: 10 000 mb

■ **Falucho:** es una pequeña y rápida embarcación de vela latina de mástil inclinado, muchas veces sin foque. Eslora: de 11 a 20 metros; mástiles: 1.

PE: 12 **Blindaje:** 10 **Maniobrabilidad:** 2
Velamen: 5 **Remos:** - **Velocidad:** 12 / 8 nudos
Tripulación: 12 **Carga:** 100 tn
Precio: 25 000 mb

■ **Tartana:** embarcación menor de vela latina. La tartana tiene un palo perpendicular a la quilla en su centro, otro botalón más pequeño a popa para el foque. Eslora: entre 16 y 25 metros; Mástiles: 1 o 2.

PE: 15 **Blindaje:** 12 **Maniobrabilidad:** 1
Velamen: 6 **Remos:** - **Velocidad:** 8 / 5 nudos
Tripulación: 15 **Carga:** 120 tn
Precio: 30.000 mb

■ **Jabeque:** es una embarcación de vela triangular, con la que también se puede navegar a remo. La vela es el sistema preferido de propulsión, mientras que los

remos tan solo se emplean para maniobras complejas. Es la principal nave de guerra de la marina de Tres Valles. Envergadura: de 22 a 30 metros; mástiles: 3.

PE: 30 **Blindaje:** 18 **Maniobrabilidad:** 1
Velamen: 8 **Remos:** 4 **Velocidad:** 14 / 6 nudos
Tripulación: 40 **Carga:** 50 tn
Artillería: Hasta 8 cañones de a 6.
Precio: 90 000

■ **Carabela:** Barco de casco ligero y veloz desarrollado en Templanza y el primero de las Tierras Quebradas especialmente apto para navegar a barlovento. Gracias a esto y a su capacidad de carga, su uso se ha extendido rápidamente en las últimas décadas. Eslora de 20 a 30 metros. Mástiles: 3.

PE: 25 **Blindaje:** 20 **Maniobrabilidad:** 1
Velamen: 12 **Remos:** - **Velocidad:** 8 / 4 nudos
Tripulación: 25 **Carga:** 80 tn
Artillería: Hasta 12 cañones de a 8.
Precio: 75 000

■ **Junco:** Embarcación con vela de tipo oriental, hecha con una estera vegetal unida a listones de bambú. Presentan mucha variabilidad. Los que pertenecen a piratas suelen ir bien armados con cañones y bombardas. Eslora: de 10 a 50 metros; mástiles: de 1 a 4.

PE: 30 **Blindaje:** 14 **Maniobrabilidad:** 0
Velamen: 8 **Remos:** - **Velocidad:** 6 / 4 nudos
Tripulación: 100 **Carga:** 150 tn
Precio: 80 000 mb

■ **Coca:** Embarcaciones de mástil único normalmente de vela cuadrada, muy versátiles y utilizadas para el comercio. Resultan anticuadas, pero todavía siguen siendo los mercantes más frecuentes de las Tierras Quebradas. Eslora: de 15 a 25 metros.

PE: 18 **Blindaje:** 12 **Maniobrabilidad:** 1
Velamen: 5 **Remos:** - **Velocidad:** 6 / 3 nudos
Tripulación: 30 **Carga:** 180 tn
Precio: 40 000 mb

■ **Carraca:** Embarcación de vela redonda de alto bordo especializada en el transporte de grandes cargas en travesías largas. El casco tiene un castillo de proa que, a diferencia de la coca, no es una estructura superpuesta al casco, sino que forma parte de él integrándose perfectamente sin sobresalir por los costados. Eslora de 20 a 35 m.

PE: 40 **Blindaje:** 16 **Maniobrabilidad:** 0
Velamen: 6 **Remos:** - **Velocidad:** 5 / 3 nudos
Tripulación: 150 **Carga:** 400 tn
Precio: 100 000 mb

■ **Nao:** Se trata de embarcaciones un poco más pequeñas que las carracas, pero del mismo nivel marinero, desarrolladas en Templanza y que han venido para

sustituir a las anticuadas cocas, de las que constituyen una evolución. Eslora de 15 a 20 metros. Mástiles: 2 o 3.

PE: 35 **Blindaje:** 15 **Maniobrabilidad:** 0
Velamen: 8 **Remos:** - **Velocidad:** 7 / 4 nudos
Tripulación: 80 **Carga:** 300 tn
Precio: 90 000 mb

■ **Galeón:** Las embarcaciones más grandes y modernas de las Tierras Quebradas, inventadas en el Patriarcado por los sacerdotes del Sabio y del Navegante, usando principios de las carabelas y las galeazas. El primer galeón se botó en 479. Tan solo los más pudientes mercantes se los pueden permitir, y su uso principal en estos momentos es casi estrictamente militar. Por el requerimiento de grandes astilleros y de mano de obra muy especializada, resultan caros y escasos, y son raros de ver fuera del Patriarcado. Eslora de 35 a 60 m; Mástiles 3.

PE: 60 **Blindaje:** 24 **Maniobrabilidad:** 0
Velamen: 14 **Remos:** - **Velocidad:** 6 / 3 nudos
Tripulación: 60 y hasta 100 soldados **Carga:** 300 tn
Artillería: Hasta 40 cañones de cualquier calibre.
Precio: 250 000 mb

GALERAS

Así se les llama a todas las embarcaciones propulsadas a remo y vela. Las más antiguas tenían velas cuadradas a las que se sumaron con el tiempo las velas latinas. Al evolucionar, se fueron añadiendo hileras de remeros y algunas incluso carecen completamente de velamen. Son muy poco aptas para la piratería, por su escasa capacidad de carga; todo el espacio se destina a los bancos de remo.

En los tiempos de los Reinos de la Ley, las galeras crecían en tamaño y velocidad de remo adoptando el uso de cubiertas superpuestas, así pues, dependiendo del número de esas cubiertas las podemos catalogar en: birremes, trirremes, cuatrirremes, e incluso quinquerremes. Algunas tenían un espolón a proa para embestir barcos enemigos.

Sin embargo, la tendencia durante el Imperio Central fue a la fabricación de galeras de una o dos filas de remos, más anchas y con castillos de proa y popa más desarrollados. Los espolones se sacrificaron en favor del bauprés, el mástil que surge de la proa.

Actualmente, con la mejora de las armas de pólvora y la generalización de los cañones, las galeras modernas de las Tierras Quebradas han adaptado su fisonomía para poder ser artilladas. Con el desarrollo de mejores velámenes, cascos más altos y cañones más pesados, las galeras están destinadas a quedar relegadas en el futuro, pero en la actualidad son la pieza más importante de cualquier armada, gracias a su mayor maniobrabilidad a distancias cortas.

A veces los remeros son al mismo tiempo guerreros y pueden participar en abordajes y desembarcos, pero

puesto que el trabajo es extenuante, los más eficaz es que se trate de profesionales o, con más frecuencia, de esclavos o presos forzados (galeotes).

■ **Galera de las Tierras Quebradas:** Son los barcos de guerra tradicionales que se usaron en la Gran Guerra: de uno o dos mástiles y con entre 60 y 80 bancadas de remeros que muchas veces se encuentran al aire libre. Algunas versiones fluviales son más pequeñas y recuerdan a las galeras de la antigüedad de nuestro mundo.

Muchas de estas embarcaciones se siguen utilizando con ligeras modificaciones para incluir cañones, y forman parte de las armadas de las Tierras Quebradas, aunque van siendo sustituidas de forma progresiva por las galeazas. Eslora: de 35 a 45 metros.

PE: 40 **Blindaje:** 16 **Maniobrabilidad:** 1
Velamen: 8 **Remos:** 10 **Velocidad:**
Tripulación: 80 **Carga:** 40 tn
Artillería: Hasta 8 cañones de a 6.
Precio: 80 000 mb

■ **Galeaza:** Galera de guerra moderna utilizada por todas las flotas de guerra de las Tierras Quebradas, y que presenta mejoras respecto a las galeras tradicionales, con velamen moderno y castillos elevados y artillados. Dispone de cubierta, por lo que los remeros no van a la intemperie, y aunque suelen contar con solo una o dos filas de remos, estos son más largos, de hasta 15 metros, y precisan de siete u ocho remeros para moverlos. Pueden tener hasta 32 remos por banda. Eslora: De 45 a 59 metros; mástiles: 2 o 3.

PE: 50 **Blindaje:** 20 **Maniobrabilidad:** 0
Velamen: 12 **Remos:** 12 **Velocidad:** 8 / 4 nudos
Tripulación: 200 **Carga:** 100 tn
Artillería: Hasta 16 cañones de a 8 en los castillos y 20 de a 6 en las bordas.
Precio: 120 000 mb

■ **Falúa:** Conocidas también como faluchas, falucos o laudes. Son embarcaciones menores sin cubierta, con uno o dos palos y diferentes tipos de vela que también pueden ser propulsadas a remo. Ni especialmente rápidas ni capaces, las modestas falúas son sin embargo muy utilizadas para la pesca y distancias cortas.

PE: 15 **Blindaje:** 10 **Maniobrabilidad:** 1
Velamen: 5 **Remos:** 3 **Velocidad:** 6 / 4 nudos
Tripulación: 15 **Carga:** 35 tn
Precio: 15 000 mb

■ **Knarr imperial:** El Imperio Escarlata, acostumbrado a necesitar transporte para grandes cantidades de guerreros utiliza este tipo de embarcación, donde la hilera de los remos se aúna con otra formada por los escudos de los guerreros que transporta. Se trata de un tipo de embarcación militar diseñada desde tiempos antiguos por los merenomi para saquear costas. Una versión de menor tamaño es la snekkja, cuyo uso es más bien civil. Eslora: de 15 a 20 metros.



PE: 18 **Blindaje:** 10 **Maniobrabilidad:** 1
Velamen: 5 **Remos:** 8 **Velocidad:** 6 / 3 nudos
Tripulación: 50 **Carga:** 25 tn
Artillería: Hasta 4 cañones de a 6.
Precio: 40 000 mb

EMBARCACIONES AUXILIARES

La mayoría de embarcaciones solo pueden acercarse a costa en muelles habilitados para ello. Es por esto por lo que se utilizan embarcaciones más pequeñas para llegar a las costas de una playa o las orillas de un río. Estas embarcaciones las denominaremos auxiliares, ya que pueden ser transportadas en los navíos más grandes, aunque se puede tratar de embarcaciones completamente independientes en muchos casos.

■ **Canoa o piragua:** Embarcación de remo muy estrecha, ordinariamente de una pieza, sin quilla y sin diferencia de forma entre proa y popa, que suelen ser afiladas. Las hay desde individuales a para varios individuos. Se impulsan por medio de palas o remos que no van fijados, ligados o unidos a la propia embarcación, sino solo en las manos de quien la maneja. Además, en las piraguas se navega de frente, a diferencia de en otros tipos de embarcaciones de remo. Se impulsa mediante el uso de palas que pueden ser de una sola hoja o de doble hoja o, en algunos casos, con pértigas que tocan el fondo en zonas empantanadas.

Precio: 300 mb

■ **Balsa:** Embarcaciones fluviales realizadas con troncos unidos entre sí para formar una plataforma flotante lisa. Se impulsan con pértigas y siguiendo la corriente o en vados permanentes a través de cabos de gruesas cuerdas trazados de parte a parte de la corriente a vadear.

Precio: 150 mb

■ **Bote pequeño:** Pequeña embarcación a remos para uno o dos ocupantes en el que uno de ellos rema de espaldas al avance. Se usa principalmente en aguas tranquilas de ríos y lagos para desplazamientos cortos, pesca a caña, y paseos románticos.

Precio: 700 mb

■ **Bote de embarque:** Embarcación pequeña que es transportada y da apoyo a un navío; o actúa por sí sola. Se impulsa por medio de remeros que reman de espalda a la dirección de avance y es dirigida por un patrón o timonel.

Algunas de las más grandes son utilizadas en pesca a arpón para arponear presas de gran tamaño, como ballenas, desde cerca.

Precio: 1500 mb

ENFRENTAMIENTO DE BARCOS

Cuando dos embarcaciones se enfrentan y los Personajes Jugadores no están involucrados en su manejo, podemos resolver la situación narrativamente. Así podemos centrarnos en sus acciones ante los diferentes problemas que van surgiendo, como un abordaje, un incendio, la necesidad de hacer una reparación, un naufragio etc. Pero si se encuentran a los mandos del navío, resulta interesante que además tomen decisiones sobre lo que está sucediendo y hagan tiradas de Navegación y Estrategia que afecten al resultado de la batalla naval.

Uso de la magia

La magia en Tierras quebradas, sobre todo la magia de Agua y la de Viento pueden afectar mucho a la navegación naval. Puesto que hay multitud de conjuros que pueden afectar a un enfrentamiento entre embarcaciones y es imposible tratarlos todos, podemos simplificar el uso de magia asumiendo que cualquier conjuro favorable proporciona bono de +1 a los hechizos de dificultad 10, +2 a los de 15 y +3 al 20 a las tiradas procedentes del capitán.

Otras magias como la de fuego también pueden resultar devastadoras si se usan contra un navío. Todo queda al sentido común del director de juego.

PERSECUCIONES

Cuando dos barcos se avistan y uno pretende alcanzar al otro, que a su vez trata de huir, se inicia una persecución marítima. Se trata de situaciones largas, ya que la velocidad del viento es la misma para ambas naves, y en muchas ocasiones se extienden durante horas. Al perseguidor le interesa alcanzar a su presa antes de que caiga la noche, ya que en este caso la perdería de vista.

Por este motivo, los turnos de persecución duran una hora. En cada turno, los capitanes hacen una tirada de **Navegación**, y suman al resultado la **maniobrabilidad** del barco. Además, se comprueba la **velocidad máxima** favorable de cada embarcación; la más veloz suma un +2 a su tirada. Los barcos Dañados usan la velocidad desfavorable.

En el caso de las galeras, estas solo pueden mantener su velocidad favorable dos turnos seguidos, momento en el que los remeros han de descansar y la velocidad máxima pasa a ser desfavorable. Tras el turno de descanso, se reanuda el trabajo de los remeros.

En alta mar, en el momento de avistarse, el barco perseguido cuenta con 10 éxitos de ventaja. Si decide escapar más tarde (quizás al ver la bandera pirata), esta cantidad se reduce.

En la persecución, cuando el perseguido gana la tirada enfrentada, suma éxitos, cuando pierde, los éxitos

del perseguidor se restan de esta reserva. Cuando el perseguido llega a 15 éxitos, se pierde de vista y escapa, mientras que si la distancia se reduce a 0 éxitos, se le da alcance y comienza el combate naval.

COMBATE NAVAL

En el combate naval son muchos los factores que requieren una medición del tiempo diferente a la que utilizamos en los combates normales de Tierras Quebradas. Para empezar, la maniobra de recargar y disparar un cañón naval requiere de un minuto completo de tiempo, y después de cada salva suele ser necesario reubicarse. Conseguir que un navío gire un ángulo de 90 grados cuando está navegando en alta mar requiere de tiempo, y no tan solo de manejar el timón si no muchas veces también los aparejos y el favor del viento.

Así pues, un turno de combate naval equivale a unos cinco minutos. El disparo de los cañones tiene lugar al final, incluso aunque estuvieran cargados, y normalmente es casi simultáneo entre ambas embarcaciones, las balas silban por el aire en ambas direcciones causando daño según las intenciones del artillero.

Este subsistema de juego no está pensado para utilizar tablero táctico, pero si entran en juego tres o más embarcaciones, posiblemente haga falta papel y lápiz para marcar la posición y distancia de unas con otras.

Distancias

En el combate naval se indica la posición de un barco respecto a otro mediante un rango de distancias.

- ◆ **Corta:** Menos de 100 m.
- ◆ **Media:** Entre 100 y 200 m.
- ◆ **Larga:** Entre 200 y 500 m.
- ◆ **Muy larga:** Más de 500 m.

Al comienzo de un combate naval, y a no ser que haya sucedido un ataque sorpresa, la distancia inicial es Larga.

Intercambio de proyectiles

Cuando dos navíos enemigos se encuentran a distancia Corta, se entiende que sus tripulantes están disparándose entre ellos con arcos, ballestas y cañones de mano. Al final del turno de combate, los capitanes hacen una tirada enfrentada de **Estrategia**. El barco con más tripulantes se suma un +2.

El ganador de la tirada resta 1d10 tripulantes al barco enemigo. El perdedor, 1d6-1.

Si los Personajes Jugadores participan en el intercambio de proyectiles, pueden realizar disparos a cambio de exponerse para recibirlos (un disparo a cada uno por turno). La distancia se considera Larga. Si causan bajas en el enemigo, súmalas a las que provoca el intercambio.

Daño en las embarcaciones

Una embarcación puede recibir daño de diversas fuentes, como tormentas o cañonazos. En todos los casos, el Blindaje del navío se resta de los Puntos de Daño. Estos se pueden infligir en tres reservas de «Puntos de Estructura»: el casco, el velamen y los remos. La tripulación y la artillería también pueden resultar afectadas.

■ **Casco:** La consistencia del casco se mide en Puntos de Estructura (PE). Funcionan de forma equivalente a los Puntos de Vida y tienen rangos de heridas que se calculan igual. Así, dos impactos leves (heridas leves) equivalen a un impacto grave (herida grave), y un impacto grave provoca que el barco se encuentre en estado Dañado (Debilitado). En este caso, el capitán hace sus tiradas con 1d6 en lugar de 1d10.

De forma análoga a las heridas en personajes, perder todos los PE hace que el barco quede Ingobernable (Incapacitado) y ya no pueda emprender ninguna acción. Lo mismo sucede si resulta Dañado dos veces.

Si sufre tantos PD como PE máximos de un solo impacto, se trata de un impacto brutal (herida mortal), y la embarcación se hunde en el turno siguiente.

Si queda Ingobernable debido a un impacto grave, se hundirá en tantos turnos navales como PE le queden para que el impacto grave ascienda a impacto brutal.

Cuando una embarcación recibe un impacto grave, el blindaje se reduce en 3 puntos.

■ **Velamen:** Cuando el velamen sufre daño, los PD se restan de su puntuación. Cuando el Velamen se reduce a cero, el barco queda Dañado y a la deriva.

■ **Remos:** Cuando los remos o remeros sufren daño, los PD se restan de la puntuación de Remos. Si esta se reduce a cero, la galera queda Dañada.

■ **Tripulación:** El número de tripulantes hábiles se va reduciendo conforme la embarcación sufre daño. Esto no significa necesariamente que mueran: pueden resultar heridos, caer al agua, quedar atrapados, entrar en pánico o verse ocupados atendiendo heridos o haciendo reparaciones. Cuando el 50% de los tripulantes ha caído, el barco entra en estado Dañado.

Los tripulantes se restan calculando porcentajes del total. Las bajas suceden en las siguientes situaciones:

- ◆ 10% cuando el casco sufre un impacto leve.
- ◆ 20% cuando el casco sufre un impacto grave.
- ◆ 10% cuando el barco resulta Dañado o Ingobernable por impacto en Velamen o Remos.

Cuando se producen bajas entre la tripulación como resultado de un impacto y los aventureros forman parte de ella, estos deberán gastar 1 punto de Fortuna cada uno para no verse afectados. El que renuncie al gasto o ya no tenga Fortuna, sufrirá 4d6 de daño.

■ **Artillería:** Retira un cañón o mortero cada vez que el casco reciba un impacto leve y dos con uno grave. No significa necesariamente que hayan sido destruidos, pero sí que han quedado inoperativos.



Acciones navales

Al comienzo del turno de combate, el capitán con menor **Mente declara** su intención primero, como en un combate convencional. Los navíos pueden emprender cada uno una acción, que tienen lugar a la vez. Cada una tiene sus requisitos y reglas propias.

Cuando se obtiene un **éxito crítico**, es posible efectuar otra acción naval de forma gratuita al final del turno y que tiene éxito de forma automática, a no ser que se elija **Artillería**, en cuyo caso hay que tirar los dados. Estas acciones gratuitas no pueden generar nuevas acciones gracias a nuevos éxitos críticos.

■ **Cambiar distancia:** Consiste en aproximarse o alejarse, pasando al siguiente rango de distancia. El capitán tira **Navegación + Maniobrabilidad** y la dificultad es la suma de Velamen + Remos del oponente o la **Navegación + Maniobrabilidad** de su capitán, la que sea más alta.

Cuando una embarcación que está a distancia Muy Larga se aleja con éxito de su enemigo, escapa del combate naval y se entra en una persecución, aunque con solo 5 éxitos de ventaja.

■ **Aprovechar el viento:** La embarcación maniobra para ponerse a favor del viento y ganar velocidad, adquiriendo un bonificador de +2 hasta que termine el combate o hasta que el capitán saque un 1 en una tirada.

■ **Poner orden:** El capitán trata de reorganizar la tripulación para compensar las bajas. Tira **Autoridad** a dificultad 15 y, de tener éxito, recupera tantos marineros como el 5% de su tripulación original. Con un éxito crítico puede recuperar el 10%. Solo es posible Poner orden una vez por combate naval.

■ **Resguardarse:** El navío se protege de la artillería enemiga virando y presentándole la proa o popa. El capitán tira **Navegación + Maniobrabilidad**, y la dificultad es la suma de **Navegación + Maniobrabilidad** o bien del **Velamen + Remos** del oponente, la cifra más alta. Si lo consigue, todo el daño que sufra este turno se reduce a la mitad. La tirada se hace antes que la del fuego enemigo.

■ **Abordaje:** El barco se pega al otro y se lanzan garfios para apresarlos e impedir que se separe. Es necesario estar a distancia Corta. Si el capitán o timonel abordado no declara defenderse del abordaje, la acción tiene éxito automáticamente. Si invierte su acción en defenderse, se hace una tirada enfrentada de **Navegación + Maniobrabilidad**. Si el agresor gana, el abordaje tiene lugar.

Una vez comenzado un abordaje el sistema de combate vuelve a ser el habitual, con sus cuatro fases por turno. El capitán puede hacer una tirada de **Estrategia** para proporcionar bonificadores a los aventureros que se impliquen en el abordaje.

■ **Artillería:** El navío utiliza su artillería para provocar daños en la embarcación enemiga. La distancia entre los dos barcos marca la dificultad de forma convencional (Dificultad 10 para distancia Corta, 15 para Media, 20 para Larga y 25 para Muy Larga) pero también el daño de los proyectiles, según la tabla adjunta.

Si se usan cañones, solo es posible disparar la mitad (los de la banda adecuada), mientras que si se tiene morteros, pueden usarse todos. Es necesario asignar objetivo, lo que hace que el daño tenga diferentes efectos (ver más adelante).

Se hace una tirada por pieza de artillería, con **Estrategia + Maniobrabilidad**. Los puntos de éxito se suman al daño del cañón o mortero, como es habitual, hasta un máximo de 10. Un éxito crítico no genera una acción adicional, sino que hace que la bala evite la mitad del Blindaje del barco enemigo. Dos éxitos críticos lo ignoran por completo. Sacar un 1 en el dado significa siempre que el disparo falla.

ARTILLERÍA

Hemos dedicado una atención especial a la artillería para reflejar los distintos tipos de munición y las tácticas que la acompañan. Cuando se produce un disparo artillero, el capitán decide qué munición se usa. El daño depende del tipo de munición y no solo del calibre del arma (ver tabla adjunta).

Daño artillero

PIEZA	Corto	Medio	Largo	M. largo
Cañón de a 12 (bala/bala roj.)	12	11	10	8
Cañón de a 12 (metralla)	9	-	-	-
Cañón de a 12 (palanqueta)	10	-	-	-
Cañón de a 8 (bala/bala roj.)	8	7	6	4
Cañón de a 8 (metralla)	6	-	-	-
Cañón de a 8 (palanqueta)	7	-	-	-
Cañón de a 6 (bala/bala roj.)	5	4	3	2
Cañón de a 6 (metralla)	6	-	-	-
Cañón de a 6 (palanqueta)	6	-	-	-
Mortero (metralla)	6	6	-	-
Mortero (incendiario)	4	4	-	-

EFFECTOS DE LOS DISPAROS DE ARTILLERÍA

Normalmente un cañón naval se dispara contra las cubiertas o la arboladura de otros barcos, pero los fallos de puntería, o a veces la intención de causar daños que afecten a la flotabilidad produce que el daño se produzca por debajo de la línea de flotación.

Los cañones de bajo calibre que de momento son la tecnología dominante en Tierras Quebradas no están habilitados para afectar a la línea de flotación de los navíos más grandes.

Si ponemos de ejemplo de navío objetivo un Galeón como el Salvador, con blindaje de 24, vemos que incluso un cañón de 12 pulgadas, con 10 éxitos que subirían su daño a 22 y utilizando el impacto crítico para bajar el Blindaje a la mitad, tan solo ocasionaría 10 puntos de daño a la estructura del galeón por debajo de la línea de flotación (no llega a impacto leve). Los daños serán rápidamente controlados por los carpinteros de abordo para evitar brechas de agua, y bien reparados más adelante en dique seco.

En los casos de blindajes menores las posibilidades de hundir un barco de un disparo de cañón aumentan, pero reiteramos que normalmente esa no es la intención.

El daño a la estructura de cubiertas sin embargo podría en el mismo caso llegar a 10 puntos de estructura, pero es más probable que se alcance este valor.

Ese mismo disparo dirigido a la arboladura no tendría efecto, ya que el daño se reduciría a la mitad (11) al tratarse de una bala rasa. Con palanqueta, sin embargo, se ignoraría el Blindaje por completo, al sumarse el efecto especial de la munición y el crítico, y el velamen sufriría 22 PD, con lo que el barco quedaría Dañado y a la deriva.

Por último, una bala al rojo podría causar incendios, además de los daños producidos por su impacto.

La regla principal es que si los jugadores quieren entablar un combate de artillería deberán asumir los daños que se producirán también en su navío, y perder automáticamente un punto de Fortuna cada vez que su barco reciba un impacto leve o grave para eludir ser víctimas de este. Eso hará que seguramente prefieran los abordajes, y el combate más al estilo de Tierras Quebradas, pero sin quitarles la opción de vivir aventuras de piratas en todo su apogeo.

Si se produce un impacto, el blanco se elige al azar, lanzando 1d10. La tabla es distinta para cañones y para morteros.

1d10	Blanco (cañones)
1	Línea de flotación
2-6	Casco
7-8	Cubierta
9-10	Velamen

1d10	Blanco (mortero)
1	Casco
2-7	Cubierta
8-10	Velamen

Es posible **elegir blanco**, pero a costa de sufrir un penalizador de -2 en la tirada de Estrategia. Para apuntar a la línea de flotación, el malus es de -5.

Munición

■ **Bala rasa:** simples masas esféricas de hierro colado. Metrala: es un conjunto de balas pequeñas, arregladas unas sobre otras en un zoquete o platillo circular de madera o hierro alrededor de un arbolete de lo mismo, que se levanta perpendicularmente sobre el centro del platillo, y se sujetan por medio de un saquillo de lona, solo usada en corto alcance o en morteros.

■ **Palanquetas:** balas encadenadas o unidas para destruir aparejos. Como la metrala, solo se usaban en corto alcance ya que se pretendía alcanzar los mástiles.

■ **Bala al rojo:** este tipo de munición son balas calentadas en braseros para intentar causar incendios en el navío enemigo, pero se utilizan muy poco dado el alto riesgo de incendio propio que los braseros conllevan.

■ **Proyectiles incendiarios:** Todo tipo de proyectil con poca penetración pero capaces de desatar un incendio, como bombas, jaulas esféricas con brasas, metrala candente, etc.

Blancos

Cada blanco hace que el impacto tenga efectos diferentes. Además, algunos tipos de munición provoca daños especiales en ciertas localizaciones.

■ **Línea de flotación:** El daño se resta de los PE. Si se produce un impacto leve, el barco comenzará a hundirse. El impacto se incrementa en 1 PD por turno (y resta los correspondientes PE) hasta convertirse en un impacto grave y, finalmente, brutal. Si el impacto en la línea de flotación es grave, se considera brutal y el barco se va a pique.

Los proyectiles que provocan **incendios** no se consideran como tales cuando impactan en la línea de flotación. La **metrala** y la **palanqueta** hacen la mitad de daño contra la línea de flotación.

■ **Casco:** El daño se resta de los PE.

■ **Cubierta:** El daño se resta de los PE. Cuando impacta en cubierta, la **metralla** provoca un 10% adicional de bajas entre la tripulación, independientemente del daño que ocasione. También provoca 1d3 de daño en Remos, si el barco dispone de ellos.

■ **Velamen:** El daño se resta de Velamen. Si el proyectil es de **palanqueta**, el Blindaje se reduce a la mitad a la hora de calcular el daño. Las **balas rasas y al rojo** hacen la mitad de daño contra el velamen.

Incendios

Cuando el barco resulta alcanzado por proyectiles incendiarios o balas al rojo, el capitán ha de pasar una tirada de **Autoridad** a una dificultad de 10 + 5 por cada proyectil adicional de este tipo. Si falla la tirada, se declara un incendio.

Un incendio a bordo produce 1d6 de daño cada turno en el casco o en el velamen, según donde se haya producido. Si el resultado es un 6, quédate con este daño y además aplica 1d6 adicional de daño a otra localización, sea PE, Velamen o a Remos (si se dispone), a elegir. Si el resultado del daño es un 1, el fuego se apaga.

Cuando se usan proyectiles incendiarios o balas al rojo, si el capitán agresor saca un 1 en la tirada para impactar, no solo falla, sino que el incendio se produce en su navío.

DE TÁCTICAS PIRATAS

Normalmente el navío más rápido (y esto depende no solo de las características del barco sino también del favor del viento) suele ser el agresor, aunque abundan las escaramuzas, y los listillos que se hacen pasar por un mercante desarmado, o con una tripulación normal, para sorprender a su presa.

El objetivo suele ser abordar y capturar la nave contraria y aunque parezca extraño los cañones casi nunca se utilizan de no ser necesarios (por ejemplo, si el objetivo también dispone de ellos), y muchos capitanes se dedican al oficio sin contar con ningún cañón en su haber.

Para abordar la cosa ya es diferente, un barco pirata o corsario lleva un mucho mayor número de tripulantes que un mercante, y todos ellos armados hasta los dientes, incluso en el caso de que el barco abordado sea más grande, es posible que los números den la ventaja a los piratas. Esto hace que también requieran de más provisiones, que normalmente roban, y por tanto a veces han de buscar tierra para no pasar hambre si han tenido una mala temporada de caza, o el hambre les da la valentía suficiente para intentar objetivos que deberían haber evitado.

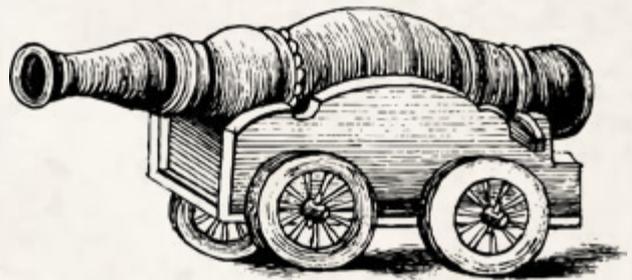
Cuando se ordena zafarrancho de combate, se prepara desde el comandante hasta el último marinero, así

como la organización de los trozos de abordaje, por si hubiera que llevar a cabo tal cometido. No hay lugar a la improvisación. Cada hombre tiene un papel y todos son importantes.

Cañones y morteros

El cañón más extendido por todas las tierras quebradas es el de seis pulgadas, un cañón demasiado pequeño para utilizarse contra los cascos, y menos aún las líneas de flotación. Se utiliza para disparar metralla a las cubiertas y a las velas o arboladura. El calibre de la munición nombra al cañón, hay cañones cortos, y cañones largos más pesados para cada tipo de munición.

Algunos navíos cuentan con cañones más pesados, de a 8 pulgadas, esto cañones requieren de una dotación de al menos 8 hombres para su manejo normal (recarga, alineado, apuntado y disparo). Estos cañones pueden usarse contra las cubiertas de disparo, o incluso intentar dañar la línea de flotación de la mayor parte de embarcaciones.



Por último, los navíos de guerra pueden llevar cañones de a 12 pulgadas, y la cosa en tiempos de guerra suele ir en aumento, seguramente, si las guerras prosiguen, en Tierras quebradas se llegarán a ver cañones pesados, equivalentes al siglo XVII en nuestra historia. Con el aumento de peso también son necesarios más hombres para el manejo (10 en el caso de a 12 pulgadas).

La bala de un cañón disparado en una elevación de 15 grados puede alcanzar hasta 3000 metros de distancia, aunque es poco preciso un tiro así, el alcance efectivo no pasa de poco más de mil metros. Los daños se incrementan según su peso y velocidad, disminuyendo con la distancia. Los cañones largos tienen más precisión y menos retroceso, pero incrementan el peso de la pieza de artillería.

El mortero es un arma de tiro indirecto que se utiliza solo a medio alcance para disparar proyectiles incendiarios o explosivos. Se utiliza solamente en navíos militares y es un rara avis en un barco pirata porque su disparo difiere mucho al de un cañón y requiere de un suelo de cubierta reforzado. Lo nombramos solamente porque podría utilizarse para amedrentar con sentido común a los jugadores como en el caso del uso de magia de fuego.

Algunos conceptos de navegación

■ **Barlovento y sotavento:** El barlovento es el lado, babor o estribor, de donde sopla el viento. Un capitán experimentado lo aprovechará para aproximarse al enemigo ya que le dejaría en ventaja. El sotavento es el lado contrario, y deja en desventaja.

■ **Ceñir, o navegar contra el viento:** Para un buque a vela es imposible ir en línea recta en contra del viento, por lo que se realizan bordadas (trayectos cortos) en zig-zag para ir avanzando ceñidos en el mínimo ángulo posible.

■ **Las Viradas:** Hay dos formas de virar completamente un barco cambiando así de rumbo o de bordada. La maniobra de orzar es llevar la proa a barlovento, es decir, de donde viene el viento. El barco tendrá tendencia a escorar. El buque ceñirá entonces y si seguimos la maniobra viraremos levemente. En cambio, la maniobra de arribar pone la proa a sotavento.

MONSTRUOS MARINOS

En las Tierras Quebradas puede suceder que los aventureros tengan que enfrentarse a bordo de un barco a un gran monstruo acuático, como una serpiente marina o un kraken. El combate puede resolverse de forma convencional, asumiendo que la criatura se asoma a la cubierta con el propósito de atrapar marineros, pero podría pasar también que el monstruo trate de hundir o dañar el barco, y los aventureros estén al mando de este.

Para estos casos proponemos utilizar las reglas del combate naval, con las siguientes especificaciones.

■ **Persecuciones:** La criatura enfrenta su Nadar contra el Navegación + Maniobrabilidad del capitán. Si el Movimiento del ser es Rápido, gana automáticamente, ya que todos los navíos de las Tierras Quebradas se consideran de Movimiento Lento o Medio.

■ **Bajo el agua:** El monstruo marino, si está bajo el agua, solo puede ser visto cuando se encuentra a distancia Corta. Si todo su cuerpo se halla sumergido, cualquier ataque contra él se hace con -2. Puede sumergirse para escapar como su acción del turno.

■ **Pegado:** Cuando se lucha contra un monstruo marino, entra en vigor un nuevo rango de distancia: Pegado. Este es el rango inicial si el monstruo ha surgido por sorpresa. La dificultad de alcanzar a un ser que está Pegado con armas a distancia es de 10 o de su habilidad de Esquivar, la cifra más alta.

■ **Daño del monstruo:** La criatura solo puede atacar al barco con armas cuerpo a cuerpo cuando está Pegado. Puede impactar libremente contra el casco o la línea de flotación. Para golpear la cubierta o el velamen, sufre

un penalizador de -2. Se trata de un Golpe aislado a dificultad de la Navegación del capitán + Maniobrabilidad. Debido a la diferencia de escala entre barcos y personajes, el daño que inflige se reduce a la mitad.

■ **Daño al monstruo:** Cuando el ser está Pegado, los morteros no pueden alcanzarlo y solo es posible usar un cañón. A otros rangos de distancia, la artillería funciona normalmente. Se ignora el bonificador Al impacto y cada pieza dispara a dificultad según la distancia o el Esquivar de la criatura, la cifra que sea mayor. Debido a la diferencia de escala, el daño del arma se dobla.

■ **Maniobras:** En lugar de causar daño, el monstruo puede destruir una pieza de artillería o zarandear la embarcación, lo que deja fuera de combate al 10% de la tripulación. Otras maniobras útiles son Buscar punto débil y Presa (si la fisonomía del ser lo permite y si su Al impacto es de +3 o superior).

Si consigue un éxito crítico, puede elegir aplicar una de estas maniobras de forma gratuita.

■ **Cambiar distancia:** Funciona igual que entre embarcaciones, pero la criatura tira su Nadar, con un bonificador de +5 si su Movimiento es medio y de +10 si es rápido.

En lucha contra monstruos marinos es aconsejable conseguir salir del rango de distancia Pegado para poder usar toda la potencia artillera.

■ **Intercambio de proyectiles:** Una vez tengan lugar las acciones del capitán y de la criatura, se asume que la tripulación trata de alcanzar al ser con armas a distancia. El capitán hace una tirada enfrentada de Estrategia + Maniobrabilidad contra el Esquivar del monstruo. Si gana, el ser sufre 1d10 PD que ignoran la Protección.

En este momento, Personajes Jugadores pueden actuar. Dependiendo de la situación, podrían incluso usar armas cuerpo a cuerpo, aunque lo normal sería emplear armas a distancia.

TORMENTAS

En caso de tormenta, el barco puede capear, es decir, aguantar el temporal proa a él o amurado a él hasta que amaine el viento. Capeando el temporal, las olas deben impactar por las amuras (los costados de la proa).

La tormenta produce un daño en forma de d10 que se aplica a los Puntos de Estructura. Una tormenta normal causa 3d10, mientras que una gran tempestad puede llegar a los 6d10. El blindaje protege normalmente.

Para capear eficazmente durante toda la tormenta, el capitán hace una tirada de **Navegación + Maniobrabilidad**. La dificultad depende de la fuerza de la tormenta y su duración. Si falla, el barco sufre todo el daño, si pasa la tirada, solo la mitad, una vez restado el blindaje. Con un éxito crítico, se evitaría todo daño.



GACETA DE LAS TIERRAS QUEBRADAS

LA NACIÓN PIRATA

Por Francisco F. Llatas y Carlos Ferrer

Si hay un pueblo en las Tierras Quebradas imposible de clasificar, esa es la Nación Pirata, que no es reino, ni imperio ni república ni coalición de clanes. En ella solo hay dos clases sociales: los capitanes, que poseen un barco, y con ello voz y voto, pero también la obligación de pagar impuestos; y todos los demás, que viven casi en completa anarquía (o libertad, según se mire).

Marinos de todos los continentes ingresan constantemente en la Nación Pirata, como una forma de huir de sus problemas o de buscar fortuna, desde bárbaros de las Estepas a desertores de la armada escarlata. Incluso se habla de algunos Corsarios Merendrak que también actúan amparados como capitanes piratas, cuando en realidad no lo son, contando con tripulantes de orígenes más exóticos de las tierras orientales, más allá de los Pilares del mundo. Otros muchos acuden al Archipiélago de la Ceniza sin intención de piratear, sino solo para encontrar refugio, huir de sus perseguidores o comenzar una nueva vida.

De esta forma, entre sus habitantes se encuentran tanto los habitantes originarios, o cenizanos viejos, descendientes del Imperio Central, de lengua y cultura tilesa y fieles a una versión liberal de la Ley, como

los cenizanos nuevos, que forman la mayor parte de la Nación Pirata, y donde encontramos todas las lenguas, aspectos y religiones de las Tierras Quebradas.

La presencia de la Nación Pirata se extiende por todos los mares y océanos, camuflada con picaresca, falsas banderas y puertos escondidos por toda la orografía de costas de las Tierras Quebradas, pero su territorio, el lugar que gobierna, son las cuatro islas que componen el Archipiélago de la Ceniza, entre Tres valles y la península de Rang, en Merendrak.

Se trata de islas selváticas, de origen claramente volcánico, y rodeadas de traicioneros arrecifes coralinos que solo los capitanes piratas conocen en profundidad. No pocos barcos terminan en ellos, convertidos en pecios medio hundidos donde los peligrosos tiburones de la zona reposan con tranquilidad entre captura y captura.

El archipiélago es nominalmente territorio del Patriarcado, pero en virtud de un acuerdo no escrito, la Nación Pirata se gobierna sola, sin interferencias de Vados, a cambio de respetar a los barcos con bandera patriarcense. Es así una nación corsaria en realidad, con una patente de contramarca que beneficia a todos sus habitantes. Si algún país osara atacar el Archipiélago de la Ceniza, se enfrentaría a la respuesta del Patriarcado.



[Descargar](#)

BUENAVENTURA

La isla de Buenaventura podría ser considerada como la más importante del archipiélago. También es la más grande, la más poblada y la única que cuenta con algunas colinas y montañas en su orografía.

CIUDAD DE BUENAVENTURA

Como capital de la nación pirata, la ciudad de Buenaventura no deja nada a echar en falta. Recientemente fortificada con torres y empalizadas de madera que se mantienen de forma regular, no es la más inexpugnable de las ciudades, pero la fuerza invasora que se atreva a traspasar sus defensas tendrá que vérselas con una guerra de guerrillas en sus calles. Cada rincón es el local de una banda, la casa de playa de una tripulación pirata, un gremio de ladrones, una taberna de mala muerte para mercenarios, o algo más peligroso aún.

La ciudad cuenta con innumerables hostales que hacen a la vez la función de burdel y de cantina donde las tripulaciones pueden acudir a gastar su dinero sin mezclarse demasiado unas con otras. Abundan los fumadores, los salones (que ofrecen a la vez espectáculo, festines y orgías), las casas de juego, las arenas de combate, los chiringuitos, los almacenes de venta, e incluso las escuelas de combate y marinería.

Además de un templo dedicado a la diosa Íkor existen otros como los consagrados a Vodar, Kamin, Meibel y Visdu, así como muchas capillas menores. Las diferentes sectas y cultos mantienen sus rifirrafes, aunque desde la prácticamente desaparición del culto a la Destructora el ambiente es más tranquilo.

Los astilleros son el negocio más importante de la ciudad, existen varios de ellos de diferentes navieros y armadores, sus diques secos se dedican sobre todo a la reparación de barcos y velas. El comercio de madera para mástiles es muy lucrativo en la isla ya que se forestó antiguamente su interior con árboles del continente. Los tablones y cañamos se extraen de la vegetación original de la jungla.

Por otra parte, los carpinteros son muy demandados, también los peleteros y, obviamente, los destiladores de ron y otros licores.

Por último, existen multitud de puestos de compraventa de armas, pólvora, cañones, y munición. De las antiguas minas de plata, ahora agotadas, se extrae actualmente hierro, cobre, y estaño.

■ **La Cofradía de los Hermanos de la Costa:** Aunque lo más frecuente es que el capitán tome la autoridad judicial en un barco, otras veces los delitos pueden ser juzgados por la denominada Justicia de Buenaventura. Esta se encuentra en manos de la Cofradía de los Hermanos de la Costa, que es una asociación de filibusteros que busca garantizar el libre ejercicio independiente de la piratería por sus asociados. Está

dirigida por un Consejo de Ancianos, cuya misión es conservar la pureza del espíritu libertario y decidir la admisión de nuevos hermanos. Esta Cofradía también actúa como una corporación pirata: posee sus propios barcos y realiza sus propias acciones delictivas.

■ **Ruinas del barrio azul:** Antaño en este barrio se encontraba un templo dedicado a la diosa Íkor, hasta que un día, hace ahora unos doce años, el edificio ardió y con él gran parte del barrio. Se dice que fue a causa de un ataque organizado por una secta de la Destructora, y tal vez fuera así, ya que mucha fue la sangre derramada en esa noche tan cruenta. Ahora solo los más pobres y desesperados viven en las ruinas o tratan de reconstruirlas. Son muchos los que cuentan que por las noches se escucha a los fantasmas de las sacerdotisas muertas. El actual nuevo templo de Íkor se haya a las afueras del barrio.

■ **Sociedad arqueológica de Buenaventura:** No hace muchos años apareció en la isla un hombre extraño, en un principio pocos le entendían, pero era conocedor de los mejores nudos que muchos marineros hubiesen visto jamás. Comenzó a enseñarlos, y la gente le fue alimentando a cambio de sus lecciones, hasta que poco a poco comenzó a expresarse en tilés.

Aspar, ese es su nombre, dijo venir de otro mundo, de lejanas tierras en las que las historias de piratas se leían en libros y la marinería a vela era solo un tipo de recreo del que disfrutaban los ricos y poderosos, donde los mares eran surcados por inmensos navíos que podían en sí mismo considerarse ciudades para el recreo, u otros que transportaban grandes cantidades de mercancía, impulsados por motores mecánicos y realizados en su mayor parte con metales en vez de con madera.

Conforme sus nudos fueron ampliamente conocidos por las islas, y algunos diseños que realizó para diferentes tipos de vela probados y perfeccionados, empezó a requerir de otro medio de vida, y de paso empezó a pensar en algún modo de encontrar el regreso a su hogar.

Movido por historias de los marinos, sus propios conocimientos y habilidades, comenzó a hablar a la gente de investigar sobre el pasado. Una ciencia a la que él mismo llamaba arqueología, y así, reuniendo un pequeño grupo de seguidores, ha comenzado a moverse por las islas y estudiar la ceniza, los monolitos, e incluso algunos pecios submarinos.

ISLA DE BUENAVENTURA

Toda la zona noreste de la isla está dedicada al cultivo de caña de azúcar principalmente, pero también de trigo, soja y té. Por ella se extienden pequeñas granjas familiares, junto a grandes plantaciones trabajadas con esclavos.

El resto de Buenaventura está menos habitado, pero aun así la presencia humana es constante. Hay aldeas

agrícolas o pesqueras de cenizanos viejos y ocasionales explotaciones madereras o mineras que han formado un pueblo a su alrededor. Entre los montes centrales, donde hay tres volcanes extintos, es más difícil cultivar la tierra y apenas vive gente.

■ **La Capilla blanca:** Corre un rumor sobre esta capilla de mármol blanco oculta en algún lugar de la isla. Al parecer se trataría de un templo a los dioses de la Ley, regentado por una anciana ermitaña inmortal, que lee los corazones de los hombres y es capaz de entrever sus destinos. Se cree que podría tratarse de una de las iluminadas, o tal vez de una elegida.

■ **Laguna de las tintorerías:** Conocida así por la gran cantidad de peces de la familia de los tiburones que alberga, entre tintorerías, cazones y las pequeñas pintarrojas. Se trata de una tranquila bahía entre barreras de arrecifes donde los grandes tiburones no pueden acceder y por ello es uno de los pocos paraísos de baño de casi todo el arrecife.

Las Tintorerías asustan a simple vista a cualquiera que no conozca esa especie, pero ni son demasiado grandes ni demasiado valientes para acercarse a los seres humanos. Los cazones, más pequeños por otro lado, pueden resultar peligrosos si se accede al agua con heridas, pero por lo natural también evitan a la gente y se dedican a cazar pequeños peces. Las pintarrojas son poco más que pequeñas carroñeras que rescatan los trozos de carne que escapan de las mandíbulas de sus hermanos mayores. Por todo esto las aguerridas gentes de la isla utilizan mucho esta zona para buscar perlas, corales raros o simplemente bañarse, bucear y nadar los que han aprendido a hacerlo.

■ **La gruta de los muertos:** Situada en el acantilado Negro, en la costa del suroeste, la gruta es navegable hasta cierto punto, más cuanto más alta esté la marea, pero a su vez es un cúmulo de pecios de barcos que buscaron refugio cerca de sus traicioneras rocas. Hay quien dice que la habita un monstruo marino, otros cuentan que la encantan los fantasmas de los



tripulantes que en ella devoraron los tiburones, y por supuesto hay quien habla de tesoros ocultos por antiguos capitanes.

■ **Los obeliscos de los caídos:** Se sabe que hay al menos cuatro de ellos en diferentes localizaciones, uno en la propia ciudad de buenaventura. Cualquiera que se acerca a ellos nota un aura extraña y normalmente la gente suele evitarlos.

■ **Las ruinas de Calizanos:** Cerca de las minas de plata se hayan los restos de una pequeña ciudad fortificada llamada Calizanos. Aún hoy en día mineros y esclavistas evitan estas antiguas ruinas en las que se dice que eficientes centinelas acaban con la vida de quienes las perturban.

BENDICIÓN

La isla de Bendición estuvo gobernada hasta no hace mucho por un Gobernador que contaba con el apoyo indirecto del Patriarcado. No obstante, en tiempos recientes, este ha sido derrocado por una confabulación de capitanes.

Se trata de una isla hermosa, de blancas arenas en sus playas y con fama de montar las más legendarias fiestas en la mañana, tarde y noche.

CIUDAD DE BENDICIÓN

La ciudad de Bendición es un lugar de playas de arena blanca, casitas blancas de tejados azules y un ambiente aromático y festivo donde las tripulaciones, viajeros, y lo que incluso podríamos llamar turistas, vienen a desmadrarse y divertirse.

En la isla se respira un ambiente de libertinaje sexual. Hay una leve presencia de esclavitud relacionada con el mercado del sexo, especialmente femenina, pero sobre todo nos encontramos con una gran afluencia de meretrices y descaradas que acuden a la isla a hacer fortuna o a esconder escándalos que les costaron la honra en sus tierras natales. Ahora se dedican por su cuenta a ejercer el oficio más antiguo del multiverso.

Una coalición de capitanes piratas se encarga del gobernar la isla desde un antiguo palacete de contrabandistas que está muy bien situado y próximo al fortín del antiguo gobernador.

Por el sur, la ciudad está rodeada de campos de naranjos y limoneros, y más allá se extiende vegetación semi tropical salvaje. Loros, tucanes y muchas otras aves tropicales conviven con las gentes y los macacos. En el zoco se mezclan aromas de especias y hierbas de todo tipo con el humo de los fumaderos.

■ **El Templo de Aniria:** Se trata de un mero lugar de instrucción, su reputación, palidece en comparación con toda la depravación que lo rodea. Aun así, su alta

sacerdotisa Deborah es tenida en muy alta consideración por los capitanes, quienes siempre donan parte de las ganancias al templo esperando conseguir los preciados favores de la dama.

■ **El Burdel de Annie:** La siempre astuta Annie, además de ser uno de los miembros de la coalición de gobernadores, regenta el mejor burdel de la isla, donde sus chicas vacían de oro los bolsillos de los piratas y los viajeros. Se cuentan fabulosas historias sobre los tesoros que acumula el sótano del prostíbulo y hay quien teme que Annie pueda alcanzar algún día el poder suficiente como para dar un golpe al Consejo de Capitanes y proclamarse gobernadora.

■ **Templos de Slodar:** Existen varios lugares que pueden considerarse templos del dios Slodar, ya que son lugares de fiesta, depravación, lujuria, estupefacientes y diversión hedonista en general. Entre ellos destaca la Catedral de la Fiesta, el Templo de los Bailes, la Casa de las Novias, y el propiamente conocido como Templo de Slodar.

Una leyenda asegura que Slodar bendijo Bendición, y son muchos los que aseguran que se han encontrado con un avatar del dios en diferentes puntos de la ciudad y de la isla.

■ **Rocaldo, el ebanista:** Originario de Merendrak, este Merení es famoso en muchos puertos por sus timones, pasamanos, barandillas, muebles y puertas a medida, pero sobre todo por sus magníficos mascarones y tallas. Esto le ha dotado de una enorme fortuna y una marea de aprendices que ayudan a que su negocio crezca de forma continua.

Es sabido que Rocaldo recibe encargos de todas las Tierras Quebradas y se dice que tiene un misterioso cliente extranjero para el que una vez esculpió un terrorífico mascarón en forma de pulpo.

■ **El Zoco:** Los conocidos como zoco del opio y playa del hachís son verdaderos paraísos de la drogas y venenos de todos tipos, desde opio de los Montes Amapola a cogollos y resinas de Imanguk. Ron y otros enajenantes también pueden adquirirse aquí en grandes barriletes, lo suficiente para deleitar a una tripulación numerosa por un tiempo.

■ **Playa de los cangrejos:** En esta playa y entre las rocas que preceden a los farallones más al este se encuentran gran variedad de cangrejos, entre los que destacan los cangrejos violinistas, los llamativos cangrejos fantasma de color anaranjado y los cangrejos ermitaños, siempre con su casa a cuestras. Se los puede ver en las horas más tempranas del día, ya que no soportan el calor muy bien.

La playa en sí misma es un lugar de esparcimiento, donde broncearse al sol se ha convertido en una tradición en vez de en una tortura, y donde los turistas suelen sufrir quemaduras solares al no estar acostumbrados, pero a la vez querer integrarse entre sus desvergonzadas gentes.





ISLA DE BENDICIÓN

La isla es bastante llana y está densamente poblada de vegetación de todo tipo, entre la que destaca su bosque de caobas. Allí, un gran grupo de madereros talla, corta en tablones y transporta la madera hasta el puerto de la capital isleña. Al igual que en el resto del archipiélago hay al menos tres obeliscos de los caídos repartidos por la isla.

■ **Cimarrones:** Por la jungla y la costa sur se encuentran gran cantidad de cimarrones, descendientes de una gran cantidad de esclavos que escapó hace más de doscientos años de un barco esclavista. Estas gentes son consideradas salvajes y de hecho han ido cambiando sus costumbres con el tiempo, de modo que actualmente resultan mucho más agresivos que sus parientes originales. Son de piel blanca y pelo claro, y suelen pintarse el cuerpo para cazar y protegerse del sol.

■ **Jungla de las arañas:** La jungla del sur este es conocida por este nombre debido a la gran cantidad de estos artrópodos que hay en su espesura. Algunos ejemplares son, dicen, tan grandes como un perro.

En su interior se sabe que hay unas viejas ruinas de los Caídos, en el suroeste, pero hasta los cimarrones las evitan. En la isla se cuentan historias de aventureros que han intentado explorarlas pero que al regresar murieron víctimas de una extraña enfermedad.

■ **Los atolones:** Siempre han sido un lugar peligroso lleno de pecios de antiguos naufragios, y hay quien asegura que entre Bendición y Salutación se pueden encontrar tesoros sumergidos y ruinas que solo los pescadores de perlas conocen. Sin embargo, el peligro por tiburones es muy alto cuando uno se aleja de los arrecifes y se interna hacia el fondo marino.

A su vez, estos atolones son lagunas magníficas, donde acudir para nadar con tranquilidad y seguir disfrutando del hedonismo que predomina en la isla.

SALUTACIÓN

El interior selvático de Salutación es el menos inhóspito del archipiélago, lo que hace que al este y sudeste de la ciudad proliferen las madereras.

CIUDAD DE SALUTACIÓN

Lo que antiguamente comenzó siendo una fortaleza, hasta que un Cabildo del Imperio central la elevó a la categoría de ciudad, es ahora una roca amurallada rodeada de una incipiente población de casas y muelles para pequeños botes que se extiende hacia el interior.

■ **Antiguo Fortín de San Dionisio:** Llamada así en honor al iluminado Dionisio, de quien se dice que murió ahogado cerca de aquí, esta antigua fortificación del Imperio central y su pequeño castro auxiliar defendían la entrada a la bahía situada tras una boca de mar en las líneas del arrecife. Este siempre fue un buen punto de acceso a la isla, evitando los traicioneros acantilados de sus costas, y su atolón sur

Como tercera estructura del fortín se podría contar el faro, que también se encuentra fortificado, defendido y vigilado para que posibles asaltantes no lo tomen con la intención de cegar los cañones de la fortaleza. Se sabe que un código secreto de señales lumínicas con linternas ciegas se utiliza para comunicarse entre las tres guarniciones.

■ **Astilleros de Otto:** Los astilleros cuentan con los muelles de gran calado de la ciudad para albergar su dique seco. En ellos se construyen navíos y, sobre todo, se reparan, ya que los astilleros de Otto tienen fama de ser los más seguros del archipiélago y en la ciudad se puede controlar fácilmente a una tripulación ociosa, muy al contrario de lo que sucedería en Bendición.

■ **Bananera de Ulviano:** Esta plantación de bananas es bastante rentable y complementa las plantaciones de cítricos del interior de la isla. El terrateniente Ulviano es un capitán retirado y sus esclavos son antiguos prisioneros merenomin que siguen venerando a la Balanza Cósmica entre ellos.

■ **El Templo de Vodar:** El templo del dios Vodar es un pequeño lugar de culto y de aprendizaje para los jóvenes que resultan agraciados con el don de la magia. Sus acólitos más avanzados se ofrecen también como tripulantes sanadores y de apoyo a la navegación.

■ **La iglesia del Navegante:** Esta iglesia de la Ley es también un lugar donde vienen los mercantes del Patriarcado que visitan la ciudad para adquirir sus tintes, maderas, bananas y cítricos. Además, muchos sacerdotes de Vodar acuden aquí para complementar previo generoso pago sus dotes mágicas con conocimientos

de navegación, como hacen muchos timoneles y capitanes de la isla.

■ **Hierbas y pociones Arnand:** El ya anciano Arnand y su familia sobreviven gracias a la venta de las hierbas y pociones que cultivan y recolectan de la selva. También ayudan a Peciona con algunos componentes como las cochinillas que crían en cactus nopales, un cactus que enraíza incluso en riscos, y de las que se obtiene un valioso tinte rojo.

Estos cactus también conocidos como Tuneras (Chumberas) proporcionan también un fruto muy apreciado, el Tuno (Higo Chumbo).

■ **Tintes de Peciona:** El viejo Peciona es otro de los descendientes de emprendedores de Oriente que se establecieron en la ciudad conforme esta se fundó. Con los conocimientos que trajo su bisabuelo a la isla se han estado fabricando desde entonces todo tipo de tintes, algunos de ellos con procesos minuciosos y secretos.

■ **Torre de Colmeno:** Colmeno es un hechicero del fuego establecido en la isla. A veces alquila sus servicios como tripulante para cazar algún barco lo suficientemente odiado como para justificar el pago de su alto salario.

■ **Maderera de Antón:** Antón tiene montado un pequeño negocio maderero cerca de la ciudad, donde cuida de conseguir madera que compita en calidad con las grandes cantidades que llegan desde el interior. Antón se dio a conocer por emplear en su taller piratas tullidos o que han perdido la cabeza. Uno de sus clientes más valiosos es Rocaldo en Bendición.

ISLA DE SALUTACIÓN

La isla, como ya se ha dicho, tiene una selva bastante explotable. La ausencia de esclavos fugados, depredadores de importancia o de restos de la civilización de los Caídos que se mantengan activos de alguna forma, la hace resultar menos peligrosa y por tanto más atractiva para los madereros. Pero esto se contrarresta con la dificultad que tiene crear puertos en sus costas.

Esto ha hecho que últimamente estén apareciendo proyectos para despejar calzadas hasta el puerto de la ciudad de Salutación, y algunos emprendedores ya hayan comenzado a crear cercados en los lugares donde se ha talado la selva, y construir allí ranchos para caballos y vacas.

■ **Obeliscos:** Se conocen tres obeliscos de los Caídos en la isla, y un círculo de piedras que puede que sea aún más antiguo que estos. De esas piedras se comentan que puedan ser algún tipo de resto chamánico, o incluso de un portal a otros mundos.

■ **La Isla de Yaroi:** Cerca de Salutación y Unción, aunque en realidad se trata de una pequeña isla aparte, se





encuentra una pequeña isla que destaca por contener en su interior un templo dedicado al dios Yaroï. Sus habitantes, se comenta, que son extraños pescadores, y que no les agradan las visitas de desconocidos. Pero el nombre del dios del Caos atrae a curiosos en busca de poder o riquezas ocultas. Muchos encuentran en cambio que son el sacrificio perfecto para el dios de las profundidades.

UNCIÓN

En la isla de Unción, el soborno, o directamente el dinero te pueden conseguir prácticamente cualquier cosa. Desde una caja de pino a medida de tu peor enemigo, hasta un salvoconducto para comerciar en Puerto libre, Hupa-Meda, o una bula del Patriarcado, nada está fuera del alcance de sus mercados, ni la más hermosa de las princesas ni el más legendario trofeo.

CIUDAD DE UNCIÓN

El hecho de que a la ciudad de Unción se acceda a través de una boca de costa entre dos líneas de arena hace que sus aguas costeras permanezcan casi como en un lago con muy poco oleaje. Esto ha provocado que, desde hace generaciones, muchas de las viviendas estén construidas sobre palafitos y que bajo ellas se cultiven ostras y otros moluscos, e incluso percebes de aguas cálidas.

El templo de Kamin se interna en el montículo, bajo el antiguo fortín. Y junto a él se aglomeran las primeras barriadas justo antes de los astilleros. El resto de vecindarios se construyeron también en altura, para evitar el abundante barrizal que se forma con las lluvias tropicales a mediodía. El mercado también se encuentra elevado, así como la mejor mansión de la isla, la casa de la gobernadora, que se construyó sobre una cimentación alzada de piedra.

■ **Destilería de Silvia:** Silvia Arán es una mujerona ya entrada en años, quien en su juventud comenzó a destilar aguardiente de endrinas. Con el tiempo, este licor casero se está haciendo muy popular tanto en Unción como en otros lugares del archipiélago, rivalizando con el propio ron.

■ **Fortín de los Guth:** Uno de los más ricos hombres, si no es en realidad el más rico, de la Nación Pirata es sin duda alguna Ricardo Guth, terrateniente, armador, y capo del mercado negro. Vive rodeado de un buen número de guardias en un remodelado fortín y hay quienes apuntan a él como el poder tras el trono de la gobernadora, quien resulta ser su propia hermana Eleanor.

■ **Mercado elevado:** Este mercado abarca gran cantidad de puestos fijos donde el contrabando es la mercancía más abundante. Muchos productos ilegales se encuentran aquí a la venta.

■ **Aserradero de Farek:** La cercanía de la ciudad a la jungla ha hecho que un despiadado traficante de esclavos se haya instalado aquí, emprendiendo el negocio

de la madera con mano de obra esclavizada. Las malas lenguas dicen que Farek incluso captura locales y los obliga a trabajar para él mediante amenazas a la vida de sus familiares.

■ **Templo de Kamin:** El templo dedicado a la diosa de la tierra comparte protagonismo y fiestas con el del dios de las aguas. De hecho, es muy común la celebración de competiciones de fuerza y habilidad, entre marineros, mineros, leñadores carboneros, e incluso pescadores, tales como partir troncos subidos a ellos y con un hacha, levantar rocas cortadas o redondeadas, o tirar por equipos de una cuerda en direcciones opuestas.

■ **Templo de Vodar:** Este templo, en cambio, está dedicado al dios elemental de las aguas. Durante las fiestas el templo también realiza competiciones de traineras de remo, aunque los pescadores ya suelen entrenar a diario esas carreras de remo para llegar los primeros a vender a la lonja y maximizar así sus ingresos.

■ **Minas de estaño de Macario:** Esta mina se explotó en la antigüedad para la fabricación de objetos de bronce. Cuenta con una gran cantidad de túneles que se dice alcanzan incluso el templo de Kamin, y su barrio aledaño a los pies del monte negro. De su interior se extrae actualmente, además de estaño, cuarzo y arsénico, materiales bastante demandados por los teúrgos ya que se utilizan en sus artilugios, o como fertilizantes en la agricultura del Patriarcado. Peciona, en Salutación, es una de las mejores clientas de Macario.

ISLA DE UNCIÓN

La isla en sí misma es casi como si fuera lo que queda de una antigua meseta selvática. Casi la mitad de sus costas son altos acantilados con algo de playa, pero a la vez el interior de la isla es bastante llano, de suelo permeable embarrado y en el que a poco que excaves aparece la característica capa de cenizas propia del archipiélago y algo más abajo roca de magma.

■ **Obeliscos:** A lo largo de la isla se encuentran al menos cuatro obeliscos de los Caídos. La jungla es conocida como la Jungla Esmeralda, y en ella se pueden encontrar todavía restos de esa civilización a la vez que peligrosos depredadores, como tigres, cocodrilos y panteras.

■ **El Navegante pensativo:** En el cabo más occidental de la isla, en lo alto de un acantilado, se alza una estatua de piedra dedicada al Navegante de diez metros de altura y que es posible ver desde el mar, a una considerable distancia. Por su gesto y postura parece estar reflexionando mientras mira al mar. Mientras que los marinos afines al Caos la suelen saludar con un corte de mangas, los devotos de la Ley tienen la costumbre de arrodillarse al divisarlo y dedicarle una plegaria.

■ **El teúrgo:** En algún lugar de la jungla tiene su villa un teúrgo que emplea varios aprendices y que dicen que está trabajando en una ballena mecánica.



GOBIERNO DE LA NACIÓN

Cuando, hace ya unos 250 años, la flota pirata tomó el archipiélago, se hizo evidente que lo más práctico era que cada isla tuviera un gobierno autónomo. Surgió así la figura del gobernador, elegido al principio por el resto de capitanes que hacían puerto en la correspondiente ciudad.

Con el tiempo la situación fue cambiando, así como el modo de elección. Ahora hay gobernadores independientes en algunos asentamientos distintos de la capital de cada isla, y en Bendición el título de gobernador ha sido sustituido recientemente por un consejo de varios capitanes.

Los piratas imponen la ley del más fuerte, aquel que cuenta con más barcos y tripulantes domina las islas. Así es como unos capitanes sirven a otros, completando tripulaciones, recibiendo mejores barcos y promesas de tesoros. Las traiciones están a la orden del día, las alianzas cambian con frecuencia y son bastantes los que dejan el mar cuando pueden asentarse. Algunos piratas en tierra son incluso más ricos que los más exitosos de los capitanes.

El pirata más temido en la actualidad es **Forton de Merendrak**, quien además de decirse que ha navegado por todos los mares y océanos, compagina la piratería con el lucrativo comercio de esclavos entre Hupa Meda y cualquier otro puerto. Su flota de al menos cuatro barcos se dice que está apoyada también por al menos un dragón, que de hacer caso a las leyendas dormiría en algún lugar secreto del archipiélago.

El capitán **Edward Tilo**, un longevo desertor de la marina del Imperio Central, gobierna en **Buenaventura**. Su galeón, el Reina de Tilo, fuertemente armado y acorazado es capaz de bloquear el puerto principal de la isla. Se dice que tiene más de trescientos años de edad, aunque aparenta poco más de cincuenta.

En **Bendición** una reciente confabulación de capitanes se ha hecho en consorcio con el poder; se trata de:

- ◆ **El Tigre Negro**, un guerrero ocrense que fue capturado por un barco esclavista. En su camino hacia Bandao, el barco atravesó un huracán del que solo se salvaron unas pocas personas, entre ellas Tigre.
- ◆ **Bartolomé Rasting**, del capitán Rasting se cree que trabajó de joven para la marina del patriarcado, tiene buenos modales y se abstiene de beber alcohol.
- ◆ **Asur Bowsey**, nativo del archipiélago, fue enrolándose y ascendiendo hasta capitanear su propio barco; y por último una mujer pirata, amante de Asur.
- ◆ **Annie «la Flaca»**, culta e inteligente, que ahora regenta el mejor burdel de Bendición, con el permiso del templo de Aniria.

En **Salutación**, la fortaleza la ocupan hombres del capitán **Illán «el Gato» Hacktan**, quien también tiene dos navíos a su disposición. Por otro lado, el Gobernador es el capitán **Cario Shon**, conocido por su crueldad y por su poco respeto hacia el código pirata.

En **Unción**, la Gobernadora es **Eleanor Guth**,

hermana del conocido contrabandista y jefe del mercado negro del archipiélago, **Ricardo Guth**, por lo que puede decirse que la isla es gobernada en pareja.

Hay y hubo muchos otros capitanes piratas por las islas. Algunos de ellos son ahora poco más que leyendas usadas por los timadores para vender falsos mapas del tesoro a los extranjeros.

Mención aparte merece el representante permanente del Patriarcado en el archipiélago, **Romero Arzade**, un prelado del Navegante que viaja constantemente entre las islas, entrevistándose con gobernadores y capitanes para llegar a tratos y transmitirles las preferencias del Patriarca en cuanto a qué naciones castigar con más ahínco.

EL CÓDIGO PIRATA

La Nación Pirata no vive en una total anarquía, aunque sea esa la impresión que dan al visitante de fuera. En cada isla o asentamiento hay unas normas básicas impuestas por el gobernador y, además, existe el llamado código pirata, el cual básicamente establece algunas normas para que la piratería no sea completamente salvaje. Aunque el código suele ser diferente de cada capitán y cada barco, normalmente tienen muchos elementos en común:

Entre los delitos contemplados por los códigos piratas se incluyen ocultar lo robado, despojo entre camaradas o trampas de juego. El asesinato, el amotinamiento y la traición se calibran entre los más graves.

En ocasiones se opta por entregar al imputado a las autoridades más próximas, regularmente en la isla de Buenaventura o en Aurora. Esto puede terminar en ajustamiento o en esclavitud, dependiendo del precio de la cabeza del delincuente.

También se estipula normalmente, para faltas menores, la privación de parte del botín, o el abandono del individuo en una isla. Allí será dejado a su suerte con una botella con agua y un arma de su elección.

Los delitos más graves suelen tener penas mayores, la menor de las cuales podría decirse que son los latigazos, seguidos del pase por la quilla, castigos a los cuales se podría llegar a sobrevivir. Y como penas capitales existen el ahorcamiento desde los palos, o pasar por la tabla y ser arrojado a los tiburones. En caso de asesinato a veces se arroja al homicida al mar atado a su propia víctima.

Hay capitanes más crueles que decapitan, destripan, o arrancan el corazón al infractor, y del capitán Forton de Merendrak se dice que se lo da de comer a su dragón.

Un código pirata de ejemplo (del capitán Nak Xhiam de Merendrak):

I. Todo hombre tiene voto; tiene derecho a provisiones frescas o licores fuertes, y si le corresponden, puede usarlos a voluntad, salvo en periodos de escasez o por el bien de todos.

II. El botín se repartirá uno a uno, por lista; pero si alguien defrauda o engaña, el abandono en una isla desierta será su castigo.

III. No se puede jugar a las cartas o a los dados apostando por dinero.

IV. Las luces y velas se apagan a las ocho en punto de la noche: si algún miembro de la tripulación quisiera seguir bebiendo, tendrá que hacerlo en cubierta.

V. Mantener las hojas limpias, afiladas y aptas para el combate y el cuerpo ejercitado en las artes marciales.

VI. No se permiten niños ni mujeres ni marineras en el barco. Si cualquier hombre fuera encontrado seduciendo a cualquiera del sexo opuesto, o la llevase al mar disfrazada, sufrirá la muerte.

VII. Abandonar el barco o quedarse encerrado durante una batalla se castigará con la muerte o abandono.

VIII. No se permiten las peleas a bordo. Si se inician, se pondrá fin en la costa, a primera sangre. Los contendientes se batirán con sus espadas o armas de elección, siendo declarado vencedor el que consiga la primera sangre del rival.

IX. Ningún tripulante puede abandonar esta forma de vida hasta que haya compartido dos mil zeds de plata o equivalencia en el fondo común.

X. El Capitán recibe tres partes de cada botín; el carpintero, el cirujano y el Intendente reciben dos; el maestro, contra maestro y el maestro cañonero una parte y media; y el resto de oficiales parte y cuarta.

XI. Se pagarán compensaciones por mutilación: 60 platas por un brazo derecho o mano, 50 por la extremidad superior izquierda; 50 por la pierna derecha, 40 por la pierna izquierda y 10 por un ojo y 5 por dedo.

XII. Los músicos tienen que descansar el sábado.

En cuanto a los prisioneros que podrían atrapar en sus expediciones, el código no estipula ninguna conducta específica, aunque los capitanes recurren a costumbres tradicionales basadas en la extorsión y la crueldad, tales como pedir rescates, tortura para que digan donde están sus tesoros (les cortan la lengua si no confiesan) o castigos corporales, como la amputación de miembros.

SER PIRATA

Los piratas son gentes con bajos recursos, así como delincuentes, vagabundos y desertores. Los «novatos» que se enrolan en un barco pirata aprenden el oficio a través de la experiencia, bajo la sombra de algún maestro que les enseña el manejo de la nave, de la artillería, las costumbres entre la tripulación, las rutas, los obstáculos climatológicos y el código del barco. Finalmente, se les asigna del mismo modo una parte del botín.

Muchos se hacen piratas por falta de recursos o también porque su barco ha sido asaltado y tienen que elegir entre hundirse con él o unirse a la tripulación enemiga.

Los recién incorporados con el tiempo podrán, o no, sobrevivir y ascender en la jerarquía del barco o de la banda, dependiendo de que muestren ciertas

capacidades tales como astucia, conocimientos útiles y coraje, es decir, según sea su nivel de adaptación al mundo que les rodea.

La vida de pirata es emocionante, sangrienta, dura y desesperada, con momentos de combates a muerte y otros de exasperante rutina. Todo hasta el día que su cuerpo cuelgue de una soga, ya sea en un cadalso o en un palo mayor o, si son más afortunados, o acaben siendo pasto de los tiburones tras caminar por la plancha. Si es que no mueren en algún abordaje o alguna trifulca de taberna. Los más afortunados evitarían castigos como los latigazos o ser pasados por la quilla, ya que si algo tiene en común el código pirata con otras leyes es la crueldad.

Para mantener su prestigio, el capitán debe tener éxito en las expediciones. Si fracasa es probable que sea depuesto. La costumbre establece que los tripulantes pueden elegir nuevo capitán. Esto se realiza votando, mediante mayoría absoluta, aunque al final el candidato suele tener que enfrentarse en duelo al capitán cuestionado. En cambio, si el capitán gana muchos botines, pasados unos años se terminará convirtiendo en una leyenda y todos los mejores querrán navegar con él.

Para los piratas no hay respeto alguno por ninguna nación ni bandera, ya que barco que ven, barco que asaltan. La única excepción son las naves del Patriarcado, aunque en varias ocasiones este pacto tácito ha sido violado.

El mejor momento para un pirata es volver a su guarida tras un golpe exitoso con dinero que gastar. Sin embargo, a pesar de sus códigos particulares, su comportamiento es similar que el de las restantes gentes del mar.

HISTORIA DEL ARCHIPIÉLAGO

Según los registros más antiguos, los primeros colonos que habitaron las islas procedían de lo que hoy es Tres Valles y se encontraron un archipiélago deshabitado y pobre en recursos, y todo indica que la mayor parte de las especies animales y vegetales que hoy encontramos en las islas llegaron después y las selvas son mucho más recientes de lo que parece. Las ruinas de los Caídos, algunas aun presentes hoy en día, indican que el Archipiélago de la Ceniza tiene un pasado oscuro que tal vez nunca se llegue a descubrir.

Las leyendas Imanguk y austeras hablan sin embargo de un reino insular en el mar de oriente que se expandió antes de la Caída y que era gobernado por el Rey Niño. Unas historias cuentan que, por protegerse de los dioses de la Ley del Caos, sus gentes hicieron pactos con criaturas de otro universo, que acabaron devorándolos. Otras aseguran que traicionaron a Tepel, y que cuando el Rey Niño se hizo hombre, el señor del fuego los barrió de la faz de la Tierra.

Sea como fuera, las islas, después de resistir varios intentos de invasión por parte de reinos kunya, fueron



absorbidas por el Imperio Central en el año 71. Para entonces ya eran valiosas por su madera y por cultivar productos que, de otra forma, solo eran posibles de adquirir en el Continente Este. Las crónicas de la época hablan del Archipiélago de la Ceniza como de un lugar tranquilo, poco poblado y sin mayor importancia.

Enol de Millares y Azuz Herat

La historia moderna de las islas comienza con la guerra entre el Imperio Central y Merenomin, que fue el prólogo de la invasión de Merenter. Y todo surgió con una amistad. El almirante de la flota septentrional del Imperio Central, Enol de Millares, y su equivalente de la flota merenomin anclada en Dende, Azuz Herat, eran muy buenos amigos desde su época de grumetes, cuando el mercante en el que trabajaban naufragó y ambos pasaron juntos una semana en alta mar.

De lo que se sabe hasta hoy, se entiende que ambos almirantes prepararon el golpe en cuanto comenzaron las hostilidades. Sonderaron a sus capitanes y mandaron lejos a los menos fieles. El día en que la flota de Herat tuvo que defender Dende de los barcos patriarcenses de De Millares, las dos flotas se unieron y pusieron rumbo al sur.

Las tropas del emperador se concentraban en el norte, y no tenían capacidad para perseguir al desertor en ese momento en el que necesitaba de todas sus galeras. De Millares y Herat tomaron el Archipiélago de la Ceniza con facilidad, establecieron el sistema de gobernadores y comenzaron un lucrativo negocio asaltando ciudades costeras e interceptando rutas comerciales en el Océano de la Cólera.

Con los años la flota era cada vez más famosa, y la perspectiva de tener varios puertos protegidos para aprovisionarse y dar salida a la mercancía robada hizo que otros capitanes de diversa procedencia se unieran a los piratas.

De Millares murió en un abordaje en 275, tuvo varias parejas y hay diversas familias en la isla que claman ser sus descendientes. Azuz Herat tuvo una crisis religiosa, recobró la fe en el Equilibrio Cósmico y se retiró con sus marinos más fieles en 277, abordó de una sencilla coca, la Soñadora. Nadie sabe qué pasó con él ni adonde se dirigía.

La contramarca

Cuando en 279 se proclamó el Patriarcado, y la teúrgia de Silvino y sus seguidores puso en jaque a la Dama Escarlata, la Nación Pirata se dio cuenta de que sus días estaban contados. Con el Patriarcado en el oeste y el reino de Merendrak en el este, solo era cuestión de tiempo que los hicieran añicos.

La leyenda cuenta que la idea surgió de una borrachera de tres días de los gobernadores y muchos de sus capitanes, que se habían reunido precisamente para planear la disolución de la Nación y la huida a aguas mejores. Nadie recuerda a quien se le ocurrió, y hay versiones para todos los gustos, pero sea como sea, los encargados de reunirse con Silvino fueron Bras

el Delgado, que había sido sacerdote del Juez antes de dedicarse a asaltar barcos, y Edward Tilo, actual gobernador de Buenaventura.

Silvino resultó ser pragmático, y vio en la Nación Pirata la forma de castigar a países rivales sin tener que declarar la guerra. Desde entonces esta patente de corso colectiva ha funcionado bien, a pesar de algunos roces ocasionales, pero lo cierto es que hasta el día de hoy pende de un hilo. El día en el que los corsarios ya no sirvan a los intereses del Patriarcado, Benedito el Ciego solo tiene que dar una orden para que las islas sean invadidas o, peor, dejar caer la señal detonante y que los Señores Dragón cubran el archipiélago con una nueva capa de cenizas.

El fin de la llamada contramarca, sin embargo, podría llegar en cualquier momento, paradójicamente a través de lo que hizo que la Nación Pirata naciera: la guerra. Si el Patriarcado y Merendrak entran en conflicto, lo más probable es que este se extienda a otras naciones, y cuantos más países estén en guerra con el Patriarcado, menos necesitará este a los piratas. Por qué dejar a los corsarios el trabajo que puedes hacer tú mismo.

Es la guerra fría la que permite la existencia de la Nación Pirata, y es de su interés que esta se prolongue indefinidamente. La cuestión es cómo conseguirlo. Una corriente de opinión entre los gobernadores y sus asesores es la de comenzar a actuar como un país independiente: enviar embajadores y hacer política. La cuestión es si eso es compatible con la piratería y qué pensaría de ello Benedito.

Otra opción, que apoyan muchos capitanes, es formar una armada en cuanto estalle la guerra y apoyar al Patriarcado a cambio de que este reconozca su independencia.

Las dos opciones cuentan con el problema de la falta de cohesión. No hay un único líder y los gobernadores cambian con frecuencia, se pelean a menudo, no está claro quién cuenta más que otros, y además los capitanes son normalmente díscolos e imprevisibles. Los miembros de la Nación Pirata tienen vidas intensas y cortas, y tienden a ser cortoplacistas.

De hecho, a veces un capitán hace caso omiso a las recomendaciones, y ataca barcos contra los deseos del Patriarca o directamente con bandera patriarcense. Romero Arzade, el enlace del Patriarca, insiste en que Benedito cada vez está más molesto con la deriva del Archipiélago de la Ceniza.

Por si fuera poco, se ha extendido el rumor de que Edward Tilo, gobernador de Buenaventura, ha recibido a un grupo de emisarios de la Dama Escarlata. Él, por supuesto, lo niega con vehemencia.

También en Buenaventura, la merení **Shirin de Manh**, supuesta sacerdotisa de Íkor es en realidad Shirin de Luomiz, una sierva de la emperatriz, hechicera y miembro de los Heraldos del Caos donde actúa como espía. La joven, lisiada desde niña, adora a Íkor, Melk, Aniria y Slodar más o menos en ese orden y bajo la doctrina del caos escarlata, aunque es muy buena interpretando otros papeles, y vigila por los intereses de Maronia.

LOS OBELISCOS

Los misteriosos obeliscos repartidos por las cuatro islas del archipiélago son artefactos mágicos con un Espíritu de 20. Observar cualquiera de ellos asomando por entre los árboles genera desasosiego y la angustia se va incrementando conforme uno se acerca. Tocarlos puede provocar náuseas y cefaleas. Los pocos que han dormido cerca de una de estas cosas han sufrido pesadillas espantosas. Aproximarse a un obelisco requiere tiradas de Espíritu a cada vez mayor dificultad.

Aun así, son varios los que a lo largo de la historia han tratado de descubrir sus secretos.

Calixto Álamo, un sacerdote del Escriba, logró entre 448 y 450 dibujar los relieves de todos los obeliscos y recopilarlos en un libro que por desgracia se halla perdido, aunque se supone que se encuentra en el archipiélago.

Álamo pensaba, y así lo dejó escrito en sus cartas, que los Caídos habían construido estas monumentales piezas para encerrar en ellas a archidemonios, o quizás avatares de dioses del Caos.

La tradición mística kunya, sin embargo, los considera piedras conscientes traídas de otro plano y que los Caídos trataron de aprovechar para sus hechicerías. Fracasaron y devastaron con ello todo el archipiélago.

El chamán imanguk Bohet, considerado un elegido de los Antepasados, pasó varios años en el archipiélago en la década de 460. Bohet aseguraba que los monolitos contienen el alma del gran reino que floreció en estas islas hace miles de años: las personas, los animales, los árboles, todo, y que por ello todo lo que cubría el archipiélago se transformó en cenizas.

Según Bohet, todos estos seres, piedras y objetos siguen allí, hibernando, esperando su momento para encarnarse de nuevo.

Por último, el sabio merenomin Farad Maheimi, quien viajó por las islas entre 485 y 491, comenta en sus memorias Peripecias entre piratas que las piedras son negras por haber resultado calcinadas en un gran incendio y que tanto este dato como las cenizas del subsuelo son el resultado de una antigua catástrofe volcánica.

Maheini opina que los Caídos usaban los obeliscos como artefacto de protección, pero que su uso, obviamente, se ha perdido. También cree que su posición no es casual.

PERSONAJES

Los habitantes de la Nación Pirata provienen de diferentes culturas distribuidas a lo largo de todas las Tierras Quebradas, pero principalmente descienden de gentes de Merenomin y algunos Orientales exiliados desde el continente este, cuando llegaron a él los Merendrak. A continuación, se describe a algunos de los más prominentes:

Annie la Flaca

COGOBERNADORA DE BENDICIÓN

Annie es una mujer de fuerte carácter, bella, de complejión frágil, y a la que le gusta el dinero y el poder por encima de todo lo demás. Enrolada viste ropas de varón, y ahora mismo incluso en su burdel mantiene ese hábito, ya que ella misma no se considera en venta como el resto de sus chicas. De hecho, mantiene una relación sentimental con el capitán Asur Bowsey y, como él, ocupa un puesto en el consejo de cuatro capitanes que gobierna Bendición.

Annie procede de una familia de comerciantes de la ciudad patriarcense de Aurora, pero nunca quiso amoldarse a lo que se esperaba de ella y siempre fue rebelde, violenta, promiscua y provocadora. Incluso ahora, cuando es independiente e influyente, siempre trata de dejar claro que hace lo que se le antoja y no obedece ninguna convención.

CUE: 3 **ATR:** +2 **PV:** 14 | 7 | 3
MEN: 8 **FUE:** 4 **Mod. al Daño:** -1/0
ESP: 8 **TAM:** +1 **Estorbo:** 0

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

■ **Armas:**

Espada corta 11. Daño 3-1, cortante y penetrante

■ **Habilidades:** A. CC: Espada 11, Puñal 9, Arma

PR: Arco 10, Autoridad 16, Bellas artes 10, Buscar 12, Correr 9, Encanto 15, Engañar 12, Esquivar 10, Montar 9, Navegación 11, Pelea 10, Percatarse 12, Perspicacia 13, Persuadir 14, Sigilo 8.

■ **Idiomas:** Tilés 14, vash 10.

Ashara

SACERDOTISA DE KAMIN

Sacerdotisa de Kamin en Buenaventura, esta mujer ocrense de alrededor de 60 años no necesita de nadie para hacerse valer. Ha estado al frente del templo, que fundó ella misma, cuando llegó con sus seguidoras hace tres décadas, cargada con un buen tesoro de piedras preciosas y joyería de estilo ocrense.

Nunca habla sobre el origen de su riqueza, y ya son varios los que han descubierto las consecuencias de hablar demasiado. Tanto ella como sus sacerdotisas han formado familias en Buenaventura, dando lugar a una pequeña comunidad que venera a Kamin y habla ocrense dentro de su círculo.

Aunque Ashara siempre se ha mantenido alejada de la piratería, su hija mayor, Izaldu, se enroló muy joven al servicio del capitán Nak Xhiam, desapareciendo con

él a bordo de la Mandrágora hace diez años. Los rumores de que el corsario merendrak ha regresado han avivado la esperanza de descubrir si su hija está viva o muerta y ajustar cuentas al responsable.

Ashara suele vestir ropas sencillas y limpias, y porta un complejo collar ocrense de oro y esmeraldas como símbolo de su posición. Siempre tiene alrededor a jóvenes iniciadas, que actúan como criadas, y a varios guardias de origen imanguke.

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

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Martillo de guerra 12. Daño: 4 contundente y pen.

■ **Habilidades:** A.CC: Maza 12, Autoridad 13, Buscar 12, Con. Mágico 12, Correr 10, Encanto 10, Engañar 15, Esquivar 14, Intimidar 8, Instruir 13, Leyendas 8, Man. Botes 8, Memorizar 10, Multiverso 10, Navegación 9, Oratoria 13, Pelea 14, Percatarse 12, Perspicacia 14, Primeros auxilios 10, Sigilo 11, Tierras Quebradas 10.

■ **Idiomas:** Ocrense 12, tilés 11.

Aspar

EL ARQUEÓLOGO

Aspar es un extraviado que procede de la Tierra del siglo XX y que por accidente se deslizó por las fisuras del Multiverso hasta las Tierras Quebradas cuando exploraba unas antiguas ruinas. Aspar ha aprovechado sus conocimientos de marinería para ganarse la vida con sus nudos y velas, pero su propósito final es regresar a su tiempo.

En nuestra Tierra era arqueólogo, viajero y aventurero, y de alguna forma está empezando a recuperar esta identidad en el Archipiélago de la Ceniza, con su Sociedad Arqueológica y sus investigaciones sobre los monolitos y los Caídos. Ha reunido a varios interesados y a veces contacta con estudiosos de las Tierras Quebradas para ampliar sus conocimientos o invitarlos a visitar los monolitos y otros restos que hay en las islas de su misterioso pasado.

Aspar ha descubierto hace poco que en el lecho marino de algunas costas del archipiélago hay pecios de embarcaciones de diseño inusual y que parecen haber pertenecido a los Caídos. Está buscando la forma de poder investigarlos en condiciones, aunque teme que necesitará ayuda mágica.

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

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Espada corta 10. Daño 3+1 cortante y penetrante.

■ **Habilidades:** Armas CC: Espada 10, Puñal 9, Buscar 14, Correr 13, Encanto 12, Engañar 10, Esquivar 11, Manejar botes 10, Multiverso 10, Nadar 12, Navegación 10, Pelea 12, Percatarse 13, Perspicacia 12, Persuadir 10, Sigilo 12.

■ **Idiomas:** Tilés 12.

Asur Bowsey

COGOBERNADOR DE BENDICIÓN

Tras un motín que instigó él mismo, Asur se hizo con el mando de su primer barco cuando su capitán quería huir de un asalto a un barco escoltado. Abandonaron a ese capitán y a sus poco fieles en una barcaza y ahí comenzó su floreciente carrera. Consiguió una carta de contramarca del prelado de Aurora, pero entonces se enamoró de una bella y violenta mujer casada, Annie, y, al correrse el rumor, el prelado quiso colgarlos por adulterio, por lo que tuvieron que huir, perdiendo barco, tripulación y carta.

Junto a Annie termino robando otro barco con algunos forajidos que se les habían unido y se volvió a dedicar a la piratería. Le ha ido bastante bien hasta ahora, y de hecho se ha aupado como uno de los cuatro gobernadores de Bendición.

En el Archipiélago de la Ceniza, Asur tiene fama de capitán intrépido y carismático, con el viento a favor y la fortuna de su parte. Son muchos los que quieren enrolarse en su tripulación para vivir aventuras.

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

■ **Protección:** 5, cota de anillas (blanda).

■ **Armas:**

Espada larga 13. Daño 5+2 cortante y penetrante.

Arco 12. Daño 4 penetrante, alcance largo.

■ **Habilidades:** Habilidades: Armas CC: Escudo 13, Espada 13, Hacha 12, Puñal 13, Arma PR: Arco 12, Autoridad 13, Buscar 12, Correr 12, Engañar 11, Esquivar 14, Estrategia 12, Nadar 12, Navegación 13, Pelea 15, Percatarse 15, Perspicacia 13, Saltar 12, Sigilo 13, Trepas 11.

■ **Idiomas:** Tilés 12, oriental 9, merení 8.

Bartolomé Rasting

GOBERNADOR DE BENDICIÓN

El capitán Rasting es un pirata atípico. Educado en el Patriarcado, mantiene una presencia pulcra y serena. Cuida las buenas formas, evita los excesos y, en combate, sigue las normas de honor del Guerrero. Físicamente es un hombre atractivo, bien afeitado y de trato cordial, aunque algo frío.

Se dice que es amante de la gobernadora Guth y que existe algún principio de acuerdo entre ellos para intentar atacar uno de los barcos merendrak que hacen la ruta de la seda hasta el Imperio Solar. Rasting es uno de los miembros del consejo de capitanes que rige Bendición, y de hecho estuvo detrás de la conspiración que llevó a su creación.

CUE: 7 **ATR:** +2 **PV:** 18 | 9 | 4
MEN: 5 **FUE:** 8 **Mod. al Daño:** +1/+2
ESP: 6 **TAM:** +1 **Estorbo:** 1

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

■ **Armas:**

Espada media 15. Daño 4+1 cortante

■ **Habilidades:** A.CC. Espada 15, Autoridad 14, Buscar 14, Con. Mágico 8, Encanto 12, Esquivar 14, Intimidar 12, Instruir 11, Juego 15, Leyendas 8, Man. Botes 11, Manipular 12, Memorizar 10, Montar 11, Multiverso 9, Navegación 15, Oratoria 14, Pelea 13, Percatarse 14, Perspicacia 16, Persuadir 12, Primeros auxilios 9, Seguir 10, Sigilo 14, Tierras Quebradas 9.

■ **Idiomas:** Tilés 12, tilés antiguo 9, oriental 8.

Cairo Shon GOBERNADOR DE SALUTACIÓN

El gobernador de Salutación, Cairo Shon, es una persona cruel, con fama de traidor y poco respeto hacia los códigos de honor piratas. Se dice que en más de una ocasión ha engañado hasta a su propia tripulación y se cree que tiene tratos oscuros con Forton de merendrak.

Cairo se crio en la costa norte del Gran Desierto, en una tribu de bucaneros vash. La captura de una goleta trivallense le permitió subir de categoría y unirse a la Nación Pirata. Muchos de sus guardias y seguidores de mayor confianza son miembros de su tripulación vash original, y todavía mantiene contactos entre los bucaneros de la zona.

Cairo Shon es un hombre grande, calvo, de frondosa barba rizada, cargado de alhajas de oro y plata y vestido a la manera vash. Colecciona los dientes frontales de los enemigos que derrota en combate, y luce orgulloso un collar con un total de 48 piezas.

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

■ **Protección:** 7, semiplacas y escudo.

■ **Armas:**

Hacha de batalla 15. Daño 5+1 cortante.

Escudo medio 15. Daño 0+1 contundente.

■ **Habilidades:** A.CC. Hacha 15, Escudo 15, Autoridad 14, Buscar 14, Correr 10, Engañar 12, Esquivar 14, Intimidar 15, Instruir 14, Juego 13, Man. Botes 13, Memorizar 10, Nadar 12, Navegación 15, Oratoria 10, Pelea 15, Percatarse 14, Perspicacia 11, Seguir 10, Sigilo 10, Tierras Quebradas 12.

■ **Idiomas:** Vash y tilés 13, merení 8.

Colmeno

Colmeno se educó en las artes de la hechicería de manos de los mejores maestros en Templanza, y se dice que sirvió incluso al mismo rey de la isla. Sin embargo, su talento para la magia era mucho mayor que el que tenía para la política. Un día mordió más de lo que podía masticar y huyó de Templanza para salvar su vida.

Ahora en Salutación trabaja como hechicero independiente, cobrando por sus servicios con el único límite de no poner en peligro la vida de nadie. Al parecer ha aprendido la lección. De hecho, se ha ganado cierto respeto en la isla y ha empezado a aceptar aprendices.

Colmeno viste a la manera templanciana, con largas túnicas de los mejores tejidos y mangas anchas. Usa turbantes y se pinta las uñas de forma fantasiosa.

CUE: 4 **ATR:** 0 **PV:** 15 | 7 | 3
MEN: 8 **FUE:** 5 **Mod. al Daño:** +0/+1
ESP: 8 **TAM:** +1 **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 2, Cuero blando.

■ **Armas:**

Cayado 10. Daño 3+1 contundente.

■ **Habilidades:** A.CC. Armas de asta 10, Buscar 14, Con. Mágico 13, Encanto 10, Esquivar 15, Intimidar 12, Instruir 16, Juego 10, Leyendas 12, Man. Botes 13, Manipular 12, Memorizar 12, Multiverso 12, Navegación 15, Oratoria 12, Pelea 12, Percatarse 12, Perspicacia 16, Primeros auxilios 10, Seguir 10, Sigilo 10, Tierras Quebradas 12.

■ **Idiomas:** Tilés 14, merení 13

■ **Habilidades mágicas:** Aumentar 13, Disminuir 12, Dirigir 13, Agua 13, Aire 12, Fuego 13.

■ **Hechizos:** Asfixia 12 (Dif. 20 | PM 3), Corriente de agua 13 (Dif. 15 | PM 2), Extinguir incendio 12 (Dif. 15 | PM 1-2), Guiar viento (Dif. 10 | PM 1), Herrumbre 13 (Dif. 10 | PM 1), Ilusión acústica 12 (Dif. 15 | PM 1-2), Masa de fuego 13 (Dif. 15 | PM 2), Remolino 13 (Dif. 15 | PM 2), Vendaval 12 (Dif. 15 | PM 2).

Edward Tilo

GOBERNADOR DE BUENAVENTURA

Posiblemente el hombre más anciano del archipiélago, el gobernador debió tener un pasado interesante con alguna deidad de la Ley, probablemente el Navegante, ya que es sin duda un elegido del dios. Este hombre del Imperio Central asegura ser tan viejo que conoció el nacimiento del Patriarcado. Fiel tan solo a su propia causa, fue uno de los primeros artífices de las cartas de contramarca firmadas para preservar la Nación pirata en la época del primer Patriarca, Silvino.

Su barco, el galeón nombrado Reina de Tilo, es único, y hay quien rumorea que se dispone de magia teúrgica en él y que algunos misteriosos hombres de su confianza son en verdad teúrgos.

Edward Tilo aparenta unos cincuenta años. Siempre aseado, con barba bien cuidada, su estética es más la de un noble que la de un pirata.

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

■ **Protección:** 0, ropa de noble.

■ **Armas:**

Espada media 14. Daño 4+1 cortante (Virtud de ESP 4)

■ **Habilidades:** Armas CC: Espada 14, Autoridad 19, Buscar 12, Con. Mágico 14, Encanto 10, Engañar 16, Esquivar 12, Intimidar 16, Instruir 12, Juego 12, Leyendas 12, Man. Botes 12, Memorizar 14, Montar 10, Multiverso 8, Navegación 18, Oratoria 14, Pelea 14, Percatarse 15, Perspicacia 15, Primeros auxilios 10, Seguir 12, Sigilo 10, Tierras Quebradas 12.

■ **Idiomas:** Tilés y merení 15, vash 12, shorano 10.

■ **Intervención divina:** 8 (Dif. 18, PL 20).

■ **Bendiciones:** Juventud Eterna 3, Voluntad Inquebrantable 1, Vitalidad Extraordinaria 2, Artefacto de la Ley 3.



Eleanor Guth GOBERNADORA DE UNCIÓN

La gobernadora Guth comparte en parte la responsabilidad y los beneficios del cargo con su hermano Ricardo, pero esto es algo que le desagrada tener que aceptar. Astuta y avariciosa, siempre está urdiendo planes para incrementar sus beneficios.

Es conocido que su manante es el capitán Bartolomé Rasting, y sus criados aseguran que es la única persona con la que la gobernadora se permite ser humana, amable y sincera. Todos los demás se dividen en dos grupos: herramientas y basura.

Eleanor Guth creció en la provincia patriarcense de Cabo Este, en una familia de mercaderes, pero tras descubrirse su participación en varios delitos y estafas, su hermano y ella tuvieron que exiliarse para salvar la vida. Ricardo y Eleanor funcionan como una máquina bien engrasada, y no les costó construir un nuevo emporio criminal en la Nación Pirata. Mientras que Ricardo maneja la parte económica y del hampa, Eleanor se encarga de la política.

La mujer posee una belleza gélida pero irresistible, que refuerza con las mejores galas, que se hace traer de Salinas. Sus cabellos son cobrizos y sus ojos, verdes.

CUE: 6 **ATR:** +3 **PV:** 16 | 8 | 4
MEN: 8 **FUE:** 6 **Mod. al Daño:** 0/+1
ESP: 6 **TAM:** 0 **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 4 Cuero reforzado.

■ **Armas:**

Daga 15. Daño 2 perforante y cortante.

■ **Habilidades:** A.CC. Puñal 15, Autoridad 18, Buscar 10, Con. Mágico 14, Correr 11, Encanto 17, Engañar 18, Esquivar 16, Intimidar 14, Juego 9, Leyendas 11, Man. Botes 14, Memorizar 12, Montar 10, Navegación 12, Oratoria 14, Pelea 15, Percatarse 14, Perspicacia 15, Persuadir 16, Primeros auxilios 11, Seguir 15, Sigilo 16, Tierras Quebradas 12.

■ **Idiomas:** Tilés 15, oriental 10.



El Tigre Negro

COGOBERNADOR DE BENDICIÓN

El ocrense conocido como el Tigre Negro es uno de los capitanes que gobiernan en consorcio en Bendición. Grande como un oso, se dice de él que es sanguinario, violento, borracho, bravucón y que abusa de las mujeres todo lo que puede, tal vez por algún antiguo resentimiento.

Su mote, aparte de la ferocidad, no tiene nada que ver con su aspecto, ya que es de piel y cabellos claros. Por otro lado, en los Montes Ocre no hay tigres, y se dice que el apodo le viene por una vieja broma.

CUE: 9 **ATR:** +1 **PV:** 22 | 11 | 5
MEN: 4 **FUE:** 12 **Mod. al Daño:** +2/+3
ESP: 6 **TAM:** +3 **Estorbo:** 1

■ **Protección:** 5, cota de anillas (blanda).

■ **Armas:**

Espada larga 14. Daño 5+3 cortante

■ **Habilidades:** A.CC. Espadas 14, Autoridad 13, Buscar 10, Esquivar 11, Estrategia 8, Intimidar 14, Instruir 8, Juego 14, Leyendas 6, Man. Botes 12, Manipular 11, Navegación 10, Oratoria 8, Pelea 14, Percatarse 11, Perspicacia 8, Seguir 8, Sigilo 7, Tierras Quebradas 6, Torturar 12.

■ **Idiomas:** Ocrense 8, tilés 10.

Forton de Merendrak

CAPITÁN CON SANGRE FORNK

Otro Merení, en este caso se cree que con sangre fornk ya que al parecer dispone de al menos un dragón. Por el hecho de que dormiría menos de lo normal se sospecha que ese dragón sería un cambiaformas, puede que incluso el propio Forton.

El capitán vive en su barco insignia, el galeón El Salvador, desde donde dirige sus asuntos. Cuando baja a tierra siempre lo hace con una fuerte escolta. Su negocio esclavista no deja de crecer, y por el origen de la mayor parte de los esclavos, que compra en Hupa Meda, se piensa que todavía conserva contactos en la corte Merendrak y que consigue a buen precio prisioneros de la guerra contra los reinos Cha.

Forton es de piel oscura, alto y de facciones afiladas incluso para un merendrak. Se relame constantemente y sus colmillos son inusualmente largos.

CUE: 8 **ATR:** +1 **PV:** 19 | 9 | 4
MEN: 8 **FUE:** 9 **Mod. al Daño:** +1/+2
ESP: 8 **TAM:** +1 **Estorbo:** 1

■ **Protección:** 8, cota de mallas (blanda) y casco.

■ **Armas:**

Hacha larga 16. Daño 7+2 cortante.

■ **Habilidades:** Armas CC: Hacha 16, Puñal 14, Autoridad 18, Buscar 12, Correr 12 (11), Engañar 11, Esquivar 16 (15), Estrategia 12, Lanzar 12, Manejar botes 13, Nadar 12 (9), Pelea 14, Percatarse 12, Perspicacia 13.

■ **Idiomas:** Merení y fornk 16, tilés 14, oriental 13.

Fung-mao

Este traficante de opio, natural de los reinos Cha, fue secuestrado por el pirata Chengú y su esposa Shing Chih cuando tenía trece años de edad. Fue adoptado por sus secuestradores e ingresó más tarde en el negocio de la piratería gracias a sus nuevos padres.

En una ocasión naufragó cerca de los Montes Ardientes y allí entró en contacto con mercaderes de opio vash. A la vuelta ya había planeado una línea de suministros que pronto lo convirtió en el rey del opio del archipiélago.

Actualmente, Fung-mao ya ha dejado la piratería y se encuentra asentado en Bendición, donde maneja y regenta el conocido zoco del opio y exporta el material a otras islas. Son muchos los que han intentado desbancarlo, pero Fung-mao se ha rodeado de una buena banda de sicarios y es un experto en artes marciales.

Físicamente es un hombre fibroso y compacto. Su pelo largo y negro se extiende hasta media espalda, y viste ropas orientales de buena factura.

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

■ **Protección:** 0

■ **Armas**

Lanza corta 15. Daño 4+2 penetrante.

■ **Habilidades:** A.CC: Armas de asta 15, Buscar 14, Correr 15, Engañar 10, Esquivar 16, Intimidar 14, Juego 16, Leyendas 10, Man. Botes 12, Navegación 13, Oratoria 10, Pelea 19, Percatarse 15, Perspicacia 15, Saltar 15, Seguir 12, Sigilo 16, Tierras Quebradas 12.

■ **Idiomas:** Oriental 12, Tiles 9

Illán «el Gato» Hacktan

CAPITÁN MISERICORDIOSO

Se trata de un capitán capaz, famoso por su generosidad hacia los prisioneros y su código de atacar sólo las naves merenomín y de Templanza, nunca de Merendrak ni del Patriarcado. Se niega además a participar en el negocio esclavista, y más de un esclavo a logrado su libertad subiendo a bordo de su navío.

Una de sus víctimas contó cómo su barco fue perseguido por el de Hacktan hasta que los piratas subieron a bordo y Hacktan, de una manera amable, les pidió a los tripulantes que les dieran sus sombreros. Les explicó que su tripulación se había emborrachado la noche anterior y tirado sus sombreros por la borda. Teniendo lo que quería, Hacktan se retiró en paz.

Físicamente, Hacktan hace honor a su apodo, pues es un tipo ágil y de movimientos elegantes.

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

■ **Protección:** 6, cuero reforzado (blanda) y escudo.

■ **Armas:**

Espada media 13. Daño 4+1 cortante.

Escudo medio 13. Daño 0+1 contundente.

■ **Habilidades:** A.CC. Espada 13, Escudo 13, Autoridad 12, Buscar 14, Con. Mágico 8, Encanto 15, Engañar 12, Esquivar 13, Estrategia 10, Intimidar 12, Instruir 11, Juego 10, Leyendas 8, Man. Botes 14, Memorizar 10, Navegación 15, Oratoria 14, Pelea 13, Percatarse 12, Perspicacia 12, Primeros auxilios 12, Seguir 10, Sigilo 12, Tierras Quebradas 9.

■ **Idiomas:** Tilés 12, merení 10, vash 9.

Nak Xhiam

CAPITÁN DESAPARECIDO

Merení nativo de Merendrak, este corsario estuvo viviendo en Buenaventura desde hacía unos 18 años. Desde hace ya al menos diez su barco, la Mandrágora, desapareció tras zarpar de puerto libre con la supuesta intención de remontar el río Magarb.

Recientemente son muchos los que aseguran haber visto a Nak Xhiam merodeando por diversos lugares de Unción. El capitán no parece reaccionar a su nombre, ni recordar quién es o qué hace, pero hay quien apunta a sus tatuajes como señal inequívoca de su identidad. Sea este hombre Nak Xhiam o no, nunca se separa de sus armas, no confía en nadie, y malvive gracias a la caridad.

CUE: 7 **ATR:** +3 **PV:** 17 | 8 | 4
MEN: 6 **FUE:** 7 **Mod. al Daño:** +0/+1
ESP: 6 **TAM:** 0 **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 5, cuero blando y duro, casco.

■ **Armas:**

Espada larga 15. Daño 5+1 cortante.

Cañón de mano 12. Daño 12 penetrante.

■ **Habilidades:** A.CC. Espadas 15, Arma PR Cañón de mano 12, Autoridad 15, Buscar 7, Con. Mágico 9, Encanto 11, Esquivar 12, Estrategia 10, Intimidar 12, Instruir 10, Juego 7, Leyendas 7, Man. Botes 8, Manipular 12, Memorizar 10, Montar 12, Multiverso 11, Navegación 11, Oratoria 10, Pelea 12, Percatarse 9, Perspicacia 9, Persuadir 14, Seguir 6, Sigilo 7, Interpretar sueños 10, Tierras Quebradas 8.

■ **Idiomas:** Tiles y merení 12, oriental 7, fornk 9.

Ricardo Guth

REY CRIMINAL DE UNCIÓN

Ricardo es el hermano de la gobernadora de Unción, y ciertamente guardan un gran parecido: la belleza física fría y perfecta, los ojos verdes y el cabello cobrizo. También comparten la misma ansia de poder y la facilidad con la que construyen o corrompen estructuras de poder.

La familia Guth, asentada en Magna, hacía generaciones que comerciaba con contrabando y mercancías robadas procedentes del Archipiélago de la Ceniza, por lo que, cuando tuvo que escapar, Ricardo ya contaba con aliados y redes de contactos en las islas. Desde entonces, todo fue hacia arriba. Ricardo Guth es oficialmente armador, y alquila barcos a cambio de cuotas draconianas. Por otro lado, sigue en contacto con los Guth de Magna y otros antiguos clientes, a los que vende mercancía robada.

Recientemente su hermana Eleanor ha conseguido



ser nombrada gobernadora, lo que les pone en la práctica en completo control de Unción. Ricardo Guth mantiene una red criminal que comete robos, secuestros y chantajes de forma cada vez más atrevida, ya que cuenta con la connivencia de las autoridades.

CUE: 6 **ATR:** +3 **PV:** 16 | 8 | 4
MEN: 7 **FUE:** 6 **Mod. al Daño:** 0/+1
ESP: 7 **TAM:** 0 **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 4 Cuero reforzado.

■ **Armas:**

Daga 12. Daño 2, perforante y cortante.

■ **Habilidades:** A.CC: Puñal 12, Autoridad 15, Buscar 12, Con. Mágico 10, Correr 10, Encanto 15, Engañar 18, Esquivar 14, Intimidar 16, Juego 10, Leyendas 12, Man. Botes 10, Memorizar 10, Montar 9, Navegación 10, Pelea 12, Percatarse 15, Perspicacia 15, Persuadir 16, Seguir 14, Sigilo 14, Tierras Quebradas 11.

■ **Idiomas:** Tilés 15, oriental 9.

Romero Arzade

EL PRELADO

El prelado Arzade es un tipo diligente, que aboga por los intereses del Patriarca en las islas. Hace de enlace entre este y los gobernadores, intentando siempre mantener a la Nación Pirata bajo un estricto yugo de miedo y control. Últimamente está teniendo bastantes dificultades en Bendición, donde a la ya preocupante depravación que reinaba desde siempre en la isla se ha sumado la dificultad de tratar con varias personas que han asumido el mando y el puesto de gobernador en consorcio.

Además, su ya larga etapa como prelado en las islas le está pasando factura ya que se ha aficionado a ciertos servicios y favores que no serían nada bien vistos por el Patriarca. Si en Vados se corriera la voz sobre su modo de vida, seguramente sería relevado en el puesto, algo que no piensa consentir.

Romero Arzade es un hombre entrado en la cuarentena, usa lentes y evita vestir su túnica sacerdotal. En su lugar usa prendas sobrias y elegantes, y solo su colgante con la flecha del Navegante indica su afiliación.

El prelado vive en un palacete propio en Buenaventura, aunque viaja con frecuencia por las cuatro islas, y cuenta con una guardia personal, un séquito de varios sacerdotes e incluso un teúrgo. Para sus desplazamientos utiliza una linda coca de nombre Lucera.

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

■ **Protección:** 0

■ **Armas**

Espada corta 8. Daño 3 penetrante y cortante.

■ **Habilidades:** A.CC: Espada 8, Autoridad 12, Buscar 10, Correr 9, Engañar 13, Esquivar 10, Intimidar 12, Instruir 10, Juego 10, Leyendas 12, Man. Botes 9, Memorizar 13, Navegación 14, Oratoria 11, Pelea 7, Percatarse 10, Perspicacia 16, Persuadir 15, Seguir 10, Sigilo 9, Tierras Quebradas 13.

■ **Artefactos:** Astrolabio virtuoso (ESP 3), Medallón

del navegante (ESP 5, Mejorar Perspicacia, Aullido aterrador).

■ **Idiomas:** Tilés 15, merení 10, oriental 9.

Shi-Cho

LUGARTENIENTE DE NAK XHIAM

Siendo el conocido lugarteniente de Nak Xhiam, este marino de origen oriental es ahora quien está al cargo del remanente de las fuerzas del corsario merendrak. Capitanea el junco registrado bajo el nombre de Amati, aunque curiosamente la traducción literal de los sinogramas orientales en su popa se debería traducir como Umiko, que significa Niña del mar.

Shi-Cho no fue informado por Nak Xhiam sobre su plan e intenciones, y siempre ha sospechado que su capitán lo mantuvo al margen a él y a sus hombres para no compartir un tesoro del que había recibido información.

Con los rumores de que Nak Xhiam había vuelto, Shi-Cho buscó y encontró al que era identificado como tal, y todos comentan que volvió muy turbado después de aquella conversación. Es conocido que el oriental ha empezado a remover cielo y tierra por el Archipiélago de la Ceniza buscando algo, supuestamente un objeto o persona que pueda darle más información sobre lo que ha sucedido.

Shi-Cho es un devoto adorador del dios del Caos Yarói y buena parte de su botín la dona al proyecto de creación de un templo consagrado a esta deidad en Salutación.

CUE: 6 **ATR:** -1 **PV:** 17 | 8 | 4
MEN: 5 **FUE:** 7 **Mod. al Daño:** +0/+1
ESP: 6 **TAM:** +1 **Estorbo:** 1

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

■ **Armas:**

Maza pesada 15. Daño 5+1 contundente y desgarradora.

■ **Habilidades:** A.CC: Maza 12, Puñal 11, Autoridad 9, Buscar 10, Encanto 8, Engañar 10, Esquivar 12, Estrategia 9, Intimidar 13, Instruir 9, Juego 9, Leyendas 11, Man. Botes 10, Memorizar 10, Montar 12, Multiverso 11, Navegación 11, Oratoria 9, Pelea 10, Percatarse 10, Perspicacia 11, Sigilo 10, Tierras Quebradas 10.

■ **Idiomas:** Oriental 10, tilés 8.

Shirin de Manh

SACERDOTISA DE ÍKOR

La suma sacerdotisa de Íkor en Buenaventura es una joven merení escarlata de cabellos rubio platino y ojos grisáceos. Tiene tres dedos de la mano izquierda paralizados y adormecidos por una dolencia en su columna. De no ser por la ayuda de la magia, un dolor de naturaleza ciática entumecería todo su lado corporal izquierdo. Debido a su belleza aumentada por arte de magia y su altura, se la suele comparar con una diosa. Tiene echados sobre sí misma de forma permanente los conjuros de Belleza y Curar herida.

Actualmente, Shirin se halla enfrascada en la investigación del incendio que hace doce años devastó el barrio azul, cuando ella era solo una iniciada. Dispone de nuevas pruebas sobre la secta de la Destructorra que

realizó el ataque y espera descubrir lo suficiente como para desarticularla.

Ha descubierto además que el viejo templo tenía escondidas varias cámaras secretas, y que quizás los atacantes entraron allí para robar algo. Se hace necesario excavar entre los viejos cascotes.

CUE: 5 **ATR:** +4 **PV:** 17 | 8 | 4
MEN: 8 **FUE:** 7 **Mod. al Daño:** +0/+1
ESP: 8 **TAM:** -1 **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 3, piel endurecida permanente (blanda)

■ **Armas:**

Daga 3. Daño 2 cortante.

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal Autoridad 12, Callejeo 12, Con. Mágico 12, Encanto 14, Engañar 14, Esquivar 12, Intimidar 14, Instruir 12, Interpretar sueños 12, Leyendas 12, Memorizar 12, Multiverso 12, Música 12, Oratoria 12, Percatarse 12, Perspicacia 12, Persuadir 15, Primeros auxilios 11, Tierras Quebradas 12. Tratar animales 14, Seguir 10, Sigilo 11.

■ **Idiomas:** Merení 14, tilés 12, oriental 11.

■ **Habilidades mágicas:** Aumentar 12, Inhibir 12, Caos 12, Cuerpo 12, Mente 12.

■ **Hechizos:** Belleza 12 (Dif. 10 | PM 1-3), Confundir 12 (Dif. 15 | PM 2), Curar Herida 12 (Dif. 15 | PM 1-3), Incrementar cuerpo 12 (Dif. 20 | PM 3), Insertar recuerdos (Dif. 15 | PM 2), Invulnerabilidad a la magia 12 (Dif. 20 | PM 3), Paralizar 12 (Dif. 20 | PM 3), Piel endurecida 12 (Dif. 15 | PM 1-3), Revitalizar 12 (Dif. 15 | PM 2-3), Sinceridad 12 (Dif. 15 | PM 2).

OTROS PERSONAJES

Alastra SUMA SACERDOTISA DE MÉIBEL

Se trata de la suma sacerdotisa de Méibel en Buenaventura. Antigua guerrera, aunque ya anciana, Alastra es una merení de Merendrak a quien le gusta coleccionar mapas y cartas de navegación de diferentes lugares, los cuales compra a capitanes y navegantes tras asegurarse mediante el uso de la magia de que no son falsos.

Alastra lleva preparando desde hace años su obra magna, Atlas secreto de las Tierras Quebradas, en el que dice llegar a importantes conclusiones. Lo que no sospecha es que este trabajo ha despertado el interés de varios individuos de más allá de la Nación Pirata.

Aldo SACERDOTE DEL NAVEGANTE

Aldo es un sacerdote del Navegante en la ciudad de Salutación, y se sabe que fue un antiguo prelado de honor del Patriarcado antes de caer en desgracia ante Benedito por sus ideas reformistas. Ahora es quien se encarga de la gran Iglesia del Navegante en la isla y de sus muchos sacerdotes y fieles.

Aldo mantiene relación con el prelado Romero Arzade y, como fruto de sus conversaciones, Aldo está tratando de crear entre los piratas un clima de opinión favorable al Patriarcado, de cara a futuros problemas.

Arnand CHAMÁN DE SALUTACIÓN

Chamán y herborista en Salutación, nadie sabe donde aprendió sus habilidades. Es un hombre viejo, originario de Templanza, que vive en una casita rodeada de estacas con pinturas de colores, cráneos humanos, fetiches y símbolos extraños. Hay quien cree que vivió bastante tiempo en Imanguk, donde aprendió las artes de sus chamanes.

Arnand es capaz de conseguir casi cualquier veneno a su precio justo. También sana enfermedades y maldiciones, y es capaz de practicar exorcismos o llamar a los espíritus de los muertos, o eso cree la gente.

Brigitte SUMA SACERDOTISA DE ANIRIA

Esta mujer de 45 años y cabellos rubios, largos y salvajes es la suma sacerdotisa de Aniria en la ciudad de Bendición. Se dice que mantiene una rivalidad sana con las diferentes madamas de la ciudad y una enemistad profunda con Elviro.

Brigitte destaca por sus formas carnosas y voluptuosas, así como los pendientes y perforaciones que luce en varias partes íntimas de su cuerpo. Yacer con ella se considera un privilegio y solo se permite a aquellos que realizan favores o donaciones importantes al templo.

Carmen MADAMA DE LA CASA DE LAS NOVIAS

Carmen es una cenizana vieja de avanzada edad, y su largo pelo recogido en una trenza es ya casi totalmente blanco. También son blancos e impolutos todos sus vestidos. La mujer dirige la conocida como Casa de las Novias, donde acoge a las mujeres abandonadas, maltratadas o que, sencillamente, no tienen donde ir. Allí estas pasan a ejercer el oficio más antiguo del mundo. En el Archipiélago de la Ceniza se suele hacer la broma de que aquí puedes tener más de una novia en cada puerto, eso sí, previo pago de sus tarifas.

Carmen es lo suficientemente generosa como para permitir a sus chicas ahorrar y abandonar la casa cuando lo crean necesario. Muchas fugitivas, desarrapadas o esclavas liberadas han conseguido salir de la miseria gracias a Carmen quien, desde otro punto de vista, se aprovecha de la indefensión de las muchachas para hacer negocio.

Elviro SUMO SACERDOTE DE SLODAR

El sumo sacerdote de Slodar en Bendición es un ser depravado que carece completamente de moral. Es conocido por su multitud de vicios y adicciones, así como por no aceptar un no por respuesta en ningún caso, y menos aún emitido por una mujer.

Su aspecto es el de un hombre hermoso pero desgastado por el abuso de sustancias, las sesiones de sdomasquismo y las noches sin dormir. Sus sacerdotes e iniciados se distinguen llevar siempre un guante de terciopelo rojo en la mano izquierda.



Hida SACERDOTISA DEL SANADOR

Hidalorne, Hida para los amigos como ella misma dice, es una sacerdotisa del Sanador, se dice que es capaz de curar casi cualquier dolencia mediante su magia. Es una mujer extremadamente bella y aparenta una inocente juventud, pero a la vez se la ve sabia e instruida.

Hida es nativa del Archipiélago de la Ceniza, una cenizana vieja, y desciende de una familia que se ha dedicado desde hace generaciones a adorar al Sanador y transmitirse sus secretos. El marido de Hida y otros muchos miembros de la familia forman también parte del culto y se dice que participan en ceremonias secretas a las que no puede asistir nadie ajeno al templo.

Jaime BARDO DE BENDICIÓN

Jaime es un hombre de mediana y algo regordete, edad que ejerce como bardo en Bendición. Esta versado sobre todo en gran cantidad de historias que recopiló durante años de distintos marinos o esclavos de las islas. Se le suele ver por las tabernas de las cuatro islas buscando nuevas historias que recopilar, y que apunta en sus diarios.

A menudo musicaliza y embellece las leyendas, iluminando la piratería con una luz positiva y romántica, lo que hace las delicias de su público.

Macario REY DEL ESTAÑO EN UNCIÓN

Macario es un viejo ingeniero de minas del Patriarcado que tuvo que huir por desfalco y se afincó en la ciudad de Unción. Allí comenzó a explotar de nuevo la antigua mina de estaño, lo que lo ha convertido en un personaje bastante rico e influyente.

Recientemente, sus trabajadores han dado con un antiguo complejo de túneles. Macario teme que pueda esconder algún tipo de peligro y está buscando a alguien discreto que pueda explorarlo.

Marina SACERDOTISA DE VODAR

Marina es la sacerdotisa de Vodar en Buenaventura. Es una mujer muy joven, que apenas sobrepasa la veintena. Aboga por que haya más mujeres entre las tripulaciones y se dejen atrás los prejuicios y supersticiones.

Marina suele ser llamada para bendecir los barcos antes de hacerse a la mar o para bautizar nuevas embarcaciones capturadas y unidas a la Nación Pirata, e incluso los devotos del Caos o la Ley suelen solicitar sus servicios. Se cuenta que Marina llegó a la isla cuando era un bebé, en una cuna flotante, y fue adoptada por una familia de pescadores.

Tía Maura CHAMANA BOSQUIMANA

Esta mujer mayor de origen bosquimano lleva en Buenaventura desde hace mucho tiempo, quizás décadas, y nadie sabe cómo acabó aquí, aunque se dice que en su día fue una esclava liberada. La tía Maura, aunque su nombre real debe ser otro, vive en una cabaña en la

selva y se dice que posee el don de la clarividencia. La que la gente acude a ella a por pociones y adivinaciones.

Uno de sus filtros más populares es un enamoradizo, cuya receta es secreta. Se ha visto a tía Maura rondar los monolitos, y se especula que algún tipo de planta relacionada con estos obeliscos podría ser el ingrediente básico.

Olmen SACERDOTE DE VODAR

El viejo Olmen es un pescador de la isla de Unción que se convirtió en sacerdote de Vodar de joven, después de un milagro. Se cuenta de él que con su tripulación y su viejo ballenero trajo a puerto una ballena azul despistada que estaba cerca del archipiélago y de la que se aprovecharon aproximadamente 150 toneladas de entre carne, grasas y aceites.

Aquello fue el principio de una serie de milagros y acontecimientos fantásticos en el que Olmen parecía bendecido para lograr el favor de las criaturas del mar. Aún hoy estas historias maravillosas tienen lugar de vez en cuando.

Raina SACERDOTISA DE VODAR

Mestiza merení de avanzada edad, Raina es la sacerdotisa de Vodar en Salutación. Llegó al archipiélago de joven, huyendo de la persecución religiosa que sufrió en Merendrak, donde está prohibido el culto a los elementales.

Raina es una antigua tejedora de redes que ahora las teje metafóricamente hablando, para capturar nuevos fieles. Siempre advierte a sus seguidores sobre los peligros de visitar la isla donde se encuentra el templo a Yaroi, y aboga por no temer al dios del Caos.

Silvia Arán MAESTRA LICORERA

Silvia es una mujer seria y diligente, procedente de una familia de cenizanos viejos, que se ha hecho muy rica y famosa desde que ejerce el oficio de licorera en la isla de Unción. Su licor de endrinas, originariamente una receta familiar, hace la competencia al ron entre los fuertes hombretones de la isla y a él son adictos muchas tripulaciones y grupos de madereros.

Silvia ha empezado a tener problemas con los Guth, que primero intentaron comprarle la receta y ahora directamente han comenzado a hostigarla y amenazarla para que venda su floreciente negocio.

Zabarán ESPÍA DE LA DAMA

Zabarán aparenta ser un marinero pirata más, de origen mábeden, que se unió a la Nación Pirata cuando era grumete de un mercante capturado. Realmente se trata de un elegido de Yarói infiltrado entre los corsarios para recabar información y atenuar su depredación sobre los barcos escarlatas.

Zabarán posee un demonio acuático que le hace de enlace con la Dama y que parece un delfín con rostro humano.

BARCOS FAMOSOS DE LA NACIÓN PIRATA

En la Nación Pirata los navíos son casi más importantes que la gente, y algunos son de sobra conocidos. Todos los reconocen, saben cómo se llaman, qué hazañas ha realizado y quién es su capitán.



Lucera

Una preciosa coca, armada con seis cañones de seis pulgadas. Esta embarcación ha evolucionado a vela latina para ganar navegabilidad contra el viento. Su capitán es el prelado del Navegante, Romero Arzade, y se cree

que la nave posee algo de teúrgia para comodidades y seguridad.

PE: 20 **Blindaje:** 12 **Maniobrabilidad:** 1
Velamen: 6 **Remos:** - **Velocidad:** 7 / 3 nudos.
Tripulación: 100 **Carga:** 200 tn
Artillería: Seis cañones de 6 pulgadas, dos en el castillo de proa y cuatro en el de popa. Utilizados con metralla contra los aparejos o las cubiertas de los barcos.



Rauca

Esta es la coca utilizada por el capitán Illán «el Gato» Hacktan, y destaca por la cabeza de gato pintada en la vela mayor.

PE: 18 **Blindaje:** 12
Maniobrabilidad: 2
Velamen: 5 **Remos:** -

Velocidad: 6 / 3 nudos.

Tripulación: 90

Carga: 180 tn

Artillería: Dos cañones de seis pulgadas en el castillo de proa, y cuatro balistas ligeras, dos a popa y otras dos a proa que se utilizan sobre todo para engancharse a otras embarcaciones a las que luego abordan (+1 cada una a la maniobra Abordaje al usarse).

Salamandro

Esta galera del Imperio escarlata es un ejemplo típico de los barcos de desembarco y pillaje de la Dama. Un Knarr imperial de doce remos, que se utilizan solo para maniobrar en costa y un mástil. Su capitán, el Tigre Negro, es especialista en el saqueo de pueblos costeros.



PE: 14 **Blindaje:** 10
Maniobrabilidad: 1
Velamen: 6 **Remos:** 8
Velocidad: 6 / 3 nudos.
Tripulación: 50
Carga: 25 tn
Artillería: Dos cañones de 6 en proa y popa.



Céfiro

Esta galera imperial es del tipo conocido como Snekkja, también con seis remos por hilera, pero individuales en este caso, de eslora más reducida que un Knarr.

Es el barco usado por

Ricardo Guth cuando ejerce de capitán, y todos saben que lo utiliza más bien en operaciones en el mismo archipiélago, contra enemigos internos.

PE: 10 **Blindaje:** 10 **Maniobrabilidad:** 2
Velamen: 5 **Remos:** 6 **Velocidad:** 7 / 3 nudos.
Tripulación: 30 **Carga:** 15 tn
Artillería: Un cañón de 8 en la proa.



Amati

La Amati es una embarcación tipo junco de dos mástiles. Con base en la isla de Buenaventura es uno de los navíos de la escuadra del capitán Nak. Concretamente el de su lugarteniente Shi-Cho.

PE: 28 **Blindaje:** 14 **Maniobrabilidad:** 0
Velamen: 8 **Remos:** - **Velocidad:** 5 / 3 nudos.
Tripulación: 100 **Carga:** 240 tn
Artillería: Ocho cañones de 8 pulgadas, cuatro en proa, en las aletas y cuatro en las amuras de popa.



La Mandrágora

Este jabeque, fuertemente armado, es el barco del capitán Nak Xhiam. Actualmente se encuentra en paradero desconocido junto a su tripulación, aunque se escuchan rumores de que el capitán ha sido visto de nuevo, no así del barco.

PE: 38 **Blindaje:** 20 **Maniobrabilidad:** 1
Velamen: 12 **Remos:** - **Velocidad:** 8 / 4 nudos.
Tripulación: 90
Carga: 70 tn
Artillería: 10 cañones de a 8, con tripulación de élite.
40 cañoneros se ocupan de ambas bandas de tiro.

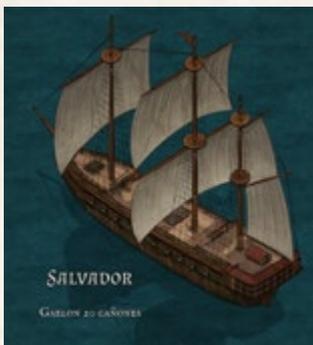


Lung-Toy

Este junco es uno de los barcos de la escuadra del capitán Forton. Lo capitanea su lugarteniente Donia.

PE: 30 **Blindaje:** 16
Maniobrabilidad: 0
Velamen: 8 **Remos:** -
Velocidad: 5 / 3 nudos.
Carga: 260 tn

Tripulación: 120
Artillería: Ocho cañones de 8 pulgadas, con una dotación completa de 64 hombres.



Salvador

Se trata de un galeón mediano del Patriarcado. Es un barco moderno con gran capacidad de fuego. Se trata de la nave insignia del capitán Forton, quien capturó el barco mercante y lo reconvirtió a la piratería.

PE: 60 **Blindaje:** 24 **Maniobrabilidad:** 0
Velamen: 14 **Remos:** - **Velocidad:** 6 / 3 nudos.
Tripulación: 220 **Carga:** 520 tn
Artillería: 20 cañones de a 8, con una tripulación de 120 cañoneros se ocupan a la vez de ambas bandas de tiro siendo capaces de cubrir al menos 15 de la baterías con una dotación completa.

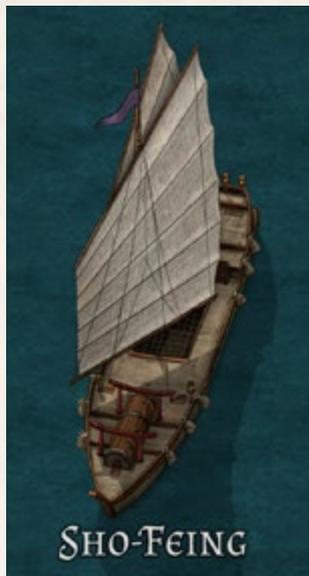


Santa Azucena

La Santa Azucena es una pequeña carabela mercante. Tiene su base en Bendición, y es propiedad de Rocaldo, el famoso ebanista. La

mayoría de piratas la reconocen y respetan, ya que pocos son los que quisieran enfadar al merení o intentar apropiarse del oro que generan sus ventas y que se dice vuelve siempre escondido en curiosos departamentos secretos ocultos por el casco de la nave.

PE: 25 **Blindaje:** 20 **Maniobrabilidad:** 0
Velamen: 12 **Remos:** - **Velocidad:** 6 / 4 nudos.
Tripulación: 30 **Carga:** 90 tn



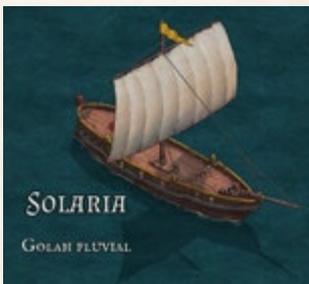
Sho-Feing

Esta embarcación clase junco también se dedica al mercadeo entre las islas. Es propiedad de Silvia Arán y por tanto su base está en Unción, aunque desde ahí comercia con aguardiente de endrinas por todo el archipiélago, Templanza, e incluso Merendrak y el Patriarcado.

La simple amenaza de Silvia en su día de que se lo beberán los peces antes de que alguien le robe el fruto

de su trabajo sin pagarlo es suficiente disuasión para los sedientos tripulantes, que prefieren acercar un bote a comprar un barril o dos antes que intentar abordar este junco.

PE: 32 **Blindaje:** 16 **Maniobrabilidad:** 0
Velamen: 8 **Remos:** - **Velocidad:** 5 / 3 nudos.
Tripulación: 60 **Carga:** 240 tn
Artillería: Dos cañones de a 6, en popa y proa.

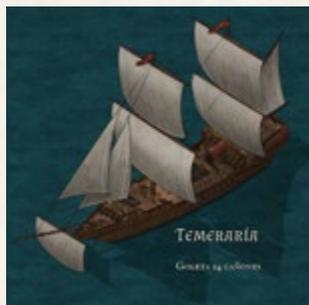


Solaria

Esta pequeña lancha fluvial suele descender el río Albo repleta de gente pudiente, a menudo jóvenes y aventureros, que van desde Tres Valles a pasar unos días de fiesta en

Bendición. Parte de las bodegas de carga se han habilitado como camarotes y se sirve alcohol a bordo. Los pasajeros más pudientes pueden pagar uno de los dos amplios camarotes de popa para disfrutar del corto trayecto descansando.

PE: 10 **Blindaje:** 8 **Maniobrabilidad:** 1
Velamen: 4 **Remos:** - **Velocidad:** 6 / 3 nudos.
Tripulación: 10, 24 pasajeros **Carga:** 30 tn



Temeraria

Esta nao artillada de dos mástiles es una embarcación ágil y rápida. Su capitán es el famoso Asur Bowsey y en él pirateó también Annie la Flaca, como muchos veteranos marineros gustan de recordar.

PE: 40 **Blindaje:** 18 **Maniobrabilidad:** 1
Velamen: 10 **Remos:** - **Velocidad:** 7 / 4 nudos.
Tripulación: 170 **Carga:** 400 tn
Artillería: 14 cañones de a 8, con una tripulación de 80 cañoneros se ocupan a la vez de ambas bandas de tiro cubriendo 10 de la baterías con una dotación completa.



Wyrm

Este tipo de galera fluvial es muy popular en el río Dribina. Tanto para mercaderes como para las propias patrullas. En el caso de la Wyrm, su uso principal es remontar el río hasta Hupa-Meda cuando el capitán Forton así lo requiere, aunque también tiene algo de capacidad marinera.

PE: 10 **Blindaje:** 9 **Maniobrabilidad:** 1
Velamen: 6 **Remos:** 9 **Velocidad:** 6 / 3 nudos.
Tripulación: 100 **Carga:** 20 tn
Artillería: Cuatro cañones de a 6 y uno de a 8.

Reina de Tilo

El barco insignia del gobernador Edward. Este impresionante navío podría parecer la inspiración de los modernos galeones, pero en realidad está más cerca de lo que sería un poderoso navío de línea de tres mástiles, seis bombardas y 60 cañones. Además, se rumorea de que es una embarcación teúrgica que Edward consiguió cerrando un trato con el Patriarca-do. Es posible que sea el mayor barco existente en las

Tierras Quebradas, y el hecho de que los patriarcenses sean capaz de construir algo así llena de desaliento a muchos de los que lo ven.

El Reina de Tilo suele ejercer como veto al acceso no autorizado a la bahía de Bendición, aunque en ocasiones desaparece por varias semanas, cumpliendo algún tipo de misión secreta. Normalmente ejerce de capitán el oficial primer contraamaestre, y el gobernador Tilo suele estar ausente en su mansión de la isla.

PE: 140 **Blindaje:** 28 **Maniobrabilidad:** 0
Velamen: 26 **Remos:** - **Velocidad:** 6 / 3 nudos.
Tripulación: 625 **Carga:** 1300 Ttn
Artillería: 46 cañones de a 8, 14 cañones de a 12 con una tripulación de 280 cañoneros, apoyados por más de 200 grumetes y 150 tropas de abordaje del ejército del gobernador, además de los marineros y oficiales.

TRIPULACIÓN DEL REINA DE TILO

La habitual, puede aumentarse a 750.

- ◆ Oficiales mayores: 8
- ◆ Oficiales de guerra: 15
- ◆ Sacerdotes de la Ley: 5
- ◆ Carpinteros: 8
- ◆ Calafates: 8
- ◆ Armero: 1
- ◆ Cocinero: 1 y 1 ayudante
- ◆ Dependientes de despensa: 4
- ◆ Farolero: 1
- ◆ Velero: 1
- ◆ Marineros: 120 (50% de ellos de élite)
- ◆ Tropa del gobernador: 150
- ◆ Artilleros: 30
- ◆ Oficiales de artillería de preferencia: 10
- ◆ Tropa de Artillería: 280
- ◆ Guardamarinas: 5 (Oficial en prácticas)
- ◆ Grumetes y pajes: 225

OTRAS EMBARCACIONES

Mahulena

Este es el navío interplanar fabricado por los aseni que es posible encontrar en la aventura El enemigo de mi enemigo, publicada en el número 6 de Intervención Divina. Mahulena es un navío consciente, capaz de comunicarse telepáticamente con la tripulación, pero debe ser manejado de forma convencional. Puede abrirse paso a los Mares del Destino y viajar así a otros planos. En el momento en el que los aventureros lo encuentran, dispone de solo 20 PE y se halla Dañado. Su casco es metálico y su velamen y timón son más avanzados que los de las Tierras Quebradas

PE: 50 (20) **Blindaje:** 20 **Maniobrabilidad:** 2
Velamen: 20 **Remos:** - **Velocidad:** 12 / 6 nud.
Tripulación: 10 **Carga:** 60 tn

La Dama Afortunada

El barco con el que Bertrand Le Cuá depredaba las rutas comerciales del Patriarcado y otros enemigos de Leonis es una hermosa Carabela bendecida por Vodar. Su capitán dispone de un punto de Destino de Escenario por aventura, para usar con elementos relacionados con el mar. Destaca por su mascarón de proa en forma de mujer con corona de flores y un medallón relacionado con el dios del agua. Aparece en la aventura Una de Piratas, en este mismo número.

PE: 28 **Blindaje:** 20 **Maniobrabilidad:** 1
Velamen: 14 **Remos:** - **Velocidad:** 8 / 4 nudos
Tripulación: 65 **Carga:** 90 tn
Artillería: 12 cañones de a 8.

AYUDA DE JUEGO

LISTA DE PRECIOS REVISADA

Por Carlos Ferrer

Tras la advertencia de un narrador de Tierras Quebradas, Noalco, que encontró varias inconsistencias en la lista de precios del manual básico, decidí revisarlo por completo para que fuera más creíble. También se han introducido algunos artículos nuevos.

ALOJAMIENTO

Habitación común	3 mb
Establo para la montura	5 mb
Habitación compartida	8 mb
Habitación privada	15 mb
Alquiler de cabaña (por semana)	10 mb
Alquiler de casa pequeña (por semana)	25 mb
Alquiler de casa mediana (por semana)	50 mb
Alquiler de villa o mansión (por semana)	250 mb

SERVICIOS

Atención médica ordinaria	50 mb
Armero (día)	20 mb
Cambista	5%
Carpintero o albañil (día)	12 mb
Comida mediocre	2 mb
Comida buena	6 mb
Comida excelente	15 mb
Compañía sexual	10 mb
Corte de pelo o afeitado	2 mb
Escritura de una carta	10 mb
Herrero (día)	15 mb
Mensajero (km)	1 mb
Ofrenda digna a un templo	10 mb
Pasaje en barco (día)	40 mb
Peón agrario (día)	5 mb
Representación en una corte legal	60 mb
Sirviente (día)	10 mb
Sobornar a un funcionario	100 mb
Traducción de un texto (página)	15 mb

INMUEBLES

Cabaña	2 000 mb
Casa pequeña (un dormitorio)	25 000 mb
Casa mediana (tres dormitorios)	50 000 mb
Villa o mansión (seis dormitorios)	125 000 mb
Palacete	500 000 mb
Muro alrededor de una casa (100 m)	2 500 mb
Puente de madera (10 m)	1 000 mb
Almacén de madera (100 m ²)	5 000 mb

ESCLAVOS

Hombre adulto	2 500 mb
Mujer adulta	2 000 mb
Adulto especializado	3 000 mb
Niño	1 500 mb
Anciano	1 000 mb

ANIMALES VIVOS

Burro	1 000 mb
Buey	1 700 mb
Caballo de guerra	2 500 mb
Caballo de monta	2 000 mb

Caballo de tiro	1 500 mb
Cabra	100 mb
Camello	2 000 mb
Cerdo	250 mb
Elefante	5 000 mb
Gallina	15 mb
Halcón de cetrería	1 300 mb
Mula	1 200 mb
Oveja	120 mb
Perro guardián	50 mb
Perro pastor	80 mb
Vaca	1 500 mb

ROPA

Atuendo completo de campesino	35 mb
Atuendo completo de mercader	200 mb
Atuendo completo de noble	400 mb
Botas	75 mb
Capa de verano	30 mb
Capa de invierno	40 mb
Calzas de lana	10 mb
Camisa de lino	10 mb
Cinturón	20 mb
Chaleco o jubón	20 mb
Guantes de lana	10 mb
Guantes de cuero	25 mb
Pantalones o falda	15 mb
Túnica o vestido	20 mb
Ropa de abrigo	80 mb
Sandalias	10 mb
Sombrero o gorro	10 mb
Zapatos	45 mb

COMIDA Y BEBIDA

Aceite de oliva (botella)	5 mb
Aguardiente (botella)	8 mb
Ajo (ristra)	1 mb
Arroz (kilo)	1 mb
Azúcar (kilo)	8 mb
Café (kilo)	25 mb
Caldo (tazón)	0,5 mb
Carne seca para caldo (pastilla)	1 mb
Cebollas (seis)	1 mb
Cerveza (litro)	3 mb
Cochinillo asado	40 mb
Especias (kilo)	15 mb
Huevos (docena)	8 mb
Leche (tazón)	1 mb
Manteca (medio kilo)	4 mb
Manzanas (kilo)	0,5 mb
Miel (jarra)	5 mb
Pan (hogaza)	1 mb
Pollo asado	10 mb
Sal (kilo)	5 mb
Salmón asado	10 mb
Té (kilo)	15 mb
Vino (botella)	20 mb

VEHÍCULOS

Carreta de dos ruedas	400 mb
Carro de cuatro ruedas	800 mb
Carronato de cuatro ruedas	1 200 mb
Balsa de troncos	150 mb
Barca de remos	700 mb
Canoa	300 mb
Lancha de vela (5 t Carga)	5 000 mb

Falúa (35 t Carga)	15 000 mb
Coca pequeña (80 t Carga)	40 000 mb
Junco (150 t Carga)	80 000 mb
Carraca (400 t Carga)	100 000 mb
Galeón (300 t Carga)	250 000 mb
Galera de guerra.	80 000 mb
Galeaza	120 000 mb

OBJETOS

Ábaco	1 Carga	25 mb
Aceite para lámpara (7 noches)	1 Carga	10 mb
Alforjas	2 Carga	40 mb
Anteojos	—	250 mb
Antorcha pequeña (5x1 hora)	0,5 Carga	5 mb
Antorcha grande (6 horas)	0,5 Carga	2 mb
Astrolabio	1 Carga	300 mb
Botella de un litro	1 Carga	3 mb
Brújula marítima	1 Carga	200 mb
Cadena de acero (3 metros)	1 Carga	30 mb
Candado de hierro y llave	—	20 mb
Cantimplora (2 litros)	1 Carga	15 mb
Cazuela de hierro	2 Carga	15 mb
Cepo para lobos	1 Carga	50 mb
Cofre grande	5 Carga	150 mb
Cofre pequeño	3 Carga	100 mb
Collar de esclavo	0,5 Carga	15 mb
Cuerda (10 m)	2 Carga	10 mb
Equipo de cetrería	1 Carga	200 mb
Equipo de cirugía	1 Carga	250 mb
Escalera de cuerda (10 m)	6 Carga	20 mb
Equipo de pesca	1 Carga	20 mb
Espejo de mano	1 Carga	100 mb
Flauta	0,3 Carga	20 mb
Ganzúas	0,5 Carga	80 mb
Imán	—	20 mb
Lámpara de aceite	1 Carga	70 mb
Laúd	2 Carga	200 mb
Libro común poco voluminoso	2 Carga	300 mb
Libro común voluminoso	3 Carga	400 mb
Libro en blanco	2 Carga	100 mb
Libro raro o grimorio	3 Carga	3 000 mb
Lona (3x3 m)	2 Carga	5 mb
Mochila	1 Carga	20 mb
Mortero de madera	1 Carga	10 mb
Pértiga (3 m)	2 Carga	20 mb
Plato, vaso o cuenco de madera	0,3 Carga	1 mb
Red de pesca	4 Carga	50 mb
Reloj de arena	1 Carga	100 mb
Riendas y boca	1 Carga	25 mb
Saco	—	2 mb
Saco de dormir	1 Carga	10 mb
Sartén de bronce	1 Carga	25 mb
Silla de montar	3 Carga	150 mb
Silla de montar de guerra	4 Carga	200 mb
Tienda pequeña (dos plazas)	1 Carga	100 mb
Tienda grande (cuatro plazas)	2 Carga	150 mb
Tinta y pluma de escribir	0,5 Carga	30 mb
Vela (5 x 6 horas)	0,5 Carga	5 mb
Viola	2 Carga	160 mb

JOYERÍA

Collar de plata	500 mb
Anillo de oro con gema	1 000 mb
Broche de plata con gemas	800 mb
Collar con gemas engarzadas	300 mb
Amuleto de oro	1 200 mb

ARMAS

Alabarda	3 Carga	300 mb
Arco de caza	0,5 Carga	60 mb
Arco largo	1 Carga	150 mb
Arco compuesto	1 Carga	200 mb
Balas (10 Ud.)	1 Carga	40 mb
Ballesta ligera	3 Carga	250 mb

Ballesta pesada	4,5 Carga	400 mb
Bastón de combate	1,5 Carga	30 mb
Bisarma	2,5 Carga	250 mb
Bomba de mano	0,5 Carga	40 mb
Cañón de mano	3 Carga	350 mb
Carcaj	—	15 mb
Cestus	0,5 Carga	20 mb
Cuchillo	0,3 Carga	10 mb
Daga	0,5 Carga	30 mb
Dardo	0,5 Carga	20 mb
Escudo completo	3 Carga	150 mb
Escudo medio	2 Carga	100 mb
Escudo pequeño	1 Carga	75 mb
Escudo torre	4 Carga	200 mb
Espada corta	1,5 Carga	150 mb
Espada media	2 Carga	250 mb
Espada larga	2,5 Carga	300 mb
Espadón	4 Carga	400 mb
Flechas (20 ud.)	1 Carga	40 mb
Garfio	0,3 Carga	20 mb
Garra de hierro	0,3 Carga	30 mb
Gran martillo	4 Carga	200 mb
Hacha de batalla	2 Carga	200 mb
Hacha de mano	0,5 Carga	25 mb
Hacha larga	3 Carga	250 mb
Honda	—	5 mb
Jabalina	1 Carga	30 mb
Lanza corta	1,5 Carga	50 mb
Lanza larga	2 Carga	70 mb
Mangual	2 Carga	200 mb
Martillo de guerra	2 Carga	150 mb
Mayal militar	2,5 Carga	200 mb
Maza ligera	1,5 Carga	70 mb
Maza pesada	2,5 Carga	150 mb
Pica	4 Carga	150 mb
Pincho	0,3 Carga	10 mb
Pólvora (10 disparos)	0,5 Carga	10 mb
Porra	1 Carga	5 mb
Red	2,5 Carga	25 mb
Tridente	2 Carga	80 mb
Virote para ballesta (10 ud.)	1 Carga	30 mb

ARMADURAS

	(tamaño)	-3/2	-1/1	+2/+3	+4	
Casco	0,5 C	1 C	1,5 C	2 C		100 mb
Cota de anillas	3 C	4 C	5 C	6 C		500 mb
Cota de malla	6 C	8 C	10 C	12 C		1 000 mb
Cuero blando	1,5 C	2 C	2,5 C	3 C		100 mb
Cuero duro	2 C	3 C	3,5 C	4 C		150 mb
Cuero reforzado	2,5 C	3,5 C	4 C	5 C		300 mb
Láminas	5 C	7 C	8 C	9 C		800 mb
Placas	7 C	9 C	11 C	13 C		2 000 mb
Semiplacas	4 C	5 C	6 C	7 C		600 mb
Yelmo	1 C	1,5 C	2,5 C	3 C		200 mb

HERRAMIENTAS

Arpón	2 Carga	100 mb
Brocha	0,3 Carga	10 mb
Cuchillo de cocina	0,5 Carga	15 mb
Garrote grande	3 Carga	3 mb
Garrote pequeño	1 Carga	2 mb
Guadaña	2 Carga	35 mb
Hacha de leñador	2 Carga	25 mb
Horca	1,5 Carga	15 mb
Hoz	1 Carga	20 mb
Pala, azada o pico	2 Carga	25 mb
Pala pequeña	1 Carga	15 mb
Palanca de acero	1 Carga	15 mb
Látigo	1 Carga	20 mb
Martillo	1 Carga	15 mb
Mayal largo	2,5 Carga	15 mb
Mayal corto	1 Carga	5 mb
Mazo de trabajo	3 Carga	20 mb
Sierra	1 Carga	20 mb



INTERVENCIÓN DIVINA N°9

Fanzine digital gratuito sobre Tierras Quebradas

- ♦ **La venganza de los culpables.** Una aventura para un narrador y un jugador en la que interpretamos a un hechicero clandestino que trata primero de escapar y luego vengarse de quienes lo han traicionado.
- ♦ **Una de piratas.** Aventura en Puerto Blanco (Leonis) en la que los aventureros investigan los sucesos ocurridos tras la muerte del famoso corsario local Bertrand Le Cuá, incluido un peculiar torneo de gladiadores.
- ♦ **El juego del poder.** Reglas para trabajar con facciones en Tierras Quebradas, y las fichas de todas las facciones del suplemento oficial Tierra de Nadie.
- ♦ **Reglas navales.** Reglas para reproducir enfrentamientos navales en Tierras Quebradas y las fichas de varias embarcaciones de ejemplo.
- ♦ **La Nación Pirata.** Descripción de las cuatro islas del Archipiélago de la Ceniza, su historia, gobierno, leyes y personajes principales.
- ♦ **Precios revisados.** La lista de equipamiento del manual básico de Tierras Quebradas revisado para evitar incoherencias.