

INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital del juego de rol Tierras Quebradas
Número 10 - Octubre de 2024



**TIERRAS
QUEBRADAS**

AVENTURAS ENTRE LA LEY Y EL CAOS

INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital gratuito de Tierras Quebradas
Número 10 - Octubre de 2024

Autores

Carlos Ferrer

www.carlosferrer-rol.com

Danny Fonseca

Raúl Lloret

Roberto Espeita

Xavier Correro

Ilustración de portada

Daniel Jimbert

Ilustraciones interiores

Daniel G. Amorao y Daniel Jimbert

Diseño y maquetación originales

Irma Fernández Dueñas

Este fanzine es gratuito y de libre distribución

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

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

¿Quieres colaborar en Intervención Divina?

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

Redes sociales de Tierras Quebradas

Discord

Facebook

MeWe

Rol+

Telegram

Versión: Octubre de 2024

EL TRIÁNGULO DE LA LEY

El editorial de este número 10 tiene forma de triángulo de la Ley. Nada menos que tres grandes hitos que no puedo dejar de comentar.

El primero, quizás el más importante, es el agotamiento de la tirada de la primera edición del juego, lo que significa que Tierras Quebradas genera interés de forma continuada y va añadiendo, poco a poco, nuevos aficionados.

El fin de existencias vino seguido de una flamante reimpresión. La reedición me ha permitido incluir algunos cambios y ajustes en las reglas, fruto de haber estado jugando a Tierras Quebradas de forma ininterrumpida durante los últimos tres años. La edición revisada deja el reglamento más pulido y mejora su jugabilidad sin dejar de ser compatible. Desde este número, Intervención Divina aplica esta versión 1.5.

En segundo lugar, es un placer mencionar que el *streamer* Lynx, tal vez el de mayor seguimiento en español en materia de juegos de rol, ha dirigido en directo Tierras Quebradas, en concreto la aventura Tres Monedas, a lo largo de cinco sesiones. Al poco, uno de sus jugadores, el *streamer* Sommer, emitió en su canal un vídeo dedicado a la mitología de Tierras Quebradas que, cuando escribo estas líneas, cuenta con más de doce mil visualizaciones. Espero que haya servido para que mucha más gente descubra el juego y todo lo que tiene que ofrecer.

El tercer vértice del triángulo es la publicación de Tierra de Nadie, el entorno de campaña financiado en 2023. Se vuelve a cumplir así la idea de publicar al menos un suplemento oficial por año.

Una de mis ideas es que Intervención Divina no compitiera contra la línea oficial, sino que la apoyara. Y por ello en este número encontraréis las dos aventuras que no se llegaron a desbloquear en el mecenazgo de Tierra de Nadie, fundidas en una sola: Bajo el polvo del tiempo. Necesitaréis del suplemento para poder jugarlas.

Y con esto, apenas queda espacio para comentar los contenidos de esta décima entrega. Contamos con una nueva sección: Lugares comunes, en la que Roberto Espeita nos ofrecerá cada número *one-shots* para insertar en cualquier campaña, e incluimos por primera vez no uno, sino dos *fan-fics*, que otorgan nuevas perspectivas a las Tierras Quebradas.

Se estrenan en Intervención Divina Danny Fonseca, conocido en redes como Darofar, con una serie de originales hechizos nuevos; y Raúl Lloret (Ravenwulf), que os sonará por sus vídeos de modelismo en el canal de Friki Vetusto. Xavier Corroero, un habitual, nos trae esta vez La mordedura de la serpiente, ambientada en la exótica Imanguk.

Carlos Ferrer

ÍNDICE

Relato: La fruición de Meibel.....	4
Ayuda de juego: La magia de lo improbable	6
Aventura: El peso del agua	8
Aventura: La mordedura de la serpiente	17
Aventura: Bajo el polvo del tiempo.....	24
Relato: Camino de hierro. Camino de oro. Camino de fuego	35
Ayuda de juego: Generador aleatorio de personajes.....	42

LA FRUICIÓN DE MEIBEL

Por Raúl Lloret

Régimen de consagración de edificios y terrenos sagrados, norma de obligado cumplimiento durante la exaltación y adecuación del inmobiliario a nuestro señor Meibel, el Sin Rostro.

PREFACIO

Sabido es que, para que un recinto de culto a cualquiera de los ocho dioses del Caos fructifique en su cometido, precisa ser consagrado a la divinidad correspondiente según el rito estipulado en el Códice Arcaico pertinente.

Para que un templo dedicado a El Sin Rostro sea bendecido y apto para el culto, el lecho de arena que ocupe el núcleo de este deberá ser regado con la sangre derramada durante al menos ocho contiendas mortales, entre luchadores, voluntarios o no, respetando un umbral de igualdad de condiciones que se antoje aceptable.

El vencedor del séptimo combate (y por ende candidato por derecho propio a Ungido), si se ha contado con el mínimo de ocho contendientes, se verá frente a frente con el demonio convocado por el sumo sacerdote de la congregación para morar tras los muros del templo. En ausencia de invocación demoníaca, será el propio sumo sacerdote quien haga frente al aspirante. De ahí el imperativo de contar con un demonio al servicio del templo desde sus primeros momentos.

Si por ventura el combatiente alcanzase la gloria, podrá exigir ser liberado si fuere esclavo, o ser investido como Ungido de Meibel, con los privilegios y dádivas que esto conlleva, detallados en el Códice Arcaico «La Permuta de la Guerra». Siendo esta la única y excepcional manera de alcanzar ese rango sin pasar por las enseñanzas y pruebas pertinentes.

Una vez culminados los combates y rituales, el templo contará con el favor de nuestro señor Meibel, y las ofrendas y plegarias allí depositadas serán escuchadas y aceptadas.

BREVE HISTORIA DE LA FRUICIÓN DE MEIBEL

Tras la pugna en Termas Santas, cuando el Imperio Escarlata saboreaba la victoria sobre Valentis, se alzó un templo que la mismísima Dama Maronia y su hijo Valek honraron con su presencia durante la ceremonia de consagración a la Corte de la Entropía.

Decenas de campeones del orden, capturados tras la batalla, se batirían en duelo hasta que el carmesí tintase cada rincón de la Arena Sagrada, enaltecendo a Meibel. Orgías y bacanales se sucederían durante días, como homenaje a Aniria. Ejecuciones masivas de prisioneros, ofrenda a Ayrok, y posteriores resurrecciones como espectros vivientes, exaltando así las enseñanzas de Shador. Cada miembro de la Corte del Caos tendría su ceremonia, todos anhelando que la suya fuera la mejor y más magnánima.

Fue así que, El Sin Rostro, se presentó durante la vigilia a Melkart, uno de los sacerdotes guerreros acompañantes de Valek y La Dama. Le encomendó reemplazar a uno de los esclavos en los combates, prometiéndole bendiciones para que pudiera enfrentarse a los ilustres guerreros que se batirían a muerte desde el alba hasta la noche. Fuerza, velocidad, resistencia... Melkart no titubeó ni un instante. Jamás tendría mayor honor.

Al amanecer, el joven sacerdote se postró ante su señor Valek, que aguardaba en su trono para deleitarse con los primeros combates. Suplicó sustituir a un esclavo andrajoso y enfermo que no era digno de un duelo en honor a su Padre. Varios sumos sacerdotes, adoradores que no comprendían la grandeza de lo inesperado, se opusieron con radicalidad a su petición. Pero Valek, tras la máscara que ocultaba su rostro, los silenció con un sonoro estruendo, como si decenas de espadas chocaran contra escudos al unísono. No



solo permitió a Melkart reemplazar al esclavo, sino que ordenó a los sumos sacerdotes bajar también a la Arena y luchar por su vida en aquel glorioso día.

Uno a uno, Melkart venció a todos los contendientes, incluso a algunos de los sumos sacerdotes que previamente se habían enfrentado a él. Sudor, alaridos de dolor y sangre se entremezclaban en un miasma que, sin duda, sería del agrado de Meibel. Hasta que solo quedó en pie el joven acólito, herido y exhausto, consciente de que la prueba más dura estaba por venir: vencer a un demonio. Sumergió sus dedos en la herida borbotante de su último rival, sintiendo cómo El Sin Rostro bendecía aquel fluido y cómo, al marcar los ocho puntos del caos en su rostro, recuperaba las fuerzas y se sentía listo para lo que se avecinaba.

La bestia llegó a la Arena, convocada por la Dama Escarlata, quien junto a su hijo se mostraba eufórica y feliz por lo ocurrido ese día.

A medida que la noche caía sobre ellos, el demonio se abalanzó sobre Melkart, lanzando tajos y estocadas con su llameante espada. Ni las bendiciones de Meibel serían suficientes para esta prueba. El sacerdote se defendió como pudo, soportando los embates con mayor o menor fortuna, pero siempre guiado por la fe en su Señor. Pudo devolver un par de estocadas, que apenas hicieron mella en el monstruo, pero bastaron para sembrar la duda en su mente.

Y la duda, por supuesto, nunca acompaña a la victoria. El demonio empezó a retroceder, pasó a la defensiva, pues nadie antes lo había herido y no estaba acostumbrado a esa sensación; incluso llegó a vislumbrar la derrota en lo más profundo de sus pensamientos.

Simultáneamente, Melkart, poseído por una furia solo explicable a través de la fe, ganaba terreno, ejecutaba fintas y lances que mermaban la defensa de la bestia, y la victoria empezó a abrirse paso, no solo en la mente del acólito, sino también en la de todos los que presenciaban el combate.

El último alarido del demonio resonó al filo de la medianoche, mientras Melkart atravesaba su pecho con la Hoja de la Vigilia, como se la conocería más tarde. Quedó patente que ni la habilidad, ni la fuerza, ni la resistencia ganaron aquel combate, solo la fe en Meibel y la fe en la victoria llevaron al joven sacerdote a convertirse en el Primer Ungido. Entonces se establecieron las bases de la ceremonia para que un sacerdote de El Sin Rostro alcance tal posición. Así como la norma, La Fruición de Meibel, que aquí nos ocupa y dice así:

«Todo devoto de Meibel puede solicitar ocupar el lugar de cualquier luchador o luchadora durante los combates de consagración de un templo o terreno a la Corte de la Entropía, obteniendo de este modo gloria y fama, mientras se entrega a El Sin Rostro el mayor placer y júbilo que un mortal pueda aspirar ofrecer a un dios».

Por Veienar Felton, escriba de la señora Maronia del Imperio Escarlata



LA MAGIA DE LO IMPROBABLE

Por Danny Fonseca y Carlos Ferrer

Lo inaudito se hace frecuente y los dados muestran decenas de seises seguidos cuando los adeptos a la magia de lo improbable entran en escena. Esta oscura tradición mágica fue enseñada por Baaler, el Bufón, a sus seguidores, quienes desde entonces revierten el orden natural de las cosas con sutilidad, sin violar claramente lo establecido, a menudo usando como tapadera juegos de dados o cartas.

Errantes y otros oscuros seguidores del Bufón aprenden la magia de lo improbable de manos de grimosos-leporello y desplegados, asimilando conceptos arcanos disfrazados de chistes y adivinanzas. Algunos hechiceros demasiado curiosos, sin embargo, también han podido adentrarse en esta corriente de la hechicería centrada en la Esfera Caos y, en menor medida, en la de Ley.

Apostar a la contra

Dirigir Caos | DIF. 20 | PM 3

El hechicero puede decidir apostar un punto de Destino a que un compañero va a fallar una tirada, antes de que este lance el dado. Es necesario verbalizar esta apuesta, de modo que alguien lo oiga, por ejemplo: «Estoy seguro de que Magnus se va a caer del caballo».

Si el compañero, en efecto, fracasa, el hechicero conserva su punto de Destino y recibe uno nuevo, que destina a la reserva que desee. Si su aliado tiene éxito, entonces perderá el punto apostado.

Solo se puede hacer una apuesta durante la duración del conjuro y no se puede ganar más de un punto de Destino de esta forma por sesión de juego.

Apostar sobre seguro

Modificar Ley | DIF. 10 | PM 1 | Inmediato

Permite al hechicero usar una certeza irrefutable del destino. Haz una tirada de 1d10 que puede explotar, y anota el resultado de la tirada. Antes de finalizar la sesión de juego, el hechicero podrá utilizar el resultado de la tirada en lugar de lanzar los dados. Si al finalizar la sesión no ha utilizado la tirada, pierde un punto de Fortuna.

Contra todo pronóstico

Transformar Caos | DIF. 20 | PM 3

Los acontecimientos altamente improbables ocurren una de cada dos veces. Si durante la duración del conjuro el blanco se enfrenta a una tirada en la que tiene el 10% o menos de probabilidad de conseguirlo (tienes

que sacar un 10 en el dado), lanza en su lugar una moneda. Si sale cara, lo logra, aunque con cero puntos de éxito. Si sale cruz, falla.

Desenmarañar los hilos del destino

Conocer Ley | DIF. 15 | PM 2 | Inmediato

El hechicero observa su entorno y atisba todas las posibles acciones que hicieron converger el destino en este punto. El jugador puede hacerle al narrador una sola pregunta, comenzado por «qué pudo haber provocado...» en relación a algún elemento que se encuentre presente, y este deberá responder sinceramente.

Doble o nada

Modificar Caos | DIF. 10 | PM 1

Permite al blanco del hechizo apostarse una corazonada contra el destino. Este podrá jugársela en una tirada (y solo una) que tenga lugar en algún momento durante la duración del conjuro. El blanco declara, antes de tirar el dado, que hace efectivo el conjuro y prueba suerte. Si tiene éxito, añade un crítico extra. y si falla, añade una complicación extra, como cuando se actúa bajo los efectos de una pasión.

Enmarañar los hilos del destino

Conocer Caos | DIF. 15 | PM 2 | Inmediato

El hechicero observa su entorno y atisba las diferentes posibilidades que ofrece, cómo el futuro diverge a partir de diferentes acciones. El jugador puede hacerle al narrador una sola pregunta, comenzando por «qué pasaría si...» en relación a algún elemento que se encuentre presente, y este deberá responder sinceramente.

Enmendar la madeja del destino

Conocer Caos | DIF. 20 | PM 3 | Inmediato

Puedes ver claramente la maraña del destino anudándose alrededor de puntos álgidos. Como un maestro tejedor puedes enmendar el entorno tirando de un pequeño hilo que deshaga el nudo que te preocupa.

El jugador indica lo que desea que pase, y que puede tener los efectos de un punto de Destino de cualquier tipo. El narrador, por su parte, te propondrá una acción que tienes que conseguir en cierto tiempo y condiciones, y que podría ser arriesgada. Si lo consigues, sucederá lo sugerido, con los matices que el narrador crea conveniente.



Fin de la mala racha

Dirigir Caos | DIF. 15 | PM 2

Cuando el hechicero falle una tirada y, además, sufra una complicación, en su siguiente tirada lanzará dos dados, como si hubiera gastado dos puntos de Fortuna. La situación se puede repetir varias veces, siempre que tengan lugar durante la duración del conjuro.

Gafar

Modificar Caos | DIF. 10 | PM 1



Hace que el blanco se vea especialmente afectado por las circunstancias adversas y, en general, por la mala suerte. Durante la duración del conjuro, cada tirada de 2 en el dado implica una Complicación (y no solo el 1).

Infundir mediocridad

Disminuir Caos | DIF. 15 | PM 2

Contrarresta los momentos de extraordinaria buena suerte de cualquier adversario. Todos aquellos que actúen directamente en contra del blanco del hechizo, por ejemplo en una tirada enfrentada, no podrán beneficiarse de la «explosión» del dado con un 10 (o un 6, si se tira 1d6) durante toda la duración del hechizo. El dado sumará 10 (o 6) pero no volverá a tirarse.

Intuición de jugador veterano

Conocer Ley | DIF. 10 | PM 1

El blanco obtiene inmediatamente un conocimiento virtuoso sobre el funcionamiento de cualquier actividad que esté presenciando y que se rija por reglas, como puede ser un juego o una competición. Además, conocerá de manera sobrenatural si alguien está haciendo trampas y podrá neutralizarlas.

Intuición de tahúr

Conocer Caos | DIF. 10 | PM 1

Realizas trucos sencillos con juegos de azar, como adivinar la carta que ha escogido otra persona, predecir diez veces seguidas la tirada de una moneda o algo equivalente. Además, permite sumar un +2 a la habilidad de Juego mientras duren sus efectos.

Número de la suerte

Modificar Caos | DIF. 20 | PM 3

Al lanzar el conjuro, el hechicero elige un número del 2 al 9. Mientras se prolonguen los efectos de la magia, cada vez que salga ese número en el dado, este «explotará», de modo que se conservará el resultado y se tirará de nuevo. Escoger números altos maximiza las posibilidades de obtener críticos, mientras que los bajos evitan con más frecuencia tiradas fallidas.



Poder de tahúr

Transformar Caos en Mente

DIF. 10 | PM 1 | Inmediato

El conjuro se lanza menos de un minuto después de derrotar a otra persona en un juego, sea de azar o inteligencia. El hechicero recibe una intuición sobrenatural sobre esta persona y sus debilidades, lo que le otorga para siempre un +2 a cualquier tirada relacionada con ella.

Tirar del hilo suelto

Conocer Caos | DIF. 20 | PM 3 | Inmediato

El blanco del conjuro puede ver claramente las líneas del destino entrelazándose unas con otras y, como un maestro tejedor, alterar su entorno tirando de un pequeño hilo. De esta forma, puede hacerle al narrador una pregunta que comience con «qué tengo que hacer para...», relacionada con un personaje o elemento que se halle presente. El director de juego deberá responder con sinceridad, aunque no necesariamente revelará el camino más fácil.

Unir destinos

Dirigir Caos | DIF. 15 | PM 2

El conjuro se lanza sobre otro personaje jugador, que debe dar su consentimiento. Durante la extensión del hechizo, la reserva de Fortuna de los dos personajes se encuentra vinculada, y cada uno puede decidir utilizar los puntos del otro en lugar de los propios. No necesitan verse para hacerlo.

Urdir los hilos del destino

Modificar Caos | DIF. 25 | PM 4

El hechicero puede escoger entre cientos de miles de posibilidades para moverse a una realidad paralela de su elección. Gracias a eso puede cambiar el presente alterando un elemento trascendental. Por ejemplo, puede moverse a una realidad en la que no haya recibido una herida de muerte, en la que un compañero siga vivo o en la que el enemigo que tiene delante haya sido derrotado. El mundo seguirá siendo el mismo, solo que diferirá en este pequeño detalle.

Es necesario acordar con el narrador el alcance del conjuro. Sin embargo, las consecuencias de escoger otra línea temporal pueden ser impredecibles. El narrador decidirá que efecto secundario negativo ha tenido el conjuro, y que tendrás que descubrir jugando.

Vislumbrar posibilidades

Conocer Caos | DIF. 10 | PM 1-3 | Inmediato

Permite vislumbrar cientos de posibilidades del futuro inmediato. Es imposible recordarlo todo, pero el hechicero se queda con una idea aproximada de lo que debe hacer para obtener el resultado deseado, en forma de intuición. Obtiene +1/+2/+3 a su próxima tirada de habilidad en función de los puntos de magia invertidos.

AVENTURA - LUGARES COMUNES

EL PESO DEL AGUA

Por Roberto Espeita

El Peso del Agua es una aventura corta que puede insertarse en cualquier momento en el que los aventureros tengan que hacer un viaje en barco. Esta pequeña historia ofrece al narrador la posibilidad de darles una pequeña sorpresa a sus jugadores.

La tripulación del Celestia hizo un pacto hace años con Meira, una de las damas de la corte de Yaroi, para disfrutar siempre del favor del mar. Sin embargo, y debido a ciertos efectos indeseados, el capitán Julián y sus hombres han decidido poner fin al trato justo durante la travesía en la que llevan a bordo a los aventureros.

Los PJ despertarán en el Celestia, solos en la mitad de la noche, y tendrán que descubrir qué ha pasado. Al final pueden ser ellos quiénes decidan si el pacto ha de cumplirse y no, y cuáles son las consecuencias.

Nota del autor: por algún motivo, mi mujer insiste en que debe aparecer un cangrejo gigante cantarín, esta demanda ineludible puede hacer que alguna escena resulte forzada. Ruego disculpas.

INTRODUCCIÓN

Al comenzar la aventura, lee o parafrasea la siguiente información a los jugadores. La idea es comenzar la partida en el punto adecuado de la historia y no jugar los prolegómenos.

«En vuestro camino a [lugar de destino] os dirigís al puerto de la ciudad. Al preguntar a los lugareños y a vuestros (posibles) contactos, se os ha recomendado el Celestia: un buen barco, sólido y rápido, con un capitán conocedor de sus rutas y una tripulación de una docena de recios y curtidos marineros con suficientes cañones para desanimar a los piratas y velocidad sobrada en las velas como para dejarlos atrás. Sin duda es un barco de renombre y tanto el capitán como su tripulación tienen fama de ser lo mejor de lo mejor.

Tras una negociación a cara de perro conseguís pasaje: por lo que parece, el capitán no pensaba aceptar pasajeros en este viaje, pero buenas referencias, reiteradas promesas de no inmiscuirse en los quehaceres de la tripulación y una abultada bolsa de monedas hace que acepte a regañadientes.

Partís de madrugada. La tripulación os trata con brusca eficacia y la mayor parte del tiempo os ignora. Como habéis prometido, intentáis no ponerlos en el camino de su trabajo, pero siempre hay con quien hablar entre una cosa y otra.

Esa noche cenáis con el capitán. Es un hombre que, si bien no ha recibido una educación formal, sí que ha viajado mucho de un lado a otro de las Tierras Quebradas y tiene una buena docena de historias que contar.

Esa noche os dirigís al camarote común que compartís, lo mejor que han podido habilitar para vosotros es un reducido espacio, con literas, cofres para guardar vuestro equipaje y alguna hamaca. Dormís, cada uno como puede, según la tolerancia de cada uno a los movimientos y ruidos del barco y lo que cada uno haya bebido del excelente vino del capitán.

En mitad de la noche, algo despierta a [nombre del PJ]. El sueño de un ruido, o el recuerdo de un ruido, pero en este momento todo está en calma. Sacude a uno de sus compañeros cercanos, pero parece estar en un sueño profundo. Se levanta tambaleante hasta la puerta y comprueba que está cerrada por fuera».

Indicador de tiempo

Antes de empezar con la primera escena, el narrador sitúa un d20 en la mesa con el 1 en la cara superior. Se trata de un indicador para medir el tiempo que transcurre en la ficción, y que debería contribuir a aumentar la tensión y presionar a que los jugadores se apresuren.

Ciertas decisiones y acciones de los PJ harán avanzar esta cuenta. Los PJ no deberían dar por hecho que es una cuenta de 20, el narrador es libre de elegir el tiempo que les da (podemos marcar, por ejemplo, que amanece cuando se llegue a 13). Dependiendo de dónde estén físicamente los PJ cuando se acabe el tiempo, pasará una cosa u otra.

La idea es dar la sensación de premura a los PJs, haya o no una fecha límite, para que no piensen que tienen tiempo de mirar debajo de cada baldosa y de cada tabla de la pared. Que sientan que perder el tiempo puede traer consecuencias imprevistas.

EL BARCO VACÍO

El PJ despierto puede mirar por las ventanas de la habitación, y comprobará que son demasiado pequeñas como para salir por ellas. La puerta, de sólida madera, está cerrada con llave desde fuera. Despertar a sus compañeros requiere de **Medicina dif. 10** para saber que están sometidos a un narcótico moderado combinado con el efecto del vino y que despertarles requiere de elaborar un preparado (**Pociones dif. 10** si disponen de algún tipo de botiquín o ingredientes), intentar **Primeros auxilios dif. 15**, o darles de bofetadas por no menos de su valor de Rasguño.

Una vez despiertos, salir de la habitación requiere de **Forzar Cerraduras dif. 15** o echar la puerta abajo (tirada combinada de **Fuerza dif. 25**). Si fallan en su empeño, finalmente lograrán escapar, pero habrán perdido el tiempo y el d20 avanzará en +1.



Los aventureros salen al pasillo de los camarotes. Hay uno enfrente, otro a su izquierda (el del capitán, que está cerrado), y a su derecha la puerta que conduce a cubierta.

Camarote de enfrente

Está vacío. Si lo registran a conciencia (**Percatarse dif. 15**), intuirán que hace tiempo que no viajan pasajeros, y también que la tripulación lo usa para guardar ropa. Si examinan la estancia, podrán cerciorarse de que no hay nada de interés si pasan una tirada de **Buscar dif. 15**. Además, con **Percatarse a dif. 20**, se darán cuenta que hay una cantidad inusualmente alta de pañuelos, fulares y bufandas variadas.

Registrar el camarote mueve el d20 en +1.

Camarote del capitán

Aquí cenaron con él la pasada noche. La mesa ha sido recogida, pero en un armario cercano están los decantadores que se usaron. Si los examinan, con **Pociones dif. 20** pueden dar con un resto de un polvillo blanquecino que puede identificarse como extracto de raíz iridis, un fuerte narcótico de efectos fácilmente evitables si se sabe cómo (el antídoto es una cocción de la flor de la propia planta).

En uno de los cajones del escritorio del capitán (**Buscar dif. 15**) encontrarán un frasco medio vacío de este antídoto (de nuevo, **Pociones dif. 20** para identificarlo, que sería dif. 15 si se ha encontrado e identificado el narcótico, y viceversa).

Sobre la mesa hay un mapa, instrumentos de medición y un cuaderno de bitácora. Con **Navegación dif. 20** puede saberse que el capitán trazaba una ruta concreta que se desviaba levemente de su destino marcado, añadiendo aproximadamente un día al viaje.

Si han descubierto la sustancia, pueden saber con **Medicina o Pociones dif. 15** que ese es el tiempo que deberían haber estado inconscientes si no hubieran despertado.

En un balde hay lo que queda de un diario, ha sido roto en pedazos y arrojado a las llamas. Pero no todos los fragmentos resultaron destruidos, bajo de la mesa (**Buscar dif. 20**) quedan algunos restos que se escaparon del fuego: «... porque suerte es todo lo que necesita un hombre: la compartiremos como una tripulación...», «... resolvemos nuestros asuntos, y a otra cosa. El dinero siempre viene bien, y no sé cómo serán las cosas a partir de ahora...», «...debemos darnos prisa en volver, la marea no espera, la luna tampoco...», «La Dama Meira se avendrá a razones, y si no ...».

El nombre de Meira les dirá algo con **Leyendas dif. 20** para relacionar este nombre con las cortes del Caos, en concreto con la de Yaroi. Capitán de la Octava Hueste era uno de sus muchos títulos. Con **5 puntos de éxito**: ¿no había una Dama Meira, una de las consortes de Yaroi que fue expulsada de la corte a perpetuidad por un escándalo? Con un **crítico**: ¿no involucraba ese escándalo a un joven (y se dice que apuesto) paladín/a del Navegante?

También puede verse el libro de cuentas del capitán: un innegable sentido comercial y un instinto afilado para la oportunidad los han convertido a él y a sus tripulantes en hombres muy ricos. Sus pequeñas fortunas están depositadas en diferentes templos del Comerciante a lo largo de la costa. Un breve examen (**Academia dif. 15**) da la medida aproximada de esta fortuna, llegándose a la conclusión de que el capitán y su tripulación podrían haberse retirado hace bastante tiempo del comercio marítimo.

Si se examina a fondo la estancia (y esto lleva tiempo, incremento el d20 en +1), con una tirada de **Buscar dif. 25**, los PJ pueden encontrar entre dos tablas de la pared un pequeño libro, una especie de bestiarrio, con dibujos de diferentes criaturas marinas y sus características (krákens, brujas del mar, serpientes, tritones ...). Con el libro en la mano, un agudo observador (**Percatarse dif. 20**) se dará cuenta de que una página en concreto tiene más desgaste, está más sucia, etc, como si hubiera recibido más atención: la relativa a las sirenas (solo lugares comunes: viven en el mar, llaman a los marineros con sus voces, hacen naufragar los barcos...). Hay una palabra escrita en el margen, con la letra del capitán «¿Dama Meira?». Esto proporciona una segunda oportunidad para las tiradas de Leyendas, en esta ocasión, al ser la segunda vez, con un bono de +5.

Por lo demás el camarote está recogido, falta el abrigo del capitán y el sable de abordaje que colgaba de su percha junto a la puerta.

Mueve el d20 en +1, +2 o +3, dependiendo de sus acciones. Si alguna tirada se ha realizado con Complicación, puede entenderse que ha llevado más tiempo y ha hecho avanzar el d20.

La cubierta

Cuando los PJ salen a cubierta, siguen extrañados de no oír ni una voz. La luz de media docena de linternas les permite darse cuenta de que en cubierta no hay un alma: una espesa niebla les impide ver más allá de unas decenas de metros alrededor del barco, el cielo está encapotado y amenaza lluvia. El barco se mece levemente, pero no parece que avance, aunque las velas están desplegadas. Por lo demás el mar parece en calma.

Si alguien se ha fijado bien (**Memorizar dif. 15**) recordará que falta uno de los dos botes de salvamento, el de babor (por la izquierda mirando a la proa, estribor es a la derecha), que suele ir atado al lateral del casco. Igualmente, notaran si se fijan (**Percatarse dif. 15**) que el timón está fijado y el ancla echada. Con **Navegar dif. 10** se sabe que un ancla no puede echarse en alta mar, no hay contra que, y deberían estar en alta mar, pero de algún modo no lo están. Si usa una sonda, se darán cuenta de que hay apenas 6 brazas de profundidad bajo el casco.

Si alguien sube al palo mayor para tener perspectiva (y saca una tirada de **Percatarse dif. 20**) puede entrever entre la niebla una sombra cercana a babor de tamaño incierto, que bien podría ser algún tipo de promontorio rocoso.

Sin duda, dependiendo de los PJ y sus habilidades hay otras formas de saber esto, y siempre está el Destino y la Fortuna.

Mueve el d20 en +1, +2 o +3, dependiendo de sus acciones.

El resto del barco

Si los PJs desean revisar el resto del barco, les llevará no menos de 40 minutos (y un avance de +1 al d20). A proa tenemos las escaleras que bajan hacia la zona donde duerme la tripulación, y que está todo recogido, y hacia la bodega, donde la carga está almacenada y sujeta con eficacia en perfecto orden (vino, telas, especia, herramientas... un poco de todo).

Si los PJ necesitan algo específico, es cuestión de suerte que lo encuentren aquí. Pueden tirar Fortuna dif. 9 para algo común, dif. 12 para algo raro y dif. 15 para algo exótico. No habrá nada mágico, ni grimorios ni nada parecido, pero podrían dar con una caja de pociones variadas o un arma especialmente bien forjada.

Si rebuscan entre las pertenencias de la tripulación pueden encontrar mudas de ropa que huelen ligeramente a pescado, lo cual no es del todo raro en un barco. Pero en el interior de una de las camisas (**Per catarse dif. 20**) pueden apreciarse ligeras escamas. Si buscan a fondo (**Buscar dif. 20**) y le echan un rato (d20 +1), encontrarán que alguien ha escrito con un cuchillo tras una de las literas «malditos, malditos, malditos» y también en otra parte, tras un cofre, un relieve rudimentario tallado en el casco del barco de algo que parece una mujer coronada que en la parte inferior de su cuerpo, en vez de piernas, tiene lo que parece una maraña de tentáculos. Junto a esta talla, en el suelo, bajo el cofre, hay lo que parecen ser restos de flores secas.

También entre los cofres de la tripulación (que están cerrados con llave) pueden encontrar cartas de las familias de los marineros: protestas de una esposa

porque el marido aún no se ha retirado como prometió, pese a que la posada marcha muy bien y ya no hace ninguna falta que se embarque; quejas de una hija porque su padre parece que va a perderse su boda, la mujer de otro de los marinos, el más joven, se lamenta de que no va a estar en el nacimiento de su hijo, como ocurrió con sus dos hermanos mayores... Así hasta media docena de diferentes casos.

Mueve el d20 en +1, +2 o +3, dependiendo de sus acciones

EL DESEMBARCO

Sin nada más que ver en el barco, en este momento los PJ pueden decidir que es el momento de escapar del barco: el bote de estribor está en su sitio. Ponerlo en orden para navegar (bajarlo, preparar remos y tal) requiere de una tirada de **Manejar botes dif. 10**. Llegar al promontorio que se entrevé entre la niebla sin embarrancar o darse contra las rocas, una más complicada, a **dif. 15**. También pueden discutir y no hacer nada (esto pasa, esto pasa). Si el tiempo se agota, o deciden esperar a ver que ocurre, el amanecer levanta la niebla, el mar está en calma.

Si amanece (y los PJ están en el barco mano sobre mano) consulta el Final malo. Si saben navegar, pueden intentar llevarlo a puerto. Si no, en tres días una galera mercante templariana pasará por allí, y accederá a llevarles a puerto al módico precio de quedarse el barco y la mercancía (leyes de salvamento). Los PJ llegarán a su destino tres días más tarde de lo previsto, con una sensación rara, rara, rara...

Si se lanzan a la mar, sin saber dónde se encuentra la tierra firme, confiando en la suerte y en su instinto, tendrán que dar un par de vueltas antes de localizar la isla, lo que hará avanzar el d20 en +1.



Si, ubicando o no la tierra firme, los PJ se dirigen a babor, se encontrarán en la dirección correcta, pero tendrán que enfrentarse a los arrecifes. Si uno entre ellos está haciendo de vigía, podrá alertar a sus compañeros y aplicar las reglas de ayuda con la habilidad Percatarse. Quien se encuentre al cargo del bote deberá hacer tres tiradas de **Manejar botes dif. 15**. Fallar una de las tiradas implica que se dan contra una roca y el bote vuelca. Dependiendo del equipo que lleven, podrían perderlo en el mar y, además, tendrán que nadar hasta la costa (Nadar dif. 10), revisar las reglas para ahogarse. Llegar a nado significa que el d20 avanza en +1.

EL ISLOTE

Cuando los PJ llegan al promontorio rocoso, en mejor o peor forma, ven que una breve playa, de apenas unos metros, da paso a una suerte de camino ascendente. Tras unos minutos de ascenso, se accede a la parte superior del islote, una explanada de media docena de metros en cuyo centro hay una roca rectangular, como una mesa de buen tamaño, de aspecto diferente a las de la zona, como si perteneciera a otro lugar: el color y el aspecto recuerdan al jade, pero de alguna manera es más dura y pesada que este.

Una tirada de **Tierras Quebradas dif. 15** revela que este es un altar dedicado a Yaroi. Una vez que se quitan los percebes y conchas adheridos se aprecian runas que representan seres tentaculares de grandes cabezas similares a pulpos. Manchas rojizas absorbidas por la piedra hacen pensar en que en algún momento se derramó sangre sobre esta piedra, y no poca. A todos los efectos, este es terreno santificado para un seguidor del caos, en especial para uno de Yaroi.

Desde aquí, examinando la zona y con una tirada de **Percatarse o Rastrear a dificultad 15** puede encontrarse un sendero que baja al otro lado del promontorio (de no hallarlo, los PJs tendrán que rodear la isla, con el consiguiente retraso), llegando a una cala cerrada que da acceso a una amplia gruta.

Mueve el d20 en +1 o +2, dependiendo de sus acciones

LA REUNIÓN

Según van acercándose los PJ, pueden ver un bote amarrado en la cala, y escuchar voces airadas. Si se paran a escuchar podrán oír la voz del capitán bramando «¡Este nunca fue el trato, bien lo sabes!», «No, no, no, ni por todo el oro» con el coro de murmullos de aprobación del resto de la tripulación. El capitán es contestado por una voz suave, que resuena con un extraño eco y que parece femenina. No se entienden bien las palabras, por la distancia, pero con **Perspicacia dif. 15** queda claro que esa garganta no es humana, y que su propietaria no parece amedrentada en absoluto, sino ligeramente divertida.

En este punto, los PJ pueden intentar acercarse en sigilo o a pecho descubierto. Lo primero lleva más tiempo que lo segundo, y no ofrece más ventajas que las que decida improvisar el narrador: en un momento dado, tendrán que salir a descubierto para interactuar con la tripulación y la Dama. O desde aquí, pueden decidir volver al barco, con lo que pasamos de nuevo a Final malo.

Mueve el d20 +1 o +2, dependiendo de sus acciones.

El Pacto de la dama

Cuando los PJ hacen su acto de aparición al final de la gruta, ven que esta es una cámara amplia con suelo de arena seca iluminada por el resplandor de varios estanques en los que hay nadando pequeños bancos de peces luminosos (es una luz blanca azulada y queda realmente bonito, si te gustan estas cosas). Los marineros, con las manos cerca de sus puñales y espadas, llevan sus propias linternas, que lanzan su luz anaranjada. Es un espacio abierto muy iluminado, lo cual hace que sea prácticamente imposible esconderse sin métodos mágicos.

Frente a la pared del fondo, de lado a lado, hay un estrado amplio, con un diván de excelente factura y motivos marinos que parece hecho en hueso y piel, y, junto a este, mesitas con vinos y dulces, frutas y comida variada, así como cofres cerrados, algo que parece un armero, un armario con puertas de cristal lleno de libros de arriba abajo, una pequeña colección de instrumentos musicales, anillos, pulseras y collares de metales preciosos adornados con gemas engarzadas en un descuidado montón en una bandeja de gran tamaño y obras de arte de diferentes culturas y épocas, una mezcla entre estancia y exposición.

Quizá el narrador, en base al desarrollo de los personajes de sus jugadores, quiera incluir en esta descripción algún objeto especial: un grimorio en un atril, una armadura de escamas rojizas de factura merendrak, una espada-maza imanguke, una caja de música del Patriarcado, un espejo sin reflejo de la isla Pluviosa, una sable de abordaje de la nación pirata, un artefacto que solo puede describirse como un cañón de mano...

Con sus marineros a la espalda haciendo un semicírculo, el capitán se enfrenta a una alta mujer que le saca una buena cabeza. Esta dama, vestida con sedas vaporosas y joyería de plata (collares, brazaletes, anillos, tiara ...) tiene algo que recuerda a los merenies, pero no del todo. Se mueve con fluidez, como si se desplazara por el suelo sin esfuerzo. Su larga falda se arrastra sobre la arena, dejando un rastro extraño. Grandes ojos azules sin pupila con un brillo interior se sitúan sobre una nariz casi inexistente, la boca es ancha y generosa, y sonríe abiertamente mostrando quizá demasiados dientes (recodemos la inquietante sonrisa de Julia Roberts).

Junto a la mujer, y motivo quizá de que los marineros no estén empuñando abiertamente sus armas, se mueve lo que parece una roca. Se ella surgen unos ojos curiosos (media docena de ellos) que no se pierden nada. Un cangrejo de roca, del tamaño de una carreta,



permanece inmóvil junto a la dama. El tamaño de cada una de sus pinzas principales es suficiente para partir a un hombre en dos, o a dos si están muy juntos. De momento parece inusualmente tranquilo. Estos bichos (**Conocimiento mágico dif. 20**) son conocidos por los marineros por atacar embarcaciones pequeñas en ciertas costas y plantarles cara (con éxito) a predadores de dos veces su tamaño.

Cuando los PJ salen al descubierto, se hace el silencio. Los marineros se mueven a un lado (los PJ pueden ver que algunos se han quitado los pañuelos y (**Perccatarse dif. 15**) son apreciables agallas en sus cuellos.

El capitán se lleva la mano a la cara y masculla algo inteligible (alguna colorista maldición en un idioma de la zona), y la dama les mira con recelo, diciendo «Julián, no es que me incomoden las visitas, todo lo contrario, pero pensaba que esta era una reunión privada, que preferías que nuestras diferencias se manejaran con discreción».

El capitán se vuelve a los PJ y les invita a volverse por donde han venido, educado pero firme. La docena de marineros con gestos torvos y amenazantes le resta educación y le suma firmeza. Si los PJ quieren quedarse e intervenir en lo que sea que está pasando, primero tienen que convencer al capitán (**Manipular dif. 25**), pero si usan como argumentos todo lo que ya han descubierto en el barco (la maldición, el desvío de rumbo, su fortuna, las quejas de sus familias) revelaran al capitán que le queda poco o nada que ocultar y pueden bajar esta dificultad hasta un éxito automático, a juicio del narrador.

Una vez convencido el capitán, este se vuelve a la dama Meira y le dice «por mí pueden quedarse, bastante saben ya». Con esto la dama avanza hasta los PJ, sinuosa. «En tu opinión, Julián. Ahora, a ver que pienso yo al respecto. Al fin y al cabo, este pedazo de roca en la mitad de ninguna parte es MI pedazo de roca en la mitad de ninguna parte, ¿mmm...?».

La Dama los estudia de arriba abajo, y los anima a presentarse. Para cautivarla, será necesario exhibir educación, elegancia, cortesía, atractivo... (**Encanto dif. 15**). Demostrar que la conocen, y dirigirse a ella por su nombre y título (que aún no ha sido pronunciado en voz alta) constituirá un éxito automático, a juicio del narrador.

Si no la convencen, se tendrán que volver al barco o la dama Meira lanzará contra ellos al cangrejo gigante para que los anime a largarse a pellizcos. Una vez en el barco, el tiempo pasa, el sol sale y volvemos al Final malo.

Si la convencen, la dama se volverá sonriente y jovial al capitán, como una niña en el día de su cumpleaños. «¡Perfecto! Mas invitados. Por favor, Julián, preséntame formalmente».

Con un suspiro, el capitán se adelanta, y con unos modales que revelan a su pesar un pasado cortesano, dice, señalando a la mujer con una reverencia: «Permitidme presentaros a la dama Meira, condesa de la corte de las Profundidades, Guardiana de la Marea, Medida de las Olas, Capitana de la Octava Hueste y ... alguna cosa más que se me olvida». Pueden tierar **Leyendas**

dif. 15 para entender que estas referencias se asocian a un miembro (y no menor) de la corte de Yaroi. La dama Meira hace, divertida, una ligera reverencia que revela una fluidez inesperada.

«Dama Meira» –continúa el capitán–, «permitidme presentaros a mis entrometidos pasajeros, que al parecer no entienden lo que significa no inmiscuirse en los asuntos de la tripulación». Aquí el narrador debe presentar a cada PJ en buena luz, por ejemplo: Tomás de Antigua, erudito, hechicero y gran conversador, Pietro de Valentis, feroz espadachín, héroe del Paso de Tomane, Sareval de Alacantis, domador de chinches, procrastinador de renombre...

La mujer se adelanta y les tiende la mano con gentileza: aquí pueden estrecharla, besarla, o inclinarse. La dama le guiñará un ojo, picarona, al PJ más interesante (media más elevada de Cultura y Comunicación).

«Por favor, Julián» –dirá la Dama mientras vuelve a su diván y coge lo que parece una delicada taza con algún tipo de infusión humeante–, «informa a tus invitados de nuestro desacuerdo. Quizá el juicio sincero de alguien ajeno a nuestra historia pueda desbloquear nuestro desencuentro».

Julián carraspea, mira a sus marineros, que más o menos asienten, se encogen de hombros o se colocan nerviosamente los pañuelos al cuello, y con una mueca, empieza su historia:

«Fue un viaje maldito» –dice–, «apenas sin comida y agua, la mitad de la tripulación enferma, usábamos las velas rotas como mortajas, acechados por piratas estábamos a merced de la corriente. Rezamos a todos los dioses conocidos por un milagro, y llegamos aquí. La dama Meira nos acogió, nos curó, nos alimentó y nos ayudó a reparar nuestro barco...»

«Sin pedir nada a cambio» –interviene la dama, levantando una finísima ceja.

«Sin pedir nada a cambio» –concede el capitán–, «al menos en ese momento. Cuando estábamos listos para partir nos reunió y nos propuso un trato, un acuerdo...»

«Un Pacto» –vuelve a intervenir la Dama, con una sonrisa que enseña todos los dientes. Muchos–. «Corrígeme, Julián, si me equivoco, pero quiero que esto quede claro como el día y tu tiendes a la divagación, querido: os concedí fortuna y el dominio del mar, y mi propia ayuda si fuera necesaria, y estaba en mi poder (que lo fue, y no una vez sino varias) a cambio de que una vez al año volviérais aquí con regalos, apenas una décima de lo que habíais ganado en vuestros viajes. ¿Y qué fue lo que pasó, Julián?»

«Al principio fue bien» –continúa este, con mirada huidiza–, «el viento y las olas nos eran favorables, los piratas no podían alcanzarnos, los tratos eran provechosos, encontramos tesoros en viejos pecios hundidos, nos hicimos con una pequeña fortuna en poco tiempo, y como habíamos prometido, volvimos cada año con regalos de los cuatro rincones del mundo: sedas de Tzu, porcelana de Mibari, espadas de acero rojo de Merendrak, delicadas gemas de Hun, juguetes mecánicos del Patriarcado, cerámica de las selvas de Imanguke, grimorios polvorientos de las tumbas de Xi...»

«Pero los últimos años, Julian» –tercia la Dama con una sonrisa torcida–, «vuestras ganancias han ido en aumento en la misma forma en la que vuestros regalos decrecían. Este año, y el anterior, no acudisteis a vuestra cita. Eso es inadmisibile. Hicisteis un Pacto, en el altar del promontorio, en marea alta, con la luna sobre todos».

«Y entonces nos hiciste esto» –dice Julián, quitándose el pañuelo, mostrando las agallas de su cuello–. «Algunos de mis hombres ya no pueden comer otra cosa que algas, les están saliendo escamas por el cuerpo, se les están hundiendo los ojos ... ¿Cuánto tiempo hasta que nos convirtamos en... esos hombres pez de los que hablan las leyendas de los marineros y ya no podamos volver con nuestras familias? Apenas podemos atracar en los puertos del Patriarcado sin que los custodes arruguen la nariz cuando pasamos. Nuestro momento ha pasado, llevamos dos décadas pagando por nuestra fortuna, ya es la hora de dejar el barco en puerto y disfrutar de lo ganado, estar con nuestras familias, con nuestros hijos, esto tiene que parar».

«Mi querido Julián» –dice la Dama, suavemente–, «si recuerdas, aunque hicisteis el Pacto conmigo, juraste por Yaroi, y en ningún momento se habló de cuándo o cómo romper este trato, salvo que ambas partes así lo dispongan. No soy yo quien os hace esto, os lo habéis hecho vosotros. La magia de estos acuerdos tiende a actuar por sí misma: yo he cumplido mi parte con creces, y vosotros no. La justicia de Yaroi tiene sus caminos. Si queréis que esté dispuesta a, por mi parte, liberaros de este trato, me debéis una compensación, y no pequeña».

En este punto la Dama se vuelve hacia los PJ. «Y bien, mis queridos invitados. Nos habéis escuchado a ambos. ¿Qué pensáis sobre el dilema que nos ocupa? ¿Cómo podemos resolver esto de una manera civilizada? Bastián, toca algo, el ambiente está algo enrarecido (con esto el cangrejo gigante, con una voz sorprendentemente aguda, que recuerda al canto de un pájaro, interpreta una alegre melodía acompañándose con destreza de percusión con el claqueo de sus pinzas y el golpeteo contra su caparazón, una experiencia musical inusual a la vez que satisfactoria).

Mueve el d20 +2.

Negociando

En este punto los PJ pueden hacer preguntas tanto a la Dama como a Julián sobre su situación. Chequeos de **Encanto, Perspicacia y Manipulación** serían de recibo.

Hablar con Julián y su tripulación puede dejar claro que sí, que es cierto que en estos últimos años han sido negligentes, pero ha sido porque apenas han salido a navegar, la mayoría de sus negocios ya están en tierra. El capitán los aceptó en este que iba a ser su último viaje por no despertar sospechas.

Dependiendo de sus tiradas y sus preguntas, pueden sonsacar alguna cosa más al capitán. Incluimos el número de éxitos como orientación.

5 éxitos. No se van a ir de aquí sin una solución y tampoco quieren convertirse en peces (y parece que

van camino de ello), por lo que están dispuestos a tirar de yerro, aunque esto signifique enfrentarse a su benefactora de tantos años y hacer sopa de cangrejo. Pienzan que en estos 20 años ya han pagado suficiente y de sobra, no piensan continuar de ningún modo.

10 éxitos. Parecen bastante seguros de sus posibilidades y cuentan con un as en la manga. En uno de sus viajes el capitán encontró una reliquia del Juez, que es reacto a usar, pero que usará si no le queda otra, una «prisión mágica» que podría encarcelar a alguien como Meira, momento en el que, espera, se aventaría a razones.

Hablar con Dama Meira es toda una experiencia, no solo por lo extraño de su aspecto (piel entre el azul y el turquesa, escamas aquí y allá, dedos con membranas entre ellos, ojos enormes de color azul claro, sin iris, en los que parecen brillar y moverse motas plateadas...). Es una mujer educada, inteligente, refinada y divertida que se mueve como si careciera de huesos en su cuerpo. Además, es más alta que la mayoría de los hombres (TAM +3), con lo cual mira casi siempre desde arriba.

Una conversación acertada y el uso de las habilidades pertinentes podrían dar lugar a algunas revelaciones. Indicamos como orientación el número de éxitos acumulativos que correspondería con cada una

0 éxitos. Está encantada de recibir visitas, se aburre mucho en su morada, con la sola compañía de Bastián y «algunos sirvientes» (no son divertidos, pero son muchos, hablamos de no menos de 100 soldados, y no menos de 200 siervos de diferentes especies). Está enfadada con Julián y los suyos porque no han cumplido su parte, pero no tiene que ver en su castigo; es la magia del propio pacto, hecho en el nombre de Yaroi.

5 éxitos. Les muestra su colección. Realmente no tiene apego a nada de estas cosas excepto por el hecho de que son regalos y en su momento fueron hechos de buena fe y desde la gratitud. Le hablan de tierras distantes que no puede visitar. Aunque no tiene nada que ver con su castigo, sí podría avenirse a romper el pacto si recibiera una compensación equivalente, a la cual piensa que tiene derecho. Les tiene cariño a Julián y a los suyos, pero tiene una reputación que mantener, y debe recibir esta compensación preferiblemente en servicios para no perder su prestigio, algo que en su actual situación con la corte no puede permitirse.

10 éxitos. Por un «desacuerdo» con otros miembros de la corte de Yaroi debido a un «incidente» sin especificar (un asunto sobre confraternizar alevosamente con un paladín del Navegante que se sacó (o no) de contexto y que se exageró (o no) mucho). Está destinada a esta roca por tiempo indefinido, una tortura para alguien de gustos tan variados como refinados. Su morada se extiende bajo las olas, un pequeño palacio con algunos cientos de sirvientes y soldados que la sirven (hablamos de ondinas, cangrejos gigantes, cosas parecidas a tritones, un par de krakens...). Como compensación, podría aceptar que la tripulación retomase sus obligaciones (por unos años más), o que buscasen sustitutos para estas (entre sus propias familias o contactos de confianza). O que Julián (un tipo apuesto, culto e interesante, sin duda) aceptase quedarse con

ella a perpetuidad (ojocuidao, la perpetuidad de la dama, no la de Julian, que tendría que renunciar a la vida en tierra a cambio de pasar unos miles de años (o más) en compañía de Meira en un palacio bajo las olas, atendido por unos cientos de sirvientes... que así planteado, mal no pinta).

15 éxitos. La novedad siempre es bienvenida. De las caídas de ojos, de los suspiros contenidos, los delicados gestos y del agitado parpadeo de la dama cuando mira a cierto PJ, puede entenderse que tendría a bien aceptar un Pacto con los PJ en términos similares al que hizo con Julián y su tripulación que incluyese una «temporada de servicio» de este PJ en su morada de las profundidades. La Dama es sorprendentemente flexible, cariñosa y complaciente, y al ser anfibia y poder adoptar varias formas, entre ellas la humana, la estancia sería más agradable.

20 éxitos. Si se ve amenazada, sintiéndolo mucho, recurrirá a su poder y a sus guerreros, que no andan lejos. «Llamará a la luna» y la gruta se verá inundada en poco tiempo, y con el mar entrará una pequeña tropa de tritones. Y no olvidemos a Bastián. Pero realmente espera y desea no tener que llegar a eso.

Mueve el d20 en +1 o +2, dependiendo de sus acciones.

DESENLACE

Dependiendo de sus decisiones y del contador de tiempo, que puede hacer que la noche termine, la aventura puede terminar de varias maneras diferentes, que describimos a continuación.

EL FINAL MALO

Si el contador de tiempo llega a número establecido, o si los PJ no hacen nada y no se consigue un acuerdo o algún tipo de resolución, comienza a amanecer, la marea empieza a subir y la dama Meira anuncia el fin del evento y que se retira a sus cámaras.

Ante esto, desesperado, el capitán saca su artefacto de la ley, el Libro del Juicio, un pequeño volumen con el martillo, símbolo del Juez, en la portada, y reclama su poder: que dicte sentencia y castigo sobre el tema que les ocupa. Una luz dorada invade la cueva, una enorme voz resuena: «He sido llamado a juzgar: esta es mi sentencia irrevocable». Con un foganazo, los marineros y Julián desaparecen junto con el libro. En su lugar aparece una pecera llena de peces plateados con cara de asombro (los peces siempre tienen cara de asombro, pero estos más) con una especie de tela rojiza al cuello, que parece un pañuelo. La Dama se ríe entre dientes, indica a Bastián que coja la pecera y se dirigen a las grutas inundadas tras el estrado, sumergiéndose.

Los PJ tienen apenas un minuto para salir de la gruta. Luego es dirigirse a la barca, llegar al barco (tiradas de **Manejar botes** para salir igual que entraron),



pero la niebla ha levantado y este es visible a unos cientos de metros. Cuando llegan al barco, ven como el promontorio se desvanece ante ellos, como si fuera un espejismo. Con **Multiverso dif. 10** se les ocurrirá que lo más seguro es que no esté del todo en este plano, que sea un «lugar blando» que existe en varios mundos a la vez, y que aparece en las Tierras Quebradas en determinados momentos del año.

Con **Memorizar dif. 10**, si se examinó el cuaderno de bitácora, estos intervalos están marcados en el calendario, coinciden con la luna nueva.

Si conservan los mapas y el cuaderno de bitácora, quizá podrían en el futuro intentar volver al promontorio en la fecha correcta y entrevistarse con la dama Meira, quien, como sabemos, se aburre mucho y le encantan las visitas.

DEL LADO DE LA DAMA

Tras las oportunas deliberaciones, los PJ pueden ponerse del lado de la Dama, para deleite de esta, y declarar que la tripulación está en falta y que sería oportuno algún tipo de compensación. Si los PJ se muestran persuasivos (quizás con **Manipular dif. 20**), la tripulación accederá a continuar con el Pacto y a buscar a quien lo continúe en su nombre. Si los PJ lo sugieren (la dama es muy discreta y se dedicará a parpadear coquetamente tras su abanico) el capitán se «sacrificará» por la tripulación tras una muy breve deliberación, accediendo a quedarse con ella. En ambos casos, los síntomas de «pezmorfismo» desaparecerán casi inmediatamente.

Sea como sea, los PJ podrán volver al barco con la tripulación, recibiendo cada uno un regalo de la amplia colección de la dama (a juicio del narrador, no seas rata, que Meira es a la vez generosa y perceptiva) y con la invitación de esta de «pasarse a saludar cuando quieran».

Es un buen momento para hacer un regalo a los PJs que se hayan portado bien, con algo especial, gónico y útil, pero depende de ti y de lo que consideres adecuado. En los diferentes números de Intervención Divina tienes ejemplos de grimorios, pociones, objetos mágicos... Decide tú lo más adecuado para tu grupo. Y si se portan como unos patanes maleducados, unos objetos malditos siempre dan mucho juego.

Si los PJs no se muestran lo bastante persuasivos, los marineros tirarán de hierro, algo que ofenderá profundamente a la dama que, con un gesto altivo, llamará a las olas (un minuto, diez turnos, para que se inunde la gruta por completo). En el siguiente turno, media docena de tritones fuertemente armados irrumpen en la gruta. Y Bastián da un paso al frente chasqueando las pinzas. ¿Qué hacen los PJ?

En un momento dado, si las tornas van contra ellos, el capitán recurre a su Libro del Juicio con el resultado ya conocido: todos los marineros peces de colores y los PJ se quedan solos en una caverna que se inunda. Y volvemos al Final malo.

DEL LADO DE LA TRIPULACIÓN

Si los PJs se posicionan del lado de los marineros, la Dama podría dejarse convencer de anular su pacto si estos se muestran muy persuasivos y apelan a su gentileza y buen corazón (**Manipulación dif. 25**, ya están mayores, quieren estar con sus familias, la han honrado por dos décadas...). Si la convencen, les dejará partir anulando el pacto, con lo cual empieza la disipación del «pezmorfismo».

Si los PJ no son lo bastante persuasivos, la Dama, enfadada, declarará la audiencia por terminada y empezará a subir la marea. Al ir a retirarse, el capitán usará su Libro del Juicio, con los resultados ya conocidos: Final malo.

PENSAR FUERA DE LA CAJA

Los PJ pueden optar por ofrecerse como sustitutos del Pacto, sin llegar a valorar siquiera quien tiene razón. Esto es un éxito inmediato que libera a la tripulación y satisface a la Meira. La dama retendrá la marea (y con ella el amanecer) el tiempo necesario para subir todos al promontorio y realizar la ceremonia del nuevo Pacto, que incluye la liberación de la tripulación: el capitán, en su propio nombre y en el de sus muchachos les jura amistad eterna, así como una generosa recompensa al llegar a tierra (el capitán y sus marineros están muy agradecidos, bien podrían legarles el Celestia, dado que van a dejar de navegar, pero esto es a tu juicio, narrador, si te parece demasiado, una buena cantidad de oro sería de recibo. El capitán obsequia a su expatrona con el Libro del Juicio como último regalo.

En este punto, los PJ pueden continuar su viaje comprometiéndose a volver en el futuro (el capitán les hace entrega del mapa y la bitácora y calendario para ello) o quedarse un tiempo (la propia dama puede encargarse de situarles en la costa de las Tierras Quebradas que decidan).

Quedarse con la dama una estación da la oportunidad de realizar no una, sino dos empresas bonificadas, ya que en su palacio hay maravillas de todo tipo (el tiempo en que estén dispondrán de agallas, y hay amplias zonas de secano). A discreción del narrador el cómo sucede esto. El PJ favorecido por la Dama podrá embarcarse en una bonita historia de amor donde la cantidad de extremidades implicadas es inusualmente alta, pero no por ello deja de ser bienvenida.

Bendiciones de Meira

Sobre pactar con Meira (en este momento o en el futuro). Cada PJ hace un pacto personal con Dama Meira, y a través de ella con Yaroi. A cambio de consagrar espíritu, la Dama ofrece lo siguiente:

TRANSFORMACIÓN

2 ESP

El elegido adquiere rasgos físicos de pez, incluyendo agallas, visión en la oscuridad y manos y pies membranosos (+5 a nadar). Como contraindicación, los ojos redondos y hundidos, la piel escamosa, las agallas y las membranas entre los dedos de manos y pies restan 3 a Atractivo, y hacen que los agentes de la Ley hagan muchas, muchas preguntas. Esta penalización se convierte en un bono de +2 cuando trate con habitantes del mar y con miembros de la corte del Caos.

DOMINIO DEL MAR

1 ESP

En cada travesía marítima, el elegido dispondrá de 1 punto de Destino extra de escenario para usar como le parezca, además de una bonificación igual a la mitad de la Fortuna que le quede en ese momento a Navegación, Nadar, Manejo de Botes y tiradas relacionadas con el mar y el manejo de un barco.

MAESTRO DEL AGUA

1 ESP

Si el PJ tiene el don de la magia, podrá aprender este verbo a doble velocidad de lo usual. Cada punto de Experiencia recibido se multiplica por dos. Además, en el momento de adquirir la bendición podrá aprender un número de hechizos de este Verbo igual a la mitad de su Mente.

PALABRAS SUSURRADAS

1 ESP

El elegido recibe información veraz de «eso» que anhela secreta o abiertamente: o el mapa de un tesoro olvidado, o la localización de un barco hundido cargadito de riquezas. En todo caso, la información será extensa y exacta, incluyendo rutas, desafíos y posibles amenazas. La bendición solo se puede usar una vez, pero es posible adquirirla varias veces.

Como parte del Pacto, los PJ se comprometen a visitarla al menos una vez al año para llevarle regalos, contarle sus viajes y lo que pasa en el mundo y, sobretodo, hacerle compañía: es una Dama solitaria y agradable, a la que le encantan las visitas.

PERSONAJES

Julián

El capitán es un hombretón atractivo, ya entrado en años, un Sean Connery de los mares. Puedes utilizar las estadísticas de Capitán mercante de la página 323 del manual básico (333 1ed). Para los marineros, usa las estadísticas de Marinero en la misma sección.

La dama Meira

Meira es un archidemonio cambiaformas, capaz de alterar su cuerpo para asumir forma de pulpo o humana, con todos sus estadios intermedios. Es extrañamente atractiva y puede serlo más si se lo propone, gracias a su Aura de sexualidad.

Para su séquito de tritones, usa las características que aparecen en la página 280 del manual básico.

CUE: 12 **ATR:** +4 **PV:** 25 | 12 | 6
MEN: 10 **FUE:** 15 **Mod. al Daño:** +5/+7
ESP: 12 **TAM:** +3 **Al impacto:** 0

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Tentáculo 21. Daño 1+5. Presa fácil.

■ **Habilidades:** Atletismo 16, Conocimiento mágico 20, Encanto 25, Esquivar 19, Manipular 22, Multiverso 20, Nadar 20, Pelea 21, Percatarse 21, Sigilo 18.

■ **Poderes:**

◆ **Invulnerable:** Meira solo puede ser herida por armas mágicas o virtuosas, así como por el efecto de hechizos y poderes

◆ **Consistencia gomosa.** Las armas contundentes le hacen la mitad de daño. Puede estirarse y contraerse.

◆ **Aura de sexualidad.** Como la bendición del mismo nombre. Al coste de 2 PM despierta deseo sexual en los presentes.

◆ **Varios tentáculos:** En forma de pulpo, es capaz de involucrarse en dos melés con sus tentáculos por turno, y no solo en una, como es lo habitual. A efectos prácticos funciona como dos adversarios, también a la hora de calcular la superioridad numérica.

◆ **Cambiaformas:** Gastando 3 PM es capaz de cambiar su forma de mujer a pulpo o viceversa, o algo intermedio.

■ **Hechicería:** Posee todos los conjuros de la esfera agua con una habilidad de 17.

■ **Movimiento:** Correr, medio. Nadar, rápido.

Bastián

Este cangrejo de roca es una criatura del Caos relativamente inteligente, aunque no deja de ser un animal, y es completamente leal a Meira.

Esta también le tiene gran aprecio, especialmente por sus habilidades musicales. Bastián es capaz de cantar e interpretar una música deliciosa, tales son las maravillas del Caos.

CUE: 17 **ATR:** - **PV:** 39 | 19 | 9
MEN: 3 **FUE:** 29 **Mod. al Daño:** +10/+13
ESP: 6 **TAM:** +12 **Al impacto:** +2

■ **Protección:** 12 (dura)

■ **Armas:**

Pinza 22. Daño 3+5. Presa.

■ **Habilidades:** Atletismo 8, Esquivar 7, Nadar 10, Pelea 22, Percatarse 9.

■ **Debilidades:**

◆ **Punto débil.** Golpearle en los ojos (con -2) hace que el daño ignore la Protección y se multiplique por dos.

■ **Movimiento:** Correr, medio. Nadar, lento.



LA MORDEDURA DE LA SERPIENTE

Por Xavier Correro

Esta partida está pensada para jugarla con un grupo de cuatro jugadores interpretando el papel de miembros de la tribu imanguk de la Mamba Negra, perteneciente al clan Ngai. Lo ideal es jugarlo con dos guerreros, un repudiado y un chamán. Está pensada para que uno de los aventureros pueda ser un traidor, no está especificado cuál, ni es obligatorio. Si el director opta por que exista un traidor, debería otorgarle un valor de 2 + Cultura en idioma tilés y pedirle que no se revele hasta la escena final.

Los jugadores tendrán visiones de que un gran mal se acerca a sus tierras, y deberán ir a investigar lo que está sucediendo, recuperar la cabeza de su animal totémico e impedir que Nirval Bkar, un hechicero merendrak, que además es un cambiaformas, huya con un artefacto de los Antiguos.

Trasfondo del traidor

Si uno de los aventureros es un traidor, añádele estos trasfondos y guías interpretativas:

Historia personal: Un hijo tuyo nació con los pies por delante y sobrevivió al parto. Por desgracia, los chamanes, con Koinnage al frente, dijeron que estaba maldito por los Antiguos, que era un demonio que traería un gran mal a la tribu. Fue abandonado en la jungla, donde murió. Como venganza te hiciste con una de las calaveras sagradas de los Caídos y la llevaste hasta la costa, donde se la entregaste a Nirval, un hechicero extranjero que te prometió que, a cambio, consumiría la selva y mataría a Koinnage.

Odio: Koinnage y los chamanes en general.

Motivación: Acabar con Koinnage y su linaje.

ACTO 0: SUEÑOS

La tribu de la Mamba Negra vive en una zona pantanosa al lado del río Farasi. El poblado está construido sobre el agua y las chozas están unidas con pasarelas. Al sur empieza la jungla densa y por el norte está rodeado por manglares y es difícil llegar hasta aquí a no ser que se conozca el camino.

Los imanguke de esta zona son de piel negra y pelo rizado, ya que han tenido mucha relación con los bosquimanos. Mayoritariamente son guerreros y pescadores, y los chamanes son los que dictan las leyes. La adoración a los Caídos como semidioses es la religión dominante, aunque los Elementales son también respetados. Las ruinas de los Caídos son sitios sagrados

en los que está prohibido entrar excepto por los chamanes y su sequito. Una vez al año, la tribu caza a los bosquimanos y los lleva a Miyu para ser vendidos como esclavos, así mantienen segura las zonas sagradas cercanas al poblado.

SUEÑOS PREMONITORIOS

Ves el Mar infinito y, de pronto, una sombra que se mueve por la superficie del agua. Cuando toca tierra, reconoces la cala de los Ahogados, y ves a la sombra avanzar por tierra hasta la jungla. Al tocarla sientes como se seca a su paso, dejando solo muerte. Sigues a la sombra hasta que una serpiente empieza a luchar contra un ser alado hecho de oscuridad. Ves a la serpiente caer bajo la sombra y entonces escuchas una voz anciana (te recuerda a tu abuela), que te dice «Recupera la mordedura de la serpiente».

Los aventureros se despiertan y al menos uno de ellos habrá tenido este sueño, tal vez más de uno, si superan con éxito una tirada de **Sueños dif. 10**, entenderán que los Caídos quieren que vayan hacia la cala de los Ahogados a recuperar algo.

Los aventureros deberían querer ir hasta la cala de los Ahogados para saber que está pasando. Si no es así, en cuanto compartan su sueño con alguien, la noticia llegará a oídos del líder de la tribu, el chamán Koinnage Ngai, quien los reunirá y ordenará que vayan al lugar a cumplir su destino.

ACTO 1: VIAJE

Atravesar el pantano y la estepa es simple para gente como los aventureros, que conocen la zona, y no presenta ninguna dificultad. Al tercer día, en un área pantanosa, notan la presencia de varios enjambres de moscas, visibles desde la distancia. Al acercarse el zumbido, es muy fuerte y el olor a podredumbre se hace palpable. En el suelo hay algunos hombres muertos, de piel clara y ropajes azules y verdes, pero lo más impactante es que junto a ellos yace muerta una mamba gigante de unos 18 metros de largo.

La mamba es un animal sagrado para la tribu, por lo que debe interpretarse como un mal presagio. Bajo las escamas se perfilan abultadas venas negras por todo el cuerpo, como si la sangre se le hubiera coagulado antes de morir, y está decapitada. Con una tirada de **Rastrear dif. 15** se puede encontrar un rastro que regresa

hacia el norte, en dirección a la cala de los Ahogados, llevando algo pesado, y otro mucho más numeroso se adentra hacia el sur.

ACTO 2: EL BARCO

Si los aventureros siguen el rastro que lleva al norte, llegarán a la cala de los Ahogados. Un barco de manufactura tilesa está anclado a unos cincuenta metros de la orilla. Encallados en la arena hay dos botes de remos. Se puede ver que hay algunos hombres hablando y bebiendo, pero no parecen estar haciendo guardias. Son 10 marineros, pero el barco podría llevar unos 100 hombres. La tripulación que falta se dirige ahora al sur, y su paso es el que posiblemente detectaran los aventureros.

Es fácil sorprenderlos, especialmente por la noche. Los marineros harán una fogata en la arena de la cala, cerca de las barcas, cenarán y luego, después de tocar música, beber y cantar hasta la medianoche, dormirán al raso. Usando **Sigilo contra el Percatarse** de los marineros podrían emboscarlos. Si los hombres están dormidos, los aventureros podrán sumarse un +2 a la tirada. Otra opción es investigar el barco en secreto, para lo cual habría que determinar cómo llegan hasta el navío. Si van a nado y luego tratan de trepar por el casco, una tirada fallida de **Trepar dif. 15** hará que el aventurero caiga, haga ruido, y despierte a los marineros.

La tripulación se defenderá al principio, pero si mueren cuatro de ellos huirán o se esconderán. Utiliza las estadísticas del Pirata de la página 325 (1ed 334) del manual de Tierras Quebradas.

Si atrapan alguno y lo interrogan, les contará que son leonisinios, y que vienen con un noble de Merendrak llamado Nirval Bkar. Este contrató el barco en Puerto Blanco y reunió una abundante tripulación entre piratas, aventureros y malhechores de los muelles, pagando una buena cantidad de oro.

El merendrak lleva una calavera con un mapa grabado en ella, y parece estar buscando algo que se encuentra en la Jungla. Los marineros no saben nada más. Los aventureros conocen estos cráneos con inscripciones, ya que suelen estar en las ruinas de los lugares sagrados. Tocarlos es un grave delito, ya que pertenecieron a sus Antepasados. ¿Quién puede haberse llevado uno de ellos?

En el camarote del capitán está la cabeza de la serpiente. Si alguno de ellos la toca, sabrá lo que tiene que hacer: sacará su arma, romperá los colmillos por su base y les colocará unas tiras de cuero a modo de empuñadura para convertirlos en unos pequeños cuchillos de quince centímetros de longitud (daño 1, penetrante). No parecen muy efectivos y su aspecto es frágil, pero el PJ sabrá que ha hecho lo correcto. También hay un cofre lleno con 100 reales de oro y un cuaderno escrito en merení. Por desgracia, probablemente ningún aventurero sepa leerlo, tal vez algún marinero que conozca este idioma se lo pueda traducir.

El diario, escrito por un tal Nirval Bkar, cuenta como un nativo de las selvas de Imanguk le entregó en Miyu una calavera con un mapa grabado y antiguas inscripciones. A cambio le pidió que matara al líder de la tribu de la Mamba Negra. Después de mucho tiempo consiguió descifrar los símbolos de la calavera y ha descubierto que el artefacto de los Antiguos, que está custodiado en el lugar que indica el mapa, es un generador capaz de elevar una maquina voladora enterrada muy lejos, en el norte de las estepas nevadas.

ACTO 3: MASACRE.

La próxima vez que duerman, los aventureros tendrán el siguiente sueño:

Estás en el pueblo. Ves las chozas, sobre el agua y cañas, pero no hay nadie, llamas a la gente, pero no responden, de pronto escuchas un ruido en la selva y ves un grupo de pájaros negros, cómo intenta huir hacia la montaña de la Serpiente, pero empiezan a caer uno tras otro y quedan muertos en el suelo.

El mensaje está claro, con una tirada exitosa de **Sueños dif. 10**, los aventureros sabrán que su poblado corre peligro y que deben darse prisa.

El regreso debe ser rápido, si superan una tirada de **Naturaleza dif. 25** podrían llegar antes que se produzca la masacre y sacar a parte de la gente del poblado. Si consiguen una tirada entre 15 y 24, llegaran durante la masacre y, con menos, harán acto de presencia cuando todo haya terminado. En la tirada, tendrán un +2 si siguen desde el principio el rastro de los asaltantes en lugar de dirigirse a la cala.

El poblado de la Mamba Negra se alza sobre pilones de madera, en una serie de islotes en un marjal junto al río, y cuenta con dos torres defensivas de madera. No tiene empalizada, ya que el agua le sirve de muralla. Un puente levadizo comunica con tierra firme. El poblado dispone también de un embarcadero con numerosas canoas y balsas. En el interior de la población viven 400 imanguk, de los cuales 120 son hombres entrenados en el uso de las armas. Además, Koinnage es un chamán competente y sus tres aprendices también dominan la hechicería.

Los atacantes son 90 piratas y maleantes leonisinios que, en principio, no serían capaces de tomar el poblado. Sin embargo, Nirval, aunque es un hechicero mediocre, es un cambiaformas. Podría transformarse en dragón y reducir el poblado a cenizas, pero sabe que tiene que conseguir vivo a un miembro de la familia Ngai. Asume la forma de dragón, para sorpresa de propios y extraños, sobrevuela el poblado, ignorando la lluvia de flechas, y derriba las dos torres. A continuación, echa abajo el puente levadizo para que su tropa pueda entrar.

Si los aventureros llegan en mitad de la batalla, Nirval habrá encontrado ya lo que busca y se habrá marchado del lugar. Sin embargo, sus hombres seguirán





luchando, saqueando y prendiendo fuego a las cabañas. Utiliza las estadísticas del Pirata de la página 325 del manual básico (1ed 334) como base para la lucha, y al Capitán navío de guerra en la misma sección para el líder de los piratas, un aguerrido capitán llamado Leo el Fuerte.

Vaya como vaya el encuentro, los atacantes se retirarán después de tres turnos de combate, al sonar un cuerno que viene de la selva. Es Nirval pidiendo retirada, ya que no quiere perder más hombres inútilmente.

Cuando todo esté tranquilo, los personajes jugadores se enterarán de que los incursores han capturado a **Sahel Ngai**, el hijo de Koinnage, y a su madre, **Ngina**, y que el mismo Koinnage ha sido asesinado junto al resto de los chamanes de la tribu.

Habrán muchos muertos por los que llorar y entregar a la selva, entre ellos la mayor parte de los guerreros, pero los aventureros no tienen tiempo que perder si quieren rescatar a los prisioneros.

Si los aventureros llegan antes que los incursores, el narrador debería utilizar el casi imbatible poder de Nirval en forma de dragón para capturar a Sahel. Por lo demás, los aventureros deberían tener la oportunidad de contribuir decisivamente a rechazar el ataque y, tal vez, impedir que Koinnage muera.

BUSCANDO AYUDA (OPCIONAL)

Los personajes podrían pedir ayuda a las tribus vecinas. Si ellos no lo proponen lo puede pensar alguno de los ancianos supervivientes (Waga). Hay tres poblados cercanos, cada uno de ellos a media jornada de camino y pertenecientes también al clan Ngai. Se trata de las tribus del Buitre, el Buey y el Cocodrilo. Si los aventureros están dispuestos a

perder tiempo en dar el aviso, podrían conseguir un contingente armado con el que asaltar el campamento de los invasores. También podrían delegar esta tarea en alguno de los supervivientes de la Mamba Negra, aunque en este caso el resultado de las negociaciones dependerá de una tirada de **Fortuna** (el valor del aventurero que la tenga más alta) a dificultad 12.

Si van en persona, posiblemente dividiéndose, deja que los jugadores convencan a los líderes tribales. En circunstancias normales, el clan reaccionaría como un solo cuerpo contra el enemigo, pero otra cosa es enfrentarse a un dragón (si es que los aventureros revelan este dato).

Es posible utilizar diversos argumentos y habilidades para demostrar su valía y convencer a los jefes: luchando, oratoria, caza, lo que se le ocurra al jugador. Los Imanguk respetan a los chamanes, pero también la astucia y la fuerza.

ACTO 4: EL CAMPAMENTO

Después del ataque al poblado de la Mamba Negra, los incursores han continuado hacia el sur, a través de la selva, adentrándose en el territorio de los bosquimanos. Para pasar la noche, han acampado en un claro, junto a un estanque. A la mañana siguiente, desmontarán el campamento para ponerse en camino hacia la montaña de la Serpiente, adonde llegarán bien entrada la tarde.

Por tanto, para alcanzar el campamento de los incursores hay que adentrarse en la jungla territorio de los bosquimanos. Si el director lo cree necesario puede haber algún encuentro con ellos. Recordemos que los imanguk del clan Ngai los cazan para esclavizarlos, por lo que los habitantes de la jungla sienten un odio

feroz por sus vecinos de la costa. No obstante, nada es peor que los demonios de piel blanca que han llegado desde los infiernos con extraños propósitos, por lo que el enemigo común podría servir para aunar fuerzas, especialmente si se descubre que su objetivo son las ruinas de la montaña de la Serpiente, que los bosquimanos también consideran sagradas.

Si se quiere acortar la aventura, puede omitirse esta escena y pasar directamente a las ruinas. Por el camino pueden descubrir que los bosquimanos han atacado a los invasores, pero el cuerpo del hechicero y del niño no estarán y el rastro conduce a las ruinas.

Si se quiere jugar esta parte, el campamento estará montado y puede incluso constituir una amenaza, ya que los piratas organizan patrullas por los alrededores. En el lugar ya no se encuentran ni Nirval ni el niño. El fornk ha volado a la montaña en forma de dragón con su rehén para evitar las complejidades de la selva, pero eso los aventureros no tienen por qué saberlo. En el campamento se han encendido varias hogueras y hay hombres haciendo guardia en grupos de cuatro. Su número total dependerá de cómo haya ido la incursión en el poblado. Serán 60 si los aventureros no han intervenido.

En el centro hay una tienda grande y de aspecto lujoso. En su interior se encuentra el capitán Leo (si no murió en el ataque) y Ngina, la madre de Sahel y esposa de Koinnage, maniatada. Si la salvan, les dirá que el hechicero quiere un arma que se esconde en las ruinas de los Antiguos, pero necesita al niño ya que es consciente de que cualquiera que se acerque allí morirá a no ser que tenga la sangre de Ngai, un héroe legendario de los Imangu y fundador del clan.

Difícilmente podrán acceder a la tienda sin ser vistos ni oídos (**Sigilo dif. 25**), pero si cuentan con ayuda de otros poblados o de los bosquimanos, podrán crear la distracción necesaria para conseguirlo, e incluso derrotar y dispersar a los incursores.

ACTO 5: EL TÚMULO DE LOS ANTIGUOS

En lo más profundo de la jungla, emergiendo del manto verde, se alza la montaña de la Serpiente, recubierta de maleza y coronada por una torre circular de techo abovedado y casi en ruinas. Se la conoce como el túmulo de los Antiguos. El material del que está hecho no es ninguna piedra conocida ni tampoco ningún metal. Su color blanco hueso está salpicado de tonos marrones y verdes, las lianas que cubren el esqueleto parecen los músculos de una extraña criatura.

Si los piratas de Nirval han levantado el campamento, llegarán aquí antes del anochecer, acamparán de nuevo y protegerán la cima de la montaña de cualquier ataque. El merendrak permanecerá aquí hasta que lleguen sus hombres, ya que no desea penetrar

solo en las ruinas (tiene que hacerlo en forma humana, por su tamaño) y tener que enfrentarse a las protecciones que pueda haber.

Sin embargo, si llegada la noche sus secuaces no alcanzan la montaña, se verá llevado por la impaciencia, tomará a Sahel y entrará solo. Lo mismo sucede si ve a los aventureros escalar por su cuenta la montaña, ya que preferirá no arriesgarse a darles caza entre la maleza en forma de dragón. Esto sería inseguro y peligroso, pues debería dejar solo a Sahel.

Si los aventureros escalan la montaña tomando precauciones, deberán enfrentar su **Sigilo (limitado por Trepas)** al **Percatarse** del Merendrak.

EL INTERIOR

En el interior de la torre se despliega un laberinto de túneles completamente lisos que se adentran hacia el corazón de la montaña. Algunos de las galerías están invadidas por lianas con el aspecto de venas. Si se siguen las lianas hasta su corazón, llegarán a una inmensa caverna abovedada. En su centro se alza una máquina de unos tres metros de altura, envuelta en lianas, que repiquetea cada poco segundos. Si alguien que no sea un descendiente de Ngai se acerca, las lianas lo atacan y lo desmiembran. Si alguien es empujado a sus inmediaciones sufrirá el mismo destino.

Si Nirval se acerca con Sahel, le ordenará que vaya hasta el artefacto y robe su tesoro. El niño, que ha sido amenazado con la muerte de su madre, obedecerá. Si nada lo impide, Sahel llega al corazón y, una vez allí, coge una esfera azul del tamaño de un huevo que no para de lanzar destellos. Una vez el artefacto salga de la máquina las raíces empezaran a morir, al principio poco a poco, pero cada vez el fenómeno será más palpable.

Una vez llegado a este punto el hechicero cogerá el artefacto y tratará de salir al exterior. Si los aventureros se lo intentan impedir, se transformará en dragón, ya que en la sala tiene espacio suficiente. Si hay traidor y está presente, durante la transformación le dirá aquello de «Tenemos un trato. Cúmplelo, yo he cumplido mi parte».

CONTRA EL CAMBIAFORMAS

La transformación, para completarse, necesita de 6 turnos, por lo que la estrategia de Nirval será ganar tiempo, si es posible con la ayuda del traidor. Mientras dura la transformación puede moverse y actuar normalmente, solo que su tamaño, forma y capacidades se irán modificando. Esto es lo que sucederá en los 6 turnos.

1. Le salen garras, que puede utilizar como armas de daño 2 y alcance corto si no tiene sus armas consigo.



2. Su piel se reviste de escamas y adquiere 6 puntos de Protección.

3. Su Tamaño pasa a +4 y su Cuerpo aumenta a 12. Su Modificador al Daño pasa a ser por tanto de +5/+6 y sus PV máximos de 26. Pierde la capacidad de hablar, por lo que sufrirá un -2 a los hechizos que lance.

4. Le salen alas de los hombros, puede alzar el vuelo. Ya no puede utilizar las manos para gesticular en el lanzamiento de hechizos, lo que le provoca un -2 adicional en el uso de la hechicería. Retendrá el Corazón de la Jungla en una de las garras traseras.

5. Puede escupir fuego, con una habilidad de 8. Daño de área 3d6, que sigue las mismas reglas que las explosiones. Su armadura protege ahora 8, adquiere TAM +8, CUE 16, PV 34 y Mod. al daño +8/+10.

6. Se transforma en un dragón, y sus características son ahora las marcadas para esta forma en el apartado de Personajes.

Evidentemente, en forma de dragón, Nirval no puede salir de la sala. Una estrategia puede ser escapar a los túneles, asediarlo y llegar con él a algún acuerdo. Recordemos que también es un astuto hechicero y que, con tiempo, puede tramar planes que sorprendan a los jugadores.

En caso de un enfrentamiento físico, si los personajes consiguen impactar e infligir aunque sea un punto de daño con uno de los colmillos de la serpiente, Nirval, sea cual sea su forma, caerá al suelo retorciéndose de dolor y al cabo de unos segundos morirá.

Es importante que alguien regrese el Corazón de la Jungla a su sitio en la máquina, o la selva en torno a la montaña cada vez se secará más y más. Una vez las lianas estén secas, ya no hay peligro de ser despedazado.



CONCLUSIÓN

Si los jugadores consiguen regresar el Corazón de la Jungla a su sitio, la vegetación recuperará su brillo y vida y todos recibirán 5 PL a los Antepasados, salvo el traidor, a no ser que se haya redimido en el último momento. Si la gema no es devuelta, poco a poco la vegetación se secará y una extraña enfermedad debilitará a las gentes de las tribus cercanas. Algunos jóvenes partirán lejos en busca del Corazón.

El merendrak quiere el corazón para activar una máquina de los Caídos muy lejos de aquí, en las estepas nevadas del norte. Tal vez los sueños los guíen hasta allí. Incluso tal vez el Patriarca tenga una visión de cómo detenerlo y mande a sus campeones para enfrentarse a él, pero esto es otra aventura. En todo caso, los aventureros reciben 1 punto de Destino.

PERSONAJES NO JUGADORES

Hechicero Fonk (Nirval Bkar)

Nirval Bkar es un hechicero merendrak bendecido con el don del biformismo. Está obsesionado con la tecnología de los Caídos, pero, aunque tiene varios objetos de este tipo en su poder, aún no posee nada de auténtico valor. Suele visitar Miyu, donde algunos de los renegados le han vendido varios objetos menores, pero hace un par de años, durante la gran venta de esclavos, uno de sus contactos le presentó a un imanguk del sur (el traidor de entre los aventureros), que le trajo una auténtica calavera de los Caídos, con un mapa grabado en su superficie. A cambio, el imanguk le pidió que matara al chamán de la tribu y a todos sus aprendices.

Gracias a sus estudios, Nirval ha conseguido descifrar el mapa y las escrituras que estaban grabadas en el cráneo, por lo que ahora está listo para recuperar el Corazón de la Jungla.

El merendrak es un cambiaformas, por lo que puede transformarse en humano o dragón a voluntad. El proceso tiene lugar en 6 turnos y cuesta 4 PM.

Forma humana

CUE: 5	ATR: -1	PV: 15 7 3
MEN: 8	FUE: 5	Mod. al Daño: +1/+2
ESP: 9	TAM: 0	Estorbo: 0

■ **Protección:** 6 (dura).

■ **Armas:**

Espada media 11. Daño 4+1

Daga 8. Daño 2+1

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 8, Espada 11, Atletismo 9, Buscar 12, Esquivar 16, Manipular 12, Montar 14, Pelea 10, Percatarse 16, Pelea 11, Perspicacia 17, Sigilo 14.

■ **Habilidades mágicas:** Aumentar 13, Inhibir 12,

Invocar 14, Modificar 13, Tierra 12, Cuerpo 11, Espíritu 13, Caos 14.

■ **Hechizos:** Alterar objeto 12 (Dif. 10|PM 1), Atar demonio (Dif. 20|PM: 3), Atar gnomo 12 (Dif. 10|PM 1), Curar herida 11 (Dif. 15|PM 2), Incrementar fortaleza 11 (Dif. 20|PM 3), Invocar súcubo púrpura 14 (Dif. 15|PM 2-4), Invocar fantasma 13 (Dif. 15|PM 2), Invocar gnomo 12 (Dif. 15|PM 2-4), Lazo irrompible 11 (Dif. 15|PM 2), Reparar 12 (Dif. 10|PM 1).

Forma de dragón

CUE: 22 **ATR:** - **PV:** 50 | 25 | 12
MEN: 8 **FUE:** 40 **Mod. al Daño:** +13/+15
ESP: 9 **TAM:** +18 **Al impacto:** +4

■ **Protección:** 10 (dura).

■ **Armas:**

Garra 28. Daño 6+13.

Mordisco 28. Daño 6+12. Puede agarrar.

Coletazo 28. Daño 4+13. Alcance medio.

Llamas 20. Daño: 2d6 por turno en 400 m2. Alcance muy largo.

Escupitajo de fuego 20. Daño 6. Alcance medio.

■ **Habilidades:** Escupir veneno 20, Percatarse 16, Pelea 28, Esquivar 12, Volar 11.

Koinnage Ngai

LÍDER DE LA MAMBA NEGRA

Koinnage es una excepción en Imanguk porque es al mismo tiempo líder guerrero de su tribu y chamán. Se dice que en él confluyen la fuerza y la sabiduría porque descende de Ngai, el antiguo héroe de los Caídos que fundó el clan. Esta certeza hace que se comporte como si fuera un semidiós orgulloso y no suele tener miedo de nada. Su moral es muy estricta y cumple los preceptos transmitidos en la tribu al pie de la letra. Su palabra es ley y así debe cumplirse.

CUE: 8 **ATR:** -1 **PV:** 20 | 10 | 5
MEN: 5 **FUE:** 10 **Mod. al Daño:** +3/+4
ESP: 6 **TAM:** +2 **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 5, cuero duro y escudo (dura).

■ **Armas:**

Espada larga 16. Daño 5+3.

Escudo medio 16. Daño 1+3.

Daga 12. Daño 2+3.

■ **Habilidades:** Armas CC: Hacha 16, Puñal 15, Atletismo 14, Buscar 10, Esquivar 12, Leyendas 12, Manejar botes 14, Manipular 9, Pelea 14, Percatarse 14, Perspicacia 12, Sigilo 9, Sueños 15.

■ **Habilidades mágicas:** Dirigir 11, Disminuir 13, Invocar 11, Transformar 12, Agua 13, Cuerpo 10, Espíritu 14, Mente 10.

■ **Hechizos:** Agotar 10 (Dif. 15|PM 1-4), Empequeñecer 10 (Dif. 20 PM 1-4), Exorcismo 11 (Dif. 20|PM 3), Invocar fantasma 11 (Dif. 15|PM 2), Invocar ondina 11 (Dif. 15|PM 2-4), Locura 10 (Dif. 20|PM 3), Telepatía

Ngina

MADRE TRIBAL

Era una niña prodigio, aprendía cualquier tarea de forma inmediata y fue casada con Koinnage a muy temprana edad. Los dos forman una pareja que ostenta un poder absoluto en la aldea, y ningún otro chamán osa desobedecer ni contradecir su autoridad.

Es una mujer de 28 años, de pelo negro muy rizado y ojos negros muy profundos. Su belleza es palpable, ya que solo viste una falda de lino. Es una mujer fuerte cuya mayor preocupación es su hijo.

Líderes tribales (Kwame, Uhuru, Matu)

Los líderes del Cocodrilo, el Buitre y el Buey son fuertes guerreros y grandes cazadores, y respetan precisamente estas dos artes. Es fácil apelar a su linaje Ngai para manipularlos. Si saben que alguien se dirige a las ruinas prestarán su ayuda, pero poner a prueba al mensajero forma parte de los rituales imanguk para estar seguro de que no se echará atrás.

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

■ **Protección:** 3, cuero duro (dura).

■ **Armas:**

Espada de piedra 14. Daño4+1.

Escudo medio 16. Daño 1+1.

Daga 12. Daño 2+1.

■ **Habilidades:** Armas CC: Hacha 14, Puñal 12, Escudo 14, Atletismo 14, Buscar 10, Esquivar 12, Leyendas 12, Manejar botes 14, Manipular 9, Ocultar 10. Pelea 14, Percatarse 14, Perspicacia 12, Rastrear 10. Sigilo 8, Sueños 10.

PERSONAJES JUGADORES

Paka

GUERRERO

Paka nació grande y sigue siéndolo. Fue criado por su abuelo, ya que su padre murió en combate. Ha escuchado las historias de los grandes héroes y desea ser uno de ellos. Quiere participar como representante de la tribu en los ritos, pero Koinnage siempre se niega. Le ha dicho que nunca será nombrado guardián de los ancestros.

CUE: 9 **ATR:** 1 **PV:** 21 | 10 | 5
MEN: 4 **FUE:** 11 **Mod. al Daño:** +2/+3
ESP: 6 **TAM:** +2 **Estorbo:** 0

■ **Protección:** 0.

■ **Armas:**

Hacha de batalla 15. Daño 5+3.

Daga 15. Daño 2+2.

■ **Habilidades:** Armas CC: Hacha 15, Puñal 15,



Jabalina 16, Atletismo 16, Buscar 10, Callejeo 7, Esquivar 13, Imponerse 17, Manejar botes 13, Nadar 13, Naturaleza 9, Pelea 20, Percatarse 11, Perspicacia 8, Rastrear 8, Sigilo 10, Sueños 10, Preparar 15.

- **Motivación:** Ser elegido guardián de los Ancestros
- **Amor:** Familia
- **Odio:** El débil
- **Personalidad positivos:** Solidario, Valiente.
- **Personalidad Negativo:** Cruel.
- **Ventajas:** Cólera, Propenso a la violencia.
- **Fortuna:** 3.
- **Puntos de destino:** 1 (escenario)

Gitonga

GUERRERO

Gitonga es un guerrero leal y sincero, siempre amable con todos. Siente el amor por la tribu y esta dispuesto a todo por ella. Hace poco pasó algo pero no logra recordar qué es. Sabe que algo está mal y busca algo que se lo recuerde.

CUE: 9 **ATR:** 0 **PV:** 19 | 9 | 4
MEN: 6 **FUE:** 9 **Mod. al Daño:** +3/+4
ESP: 4 **TAM:** 0 **Estorbo:** 0

- **Protección:** 0.
- **Armas:**
Espada media 17. Daño 4+3.
Daga 15. Daño 2+3.
Jabalina arrojadiza 12. Daño 4+3.
- **Habilidades:** Armas CC: Espada 17, Puñal 15, Asta 12, Atletismo 15, Buscar 10, Esquivar 12, Idioma: Tilés 9, Imponerse 11, Lanzar 12, Manejar botes 13, Manipular 9, Nadar 13, Naturaleza 15, Oratoria 11, Pelea 12, Percatarse 12, Perspicacia 13, Rastrear 13, Sigilo 14, Preparar 15.
- **Motivación:** ¡¡Encontrar... qué era aghhh!!
- **Amor:** Tribu.
- **Odio:** Crueldad
- **Personalidad positivos:** Leal, sincero
- **Personalidad Negativo:** Credulo.
- **Ventajas:** Ambidiestro, tolerancia al dolor, Amnesia.
- **Fortuna:** 3.
- **Puntos de destino:** 1 (secreto)

Kanja

REPUDIADO

Kanja siempre tuvo envidia de la fuerza de los demás. Él nació más débil y se sentía fuera de lugar entre los guerreros. Decidió abandonar la tribu y viajar por el mundo, pero pronto comprendió que su sitio estaba con su tribu. Los sueños lo han traído de nuevo a casa, pero Koinnage le ha prohibido formar parte de la tribu ya que lo acusa de haber vendido a extranjeros un collar de los Caídos, por lo que debe vivir a las afueras del poblado hasta recuperar la reliquia. Últimamente los sueños no lo dejan dormir.

CUE: 7 **ATR:** -1 **PV:** 15 | 7 | 3
MEN: 8 **FUE:** 9 **Mod. al Daño:** +1/+2
ESP: 4 **TAM:** +1 **Estorbo:** 0

- **Protección:** 3, cuero duro (dura).

■ **Armas:**

Lanza 14. Daño 4+1.
Escudo medio 14. Daño 1+1.
Daga 12. Daño 2+1

■ **Habilidades:** Armas CC: Astas 14, Puñal 12, Escudo 14, Artesanía 13, Atletismo 10, Buscar 15, Esquivar 12, Idioma: Tilés 10, Interpretar sueños 12, Inventar 12, Lanzar 14, Manejar botes 10, Manipular 15, Naturaleza 14, Pelea 11, Percatarse 14, Perspicacia 15, Sigilo 16, Tierras Quebradas 12, Preparar 12.

- **Motivación:** Volver a formar parte de la tribu.

- **Amor:** Miwa (amiga de la infancia)
- **Odio:** Bosquimanos
- **Personalidad positivos:** Amigable y paciente
- **Personalidad Negativo:** Codicioso.
- **Ventajas:** Manitas, Ver lo oculto, Oficio (armero).
- **Fortuna:** 2.
- **Puntos de destino:** 1 (objeto)

Wangai

CHAMÁN

Hija de una de las chamanes de la tribu, criada para conocer la historia y tradiciones de la tribu, siempre ha estado conectada con la tierra. Los animales de la región la respetan y evitan dañarla. Es dura y directa, proteger el legado de la tribu es lo más importante.

CUE: 4 **ATR:** +2 **PV:** 15 | 7 | 3
MEN: 8 **FUE:** 5 **Mod. al Daño:** +2/+3
ESP: 8 **TAM:** +1 **Estorbo:** 0

- **Protección:** 0
- **Armas:**
Daga 10. Daño 2+2.
- **Habilidades:** Actuación: 10, Armas CC: Puñal 10, Atletismo 6, Buscar 9, Conocimiento mágico 12, Esquivar 10, Manejar botes 12, Manipular 13, Idioma: Tilés 12, Imponerse 12, Instruir 12, Juego 8, Leyendas 12, Medicina 11, Memorizar 10, Nadar 9, Ocultar 8, Oratoria 12, Percatarse 15, Perspicacia 16, Pociones 14, Primeros auxilios 9, Sigilo 8, Sueños 13, Tratar animales 15, Preparar 7.
- **Habilidades mágicas:** Aumentar 12, Conocer 12, Invocar 12, cuerpo 12 Espíritu 12, Planta 8.
- **Hechizos:** Incrementar cuerpo 12 (Dif. 20 | PM 3), Curar herida 12 (Dif. 15 PM 1-3), Invocar Mamba negra 12 (Dif. 15 | PM 2), Invocar fantasma 12 (Dif. 20 | PM 3), Conexión Espiritual 12 (Dif. 10 | PM 1), Detectar don 12 (Dif. 15 | PM 1), Necrología 12 (Dif. 15 | PM 2), Identificar planta 8 (Dif. 10 | PM 1).
- **Motivación:** Formar parte del consejo del clan.
- **Amor:** Madre
- **Odio:** Ladrones
- **Personalidad positivos:** Dura, seria.
- **Personalidad Negativo:** Hosca.
- **Ventajas:** Buena suerte, Chamán, Trastorno mental (sueño), Afinidad Animal, Bloqueo mental.
- **Fortuna:** 8.
- **Puntos de magia:** 16.
- **Puntos de destino:** 1 (persona).

BAJO EL POLVO DEL TIEMPO

Por Carlos Ferrer

ELa presente aventura es una continuación de Mercancía humana, una de las aventuras incluidas en el suplemento Tierra de Nadie. Es necesario contar con este entorno de campaña para jugar a Bajo el polvo del tiempo, ya que se mencionan lugares y personajes descritos allí que el narrador debería conocer.

La aventura supone que los personajes jugadores han encontrado el cilindro que portaba Justo y, bien han llegado a un acuerdo con él, y van a acompañarlo a Forjas para su entrega, o bien han leído la carta y decidido hacerse con el Libro de los últimos días por su cuenta. De esta forma, los aventureros podrían hacerse con el mítico tomo de Iordanou el Oscuro.

Al mismo tiempo, es muy posible que, después de la intervención de Braulio en su liberación, decidan hacer caso a sus palabras y visitar su tumba, que no se encuentra lejos de Forjas. Esto puede dar pie a un pacto con el héroe y a la búsqueda del Escudo Blanco.

Bajo el polvo del tiempo supone ciertas decisiones del grupo de jugadores: que pactarán o llegarán a un acuerdo con el espíritu de Braulio, y que buscarán por cuenta propia o ajena el Libro de los últimos días. Puede que no actúen como está previsto, o que sus pasos los lleven a otros lugares o situaciones de la Tierra de Nadie. En este caso, será necesario improvisar y preparar otros materiales. Lo contenido en este módulo es tan solo una ayuda para el camino más probable.

LA TUMBA DE BRAULIO

Si los aventureros honran la petición de Braulio y acuden a su tumba, se encontrarán por el camino otros peregrinos que acuden desde el Patriarcado o incluso Tres Valles a presentar sus respetos al héroe de la Tierra de Nadie debido a una promesa, curiosidad o simple devoción religiosa. Es una buena manera de comenzar a exponer a los jugadores la figura de Braulio, sus hazañas y las leyendas acerca de su muerte. Muchos peregrinos son personas que fueron en su momento salvadas o beneficiadas por Braulio, o los descendientes de estos.

Si los cambiados siguen vivos, los aventureros deberían volver a encontrarse con ellos o con restos de su paso: viajeros atacados y brutalmente asesinados, o una caravana de peregrinos siendo atacada en el momento en el que la avistan. También es posible introducir nuevos cambiados, e incidir así en los esfuerzos del bosque Podrido de interferir con la adoración a Braulio.

Te recomendamos usar las tablas de encuentros, bien en los campos del Oeste, bien en el bosque Menor, o alternarlas (una a la entrada y una a la salida).

La tumba de Braulio tiene el aspecto de un campamento. En el centro del claro se sitúa el túmulo y, sobre él, una columna de piedra gris con relieves que narran las proezas del héroe. A su alrededor se alzan tiendas y carpas montadas por los peregrinos y por la gente que vive de ellos, vendiéndoles comida, pan, vino, objetos religiosos y enseres de viaje. El ambiente es alegre y festivo. Los niños juegan y corren entre la gente, se cocina en las fogatas, y de forma espontánea se elevan canciones religiosas y plegarias a Braulio. Entre los presentes hay poca gente armada, pero si la tumba es profanada, la multitud reaccionará en la medida de lo posible para detener y castigar al impío agresor.

Normalmente en torno al monumento acampan unas cien personas, que suelen pasar en el lugar dos o tres noches antes de volver sobre sus pasos. Puesto que hay aquí vendedores venidos de Forjas o de la torre de los Dos Reinos, es un buen lugar para escuchar rumores de estos dos lugares o incluso de Ampelones y Treitropos, que suelen ser una parada obligatoria para muchos peregrinos.

La tumba de Braulio es un lugar sagrado. Los que la visiten recibirán 1 PL a la Ley, y otro adicional si le muestran sus respetos, por ejemplo rezando o realizando alguna pequeña ceremonia.

Al situarse ante el túmulo, tendrá lugar un milagro. El tiempo se detendrá y un fulgor dorado lo cubrirá todo. La realidad se desvanecerá con un estallido de luz y aparecerán en el plano de los Benditos, al pie de las escaleras.

EN EL PLANO DE LOS BENDITOS

El plano de los Benditos es deconcertante; deja que los aventureros se familiaricen con él y comiencen a explorarlo libremente. Cuando empiecen a subir las escaleras, no tardarán en encontrarse, entre los héroes que allí aguardan, al hombre que representaba la estatua del camino.

Braulio les dará la bienvenida y los tratará de forma amable pero con firmeza. Responderá a sus preguntas en la medida de lo posible y les contará que dejó inacabada su misión en la Tierra y que ello le impide la ascensión hacia los principios de la Ley. Muchos lo veneran, y su fe le ha dado atribuciones de semidiós. No es todavía el momento de fundirse con el todo.

Él ha muerto, pero puede asistir a otros a continuar su trabajo. Hay un gran mal, un fruto del Caos, que crece en el bosque Podrido y amenaza con destruirlo todo. Braulio los necesita, ha leído en su destino y sabe que tienen algo que decir en esta historia. Les ofrece convertirse en sus campeones en la Tierra de Nadie, descubrir lo que está pasando, y acabar con la amenaza. El semidiós les tiende la mano: gracias a ellos la Tierra de Nadie puede convertirse en un lugar mejor.

Advierte a los jugadores que aceptar ser sus campeones supondría un pacto de al menos un punto de Espíritu. Como máximo, podrían dedicar tres puntos; Braulio no es tan poderoso. El pacto les proporcionará bendiciones e intervención divina, como es habitual. Incluso los que no acepten pueden hacerse devotos de Braulio, con lo que todas las acciones que sigan la agenda del héroe en la Tierra de Nadie les proporcionarán Puntos de Lealtad a la Ley.

Si al menos uno de los aventureros acepta el pacto, Braulio lo investirá caballero con su espada en una ceremonia de vasallaje en las mismas escaleras. Acto seguido les contará por dónde empezar. Cuando él murió, su arma insigne, el Escudo Blanco, un poderoso artefacto de la Ley, fue robado. Desde la ultratumba, no ha podido descubrir su paradero, pero siente que se encuentra en la Tierra de Nadie o sus inmediateces. Ellos, como mortales, pueden investigar y hallarlo. Hay gente en Forjas que vivió su asesinato y todavía sigue viva. El escudo es necesario para enfrentarse al mal del Bosque Podrido, ya que protege de la influencia del Caos. Esa es su primera misión.

A continuación, responderá las preguntas de los aventureros. Él no sabe lo que pasó después de su asesinato, solo lo que ha podido atisbar desde la ultratumba. Antes de morir, preparaba una operación contra el bosque Podrido, pero se enfrentaba a las distintas opiniones de sus lugartenientes y otros prohombres de Forjas y Horabona. Lo consideraban un suicidio inútil ya que, al fin y al cabo, el bosque Podrido había estado ahí mucho tiempo y no era tan preocupante. Lo asesinó su propia amada, Lucía, que le cortó la cabeza.

Cuando la conversación decaiga, se despedirá con un abrazo. La despedida será mucho más fría, aunque cordial, si los aventureros rechazan la alianza. Todo se desvanecerá y despertarán de nuevo frente al túmulo, como si nada hubiera pasado.

Uno de los aventureros que haya sellado el pacto, el de más alta puntuación en Armas CC: Espada, distinguirá algo brillante que sobresale del túmulo, cerca de la colina. Si acude a ver qué es, despertará las iras de los peregrinos, que comenzarán a gritarle. Pero si insiste en su propósito y trepa por el promontorio, descubrirá que se trata de la empuñadura de una espada.

Es Orquídea Roja, el arma emblemática de Braulio, tal como aparece descrita en Tierra de Nadie. Para poseerla es necesario dedicar un punto de Espíritu.

Visitar el plano de los Benditos otorga 3 PL a la Ley. Sellar un pacto con Braulio, o aceptar su misión, proporciona 1 PL adicional y, si estás utilizando las reglas de facciones, acarrea un 1 RA positivo para su causa.

EN FORJAS

Los aventureros acabarán muy seguramente en Forjas, bien para entregarle al rey Teodoro el cilindro con el documento misterioso, bien como alto en el camino antes de dirigirse a la tumba de Braulio, en el bosque Menor. Si pactan con Braulio y comienzan a buscar el Escudo Blanco, sus pesquisas los traerán también a esta ciudad de desheredados.

Es muy posible que los aventureros dediquen su tiempo a otros menesteres en Forjas. Utiliza la información del suplemento para presentar a otros personajes de la ciudad y abrir la puerta a otras tramas.

LA CORTE DE TEODORO

En caso de que los aventureros acudan a Forjas para entregar la carta a Teodoro, con o sin Justo, no les costará dar con la residencia del rey en el barrio shorano. En la que sin duda es la mejor parte del barrio, entre mansiones del abigarrado estilo shorano, el palacete se eleva radiante como antaño lo hicieran otros edificios similares en el Patriarcado, antes de que Shora quedara bajo la tutela del culto al artista.

El recibimiento y el ambiente es el que podrían tener en una residencia nobiliaria urbana. Hay guardias armados, aunque no muchos, y un mayordomo se encarga de recibirlos, descubrir qué es lo que quieren y pedirles esperar en una salita. Mientras esperan, se les proporcionará un almuerzo y lo necesario para que se aseen y, al menos, se laven los pies.

Teodoro los recibe en su particular sala del trono, una habitación amplia, con vistas al jardín interior y decorada con abundantes muestras de arte shorano. Al rey lo protegen dos guardias de total confianza, pesadamente armados, que no pierden de vista a los aventureros. Estos deberán dejar sus armas fuera.

Teodoro se mostrará muy agradecido de que hayan traído el documento y lo leerá avidamente en cuanto caiga en sus manos. Justo, si se halla con ellos, describirá el papel de los aventureros en la historia, con mayores o menores halagos, según se hayan portado con él.

Una vez leída la carta, Teodoro, visiblemente emocionado, se prestará a recompensar a los aventureros. Mil escudos de bronce, o un regalo de valor equivalente, puede ser lo apropiado. Si hay algún shorano entre ellos, le ofrecerá además buscarle trabajo o una casa para que pueda instalarse en Forjas. Si no tienen dónde quedarse en la ciudad, Teodoro los invitará a pasar la noche en su palacio, en las pocas habitaciones de invitados que hay en la planta baja, junto a las del servicio. Puesto que está en un momento de debilidad, los aventureros pueden usar alguna habilidad de Comunicación apropiada para obtener algo más.

Mientras habla con los aventureros, y a no ser que hayan dado una imagen desoladora de sí mismos, a Teodoro se le ocurre que podrían ser ellos quienes recuperaran para él el Libro de los Últimos Días. No se

fía de Justo, del que sospecha que puede tener más vínculos de los deseados con los patriotas de Treitropos e irse de la lengua. No, el el libro tiene que ser solo suyo. Por este motivo esperará a una ocasión mejor para hablar con los aventureros en privado.

La propuesta de Teodoro

El rey shorano los hará llamar más tarde, ese mismo día o cuando el narrador lo considere más apropiado. Se citará con ellos en los tranquilos jardines del barrio shorano, mientras finge que ha salido a dar un paseo despreocupado junto a su escolta.

Teodoro los halagará de nuevo y les propondrá la misión de encontrar un objeto valioso en lo que fuera el monasterio de la Sagrada Armonía, hoy guarida de los bandidos de Félix. No es un trabajo violento, sino diplomático. Puede recompensarlos con dinero, pero también con favores, residencia en Forjas o información. Les recordará que es miembro de la Cooperación. Si estás utilizando las reglas de Facciones presentadas en Intervención Divina 9, esto supondría ganar un punto de RA positivo con los patriotas shoranos.

Si aceptan, Teodoro les dará a leer la carta que ellos mismos han contribuido a recuperar y les pondrá en contexto. El Libro de los Últimos Días es de gran valor para los shoranos, y poseerlo ayudaría a legitimarlo como rey. Hay, sin embargo, algo más, un brillo especial en los ojos que lo delata, como se dará cuenta quien pase una tirada de **Perspicacia contra el Engañar** de Teodoro.

Los aventureros deberán visitar la corte de Félix y recuperar el libro. Si los bandidos no lo tienen, seguramente sabrán dónde está o a quién se lo han vendido. El caso es que si Félix y su mujer, la astuta Tisa, descubren el verdadero valor del tomo, querrán mucho a cambio de él. Tienen que actuar con discreción y sabiduría, y trazar un buen plan.

Teodoro advertirá que no alienta ni el robo ni la violencia pero que, si no queda más remedio, procuren no manchar su nombre. Si se propasan, él negará cualquier vinculación con ellos, no desea tener a Félix como enemigo.

Puede prestarles monturas, si lo necesitan, y un cofre con 50 escudos de oro. Quizá algo más, si le convencen de que es necesario para su plan.

Qué sabe Teorodo de Braulio

Si los aventureros se han involucrado con la causa de Braulio, es posible que hagan preguntas a Teodoro sobre el tema. Por su edad, es evidente que era adulto cuando sucedió todo.

El actual rey no ostentaba la corona de Shora en aquel momento, lo hacía su padre Calímaco, pero vivió el asunto de primera mano. Su opinión sobre Braulio viene filtrada por su ideología patriota. Braulio contó con el apoyo de Calímaco desde muy temprano y su contribución a Forjas es indudable: consiguió que fuera una población estable y fundó la Cooperación. Antes, la ciudad era un nido de sabandijas y los patriotas tenían que dedicar muchos recursos a defenderse de otras facciones y del bandidaje. Sin embargo, la cuestión es qué habría pasado con una Tierra de Nadie unificada. Ahí quizás los intereses de los patriotas shoranos se habrían visto atacados. ¿Habría puesto Braulio el territorio en manos del Patriarca?

En todo caso, se apresura a asegurar, ni él ni su padre tuvieron nada que ver con el asesinato. Como todo el mundo sabe, fue Lucía, la pareja de Braulio, que luego huyó y de la que no se sabe nada más.

Preguntar por el Escudo Blanco llamará la atención de Teodoro, que ansía el objeto debido a las promesas de Baaler. Si cree que los aventureros son de confianza, por ejemplo porque ya están colaborando con él en el asunto del libro, les dará la información de la que dispone.

Lo que se supone es que el Escudo lo robó Demetrius, uno de los lugartenientes de Braulio que, además, era shorano y primo del propio Teodoro. Es una auténtica vergüenza familiar, que además lanzó la sombra de la sospecha sobre Calímaco. Demetrius y el escudo desaparecieron el mismo día. Desde entonces no se sabe nada.

De los lugartenientes de Braulio, apenas queda nadie. Uno de los supervivientes es Pontos el Viejo, que



actualmente es una de las personas cercanas a Milano. Teodoro considera a Pontos un ser despreciable, de muy poca confianza. Otra persona con la que podrían hablar es la señora Esperanza, una de las sacerdotisas del templo de la Amistad, que entonces era muy cercana a Braulio. Fue ella la que organizó su entierro e hizo construir el túmulo, además de algunas capillas en la ciudad y en otros lugares de la Tierra de Nadie.

Si el rey shorano cree que los aventureros van tras el Escudo, les aconsejará que consulten con él sus descubrimientos, ya que tiene muchos contactos, recuerda muchas cosas, y seguro que podrá serles de utilidad. Su intención real es la de dejar que sean los aventureros quienes lo encuentren, y después apropiarse del objeto.

Evan y Themis

Apolina Kolonomos está terriblemente preocupada por la desaparición de la carta, que no llegó a leer, y aunque no tiene pruebas de que haya sido Justo, sospecha que el robo tiene que ser obra de alguien con acceso a la mansión familiar y enterado de la búsqueda del Libro de los Últimos Días, es decir, algún miembro de los patriotas. La hechicera ha enviado agentes a vigilar a algunos de los sospechosos, y en el caso del rey Teodoro, ha mandado a Forjas a dos de sus mejores secuaces, los hermanos Themis y Evan Makris.

Se trata de dos espadas a sueldo, pendencieros y bravucones, que Apolina utiliza cuando hace falta músculo. Quizás no sean los más apropiados para una misión sutil, pero viajan con frecuencia a Forjas y conocen la ciudad. Cuando los aventureros cruzan sus puertas, los Makris llevan ya un día vigilando el palacete de Teodoro, atentos a cualquier movimiento sospechoso.

Obviamente la llegada de los aventureros, con o sin Justo, es lo que estaban esperando. Los hermanos los verán entrar y luego harán algunas preguntas entre los criados, aprovechando que alguno sale a hacer recados. Sabrán que han llegado con algo valioso que ha hecho feliz al rey de los shoranos, lo que para ellos constituye prueba suficiente.

Desde ese momento, su estrategia será seguir a los personajes jugadores por Forjas. Si estos se separan, los hermanos se separarán también y, en caso de duda, optarán por el grupo menos numeroso. Enfrenta el **Seguir** de Themis y Evan con el **Percatarse** de los aventureros para ver si se dan cuenta de la vigilancia.

Los hermanos no son muy sutiles, y si algún aventurero se queda solo o se encuentra en una situación de la que puedan sacar ventaja, pueden aprovechar la oportunidad para aparecer y conseguir la información a la fuerza. Si no hay ninguna oportunidad clara, podrían presentarse en una taberna o similar, representar una farsa y tratar de sonsacar más información. El narrador debería manejar a los hermanos libremente, haciéndolos actuar de forma verosímil con su carácter y adaptándose a las circunstancias.

En cualquier caso, si los aventureros abandonan Forjas, los seguirán a cierta distancia para, a la primera oportunidad, emboscarlos o sorprenderlos en

plena noche. No se atreverán a entrar, sin embargo, en la corte de Félix; preferirán esperarlos escondidos a que salgan.

Si Themis o Evan son capturados, nunca traicionarán a su hermano, pero pueden hablar de Apolina si creen que con ello salvarán sus pellejos. Sospechan que es hechicera, puesto que alguna vez han robado tratados de magia para ella.

TRAS LA PISTA DEL ESCUDO

Braulio fue asesinado en 458, hace unos 40 años. Eso es mucho tiempo, y la mayor parte de los que lo conocieron en vida ya han fallecido o abandonaron Forjas. Sin embargo, es posible encontrar personas que los forjanos consideran vinculadas al héroe. Preguntando por la ciudad, con una tirada de **Callejeo dif. 10** saldrá a colación la señora Esperanza, suma sacerdotisa del templo de la Amistad, que fue en su día firme defensora de su causa y que sigue propagando su buen nombre hasta el día de hoy.

Con 5 éxitos, se mencionará también el nombre de Pontos, el secretario personal de Milano el vinatero. Pontos fue en su día lugarteniente de Braulio, representante de los artesanos de Forjas, pero ahora se ha desligado completamente de aquello.

Con la tirada, los aventureros recibirán también indicaciones para llegar a la casa de uno o de los dos implicados.

Esperanza

Como sacerdotisa de la Madre, Esperanza organiza la mayor parte de las bodas y entierros de Forjas, y son muchos, sobre todo mujeres, los que acuden a ella buscando consejo acerca de amoríos, problemas de pareja y asuntos familiares. Se trata de una anciana cariñosa, alegre y maternal, que muestra a los fieles el mismo encanto que una abuela severa y conservadora, pero consentidora, tendría con sus nietos. En el templo de la Amistad, Esperanza es el contrapunto amable a Martina la Desalmada y sus intentos de mantener a los forjanos en un férreo control moral.

Es posible encontrar a Esperanza tanto en el templo como en su casita en el barrio de los artesanos. Estará encantada de poder hablar de Braulio, de su nobleza, su valor, la forma en la que despertó la fe en un futuro mejor y promovió los valores de la Ley entre los desesperados. Cuando salga el tema de su muerte, Esperanza se entristecerá. Tuvo que ser Lucía porque pasó la noche con ella y después de la muerte, la joven desapareció. Pero no le cabe en la cabeza.

Si los aventureros tratan de ser empáticos y conectar con ella, pide una tirada de **Encanto dif. 15**. De pasarla, Esperanza se sentirá confiada y comenzará a hablar de Lucía. Nada hacía pensar algo así: de hecho quería un hijo con Braulio. No lo podía tener y ella misma la ayudó dándole remedios caseros para ayudarla a quedarse embarazada.

Con una expresión de pavor en el rostro, contará que Braulio fue decapitado, y que su cabeza desapareció. Debió llevársela Lucía. Cuando amortajó a Braulio, sustituyó la cabeza por una madera tallada y lo cubrió todo con telas, para disimular. No se merecía una imagen así, tan degradante de cara a sus seguidores. Habría empañado su imagen. Esperanza se encargó de que el recuerdo de Braulio perdurara, insistió en que su tumba se encontrara fuera de Forjas y que se convirtiera en un centro de peregrinaje. El claro que eligió, contará, es el lugar donde Braulio nació, según este le confesó. En efecto, Braulio es nativo de la Tierra de Nadie y se crio en ella.

Cuando salga el tema del Escudo, no tendrá problemas en afirmar que lo robó Demetrius, ese maldito bastardo. Está segura de que su amigo Pontos estaba metido en el asunto. No es trigo limpio, y siempre se ha involucrado en los negocios turbios de Forjas. Si Braulio lo tuvo cerca, era para tenerlo satisfecho y vigilado.

Si necesitas las estadísticas de Esperanza, usa las del Sacerdote de la página xxx del manual.

Pontos el Viejo

Pontos comenzó su nueva vida en la Tierra de Nadie en la adolescencia, en una banda de contrabandistas. Le fue bien y prosperó en Forjas como una especie de intermediario que ponía en contacto a artesanos y compradores, implicando en el proceso a mercaderes de dudosa reputación, traficantes y ladrones del Patriarcado y Leonis.

Cuando Braulio llegó a la cumbre de su poder y puso orden en Forjas, Pontos era un tipo de mala reputación, dado a los tratos fraudulentos y las puñaladas traperas, que disponía de una gran red de contactos y tenía a los artesanos bebiendo de su mano. El campeón del Guerrero no se enfrentó a él, sino que lo integró en sus planes.

Uno de los lugartenientes de Braulio, Demetrius, de la presunta casa real shorana, tenía algunos negocios comunes con Pontos. Cuando Braulio murió, ambos tramaron robar el Escudo Blanco. Evidentemente, no era para utilizarlo ellos. Pontos conocía a un hechicero en Cruces que ofrecía por él una pequeña fortuna.

Uno de los problemas a los que se enfrentaban era conseguir pasar el artefacto a Leonis sin que lo encontraran los leales a Braulio. Por suerte, Pontos, como buen contrabandista, conocía una ruta secreta a través del Secarral. Esta utilizaba los poros de Kamin, de modo que solo era necesario recorrer la superficie, y exponerse a la mantícora, en algunos breves trechos. Instruyó a Demetrius, le dio un amuleto del templo del Foso para protegerlo de los gnomos que guardan las galerías, y acordó con él que ambos se reunirían en Cruces pasadas dos semanas.

Pero su socio nunca llegó a Cruces. Desconfiado, Pontos tiró de aliados y contactos para buscarlo, pero no aparecía por ninguna parte. Ni él ni el Escudo.

Pontos, con el tiempo, perdió poder e influencia. Se casó y tuvo hijos, luego nietos. Desde hace quince años trabaja para Milano, llevándole las cuentas y algunos

negocios paralelos. A veces se sigue metiendo en asuntos que le vienen grandes. Hace poco perdió cinco mil escudos en un trato que salió mal, y tuvo que pedir dinero prestado. Nada menos que a Félix, el rey de los bandidos. Todavía no ha podido devolverlo, y teme verse envuelto en problemas.

Y en estas, los aventureros seguramente aparecerán para hacerle preguntas. Pontos vive con su mujer cerca de la sede de la Cooperación, en una casa modesta por fuera y lujosa por dentro. Pasa el tiempo entre su residencia y la vinería de Milano, aunque con frecuencia visita también a sus dos hijos, ya casados, y a diversos artesanos y comerciantes de la ciudad.

Su actitud para con los aventureros será desde el principio hosca y despreciativa. Ante cualquier amenaza, esgrimirá su relación con Milano. Si se meten con él, se ganarán un poderoso enemigo. Obviamente, la historia de su plan con Demetrius es algo de lo que no le apetece hablar, aunque hayan pasado cuarenta años. Los aventureros tendrán que ingeniárselas para hacerle hablar. Tal vez un buen soborno que le permitiera pagar su deuda con Félix lo ablandaría, o una amenaza que se pueda tomar en serio, tanto hacia él como hacia sus seres queridos.

Dado el caso, contaría a los aventureros todo lo que sabe, incluyendo la ruta para atravesar el Secarral que presuntamente siguió Demetrius. Su opinión personal es que algo lo detuvo allí, quizás la mantícora, quizás los gnomos. Aunque siempre cabe la posibilidad de que Demetrius lo traicionara y tuviera otro comprador para el Escudo.

Si la experiencia de Pontos con los personajes jugadores es negativa, preparara una venganza acorde con su comportamiento.

Beatriz y el templo de Kamin y Bakeno

Beatriz es una sacerdotisa de confianza de Perla la Sabia que mantiene junto a cinco iniciados el pequeño templo a Kamin y Bakeno que se levanta en Forjas. Su misión no es solo atender a los fieles a la diosa de la Tierra que residen en la ciudad, sino también funcionar como base de operaciones para los monjes que el templo del Foso manda con frecuencia a la Tierra de Nadie a cumplir diferentes misiones.

Recientemente le han llegado a Beatriz rumores de que hay una extraña actividad en el Secarral, en torno a algunos poros de Kamin. Se ha visto gente sospechosa, incluso un carro, en las proximidades de algunas entradas. La sacerdotisa piensa que puede tratarse de saqueadores que, de alguna forma, han conseguido cancelar las defensas sobrenaturales de estos túneles.

Justo en estos momentos no hay en el templo ningún monje del templo del Foso, por lo que se está planteando acudir allí ella misma con algunos iniciados. Y en ese momento los aventureros se cruzan en su destino.

El contacto entre los personajes jugadores y la sacerdotisa de Kamin puede darse de dos maneras. Es muy posible que se planteen acudir al Secarral para buscar pistas de Demetrius y el Escudo, y que para ello



intenten recopilar información en Forjas, preguntando aquí y allá. De esta forma, llegará a oídos de Beatriz que un grupo de individuos prepara un viaje a este lugar desolado. Después de pensárselo, mandará a buscarlos para conocerlos y ver si le inspiran la confianza suficiente para encomendarles la misión.

La otra posibilidad es que los aventureros acudan al templo por su propia iniciativa, buscando un amuleto como el que usó Demetrius para poder introducirse por los poros sin peligro.

En cualquiera de los dos casos, Beatriz hablará con los aventureros en el patio interior del templo, junto a una fuente coronada por una figura de Bakeno hecha de arcilla. Para romper el hielo, y estudiar sus reacciones, les hablará sobre este hijo de Kamin y Vodar, su naturaleza y el lugar sagrado donde habita, y a cuyo alrededor se construyó Kaminoris.

Si los aventureros se muestran respetuosos y positivos con el culto a Kamin (tal vez haga falta una tirada de **Encanto** a dificultad variable, o de **Manipular**), Beatriz decidirá encomendarles la misión. Se trata solo de investigar que está pasando e informarle. Ella ha viajado a los poros algunas veces, y sabe que muchos están conectados entre sí; siempre que los utilicen para esconderse, evitarán a la mantícora. Otra posibilidad es moverse por el Secarral de noche y sin iluminación. En cualquier caso, los poros donde se ha visto actividad son, por supuesto, los más limítrofes. Luego se los mostrará en un mapa que recoge los poros más cercanos a los bordes del Secarral. Pueden quedárselo si quieren.

Solo tienen que ir, descubrir qué pasa, y volver para informarla. No quiere que utilicen la violencia si no es en defensa propia, ni que se arriesguen de forma innecesaria.

Advertirá que no deben robar las riquezas de los poros. Lo mejor es que no toquen nada. Gnomos de asombrosa naturaleza guardan estas hendiduras de la piel de la madre Kamin. Para que los elementales sepan que vienen en nombre del culto, Beatriz les entregará un medallón sagrado a cada uno. Se trata de placas de bronce cuadrangulares del tamaño de la palma de una mano. En ellas hay grabado un cuadrado y, dentro de este, una gota de agua.

Son objetos mágicos de 1 ESP que hacen que su portador sea respetado por todos los elementales de la Tierra, que confiarán en él y se abstendrán de atacarlo, al menos en principio. En caso de gnomos invocados, el medallón permite darles instrucciones sin necesidad de atarlos.

Beatriz advertirá que los medallones tendrán que devolverlos cuando vuelvan (aunque permitirá que se lo quede cualquiera que ingrese en el culto). Por la misión ofrecerá 500 escudos a cada uno y/o un favor por parte del templo.

La sacerdotisa es una mujer de 40 años, ojos oscuros y profundos y el cabello afeitado. No sabe nada del Escudo Blanco ni es conocedora de la historia de Demetrius. Si los aventureros la traicionan, se habrán ganado enemigos en el templo del Foso.

LA CORTE DE FÉLIX

Enviados por Teodoro, o por su propia iniciativa, si leyeron la antigua carta y quieren encontrar el Libro de los Últimos Días por su cuenta, los aventureros pueden verse en la tesitura de visitar la corte de Félix. Es difícil predecir cómo afrontarán la situación, así que aquí encontrarás algunas consideraciones.

En primer lugar, el monasterio de la Perfecta Armonía, donde residen Félix y sus secuaces, no es exactamente una población que se visita libremente. Salvo gente de mucha confianza, no se da la bienvenida a los extraños. Cualquier viajero fuera de la Vieja Calzada no es un invitado, sino una víctima potencial. Si los aventureros no quieren ser asaltados o capturados, deberán encontrar una buena razón para que se les trate con respeto.

En segundo lugar, Félix y Tisa considera el monasterio como propio y, por tanto, todo lo que se encuentra en su interior, haya sido descubierto o no por ellos, les pertenece. Cuando llegaron, no quedaban libros en el edificio, todo había sido saqueado o evacuado ya. Si averiguan que hay una sección secreta de la biblioteca por explorar, podrían utilizar a los aventureros para encontrarla, y como tontos útiles para explorarla, pero en todo caso querrán quedarse con todos los tesoros que esconda.

Los libros son un producto caro en las Tierras Quebradas, y más si se trata de ejemplares largo tiempo perdidos y con un interesante valor político o arcano, como es el caso de los que esconde la biblioteca.

El hecho de que vengan de parte de Teodoro, si pueden probarlo, ablandará a Félix, quien no quiere tener problemas con la Cooperación. Pero de ahí a regalarles un valiosísimo libro va un trecho. Los aventureros deberían ser cautos a la hora de exponer el verdadero precio del tomo que andan buscando.

También podrían obtener su colaboración a cambio de un favor, como una misión de espionaje en Pureza o el cobro de una deuda (la de Pontos) en Forjas.

LA ENTRADA A LA SECCIÓN SECRETA

Como se indica en el suplemento Tierra de Nadie, la entrada a la sección secreta se encuentra en la bodega del ala interior. Se trata de una losa metálica incrustada en el suelo y cubierta de intrincados grabados de estilo shorano. Imita con su forma la cubierta de un libro. En su centro se representa a un anciano mostrando un tomo abierto y esgrimiendo una pluma, un símbolo claramente reconocible del Escriba. En las cuatro esquinas los grabados representan libros cerrados con una mano sobre ellos y un símbolo rúnico. Con **Conocimiento mágico dif. 10** es posible descifrarlas como símbolos de la magia, el Caos, la desobediencia y la inmoralidad.

Una inspección atenta y una tirada de **Conocimiento mágico a dificultad 15** revela la losa como un artefacto virtuoso, pero sin virtud que lo habite en este momento.

Los bandidos, cuando la descubrieron, la levantaron, pensando que debajo podría haber algo, pero hallaron solo piedra y la volvieron a dejar en su sitio. Alguna vez Félix, inconsciente de su verdadero valor, ha pensado en venderla, pero de momento permanece en la bodega.

Las escaleras de acceso a este sótano se sitúan en el gineceo. Un pequeño secreto de la corte de Félix es que algunas bandidas y mujeres del lugar rinden culto a la Ley reuniéndose por la noche clandestinamente junto a esta representación del Escriba. El hecho no es conocido fuera del círculo de mujeres, ya que va en contra de los preceptos de la corte. Ni siquiera Tisa lo sabe. Pero un personaje femenino que se aloje en la corte y sea visiblemente fiel a la Ley podría ser invitado a participar.

Si los aventureros encuentran la losa y no hay nadie entre ellos capaz de invocar una virtud que la habite, tendrán que conseguir un teúrgo que lo haga. La búsqueda de uno los podría llevar a Treitropos o Ampepones, aunque quizás haya en Forjas algún experto en teúrgia que haya tenido que abandonar las filas de la Ley. Dejamos en tus manos de quién se trataría. Piensa en todo caso que significará extender el conocimiento de la biblioteca secreta a otra persona, y quizás a otra facción.

Una vez activada, la losa se embellecerá, recobrará lustre y perfección, y la cubierta de libro que representa se podrá abrir y cerrar. Al abrirla se ven unas escaleras de caracol que descienden. Realmente, estas escaleras comienzan en la roca, mucho más abajo. Es todo un efecto mágico: es posible ver el otro lado e incluso oírlo.

Al atravesar la trampa, el sujeto es teletransportado al comienzo de las escaleras, lo que le cuesta al artefacto 3 PM. Llevar la cuenta de los PM gastados puede ser interesante, ya que, según el poder la virtud, puede pasar que los aventureros queden separados o encerrados.

LA VISITA DE MAYALA

Coincidiendo con la presencia de los aventureros en la corte de los bandidos, Mayala la herborista visitará a Félix y Tisa. Podría ser interesante que interactuaran con ella, para comprarle hierbas y preparados o simplemente por curiosidad. La mujer se reunirá en privado con Tisa; se rumorea entre los bandidos que Mayala está buscando una solución para que Tisa se quede embarazada.

Aunque esto es cierto, en realidad el encuentro forma parte del plan de Aileen, la princesa de Ludópolis, de engañar a unos y a otros y derrotar tanto a Félix como a los Aniquiladores. La herborista viene con una oferta de tregua y un plan para tender una trampa a los fieles de la Destructorora. Los bandidos deberían

presentarles una batalla completa en terreno abierto, en un lugar acordado de los Campos del Sur. Las tropas de Ludópolis aparecerían por sorpresa y, conjuntamente, destruirían para siempre a los Aniquiladores.

En realidad Aileen espera traicionar este acuerdo, dejar que sus enemigos luchen entre sí y atacar en ese momento la ciudad de Pureza, que se encontraría desprotegida.

El encuentro con Mayala no es trascendental para la presente aventura, pero puede ser un gancho para situaciones futuras, y para explicar los acontecimientos que se esperan en la Tierra de Nadie.

EL SECARRAL

Se supone que, en algún momento, los aventureros querrán visitar el Secarral en busca de pistas que los conduzcan hacia el Escudo Blanco. Incluso es posible que visiten el lugar tan solo por indicaciones de la sacerdotisa Beatriz, para investigar las actividades en torno a los poros de Kamin.

Es recomendable que, durante su primer día en el Secarral, caiga una lluvia inesperada y todo el árido paisaje amanezca florido a la mañana siguiente. Esto dará la oportunidad de aplicar la leyenda que dice que, cuando llueve en el Secarral, en él se aparecen los espíritus de los amores perdidos. En realidad, cualquier espíritu de un ser querido o vinculado especialmente a un personaje jugador puede materializarse, y en principio, será indistinguible de una persona viva.

Utiliza las historias personales de los aventureros para crear encuentros con misteriosos viajeros que resultan ser una madre o un abuelo perdido, o extrañas figuras que los observan desde la distancia y que solo uno de ellos reconoce. Si se dan escenas íntimas, de conversación y reencuentro, aprovecha para aportar una nueva luz sobre algunos datos de la campaña o el trasfondo de los personajes.

LOS POROS DE KAMIN

Los poros asumen la forma de fosos rocosos de entre cinco y diez metros de diámetro que se adentran en el interior de la tierra. Suelen estar rodeados de peñascos, por lo que resultan difícilmente distinguibles en la distancia y no es habitual encontrárselos por casualidad. Para entrar en muchos de ellos es necesario usar cuerdas y descolgarse. Otros están menos inclinados, pero obligan igualmente a bajar con cuidado para no despeñarse. Es imposible entrar con caballos o carros.

En su interior, después de unos diez o veinte metros de descenso, el suelo empieza a equilibrarse y termina siendo horizontal. Muchas galerías comunican con otras, formando una red de túneles por debajo de todo el Secarral. En estos túneles son comunes los afloramientos de un singular tipo de cuarzo. Se trata de unos cristales de diversos colores, translúcidos y hermosos,



dispuestos en formas geométricas, que seguramente tendrían bastante valor en manos de un coleccionista.

En la mayor parte de los poros es posible encontrar tarde o temprano un segundo foso que se adentra un nivel más bajo, y que está recubierto de este tipo de cuarzo. De ellos proviene un ligero rumor de agua, como si condujeran a un río subterráneo.

Extraer uno de los cuarzos o intentar adentrarse por estos nuevos pozos provocará la aparición de los gnomos de cuarzo, uno por cada personaje presente. Los que porten uno de los medallones del templo de Kamin no serán atacados, pero se les advertirá que cejen en su empeño o serán castigados. El resto serán acosados hasta que salgan al exterior o el último gnomo muera. Quien ataque a un gnomo o desobedezca sus advertencias, también será considerado un enemigo, aunque porte un medallón.

Además, al recorrer una galería, si alguno de los expedicionarios no lleva uno de los medallones del templo, deberá tirar **Fortuna dif. 12** para no ser agredido. Los gnomos surgen de las paredes y el suelo, y en el primer turno cuentan con la ventaja de atacar por sorpresa.

EN BUSCA DEL ESCUDO

No es necesario describir cada entrada y salida de un poro de Kamin, sino dar una impresión general. La ruta de Pontos va cruzando el Secarral del noreste al suroeste, con cortos trechos por el exterior, de entre veinte y cuarenta minutos.

Describe tres salidas a lo largo de la jornada, y en cada una de ellas haz tirar **Fortuna** al personaje de mayor puntuación, primero a dificultad 9, luego a 12 y por último, cerca del ocaso, a 15. Si falla, aparecerá la mantícora sobrevolando la zona. Si se pasan las tres tiradas con éxito, conseguirán llegar sin contratiempos a los Condados Orientales.

Si la mantícora aparece, bien debido a una de estas tiradas de Fortuna, bien porque se ha usado la tabla de encuentros y ha salido este resultado, los aventureros tienen derecho a una tirada de **Percatarse dif. 15** para distinguirla en el cielo y prepararse, quizá tratar de esconderse. Si fallan, la mantícora los verá primero y actuará en consecuencia.

Recuerda que la mantícora es astuta y sabe valorar a sus enemigos. Lanzarse sobre un grupo de aventureros fuertemente armados que la esperan en tierra, lanzas en ristre, no es lo más inteligente. Puede usar su poder de teletransporte para sorprenderlos y acosarlos, o simplemente desestimarlos de momento y seguirlos para poder dar buena cuenta de ellos más tarde.

En los poros de Kamin que conforman la ruta de Pontos no hay rastro del Escudo Blanco. En ocasiones encontrarán rastros de actividad humana: fogatas, restos de ropa o botas, huesos, cuchillos oxidados, etc. Pero nada que remita a Pontos o el arma de Braulio.

Buscando la guarida de la mantícora

Los aventureros pueden llegar a la conclusión de que Demetrius fue atacado por la mantícora y que la solución estriba en encontrar su guarida. Si no son capaces de seguir al demonio de vuelta a su cueva, tendrán que explorar el Secarral hasta dar con ella.

Si se deciden a emprender esta búsqueda, quien lidere el grupo deberá conseguir 10 éxitos en dos tiradas al día de **Rastrear dif. 15**. Después de la primera, tercera y quinta tirada, deberán tirar en la tabla de encuentros en el Secarral. Una complicación en el dado implica que la mantícora los encuentra y los sorprende, ya que estaba acechándolos escondida. No hay séptima tirada: cuando vaya a producirse encontrarán igualmente la guarida; el Secarral no es tan grande.

El demonio tiene su cubil en una colina. Una gruta se abre en una pared rocosa casi vertical, a siete metros de distancia del suelo. La acumulación de huesos y pellejos de caballos y otros animales a sus pies, delatan quién puede vivir allí. Por las cercanías abundan los brotes de flor alada, la planta utilizada para elaborar los polvos maldición de piedra (ver Tierra de Nadie, página 78).

Para saber si la mantícora se encuentra en la cueva en ese momento, puedes hacer que tire **Fortuna** el aventurero de mayor puntuación actual. Si es de día, la dificultad para que no esté es de 12. Si es de noche, de 15.

Escalar hasta la entrada requiere una tirada de **Trepar dif. 15**, con la posibilidad de caer 1d6+1 metros en caso de fallo. Intentar hacerlo sigilosamente requiere tirar Trepar con Sigilo como tope. Otra posibilidad es subir a la cima de la colina por un lugar de pendiente más suave y luego descolgarse cinco metros hasta la boca de la cueva.

El lugar es simplemente una galería de quince metros que se va estrechando hacia el final. La mantícora duerme en su mitad, y en el fondo se acumulan los huesos y restos materiales de las víctimas que han acabado aquí. Entre los desperdicios se encuentra el Escudo Blanco, cubierto de mugre, pero perfectamente funcional. En sus correas todavía están los huesos del brazo de Demetrius. Encontrar esta arma virtuosa concede 1 PL a la Ley.

LOS CONTRABANDISTAS

Beatriz tiene razón al sospechar que alguien está profanando los poros de Kamin, pero no es cómo ella piensa. Una banda de contrabandistas conoce otra ruta alternativa a la de Pontos que cruza el Secarral usando también los poros de Kamin. Han establecido su base en el poro más accesible y aprovechan su posición para contrabandear desde Leonis a Pureza.

Todo comenzó con la desertión de Leandra. Era una alta sacerdotisa del templo del Foso opuesta a la política de Perla de negociar constantemente con la familia Coalla. Ella y sus seguidores opinan, en cambio,

que el templo debería tomar el control político de la ciudad y hablar de tú a tú con el rey Constancio.

Leandra y los suyos fueron derrocados después de una intentona golpista y la sacerdotisa huyó a la Tierra de Nadie para salvar su vida. En Forjas conoció a Bertrán, un contrabandista en horas bajas e inició una relación sentimental con él. Juntos, decidieron aprovechar los conocimientos que Leandra tenía de los poros de Kamin para crear una nueva ruta. Esta debería aprovisionar Pureza, que no dejaba de crecer y necesitaba nuevos suministros.

Bertrán no se fiaba de tener un almacén en la ciudad de la Destructorora y prefirió buscar un escondite alternativo. Leandra conocía un poro cuya pendiente era tan suave que podría albergar carros y mulas de ser necesario. Era una galería sin conexión con otras, lo que hacía todo más fácil. La sacerdotisa, que es también hechicera, elaboró unos símbolos sagrados de mayor tamaño para mantener tranquilos a los gnomos de forma permanente y que no atacaran a su compañero.

Para mantenerse seguros, la pareja ha contratado a un mercenario, Pinto. Los tres consiguen su mercancía en Leonis. Luego la llevan mediante mulas con alforjas, por la noche, a través del Secarral hasta su refugio. Desde allí, cuando se ha acumulado suficiente, se parte en carro a Pureza. Trafican con productos pequeños pero de gran valor: telas, cueros trabajados, ungüentos y cremas, perfumes, azafrán y canela.

Alguna vez han tenido un encuentro con la mantícora, pero han sobrevivido dejando que el demonio se llevara a uno de los animales.

En el momento en el que los aventureros llegan al Secarral, la banda de Bertrán se encuentra en su base, esperando al mejor momento para dirigirse a vender a Pureza, lo que harán pasados varios días.

Buscando a los intrusos

Si los aventureros buscan activamente a quienes mero-dean por los poros más exteriores, siguiendo el mapa que les proporcionó Beatriz, quien dirija al grupo podrá tirar **Rastrear a dificultad 10**. Si pasa la tirada, encontrarán el refugio de los contrabandistas esa misma jornada. Si no, lo harán al día siguiente.

El poro en cuestión tiene una pendiente brusca pero no imposible. Cerca de la superficie hay un torno de madera clavado en el suelo que sujeta una cuerda doble. Más abajo, al final de la pendiente (25 metros) hay otro, muy similar. Las cuerdas son usadas para poder subir y bajar con los carros y las mulas de forma segura. Por cierto, quien pase una tirada de **Rastrear o Percatarse dif. 15** verá por los alrededores huellas de carro y viejos excrementos equinos.

Al bajar, la luz natural que llega de fuera resulta insuficiente y es necesaria alguna forma de iluminación. Los aventureros se encuentran en una caverna en la que afloran aquí ya allá los extraños yacimientos de cuarzo descritos anteriormente. A un lado hay un carro de cuatro ruedas vacío y sin animales de tiro. A un lado comienza una galería natural que se pierde en la oscuridad.

Destaca una placa de madera dispuesta de forma vertical y sujeta con piedras en la que se ha dibujado con pintura blanca el símbolo de dos cuadrados, uno dentro del otro, con la gota de agua en su interior. El símbolo del templo de Bakeno. La placa es un objeto mágico de 1 ESP.

Este túnel serpentea durante unos cien metros antes de bifurcarse. De la derecha viene un sonido como de agua corriente. En efecto, si siguen este tramo no tardarán en llegar a un foso recubierto de cuarzo que se adentra verticalmente en la tierra. Si tratan de descender, los gnomos de cuarzo que guardan el lugar aparecerán. En el ramal de la izquierda se ve al fondo una luz titilante, de fuego. Conduce al refugio de los contrabandistas.

El refugio

La caverna que sirve de refugio a la banda de Bertrán se encuentra en el fondo de uno de los poros de Kamin, uno pequeño, que que no se encuentra en el mapa de Beatriz. La abertura se inicia unos cinco metros más arriba, en el techo de la caverna, y prosigue otros veinte metros hasta la superficie, dejando pasar aire fresco y algo de luz solar. Los contrabandistas se cuidan de hacer mucho ruido y nunca encienden fuego durante el día, para que el humo no los delate.

En la cueva hay jergones que los tres usan para dormir, una zona aparte para las tres mulas, la fogata central, donde se cocina, y una pila de sacos y mercancías. Bertrán y Leandra, si descubren a los intrusos, tendrán una reacción defensiva. Echarán mano a las armas y la hechicería para derrotarlos o hacerlos huir. Si consiguen convencerlos de que no representan un peligro, pueden sentarse a dialogar.

Si Leandra descubre que están allí por encargo del templo de Kamin, algo que puede ser obvio si llevan los medallones a la vista, se verá inundada de rabia. Sabe que, si los aventureros vuelven a Forjas con la información, los monjes del Foso vendrán a desalojarla o capturarla. Ahora sabe que tarde o temprano tendrá que abandonar este refugio, pero intentará ganar tiempo haciendo que los aventureros no regresen. Buscará así una oportunidad para pillarlos con la guardia baja y asesinarlos, a ser posible con la ayuda de Bertrán.

Por lo demás, los tres conocen la ubicación del cubil de la mantícora, y pueden proporcionar esta información si se la piden y les inspiran confianza.

Informar a Beatriz sobre quiénes son los que frecuentan los poros de Kamin impunemente les valdrá a los aventureros 1 PL a los Elementales.



CONCLUSIÓN

Si todo sale bien, los dos caminos de esta aventura conducirán a los personajes jugadores a sendos objetos clave de la Tierra de Nadie, ocultos hasta ahora bajo el polvo del tiempo: el Escudo Blanco y el Libro de los últimos días. Ambos pueden hacer avanzar la agenda del héroe divinizado, pero también despertar el interés de otras facciones, especialmente del rey Teodoro. Pase lo que pase, concédeles 1 punto de Destino a cada uno.

Seguramente ahora los aventureros tengan nuevos aliados y enemigos. Te aconsejamos que sigan sus propias agendas y decidan libremente cuáles van a ser sus siguientes pasos. Tal vez sea el momento de asentarse en Forjas o cualquier otro lugar y tener tiempo para una o dos empresas, tal como se describen en el manual básico. Tal vez quieran leer el Libro de los últimos días, con lo que descubrirían el hechizo que contiene.

Más adelante, Braulio o Teodoro pueden encomendar nuevas misiones, por ejemplo la búsqueda del cáliz del Resurgir, si estás necesitado de ganchos que lancen a los personajes jugadores a nuevas aventuras en la Tierra de Nadie.

PERSONAJES

Themis y Evan **SICARIOS DE APOLINA**

Themis es el mayor y Evan el pequeño, aunque se llven solo dos años y parecen mellizos a simple vista. Los dos son de pelo pajizo y rostro alargado, marcado por una gran nariz ondulada. Aunque simpatizan con los patriotas shoranos en cuanto a sus ideas, realmente se implican en la causa por las recompensas monetarias. Han crecido y prosperado en las calles y son matones profesionales, acostumbrados a moverse en los barrios bajos de Treitropos y, a menudo, también en Forjas.

Como muchos hermanos, Themis y Evan se aman con locura, pero no pueden dejar de pelearse todo el tiempo. De hecho, su carácter irascible los lleva a continuas broncas, que se disipan con la misma brusquedad que aparecen. Cada vez que uno de los hermanos obtenga una Complicación en una tirada, la pareja se pondrá a discutir a viva voz o incluso a agredirse físicamente. La pelea durará hasta que pase algo que atraiga su atención, como que los aventureros huyan o los ataquen.

Considera que ambos tienen las mismas características.

CUE: 8 **ATR:** -1 **PV:** 20 | 10 | 5
MEN: 5 **FUE:** 10 **Mod. Al daño:** +3/+4
ESP: 5 **TAM:** +2

■ **Protección:** 5, Cuero reforzado (blanda) y casco.

■ **Armas**

Maza pesada 15. Daño: 5+4.

Hacha de batalla 2M 15. Daño: 5+4

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal: 12, Atletismo 14, Callejeo 11, Disfrazarse 10, Esquivar 12, Forzar cerraduras 10, Hurtar 11, Idiomas: tilés 12, Manipular 9, Montar 10, Nadar 10, Ocultar 10, Pelea 15, Percatarse 11, Perspicacia 10, Seguir 12, Sigilo 11, Tregar 11.

Pontos

ANCIANO TRAICIONERO

Pontos es un hombre de 70 años, chepudo y casi calvo, el rostro afeitado y las cejas ya blancas. Viste de forma parca, pero con tejidos de buena calidad, y reserva sus bondades tan solo para sus familia. Para el resto de la humanidad es un tipo desalmado y traicionero, que busca el beneficio en cualquier trato personal. Hace alusión constantemente a que es un pobre viejo, y no deja pasar ninguna oportunidad para inspirar lástima, relatar sus achaques y miserias, y conseguir que los demás bajen la guardia.

CUE: 3 **ATR:** -1 **PV:** 12 | 6 | 3
MEN: 8 **FUE:** 3 **Mod. Al daño:** +1/+2
ESP: 8 **TAM:** -1

■ **Armas**

Daga 11. Daño: 2+1.

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal: 11, Atletismo 10, Callejeo 16, Con. Mágico 12, Disfrazarse 14, Esquivar 11, Forzar cerraduras 9, Hurtar 10, Idiomas: tilés 14, Manipular 16, Montar 8, Nadar 7, Pelea 10, Percatarse 17, Perspicacia 17, Seguir 14, Sigilo 10, Tregar 7.

Gnomo de cuarzo

GUARDIANES DE LOS POROS DE KAMIN

Los túneles que nacen en los llamados poros de Kamin son custodiados por un tipo especial de gnomo cuya esencia primordial es el cuarzo. Son translúcidos y reflejan en su cuerpo la luz de las antorchas, resplandeciendo en asombrosos colores. Su voz es masculina y etérea, y suena de forma reverberante, con los ecos de las profundidades de la tierra.

Siempre aparecen tantos gnomos como intrusos, pero ningún elemental aparece para reemplazar a los que han sido derrotados.

CUE: 10 **ATR:** -4 **PV:** 24 | 12 | 6
MEN: 4 **FUE:** 14 **Mod. Al daño:** +5/+7
ESP: 6 **TAM:** +4 **PM:** 12

■ **Protección:** 5 (dura)

■ **Armas**

Puños.15. Daño: 0+5.

■ **Habilidades:** Atletismo 15, Esquivar 11, Pelea 15, Percatarse 10, Perspicacia 8.

■ **Poderes:**

- **Aprisionar.** Pueden invertir 2 PM para hacer surgir al instante de paredes o suelo una aglomeración de cuarzos que crece en torno a un enemigo de Tamaño no mayor de +4, atrapándolo. Si el cuarzo surge de la pared, por ejemplo, después de que el adversario haya

sido empujado contra ella, atraparé sus brazos y torso. Si el cuarzo surge del suelo, serán sus piernas las que queden aprisionadas.

Al usarse el poder, la víctima tiene derecho a una tirada de **Esquivar a dificultad 20** para escabullirse, aunque quedará Ocupado el resto del turno. Si es la primera vez que ve el poder en acción, sufrirá un penalizador de -2 por la sorpresa.

Es posible liberarse de los cuarzos con una tirada de **Fuerza a dificultad 18**, lo que ocupará la acción del turno. Si se dispone de un arma contundente (letal) o apropiada (como un pico), es posible romper la formación de cristales, infligiendo golpes aislados a dificultad 5 hasta restar 30 PV.

Bertrán

CONTRABANDISTA

Bertrán era uno de los muchos contrabandistas que hacían negocio pasando mercancías de Forjas al Patriarcado hasta que, un día, un capitán de la guardia fronteriza lo abordó en una posada de Treitropos y le ofreció una suma sustancial a cambio de traicionar al resto de la banda. Aceptó, y sus compañeros cayeron en una emboscada, y acabaron muertos o presos.

Bertrán recibió su recompensa y se asentó en Forjas, pero lo sucedido trascendió de alguna forma y el contrabandista se fue encontrando con miradas cada vez más hostiles. Fue entonces cuando Leandra apareció en su vida, como un milagro. Se convirtió al culto a Kamin y planeó un nuevo negocio con nuevo amor, aprovechando su conocimiento del Secarral.

Con 26 años, Bertrán es un joven de mirada pícara y el carisma arrasador de los bellacos. Tiene ojos verdes y los cabellos negros y desordenados.

CUE: 7 **ATR:** +2 **PV:** 18
MEN: 6 **FUE:** 8 **Mod. Al daño:** +3/+4
ESP: 5 **TAM:** +1

■ Armas

Espada media 12. Daño 4+3
Daga 11. Daño: 2+3.

■ **Habilidades:** Armas CC: Espada 12, Puñal: 11, Atletismo 11, Callejeo 11, Disfrazarse 9, Esquivar 11, Hurtar 9, Idiomas: shorano 10, Manipular 12, Manejar carros 10, Montar 11, Nadar 8, Pelea 12, Percatarse 10, Perspicacia 9, Seguir 9, Sigilo 10, Tregar 8.

Leandra

SACERDOTISA FUGITIVA

Leandra es una apasionada seguidora de Kamin y Bakeno, y su desmesura fue lo que le hizo enfrentarse a la fría política y cálculo meditado de Perla la Sabia, junto con un puñado de partidarios. Perseguida y desterrada del culto que lo fue todo para ella y la acabó formando, espera iniciar una nueva vida en la Tierra de Nadie.

Junto con Bertrán, espera ganar el dinero suficiente como para construir un templo de Kamin independiente, proclamar su sacerdotisa, e iniciar una nueva rama del culto. Quizás pueda hacerlo en Ludópolis,

bajo la protección de uno de los condes leonisinis o reconvirtiendo el templo del Resurgir.

Para ello, sin embargo, tiene que trabajar duro y hacer que la línea de contrabando que ha establecido con Pureza funcione. Los Aniquiladores la asquean, y la verdad es que preferiría un negocio alternativo.

La sacerdotisa ya no viste como tal, y porta una camisa, botas y calzas de viaje, pero aún lleva consigo el medallón del culto, que esconde cuando entra en Pureza. Tiene el pelo rapado excepto una trenza en la coronilla.

CUE: 5 **ATR:** +1 **PV:** 15
MEN: 7 **FUE:** 5 **Mod. Al daño:** +2/+3
ESP: 8 **TAM:** 0

■ Armas

Maza ligera 9. Daño: 4+2.

■ **Habilidades:** Armas CC: Mangos: 9, Atletismo 8, Con. Mágico 10, Esquivar 10, Idiomas: shorano 10, Manipular 14, Manejar carros 8, Montar 8, Nadar 8, Pelea 8, Percatarse 12, Perspicacia 14, Sigilo 9.

■ **Hechicería:** Aumentar 9, Disminuir 10, Dirigir 10, Tierra 10.

■ **Hechizos:** Abrir grieta 10 (Dif. 15. 2 PM), Destruir objeto 10 (Dif. 10. 1 PM), Muro de cuarzo 9 (Dif. 15. 2 PM), Roca explosiva 10 (Dif. 15. 2 PM).

■ **Encantamientos:** Medallón de Kamin.

Pinto

MERCENARIO

Mercenario acusado de asesinato en el Patriarcado, sigue haciendo aquí lo mismo que hacía en Vados: poner su espada a cambio de unas monedas. Cuando era adolescente le cortaron la lengua por un ajuste de cuentas y desde entonces es mudo. Sus problemas para expresarse lo han convertido en una persona taciturna e introspectiva.

Pinto no es malvado ni especialmente violento, se limita a cumplir su trabajo y sobrevivir un día más. Con Bertrán y Leandra se encuentra bien. El trabajo es sencillo, si exceptuamos la sombra permanente de la mantícora, y la pareja es amable con él. Sin embargo, no arriesgaría la vida para rescatarlos, si se meten en un problema serio.

Se trata de un hombre fibroso y alto, de pelo rubio largo y largos bigotes.

CUE: 8 **ATR:** 0 **PV:** 19
MEN: 4 **FUE:** 9 **Mod. Al daño:** +3/+4
ESP: 4 **TAM:** +1

■ **Protección:** 3, Cuero blando y casco.

■ Armas

Espada larga 14. Daño: 5+4.
Daga 12. Daño 2+3.

■ **Habilidades:** Armas CC: Espada 14, Puñal: 12, Atletismo 13, Esquivar 13, Idiomas: shorano 10, Manejar carros 11, Montar 10, Nadar 10, Pelea 15, Percatarse 10, Perspicacia 9, Seguir 10, Sigilo 12, Tregar 10.



CAMINO DE HIERRO. CAMINO DE ORO. CAMINO DE FUEGO

Por Roberto Espeita

EL CAMINO DE HIERRO

Tras la batalla, los que quedaban de los refugiados en mejor estado se dedicaron a apilar los cuerpos de los caídos. Una larga hilera de sus camaradas y la montonera donde arrojaban los cadáveres de los invasores, tras despojarles de todo lo de valor que pudieran llevar, que habían situado en el exterior de las ruinas de la fortaleza, como si no quisieran tenerlos a la vista. Los cuerpos de los refugiados se trataban con delicadeza, respeto, y la tristeza de la pérdida. Akileo vió a padres recogiendo a sus hijos, a hijos junto a los restos de sus padres. Salieron cuarenta y nueve. Quedaban veinte, esperando la nave que los llevara de vuelta, ya sin el temor de la muerte rondándoles, pues todos los enemigos habían caído. Quedaban veinte, y esa era una victoria imposible.

Kreos estaba cerca, con sus muchas heridas tratadas y vendadas, con apenas una fracción de su fuerza, apoyado en un muro semiderruido, con la mirada vagando por el campo, como un anciano que repasa cada momento de su vida.

–Vencimos, al fin –dijo– con todas las cartas en contra. Quién lo hubiera dicho. Tu truco del final nos dio el empuje que faltaba, pero aun sin él creo que hubiéramos acabado ganando. Aunque algunos no estaríamos para contarlos. En mis largos años de lucha nunca había visto algo así, que un dios entrara en batalla.

–Los dioses son... impredecibles –dijo Akileo, suspirando–. Rara vez responden a las súplicas de sus devotos. Demasiados devotos y pocos dioses, supongo.

–Pero a ti te escuchan –dijo Kreos, con una sonrisa que se convirtió en mueca por el dolor–. He oído historias toda mi vida de héroes marcados por el destino. Cuando era niño me las creía todas, pero, tras décadas de guerra, esas historias se quedaron en eso, en cuentos para niños. Hasta hoy, cuando llamaste a Meibel y este hizo llover sangre y acero sobre nuestros enemigos.

Akileo se encogió de hombros, ladeando la cabeza hacia la larga fila de caídos, hacia la confusa montonera de cuerpos apilados de cualquier forma.

–No fue la primera vez que lo llamé en este viaje –dijo Akileo–. En los largos días de nuestra huida, con esos perros pisándonos los talones, fueron muchas las veces que me dirigí a él, suplicando, para que ayudara a esta pobre gente. No pedía nada para mí, pero los niños, Kreos, los niños... Pero no había nada. El viejo cabrón no estaba mirando. Solo cuando la cuenta de muertos se hizo insoportable, se dignó a escucharme.

Kreos asintió, un poco tambaleante.

–El Carnicero no presta atención a nada que no esté empapado de sangre –dijo–. Deberías conocer mejor a quién sirves. Así y todo, este día se recordará en la historia, y este pedazo de roca se convertirá en un lugar de peregrinación: suelo sagrado, santificado por igual con la sangre de los justos y de los impíos, lugar de descanso del espíritu de los héroes que han de guardarlo por la eternidad. Es raro descubrir que al final eres un personaje secundario de una épica aún por escribir: presiento que tu historia se contará a sangre y fuego y que se hablará del viejo Kreos, el estratega, que una vez combatió junto a Akileo y vivió para contarlos.

Akileo asintió, reflexivo. Dejó a Kreos con sus pensamientos y dio una vuelta por el campamento. Chan estaba atendiendo a los heridos, con la brusca eficacia con la que acometía cada tarea. Sin duda tendría trabajo por todo lo que quedaba de noche. Tina había terminado de rematar a los enemigos moribundos y estaba sentada junto a los cadáveres de Sender y de su lobo, uno junto al otro al extremo de la larga hilera. Pensó en acercarse a ella, pero algo en su postura le dijo que este momento era privado para ella. Quizá la vería más tarde.

Mientras pasaba entre los supervivientes, estos alzaban la mano para rozarlo, como quien toca a un santo para que le bendiga. Todos le habían escuchado bramar al cielo para que se rompiera en pedazos y ahora que lo peor había pasado y estaban, por fin, a salvo, la magnitud de lo ocurrido se iba instalando en ellos, llenándolos por igual de miedo y reverencia. No en vano le habían visto luchar como un demonio salido del infierno, y el cielo se volvió rojo y llovieron sangre y espadas a su mandato.

Salió de las ruinas de la fortaleza y sus pasos lo llevaron hasta el montón de enemigos muertos. Habría cerca de cincuenta. Uno de los rostros parecía mirarlo con sorpresa. Ciertamente, los saqueadores no habían esperado ese final. Esta noche iba a acabar de forma muy diferente para ellos, con una orgía de sangre y celebración cuando dispusieran de los últimos cautivos. En sus momentos finales también habrían rezado a Kamin, la Tierra, pero la Madre de todo no es conocida por frecuentar los campos de batalla. No les auxilió este día, aunque con el tiempo reclamaría sus cuerpos, como lo acababa reclamando todo.

Akileo torció el gesto. «Que Tepel se los lleve», pensó, y el fuego de su interior se convirtió en una llamarada que salió de su boca engullendo la enorme pira, y los cuerpos amontonados ardieron como si fueran leña empapada en aceite. El fuego ardió ávido y continuó consumiendo la carne y los huesos de los muertos mientras sus rostros parecían derretirse como si fueran de cera. La inmensa hoguera se veía desde donde estaban los supervivientes, elevándose al cielo de la noche en una columna imposible.

–AKILEO –dijo una voz a su espalda–, ME LLAMASTE, Y HE ACUDIDO.

Akileo se volvió, y sus ojos ciegos vieron recortada contra el cielo la figura de un enorme guerrero que esperaba paciente: ataviado con una armadura sencilla, llena de golpes y cortes, con el casco cubriéndole el rostro, con la muñeca izquierda aún llevando el grillete y la cadena rota, y en la derecha la espada ensangrentada. El avatar de su dios estaba ante él.

–Meibel –dijo Akileo, mientras el otro asentía–. Te he llamado muchas veces en estos días. Ojalá hubieras venido antes. No por mí, bien lo sabes. Los cadáveres de los niños me gritan «demasiado tarde, demasiado poco».

El avatar del dios se encogió de hombros

–HAY REGLAS –dijo el dios–. TODA PARTIDA LAS TIENE, E INCLUSO NUESTRA ENSEÑA DEBE SOMETERSE A ELLAS. LA MUERTE ES PARTE DE LA VIDA. INCLUSO LA MUERTE DE UN INFANTE TIENE SU LUGAR EN EL RELATO. ¿TE APENAS TU POR LAS HORMIGAS QUE PISAS AL ANDAR, INADVERTIDAS? PUES ELLAS TAMBIEN TIENEN SUS HISTORIAS, SUS ÉPICAS, SUS DIOSOS. RECUERDA CON QUIÉN HABLAS, CHIQUILLO.

–Te han llamado el Carnicero, hace apenas un rato –dijo Akileo–. Para mí siempre has sido el Rompedor de Cadenas, y he ignorado la mayoría del resto de tus nombres.

–SOY AMBAS COSAS Y MUCHAS MÁS –dijo el avatar–. NO ME DISCULPARÉ



POR MI NATURALEZA. LO QUE ES ES, LO QUE DEBE SER, SERÁ. ME LLAMASTE, AKILEO, Y NO POR PRIMERA VEZ. Y COMO ENTONCES, HE ACUDIDO.

–Y te lo agradezco, mi señor, entonces en mi nombre y ahora en el de todos los que tu presencia ha salvado.

–SOY EL HERALDO DEL CONFLICTO, AKILEO Y NINGUNA OTRA COSA. RECUERDA QUE NADA SURGE SIN QUE YO TENGA UNA PARTE EN ELLO, A TRAVÉS DE MÍ SE ROMPE LO QUE ESTÁ ATADO. OTROS DECIDEN SEGÚN SUS CRITERIOS SI ESTO ES BUENO, O MALO, Y ESTO NO ES DE MI INCUMBENCIA. PERO ES TIEMPO, HIJO MIO, DE QUE RECLAMES TU LUGAR EN MI HUESTE, Y CON ÉL TU DESTINO.

–¿Y que destino es ese, mi señor?

–HAY REGLAS, AKILEO –dijo el avatar, con una leve risa–. CADA HISTORIA DEBE CONTARSE EN SU MOMENTO. LA TUYA ESTÁ POR EMPEZAR.

Akileo negó volviendo la espalda al dios, encarándose a la hoguera que aún ardía, como si no tuviera la intención de apagarse.

–Los mortales –dijo Akileo– gustamos de vivir en la falacia de que decidimos nuestros pasos, de que forjamos nuestro destino. Creo que en este momento es lo que deseo hacer, vivir un poco más en ese engaño. Te sirvo, dios, y haré honor a nuestro pacto. Pero solo el conflicto para mí no es suficiente. Debe tener un propósito.

–EL HONOR Y LA GLORIA DEBERÍAN SER SUFICIENTES, PARA TI Y PARA CUALQUIERA. Y, ¿QUÉ TIENES TU DE MORTAL, SANGRE DE DRAGÓN? PERO SEA, VIVE EN TU SUEÑO, VOLVERÁS A LLAMARME, VOLVEREMOS A HABLAR. UN DÍA, CIEN, O MIL NO SIGNIFICAN NADA PARA MÍ. HASTA ENTONCES, MANTÉN TU ESPADA AFILADA, AKILEO DE MERENDRAK. TE HARÁ FALTA.

Con esto, la presencia del dios se desvaneció y Akileo se quedó pensativo, contemplando el fuego, hasta que la hoguera finalmente se apagó con los primeros rayos de sol.

EL CAMINO DE ORO

Las puertas del templo se abrían a la oscuridad como la boca de un gigante bostezante. Bajo él, las ruinas de una pequeña ciudad que el pasado año había sido populosa y vibrante. Ahora, con sus muros caídos y sus torres derribadas, era un mausoleo en el que apenas quedaba una sombra de vida.

Chan se había quedado en una hospedería que habían encontrado casi intacta, como intacto estaba el almacén secreto de vituallas de la familia, algo que hubiera hecho las delicias de un saqueador. El viejo guerrero estaba tomando unos encurtidos con un vino fresco de las tierras del sur. La carne seca parecía de excelente calidad, y llevaban casi una semana comiéndose a los depredadores lo bastante grandes o desesperados como para atacar a un par de guerreros bien armados, así que cuando Akileo comentó que quería explorar un poco, Chan bufó y se sirvió otra generosa copa de vino, haciendo un mudo brindis, mientras examinaba con ojo experto el botín que habían venido a buscar.

Akileo había llegado hasta el templo en ruinas pausadamente, vigilando las sombras, la enorme espada desenfundada al hombro. Se había dado cuenta que había una presencia, una forma humana que él percibía y Chan no, que se había mantenido en la periferia de sus sentidos desde que entraron en la ciudad arrasada, siempre marcando una dirección.

Alguna intuición le había prevenido de comentarle nada a su compañero. Percibía que la presencia de este en lo que estaba por venir no sería bienvenida, y era algo que le llamaba poderosamente, desde el mismo centro de su espíritu, una llamada a la que debía acudir.

La figura, algo entrevisto como un hombre envuelto en los harapos de una túnica, portando quizá un cetro, lo condujo sin error hasta el centro de la ciudad. Allí se alzaban las ruinas de un palacio y de los edificios colindantes, sin duda mansiones de la nobleza local. Frente a estos, el templo ante el cual Akileo dudaba había tenido mejor suerte, aunque no había escapado indemne: las puertas arrancadas eran signo evidente de que poco o nada de valor quedaría dentro. En esa ciudad solo los botines más secretos aguardaban

a augures y adivinos, los que pudieran cruzar el desierto sin que se los comiesen los lagartos gigantes.

Podía ser una trampa. Lo habían atraído hasta ahí, pero, ¿con que fin? Tenía cicatrices que hablaban de los excesos a los que nos lleva la curiosidad.

Akileo...

La ¿voz? venía del interior del templo. Había antorchas encendidas ahí dentro, notaba la danza del fuego a intervalos regulares según avanzaba el pasillo hacia el interior del lugar.

... el conflicto debe tener un propósito...

Le había dicho eso a un dios, no hace tanto tiempo. Eso acabó de decidirlo y, con paso firme, se internó en el templo. A los lados del corredor, estatuas profanadas de dioses menores, condes y duques de la corte del Caos. Cuando las fuerzas de la Ley habían tomado la ciudad no habían sido gentiles. Apenas reconocía a alguno, simplemente eran demasiados. Se paró un instante frente a la estatua de un híbrido de humano y escarabajo de cuatro brazos, que portaba dos espadas y dos cetros. La cabeza de la estatua había sido arrancada y colocada entre sus pies y, desde allí, parecía mirarle con reproche. Akileo sonrió para sí, esa era una historia interesante.

Al fondo del largo pasillo había una amplia estancia, de la que partían a su vez otras estancias y pasillos. En el centro, reinaban los despojos de lo que había sido una obra de arte, la estatua de uno de los ocho poderes mayores del Caos, esculpida por un artista y vestida de paño de oro. Mashak, el tirano.

...todo es vanidad, nuestro hermano mayor Shador se lo acaba llevando todo, salvo los conceptos, que persisten...

La sombra estaba junto a él, paseando por la sala, atravesando los cascotes como si no estuvieran, mientras la voz le llegaba en un susurro cómplice, siseante.

–¿Quién eres, sombra? –dijo Akileo acomodando el peso de su espadón sobre el hombro, sin descartar aun el tener que usarlo, planteándose si sería de alguna utilidad contra algo que atravesaba paredes– ¿Qué quieres?

La sombra pareció estremecerse, Akileo entendió que se estaba riendo disimuladamente.

–... quién soy y qué quiero. Esas son las preguntas que definen la realidad de todo ser consciente. Me encantaría contestar a eso, pero nos llevaría eones, y no tenemos tanto tiempo. Hay, ya sabes, reglas ...

–Más sencillo entonces –dijo Akileo, picado– ¿Por qué me has atraído a este lugar, sombra?

La figura caminó al interior de los restos de la estatua derribada, y la voz le llegó de algún modo desde allí, más fuerte que antes.

–... el dónde, porque este lugar era mi casa, una de ellas al menos, y aún guarda una parte de mi esencia en estas maltratadas rocas. El porqué, para tener esta conversación con un individuo prometedor, tú, que quizá comparta una parte de mi visión...

–¿ Y que visión es esa? – dijo Akileo

–... el conflicto debe tener un propósito. Eso le dijiste a mi hermano pequeño. Nadie diría que lo es por su tamaño, pero últimamente, y digo últimamente en sentido muy amplio, se alimenta bien. Todo esto –dijo la sombra con un vago gesto hacia la destrucción que les rodeaba– en cierto modo pertenece a su dominio. Pero estoy divagando...

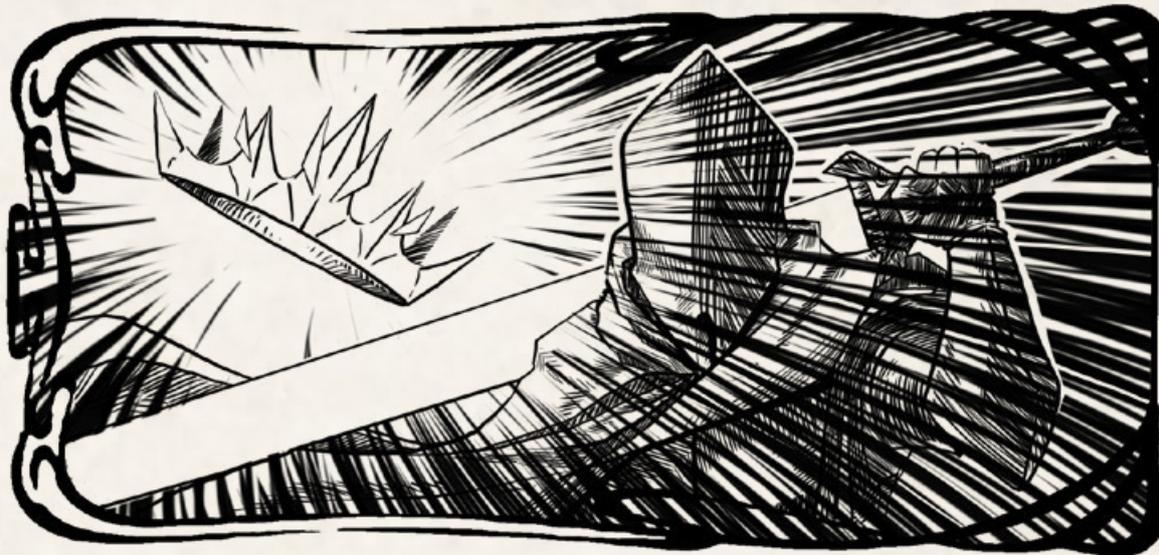
–Hablas de Meibel –dijo Akileo–. Le dije estas palabras a él...

La sombra salió de la estatua y, acercándose a Akileo, le puso un dedo en los labios, reclamando silencio.

–... sssin nombresss, querido amigo... –siseó la sombra, apresuradamente– ... al menos, no esse nombre. No le queremos aquí ahora, ¿verdad? – Con esto la sombra dio un paso atrás y pareció respirar hondo–. Tiene un notorio interés en tus andanzas; si le nombras podría oírte, incluso en este lugar que aún me recuerda. La ciudad fue suya hace no mucho tiempo, a fin de cuentas. Pero hablábamos de conflicto, y de propósito...

–Te escucho –dijo Akileo, encogiéndose de hombros.

–... y yo te escuché a ti, cuando te dirigiste a los refugiados que intentabas llevar a la salvación, cuando con un breve discurso convertiste a un puñado de ovejas asustadas



en guerreros determinados a pelear hasta el fin. Eso es dominio. Y dominio, es lo que yo represento, la capacidad de gobernar los corazones de otros para alcanzar un fin mayor. Con mi patronazgo, podrías dirigir los dones que te ha otorgado mi hermano hacia un fin más allá de la destrucción sin sentido. Podrías gobernar...

Akileo reflexionó un momento.

–Eres Mashak –dijo, mientras un escalofrío le recorría el cuerpo. De pronto era consciente de con quién estaba hablando.

–... duque Mashak, querido. Pero sí. Culpable. Y ahora, hablemos de lo que puedo hacer por ti, de lo que puedes hacer por mí ...

Cuando Akileo salió del templo en ruinas estaba amaneciendo. No le sorprendió encontrar a Chan en las escaleras, con los caballos preparados, fumando su pipa.

–Ya te lo he avisado alguna vez –dijo Chan, sin volverse–. El surco que deja esa monstruosidad a la que llamas espada cuando andas lo podría seguir un ciego. Uno de verdad, quiero decir, ya me entiendes.

Akileo sonrió. Había sido una noche larga, en la que había entregado algo y ganado algo. El tiempo diría si había salido ganando o perdiendo. Ahora su mano derecha servía a Meibel, pero con la izquierda haría la voluntad de Mashak. Esperaba poder encontrar en esta dualidad el equilibrio que le faltaba.

...Meibel te prometió un camino de hierro, yo lo adornaré de oro, pero lo importante es a dónde te llevan estos caminos: al final hay un trono, Akileo, un trono forjado en hierro y oro...

En ese momento recordó algo que le dijo su madre, hace mucho: «los dioses mienten».

Con esos pensamientos dando vueltas en la cabeza Akileo abandonó la ciudad en ruinas en compañía de un Chan inusualmente dicharachero, algo que podría explicarse por el par de barriles de vino y los sacos de viandas sujetos a las grupas de los caballos.

–No más lagartos por un tiempo –dijo Akileo.

Chan sonrió de oreja a oreja.

EL CAMINO DE FUEGO

Junto a los rescoldos del fuego, Chan roncaba suavemente. Aun les quedaban provisiones, y pronto llegarían a zonas más verdes, con lo que muy probablemente podrían cazar o pescar su comida. En una semana llegarían a las aldeas de pescadores de la costa, y desde ahí, un pasaje a Puerto Blanco. Había oído que la arena de gladiadores de esa ciudad era una de las maravillas del mundo. Quizá pudiera combatir en alguno de los oficios...

La hoguera chisporroteó, y Chan se agitó en sueños. Akileo echó otro tronco y el fuego se reavivó.

–Gracias –dijeron las llamas–. Me estaba quedando sin fuerza.

–De nada –contestó Akileo, antes de ser consciente de lo que estaba haciendo. La hoguera crepitó, casi como una risa, y el guerrero acercó la mano discretamente a la empuñadura de su espada de doble puño, nunca demasiado lejos.

–Llevo tiempo observándote –dijo la voz del fuego–. Eres muy popular. Yo veo muchas cosas, aquí y allá, pero es poco a lo que le presto atención. Hay, ya sabes...

–Reglas –dijo Akileo.

–Reglas –concedió la llama–. Te vi cuando hablaste con el gigantón acorazado, desde la pira de cuerpos que tan gentilmente me entregaste. Te alegrará saber que sus espíritus siguen quemándose en mis dominios. Mi hermana no se ha molestado en reclamarlos, los nuestros no suelen recompensar el fracaso. Supongo que lo acabará haciendo. Algún día. Es posible. Si se acuerda. Mientras tanto, siguen allí, en esa pira, ardiendo. ¿Qué estaba diciendo?

–Me has estado vigilando –dijo Akileo.

–Y como no hacerlo, guapetón –dijo la hoguera, con sorna–. Te encanta pegarle fuego a las cosas: cada hoguera, cada llama es una puerta o una ventana a mi reino, cada cosa reducida a ceniza pasa a ser de mi dominio. Me mandas muchos regalos, últimamente, y tu llama es especialmente especiada. ¿Quizá por esa parte de dragón que le pones a la mezcla, ¿mmmm...?

–Tepel –dijo Akileo–. Eres Tepel. O una de sus sirvientes. Siempre he visto a Tepel representado como a un hombre.

La llama creció un metro en el aire y onduló hasta crear la imagen de una mujer vestida con los velos de una bailarina de las tribus del sur, que lentamente evolucionaba al ritmo de un latido inaudible, como si obedeciera los dictados de una música lejana.

–Entonces has visto poco –dijo la pequeña mujer de fuego con un mohín–. Por mi carácter, en muchos sitios se me considera una dama fogosa y temperamental. Pero basta de esto, chico guapo. Tenemos negocios que atender esta noche.

Akileo negó lentamente.

–Me temo que, aunque quiera –dijo– no me queda nada que ofrecerte. Mi espíritu está consagrado a otros dioses y potencias, mi señora.

La bailarina de llamas rió.

–Oh, sé mucho de eso –dijo con una sonrisita pícaro–. Yo misma he puesto en marcha algunas cosas. Los de mi clase hablamos, ¿sabes? Incluso los que no se soportan deben acudir a los cónclaves para determinar esto y aquello. El caso es que hablé con uno de tu dilema, aunque es cierto que ya te había puesto el ojo encima y solo tuve que echarle un poco de leña al ... fuego. Algo muy mío, todo hay que decirlo.

–Hablaste con Mashak –dijo Akileo.

–Hice más que hablar, querido –dijo la mujer de llamas, suspirando–. Esas reuniones pueden ser tediosas. Lo que sea por hacerlas interesantes. Aunque no se me quitó la peste a lagarto en días. Pero es interesante lo que una lengua como esa puede hacer. Y no olvidemos el cetro.

–Ejem –tosió Akileo, quitándose el yelmo, de repente tenía calor–. Entonces entiendo que su oferta fue en parte tu recomendación. Pero eso no cambia nada. Los pactos han sido sellados, no tengo nada que darte.

Una ráfaga de viento se llevó un puñado de cenizas a los pies de Akileo. Este sintió como estas experimentaban el proceso contrario a arder y se iban concretando en un largo y enrevesado pergamino, escrito en la lengua de los dragones. Al final, su propia firma, con su nombre real, y la rúbrica de Mashak. Lo recordaba bien. Por este pacto había obtenido su inmunidad al daño por fuego, desde entonces podía entrar en una casa en llamas, dormir sobre una hoguera, coger una espada al rojo o intimar con una salamandra de llamas si quería.

Muy práctico para un hechicero al que le gustaba quemar cosas, como era su caso.

Había un anexo abajo que no estaba antes, por el cual Mashak le cedía a Tepel ese fragmento de su alma a cambio de «algo perdido más allá de toda memoria». La rúbrica



de Mashak parecía escrita con alquitrán, y la elegante caligrafía de Tepel resplandecía como si se hubiera grabado con un punzón al rojo sobre metal y no acabara nunca de enfriarse. Faltaba en un espacio su propia firma.

–Mashak, ese viejo libertino –dijo la bailarina– quería algo que había ardido en el principio del tiempo. Todo lo que se convierte en ceniza es mi dominio. Algunos sabios postulan que al final del tiempo poseeré toda la creación, pero otros dicen otras cosas. Solo Shador lo sabe, él estará allí para cerrar la puerta por fuera. El caso es que Mashak ya me había hecho alusiones, indirectas, ruegos, amenazas ... Y recientemente me ofreció una compensación desmedida en el que no me costó incluir este detalle.

–Pero falta mi firma –dijo Akileo, señalando el espacio en blanco en el anexo.

La mujer de fuego hizo un mohín.

–Una formalidad –dijo–. Tu espíritu no puede cambiar de manos sin tu consentimiento. Hay, ya sabes, reglas. Para ti, todo son ventajas: Mashak es un moscardón aburrido que solo se preocupa de sus secretos, yo tengo mucho que ofrecerte y, además, el viejo zumbón te deberá un favor, ya que, si no firmas, no hay trato.

–¿Y que es lo que tienes que ofrecerme? –dijo Akileo–. Mashak ya me dio el poder. ¿Qué más puedes darme tu?

El fuego rió, la bailarina danzó unos segundos desenfrenadamente, para luego volver a retomar el lento oscilar.

–Equilibrio –dijo, con voz severa–. Pocos hay que sepan del equilibrio como yo: cuando lo pierdo, pasan cosas. Demasiado de mí, o demasiado poco, y todo muere. Soy el calor, y la luz. Mi presencia da vida, y la arrebató. Mi ausencia da vida, y la arrebató. Acéptame con una parte de tu alma, esa en la que vive la parte de dragón en ti y que arde con un fuego que no deja de crecer, y yo te enseñaré de equilibrio, pero también de como pegarle fuego al mundo.

Akileo asintió lentamente.

–No tengo pluma con la que firmar esto –dijo Akileo, pensativo–. Recuerdo que Chan en alguno de sus macutos tiene útiles de escritura, siempre está tomando notas, para sus memorias dice.

La dama de fuego creció, hasta ser más alta que el propio guerrero. Akileo pudo percibirla en detalle, sus sentidos no se quedaban deslumbrados por las llamas, su piel percibía el calor, pero no lo acusaba.

–Lo haremos a la antigua, precioso muchacho –dijo la mujer de fuego, con ademán invitador–. Deja tus armas y tu armadura ahí, y entra en la llama, en todos los sentidos. Tus lecciones empiezan ahora, algunas las encontrarás ...ah ...de tu gusto. Y sin la menor duda, del mío.

Con la hoguera extinta, Chan se despertó con el cielo en lo alto sin que Akileo le hubiera avisado para el cambio de guardia. Algo inusual. El viejo guerrero hizo una anotación mental para incluir esto en su diario de campaña. El merení estaba cerca, desnudo. Roncaba suavemente con una expresión beatífica. En la espalda tenía marcas de arañazos. ¿O eran quemaduras? Otra cosa para anotar para su libro «Los viajes de Chan (y ese otro tipo)». Sin duda iba a ser un éxito.

Hacia una mañana magnífica, el sol en lo alto parecía sonreírles.

Decidió dejar dormir al orejudo un poco más. Aún quedaba vino, y carne seca para desayunar. Sacó sus útiles de escritura y, tras un momento de reflexión, escribió: «me desperté a una mañana magnífica, digna de cualquier gesta, para descubrir que mi perezoso aprendiz se había quedado dormido en su guardia. Le queda mucho a este chico –pensé– para llegar a la altura de mis camaradas de antaño. Pero todo se andará, si los dioses lo permiten...»

AYUDA DE JUEGO

GENERADOR ALEATORIO DE PERSONAJES

Por Carlos Ferrer

En los varios años que lleva publicado Tierras Quebradas, me han sugerido varias veces que podría resultar interesante un sistema de generación de personajes al azar. Dejar que sea la suerte la que decida cómo será nuestro aventurero es más rápido y, según los gustos, puede ser también sorprendente y divertido. Es desde luego una forma de evitar que interpretemos una y otra vez los mismos personajes.

El proceso descrito permite rellenar prácticamente toda la hoja de personaje excepto la Motivación y la Mentira, que deberían adaptarse al aventurero resultante para tener sentido. Asimismo, los hechizos y las bendiciones, en caso de darse, deberían ser también elegidos conscientemente.

Los pasos son los siguientes.

1. Características

Utiliza las reglas de determinar las características al azar, o simplemente tira tres veces 1d6+3 y apúntalas por orden en Cuerpo, Mente y Espíritu. Calcula el Tamaño y el Atractivo al azar, lanzando 1d3-1d3 para cada modificador.

2. Franja de edad

Tira en la tabla de franja de edad.

3. Especie, origen y entorno

Tira en la tabla de Especie y después en la tabla de Origen y entorno correspondiente. Cada resultado te llevará a una tirada específica para determinar el entorno.

4. Profesión

De acuerdo con el entorno, tira en la tabla de Profesión correspondiente.

5. Ventajas y desventajas

Tira 1d3 para determinar el número de ventajas que posees y decídelas tirando en la tabla de Ventajas. Si un resultado es absurdo (por ejemplo, hechizos para un personaje sin el don de la magia), ignóralo y vuelve a tirar.

En cuanto a desventajas, tendrás tantas como haga falta para sumar un total de 4 ventaja y desventajas. Determinálas en la tabla Desventajas.

Si obtienes dos o tres resultados iguales, repite los que te sobren.

6. Puntos de habilidad libres

Calcula los puntos de habilidad libres normalmente. Los vas a asignar en grupos de 3. Tira cuantas veces sea necesario en la tabla de Habilidades y suma 3 de tus puntos de habilidad libres en el nivel de la habilidad que se indique.

Si el nivel de la habilidad que sale en la tabla ya es de 8, o al sumar 3 se rebasa la cifra de 8, añade los puntos que puedas y el resto asígnalos a otra habilidad al azar. Por ejemplo, si tienes que sumar 3 de tus puntos a Artesanía y ya tienes un nivel de 6, suma 2 para llegar a 8 y el punto sobrante asígnalo al azar.

Si tu personaje es hechicero, reserva la mitad de los puntos para habilidades mágicas. Para cada grupo de 3 puntos elige si tirar en la tabla de Verbos o en la de Esferas.

7. Rasgos de personalidad

Tira dos veces en la tabla de Rasgos positivos de personalidad y dos veces en la de Rasgos negativos.

8. Pasiones

Tira dos veces en la tabla de Pasiones. La primera será para tu Amor y la segunda para tu Odio.

9. Religión

Asigna toda tu Lealtad a tu religión. Si tu origen te permite más de una religión, decídela a cara o cruz. Elige el dios de tu devoción en la tabla de Dioses de la religión correspondiente. Tira en la tabla de Actitud ante lo divino.

10. Rasgos físicos

Si quieres definir más a tu personaje, puedes utilizar las tablas de rasgos físicos positivos y negativos. Tira en la tabla de rasgos negativos una vez por cada punto negativo tengas en Aspecto. Lo mismo en la positiva por cada punto positivo.

Nombres

Los nombres que uso en los materiales de Tierras Quebradas son reales o derivan de nombres auténticos. Para mantener la coherencia, uso una cultura real como fuente de nombres para otra de las Tierras Quebradas. Encontrarás mi inspiración en la lista Referencias culturales para los nombres propios.



1D20 FRANJA DE EDAD

1-2	Niño
3-4	Joven
5-14	Adulto
15-16	Mayor
17-18	Viejo
19-20	Anciano

1D100 ORIGEN Y ENTORNO PARA HUMANOS

1-3	Austero. 1d6: 1-5 rural, 6 salvaje.
4-6	Bosquimano. Salvaje.
7-9	Errante. Rural.
10-15	Estepario. 1d6: 1-3 rural, 4-6 salvaje.
16-18	Excelsiano. 1d6: 1 bajos fondos, 2-5 urbano, 6 corte.
19-21	Extraviado. 1d6: 1 bajos fondos, 2 urbano, 3-4 rural, 5 corte, 6 salvaje.
22-27	Fronzano. 1-4 rural, 5-6 salvaje.
28-32	Imanguke. 1d6: 1 bajos fondos, 2 urbano, 3-5 rural, 6 salvaje.
33-38	Leonisino. 1d6: 1 bajos fondos, 2 urbano, 3-4 rural, 5 corte, 6 salvaje.
39-44	Mábeden. 1d6: 1 bajos fondos, 2 urbano, 3-4 rural, 5 corte, 6 salvaje.
45-50	Merenomi. 1d6: 1 bajos fondos, 2-3 urbano, 4 rural, 5 corte, 6 salvaje.
51-54	Nación pirata. 1d6: 1-3 bajos fondos, 4 urbano, 5 rural, 6 salvaje.
55-57	Nash. 1d6: 1-2 bajos fondos, 3-6 urbano.
58-60	Occidental de Merendrak. 1d6: 1-2 bajos fondos, 3-5 urbano, 6 rural.
61-65	Ocrense. 1d6: 1-4 rural, 5-6 salvaje.
66-72	Oriental. 1d6: 1 bajos fondos, 2-3 urbano, 4 rural, 5 corte, 6 salvaje.
73-79	Patriarcense. 1d6: 1 bajos fondos, 2 urbano, 3-4 rural, 5 corte, 6 salvaje.
80-82	Portolibero. 1d6: 1 bajos fondos, 3-5 urbano, 6 rural.
83-85	Shorano. 1d6: 1 bajos fondos, 2 urbano, 3-4 rural, 5 corte, 6 salvaje.
86-90	Templaciano. 1d6: 1 bajos fondos, 2-3 urbano, 4 rural, 5 corte, 6 salvaje.
91-96	Trivallense. 1d6: 1 bajos fondos, 2-3 urbano, 4 rural, 5 corte, 6 salvaje.
97-100	Vash. 1d6: 1d6: 1-3 rural, 4-6 salvaje.

1D10 ESPECIE

1-8	Humano
9	Mestizo
10	Merení

1D20 ORIGEN Y ENTORNO PARA MESTIZOS

1-4	Merení de Merenter. 1d6: 1-2 urbano, 3-4 rural, 5 corte, 6 salvaje.
5-8	Merení escarlata. 1d6: 1 bajos fondos, 2-3 urbano, 4 rural, 5 salvaje, 6 corte.
9-10	Mestizo de Merendrak. 1d6: 1 urbano, 2 rural, 3-6 corte.
13-18	Merenomi. 1d6: 1 bajos fondos, 2 urbano, 3 salvaje, 4 rural, 5-6 corte.
19-20	Otro origen: tira en la tabla de Origen y entorno para humanos.

1D20 ORIGEN Y ENTORNO PARA MERENÍES

1-6	Merení de Merenter. 1d6: 1-2 urbano, 3-4 rural, 5 corte, 6 salvaje.
7-14	Merení escarlata. 1d6: 1 bajos fondos, 2-3 urbano, 4 rural, 5 salvaje, 6 corte.
15-17	Merení de Merendrak. Corte
18-19	Merenomi. 1d6: 1-2 urbano, 3-4 rural, 5-6 corte.
20	Otro origen: tira en la tabla de Origen y entorno para humanos

1D20 PROFESIÓN PARA SALVAJE

1-2	Artesano
3-4	Bandido
5-6	Campesino
7-9	Cazador
10-11	Chamán
12	Hechicero
13-14	Marinero
15-16	Mínero
17-19	Nómada
20	Pirata

1D20 PROFESIÓN PARA BAJOS FONDOS

1	Artesano
2	Artista
3-4	Asesino
5-6	Criado
7-8	Espía
9	Hechicero
10-11	Ladrón
12-13	Marinero
14-15	Mendigo
16-17	Pirata
18	Sacerdote
19-20	Soldado

1D20 PROFESIÓN PARA URBANO

1-2	Artesano
3	Artista
4-5	Criado
6	Espía
7	Hechicero
8	Hechicero guerrero
9	Mensajero
10-11	Marinero
12-13	Mercader
14	Noble cortesano
15	Noble guerrero
16-17	Sabio. 1d6: 1-2 Escriba, 3 médico, 4 alquimista, 5 ingeniero, 6 recaudador
18	Sacerdote
19	Sacerdote guerrero
20	Soldado

1D20 PROFESIÓN PARA RURAL

1	Artesano
2	Artista
3	Bandido
4-5	Campesino
6	Cazador
7	Criado
8	Hechicero
9	Mensajero
10	Marinero
11	Mendigo
12	Mercader
13	Minero
14	Noble guerrero
15	Nómada
16	Pirata
17	Sabio. 1d6: 1 Escriba, 2 médico, 3 alquimista, 4 ingeniero, 5-6 recaudador
18	Sacerdote
19	Sacerdote guerrero
20	Soldado

1D20 PROFESIÓN PARA CORTE

1-2	Artista
3-4	Criado
5	Espía
6	Hechicero
7	Hechicero guerrero
8-9	Mercader
10-12	Noble cortesano
13-14	Noble guerrero
15-16	Sabio. 1d6: 1 Escriba, 2 médico, 3-4 alquimista, 5 ingeniero, 6 recaudador
17-18	Sacerdote
19	Sacerdote guerrero
20	Soldado



1D100 VENTAJAS

1-2	Ambidestreza
3-4	Enorme
5-6	Flexible
7-8	Mano zurda
9-10	Resistencia al frío y al calor
11-12	Resistencia al veneno
13-14	Salud de hierro
15-16	Sueño ligero
17-18	Tolerancia al dolor
19-20	Aprendizaje rápido
21-22	Artista marcial
23-24	Berserk
25-26	Bilingüismo
27-28	Buena influencia
29-30	Don para (habilidad)
31-32	Elegancia
33-34	Frialdad
35-36	Pasión extra
37-38	Pensamiento racional
39-40	Personalidad compleja
41-42	Previsor
43-44	Sentido del combate
45-46	Sentido del peligro
47-48	Afinidad animal
49-50	Afinidad con (poder)

51-52	Buena suerte
53-54	Clarividencia
55-56	Don de la magia
57-59	Hechicería
60	Hechizos
61-62	Pacto con deidad
63-64	Resistencia a la magia
65-66	Teúrgia
67-68	Visión de lo oculto
69-70	Amigos por todas partes
71-72	Clandestinidad
73-74	Coleccionismo
75-76	Devoción
77-78	Dotes literarias
79-80	Dotes musicales
81-82	Liderazgo
83-84	Oficio
85-86	Origen en la costa
87-88	Propensión a la violencia
89-90	Vida crápula
91-92	Artefacto de la Ley
93	Autómata de la Ley
94	Demonio
95-96	Objeto virtuoso
97-98	Objeto mágico
100	Pociones.

1D100 DESVENTAJAS

1-2	Ceguera
3-6	Cojera
7-10	Defecto de vista
11-13	Enfermedad crónica
14-16	Falta de mano
17-19	Falta de un ojo
20-21	Mudez
22-23	Sordera
24-27	Sordera parcial
28-30	Tartamudez
31-34	Alcoholismo
35-37	Amnesia
38-40	Bloqueo mental
41-44	Cobardía
45-48	Código de honor
49-52	Cólera

54-56	Despistado
57-59	Enamoramiento fácil
60-62	Pasión de menos
63-66	Personalidad simple
67-69	Sueño pesado
70-72	Tendencia autodestructiva
73-76	Trastorno mental
77-79	Antipatía animal
80-82	Blanco de (poder)
83-85	Desconfianza de los dioses
86-87	Imán de hechizos
88-90	Licantropía
91-93	Sonambulismo malvado
94-96	Vulnerabilidad a la magia
97-100	Enemigos por todas partes

1D100 HABILIDADES

1-2	Academia
3-4	Actuación
5-7	Arma CC. 1d6: 1 escudo, 2-3 mango, 4 asta, 5 puñal, 6 espada
8-9	Arma PR. 1d6: 1-2 arco, 3-4 disparo, 5-6 honda
10-11	Artesanía
12-14	Atletismo
15-16	Buscar
17-18	Callejeo
19-20	Conocimiento mágico
21-22	Documentación
23-24	Disfrazarse
25-27	Encanto
28-30	Esquivar
31-32	Estrategia
33-34	Forzar cerraduras
35-36	Hurtar
37-38	Idioma (tira en la tabla de Idiomas)
39-40	Imponerse
41-42	Instruir
43-44	Juego
45-46	Lanzar
47-48	Leyendas
49-50	Manejar botes

51-52	Manejar carros
53-55	Manipular
56-57	Medicina
58-59	Memorizar
60-61	Montar
62-63	Multiverso
64-65	Nadar
66-67	Naturaleza
68-69	Navegación
70-71	Ocultar
72-73	Oratoria
74-76	Pelea
77-79	Percatarse
80-82	Perspicacia
83-84	Pociones
85-86	Primeros auxilios
87-88	Rastrear
89-90	Seguir
91-92	Sigilo
93-94	Sueños
95-96	Tierras Quebradas
97-98	Tratar animales
99-100	Trepar

1D10 ESFERAS MÁGICAS

1	Agua
2	Aire
3	Tierra
4	Fuego
5	Cuerpo
6	Mente
7	Espíritu
8	Planta
9	Ley
10	Caos

1D8 VERBOS MÁGICOS

1	Aumentar
2	Conocer
3	Disminuir
4	Dirigir
5	Inhibir
6	Invocar
7	Modificar
8	Transformar



1D100 RASGOS POSITIVOS

1-4	Alegre
5-8	Amigable
9-12	Benevolente
13-16	Casto
17-20	Confiado
21-24	Comprensivo
25-28	Creativo
29-32	Extrovertido
33-36	Frugal
37-40	Generoso
41-44	Idealista
45-48	Justo
49-52	Leal
53-56	Modesto
57-60	Noble
61-64	Paciente
65-68	Piadoso
69-72	Pacífico
73-76	Pulcro
77-80	Rebelde
81-84	Respetuoso
85-88	Serio
89-92	Sincero
93-96	Solidario
97-100	Valiente

1D20 IDIOMAS EXTRANJEROS

1	Austero
2	Bosquimano
3-4	Estepario
5	Fornk
6-7	Imanguke
8-10	Merení
11	Ocrense
12-14	Tilés
15	Tilés antiguo
16-17	Oriental
18	Shorano
19-20	Vash

1D100 RASGOS NEGATIVOS

1-4	Cobarde
5-8	Cruel
9-12	Derrochador
13-16	Desconfiado
17-20	Despiadado
21-24	Egoísta
25-28	Entrometido
29-32	Hosco
33-36	Impaciente
37-40	Lujurioso
41-44	Mentiroso
45-48	Mezquino
49-52	Orgullosa
53-56	Payaso
57-60	Perezoso
61-64	Sibarita
65-68	Sumiso
69-72	Tacaño
73-76	Tímido
77-80	Tozudo
81-84	Traicionero
85-88	Triste
89-92	Sucio
93-96	Violento
97-100	Bocazas



1D100 PASIONES

1-2	Los animales
3-4	Los niños
5-6	Los ancianos
7-8	Los pobres
9-10	Los ricos
11-12	El mar
13-14	Las ciudades
15-16	La naturaleza
17-18	La violencia
19-20	El juego
21-22	El sexo
23-24	Las artes
25-26	La familia
27-28	Las fiestas
29-30	La música
31-32	La caza
33-34	El dinero
35-36	La religión
37-38	El Caos
39-40	La Ley
41-42	Los Elementales
43-44	Las ceremonias
45-46	La hechicería
47-48	El alcohol

49-50	La comida
51-52	Los viajes
53-54	La conversación
55-56	El conocimiento
57-58	Los libros
59-60	Los bosques
61-62	La soledad
63-64	La mugre
65-66	La hipocresía
67-68	La soberbia
69-70	Los fracasados
71-72	Los mereníes
73-74	La amistad
75-76	La libertad
77-78	El lujo
79-80	La limpieza
81-82	Los sacerdotes
83-84	Los guerreros
85-86	Los comerciantes
87-88	Las bromas
89-90	Los secretos
91-92	Los nobles
93-94	El género opuesto
95-96	Las normas
97-98	La responsabilidad
99-100	Los muertos



1D20 DIOS DE LA LEY

1-2	Culto secreto: 1-2 Baaler, 3-4 Elementales, 5-6 Caos
3	El Artista
4-5	El Comerciante
6	La Destruyora
7-8	El Escriba
9-10	El Guerrero
11-12	El Juez
13	El Labrador
14-15	La Madre
16	El Navegante
17-18	El Sabio
19-20	El Sanador

1D20 SEÑORES ELEMENTALES

1-5	Kamin
6-10	Tepel
11-15	Vísdu
16-20	Vodar

1D10 ACTITUD ANTE LO DIVINO

1-3	Servicial
4-5	Pragmático
6-7	Atemorizado
8-9	Indiferente
10	Rebelde

REFERENCIAS CULTURALES PARA LOS NOMBRES PROPIOS

Tíleses	Nombres de origen latino o de la Roma antigua.
Shoranos	Nombres griegos o de origen griego.
Imanguke, austeros, bosquimanos	Nombres del África negra, especialmente swahili.
Mereníes	Nombres de origen persa o iraníes.
Orientales kunya	Nombres del sudeste asiático, especialmente vietnamitas.
Ocrenses	Nombres vascos.
Vash	Nombres árabes.

1D20 DIOS DEL CAOS

1-2	Culto secreto: 1-2 Baaler, 3-4 Elementales, 5-6 Ley
3	Aniria
4-5	Ayrok
6	Íkor
7	Mashak
8-9	Meibel
10	Melk
11	Nariaj
12-13	Shador
14-15	Shonbark
16	Slodar
17	Tesh-Chan
18	Vesh-Anh
19-20	Yarói

1D20 RASGOS FÍSICOS NEGATIVOS

1-2	Nariz grande o deforme
3-4	Ojo bizco
5-6	Dientes apiñados, ennegrecidos o escasos
7-8	Acné, eccemas
9-10	Mal aliento
11	Mirada bovina o taimada
12-13	Cicatriz en la cara
14-15	Voz nasal, gangosa o con frenillo
16-17	Orejas enormes o peludas
18	Cabeza desproporcionada
19	Joroba
20	Andares de pato

1D20 RASGOS FÍSICOS POSITIVOS

1-2	Rostro proporcionado
3-4	Porte noble o apuesto
5-6	Figura esbelta
7-8	Voz aterciopelada
9-10	Mirada pícaro o provocativa
11-12	Ojos despiertos o inteligentes
13-14	Andares sensuales
15	Voz firme y segura
16-17	Cabellos sedosos o singulares
18	Tranquilidad natural
19	Candor o inocencia
20	Piel suave e inmaculada

INTERVENCIÓN DIVINA N° 10

Fanzine digital gratuito sobre Tierras Quebradas

- ♦ **La fruición de Meibel.** La historia y proceso de santificación de un nuevo templo de Meibel, con la apariencia de un documento real.
- ♦ **La magia de lo improbable.** Una serie de nuevos hechizos que juegan con el azar y las probabilidades.
- ♦ **El peso del agua.** Una aventura one-shot que sitúa a los aventureros ante el misterio de un barco vacío y una tripulación de oscuro pasado.
- ♦ **La mordedura de la serpiente.** Aventura ambientada en Imanguk en la que los aventureros deberán defender su tribu ante los planes de un ambicioso hechicero.
- ♦ **Bajo el polvo del tiempo.** Un módulo que continúa Mercancía humana, una de las aventuras incluidas en el suplemento Tierra de Nadie.
- ♦ **Camino de hierro, camino de oro, camino de fuego.** Un relato que narra el encuentro de Akileo de Merendrak con tres dioses que le ofrecen sendos pactos.
- ♦ **Generador aleatorio de personajes.** Un nuevo método basado en tablas para elaborar nuevos aventureros al azar.