

# INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital del juego de rol Tierras Quebradas  
Número 11 - Mayo de 2025



**TIERRAS  
QUEBRADAS**

AVENTURAS ENTRE LA LEY Y EL CAOS

## **INTERVENCIÓN DIVINA**

Fanzine digital gratuito de Tierras Quebradas  
Número 11 - Abril de 2025

### **Autores**

Carlos Ferrer

[www.carlosferrer-rol.com](http://www.carlosferrer-rol.com)

David Lorrio

Francisco J. Llatas

Pablo Gil

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](http://www.edicionestyt.com)

### **¿Quieres colaborar en Intervención Divina?**

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

### **Redes sociales de Tierras Quebradas**

Discord

Facebook

MeWe

Rol+

Telegram

*Versión: Mayo de 2025*

## EL DESEMBARCO

Lo que parecía un espejismo empieza a adquirir consistencia. En proyectos de este tipo hay que ser prudentes, pero los hechos son los que son. La guía de inicio de Tierras Quebradas se encuentra desde abril disponible en inglés en descarga gratuita. Se trata de la punta de lanza para el desembarco del juego en el mercado internacional en un futuro cercano.

El plan es, de momento, darlo a conocer mediante la guía, y recoger seguidores e interesados de cara a un futuro mecenazgo. Tendamos una vela a los dioses del Caos y la Ley para que la conquista tenga el éxito que se merece.

El hito no viene aislado, sino junto a la publicación de la segunda novela de las Tierras Quebradas. [La ciudadela de los dragones](#) sigue la historia de Azahara y Lobo, esta vez en el reino de Merendrak, y es algo más ambiciosa que La Espada Blanca en cuanto a trama y personajes. ¿Se traducirá en algún momento al inglés? De momento no se cuenta con ello, pero quién sabe.

Lamentablemente se pueden traducir las novelas, la ambientación, el sistema y las aventuras, pero no la afición de lujo que tiene Tierras Quebradas. Este número vuelve a ser una prueba de ello, con una cantidad increíble de aportaciones, sobre todo teniendo en cuenta que varias se han quedado fuera y tendrán que salir el próximo número.

Son tantas que no hay espacio para comentar cada colaboración como se merece, pero sí que destacaría el misterioso hecho de que tres de las aventuras tengan como escenario principal una torre. ¿Querrá decirnos algo el inconsciente colectivo?

Hablando de abundancia, he elaborado una tabla con todos los materiales publicados para Tierras Quebradas, tanto oficiales como aparecidos en Intervención Divina. Podéis consultarlo [aquí](#).

¡Qué rueden los dados!

Carlos Ferrer

## ÍNDICE

<b>Relato:</b> Heraldos .....	4
<b>Aventura:</b> La torre de plata .....	8
<b>Lugares comunes - Aventura:</b> Media docena de ases.....	15
<b>Aventura:</b> Legados .....	19
<b>Gaceta de las Tierras Quebradas:</b> Luomiz .....	31
<b>Tierra de Nadie - Aventura:</b> La búsqueda de Lucero.....	41
<b>Aventura:</b> Lágrimas negras.....	45
<b>Aventura:</b> La Torre del Elefante .....	48
<b>Ayuda de juego:</b> Ejemplos de combate.....	56

# HERALDO

Por Roberto Espeita

*«... de la Torre del Elefante volvimos agotados, heridos, con la ropa desgarrada y las armaduras corroídas por el gas venenoso. Volvimos cansados más allá de toda medida, pero victoriosos: el muchacho a duras penas se sostenía en el caballo con su botín bien cerca del cuerpo, esos dos pesados lingotes de acero rojo con los que quería, eso me dijo, hacer un arma cuya sombra se extendería sobre tronos y reinos, haciendo estremecerse los mismos cielos. Ahora, con la perspectiva que da el tiempo y la memoria, pienso que quizá habríamos hecho bien en tirar ese metal hechizado al más profundo de los pozos...»*

Extracto del Vol IV - Libro 1 - De las memorias de Chan el Justo (aquel que nunca llegó ni pronto ni tarde) y ese otro tipo.

El sol, cansado de las miserias del mundo bajo él daba paso lentamente a la noche con sus distantes y frías estrellas, y la luna bailando en el cielo, cuando los aventureros llegaron a la ciudad. Evaluativas miradas siguieron su deambular cansado mientras se abrían camino por los arrabales, especulaciones susurradas sobre el peso de sus bolsas, contra la fuerza de sus espadas. Las bolsas no parecían tener un gran peso, los caballos, aunque de noble raza, estaban extenuados y las armaduras que llevaban quizá fueron de calidad, pero ahora parecían haber pasado a duras penas por un incendio. Las espadas, ah, eso ya era otra cosa. Sin duda valiosas ambas, tanto la espada-maza del imanguke como la pesada espada de mano y media del tipo enorme con el rostro velado.

Una joven rata de callejón se levantó de las sombras, ajustándose el cinto con la daga, y dio un confiado paso hacia la pareja que pasaba junto a él. Lo detuvo la poderosa colleja que le propinó uno de sus compañeros.

El rostro velado del tipo del espadón se giró hacia las sombras del callejón como si pudiera verlos, y el jefe de la cuadrilla apresuró un gesto de disculpa. El otro asintió sin más, sin alterar el pausado paso de su montura.

—Pero jefe... —dijo el joven maleante frotándose el dolorido cuello— ¿No has visto las gemas de la empuñadura de ese espadón?

—Si, por supuesto —dijo el otro, con sorna—. Bien las he visto, Mediahostia. Pero también he visto a Chan, el Libertador de Janal. Y el otro no puede ser otro que su compañero o aprendiz, el Sin Rostro, ese que parece poder ver por el ojo del culo.

—Akileo —añadió un tercero—. Tiene muchos apodosos ese para alguien tan joven. Pero Chan —el tipo se masajeó una antigua cicatriz en la muñeca, la marca de un grillete llevado largo tiempo—, algunos tenemos una deuda de sangre con el viejo general. Mal pago sería intentar robarle en un mugriento callejón y digo intentar porque tengo bien claro el desenlace: tu sangre podrida, Mediahostia, no vale el esfuerzo del viejo. Corre la voz, Mediahostia, el Justo está en la ciudad, que nadie se meta con él o se meterá con nosotros.

\*\*\*

Llegaron los jinetes a la hospedería tras lo que les parecieron horas de viaje, con la noche sobre ellos. Dejaron los caballos a cargo de los soñolientos mozos de cuadra y se dirigieron a sus habitaciones, no sin antes pedir cena y baño. Tras quitarse el polvo del camino en las tinas atendidas por el personal del local, se reunieron de nuevo en el amplio salón común para comer algo, libres ya del peso de los restos de sus muy caras y ahora escasamente útiles armaduras. Sin embargo, seguían teniendo ambos sus armas a mano, lo que les valió la evidente desaprobación de la dueña de la hospedería, una atractiva mujer de mediana edad que llevaba el negocio con sus tres hijas y los maridos de las dos mayores. Pese a la presencia de las armas en su salón no dejaba por ello de ponerle ojitos al viejo imanguke.



Akileo, por su lado, ignoraba abiertamente las miradas no tan discretas de la hija menor de la dueña, que parecía muy interesada en ver debajo del velo rojo con el que se cubría el rostro desde la frente a la barbilla. El merendrak estaba ocupado examinando los dos pesados lingotes de acero rojo de los que no se había separado ni un segundo desde que los consiguió en la torre. De hecho, para sorpresa de Chan, se había bañado con ellos y ahora tenía la cabeza inclinada, como si los estuviera escuchando.

La duela del local tuvo una breve discusión con su hija menor sobre quién atendía a la pareja de aventureros. Salió finalmente victoriosa, mientras la otra se fue refunfuñando a la cocina. La mujer, Paciencia, aprovechó la entrega de las bandejas con carne asada, pan, una jarra de vino y copas, para restregar sus considerables pechos sobre la espalda de un Chan muy sorprendido y declarar, como quien no quiere la cosa, que desde que su difunto marido había fallecido por una tontería (el mordisco de una serpiente en mal sitio, en mal momento), no había habido hombre capaz que la cortejase, a pesar de su cuantiosa dote.

— Algo inexplicable, ¿no cree, maestro Chan? — dijo Paciencia, con una sonrisa coqueta, elevando su busto como un mascarón de proa al cruzarse de brazos. Chan tragó saliva ante el despliegue y farfulló que sin duda era inaudito, y una pena, y que eso decía muy poco del conjunto de varones de la ciudad.

Con esto Paciencia marchó a sus otros deberes tan contenta, haciendo la anotación mental de hablar con el atractivo guerrero en un mejor momento, cuando no estuviera con ese tipo siniestro que tanto parecía gustarle a la cabeza loca de su hija pequeña.

Chan se volvió hacia Akileo, cuando pudo por fin apartar la vista del rotundo y oscilante trasero de la posadera, esperando ver al merendrak sonriendo con sorna. Pero no, Akileo tenía toda su atención, que no era poca para alguien acostumbrado a «ver» todo lo que pasaba a su alrededor, en otra cosa.

Akileo acariciaba el metal de los lingotes de acero rojo distraídamente. Y escuchaba.

\*\*\*

La cena transcurrió sin mucha conversación, Chan dio buena cuenta de casi todo, recordando las palabras de Plácido Numerio: «el soldado come cuando tiene comida, tanta como pueda sin enfermar por hacerlo, pues nunca sabe cierto cuando podrá volver a poder comer, y un estómago vacío es un mal aliado en la guerra». Akileo comió poco, bebió poco, e ignoró las desmañadas visitas a la mesa de Ambar, la pelirrojísima hija de Paciencia.

Al terminar, ambos se retiraron a sus habitaciones, dos piezas separadas por un pequeño salón que las conectaba, un raro lujo para un viajero, pero sus últimas incursiones y la generosidad de varios patrones les permitían hacer estos gastos sin sacrificio. Tendido en la cama con los lingotes de acero rojo junto a su cuerpo, la espada nunca demasiado lejos, mientras Chan recibía una (¿inesperada?) visita que le mantuvo despierto buena parte de la noche, Akileo se hundió en sueños de fuego.

\*\*\*

En la oscuridad, el guerrero, con el rostro cubierto con un yelmo completo, con la armadura baqueteada y un grillete con un pequeño fragmento de cadena en una mano, esgrime la espada a dos manos de los merendrak, la que llaman la luna roja, dos hojas curvas unidas por un mango protegido por una guarda que las conecta. El guerrero gira, parece danzar con la espada evolucionando en sus manos como si tuviera vida propia. Otro guerrero sale de las sombras con un arma similar y ambos se enfrentan una y otra vez con el mismo resultado: el nuevo guerrero vence siempre, por mayor velocidad o experiencia. Sus hojas sobrepasan una y otra vez la guarda del guerrero velado.

#### EL PROPOSITO, AKILEO. Y LA FORMA.

La escena cambia: el guerrero con el rostro oculto coge otra arma, una más larga y pesada, recta, con una guardia en cruz y un mango para dos manos y media. Con esta espada se enfrenta de nuevo al guerrero que esgrime la luna roja, y el resultado es

siempre el mismo: la mayor envergadura, el peso, y la forma de esgrimir el mandoble recto hace que la guarda del otro sea ineficaz: sus paradas se quedan cortas, su destreza se revela irrelevante, y una y otra vez el mandoble recto encuentra la carne del otro con la inevitable certeza de una guadaña segando trigo.

EL ALCANCE, AKILEO. Y LA MEDIDA. CUANDO LAS REGLAS DE LA PARTIDA ESTÉN EN TU CONTRA, IMPÓN TUS PROPIAS REGLAS. CAMBIA EL ESCENARIO, CAMBIA EL PARADIGMA.

POR EL PACTO QUE NOS UNE, TE CONTARÉ ESTO, UN SECRETO DEL ACERO: NO SIEMPRE VENCE EL MEJOR GUERRERO, CASI SIEMPRE LO HACE EL MEJOR PREPARADO. SI VAS A PESCAR LLEVA UNA CAÑA, SI VAS A CAZAR, UN ARCO. Y SI VAS A CAZAR DRAGONES, ESTO.

La imagen de la forma de la espada llenó toda la visión de Akileo, y lentamente se desvaneció.

\*\*\*

De las sombras surgió una nueva figura, mirando a ambos lados como si quisiera asegurarse de que estaban solos, moviéndose sinuosamente como si arrastrase una larga cola.

—Sin duda, la apreciación que te hace mi hermano menor es válida —dijo, ladeando la cabeza pensativamente, mientras su lengua bifurcada salía de la oscuridad de la capucha que le ocultaba el rostro—. Y sobre el acero y sus secretos, pocos saben tanto como él. Pero yo también sé alguna cosa, oh sí. Cosas que saben los reyes que quieren seguir siéndolo. Por el pacto que nos une, mi dorado muchacho, te contaré un secreto del acero: el acero, por muy vistoso que sea, por muy poderoso que te haga sentir al esgrimirlo, es apenas nada si no lo acompañas de una buena cantidad de oro. Una guerra, chiquillo, incluso una a la pequeña escala de la que quieres empezar, requiere de aliados, logística, información, abastecimiento... Oro, muchacho, y más que oro: contactos, aliados, sirvientes. Tienes que establecer tu base de poder, chico: antes de dar el primer golpe tienes que tener en mente como planeas que sea el último y todos los demás en el camino. O perderás. Y no queremos, eso, ¿sí?

En la mente de Akileo empieza a formarse el esbozo de un plan, de una estrategia en la que ciertos nombres y lugares se entrelazan y se colocan en una escalera con un principio y un fin. Gente de su pasado, viejas alianzas, favores que reclamar. Primero una cosa. Luego otra.

\*\*\*

De entre las sombras surge entonces una llama, la llama crece y se convierte en una mujer de fuego bailando en la oscuridad como una estrella en el centro del cielo. Y de repente es de día, siempre es de día, no hay nada fuera de la luz.

—Hace mucho que no le pegas fuego a nada de importancia, tesoro —dijo la mujer, con un mohín divertido—. Si no fuera imposible, casi pensaría que te has olvidado de mí. No, no digas nada. Tampoco es que puedas hacerlo, ya sabes. Has venido a escuchar. Y a aprender. Tu futura arma está aprendiendo de ti y contigo también, se está empapando de tu voluntad, de tu propósito. Pero yo he venido a recordarte que toda lucha es un acto de voluntad, y tu sed de venganza es un fuego que no ha dejado de crecer, esa sed vive exactamente en el mismo lugar que la llama que es el centro de tu espíritu. Libera esa llama Akileo, dulce niño, deja que empape el acero que será el heraldo de tu paso. Llena tu espada de tu propio fuego.

El fuego lo llena todo, luz y calor en una llamarada infinita. Luego nada.

\*\*\*

Akileo despierta con los primeros rayos del sol. Escucha las risitas femeninas en la habitación de Chan. Luego el intento de Paciencia de salir a hurtadillas de la habitación del viejo general, mientras este parece intentar retenerla jocosamente. Junto a la puerta de Akileo alguien pasó durante la noche una breve nota proponiendo una reunión



nocturna en la despensa, firmada con lo que parecía ser un beso y un rastro de perfume. La cara malhumorada de Ámbar en el desayuno dice libros sobre esa nota, así como la brusquedad con la que la chica casi vuelca la jarra de leche sobre la cabeza del distante Akileo. Chan intercambia sonrisitas con Paciencia, ante la preocupada mirada de sus yernos, que ven con razón peligrar su cuantiosa herencia.

Tras el desayuno, Akileo parte a su cita con Marcus el herrero, que le recibe con maravillada sorpresa al ver el acero rojo, quedándose aún más perplejo al escuchar el procedimiento que le indica el merendrak. Ambos se ponen manos a la obra. Akileo, inmune al calor de la forja, siente cómo el acero va tomando la forma, el propósito, la medida, la voluntad. El fuego interior. En un momento dado, a la señal de Marcus, Akileo vomita puro fuego sobre la hoja, llamas más ardientes que la de la forja llevan la espada a alcanzar un blanco inmaculado, cegador. Con un dedo, Akileo escribe una única runa förnk en la base de la hoja, junto a la guarda.

—Te nombro Heraldo —susurra—, pues tu señalaras el camino que seguiré y por ti me conocerán mis enemigos. Herramienta de mi destino, compartes mi llama y tu fuego crecerá con el mío en el ardiente camino que trazaremos en el mundo juntos.

La forja se enfría de repente, como si la hoja hubiera absorbido todo su calor, y la espada, terminada, yace sobre el yunque, tan larga como el propio Akileo, brillando rojiza a la luz del atardecer.

—No sé qué hemos hecho aquí, Akileo —dice Marcus, agotado—. Quizá en el futuro me arrepienta de esto, pero hoy solo siento orgullo por la que es, y para mi desgracia, será, mi mejor obra. Ojalá sepas usar con sabiduría lo que los dioses te han concedido hoy, pues no solo mi mano ha empuñado mi martillo, no solo tu fuego ha bañado tu hoja.

Akileo asiente, sopesando su arma entre sus manos: ligera, fuerte, afilada como el primer rayo de luz en la mañana, cálida al tacto, con la runa förnk brillando débilmente en la oscuridad, emitiendo ese leve murmullo, como el crepitar de una hoguera, que solo el parece oír.



Chan llega con los caballos a la forja, nuevo equipo para ambos y cara de tener mucha prisa.

—Verás —comienza Chan, apurado—. Han pasado, ah, cosas. ¿Recuerdas a Paciencia? resulta que no tiene tanta. Está con no sé qué de una boda. Y sus yernos, puf, parece que no les venía bien y, esto, bueno, se pusieron físicos, y como sabes la ira es mi quinto defecto de carácter: uno de ellos no andará en semanas, el otro tendrá que sujetarse el gorro con escarpías, porque clavé sus orejas a la pared y... ¿Has terminado lo tuyo? ¿Qué es esa espada enorme que llevas, que parece un cruce entre un ariete y una navaja de afeitar? No, no me lo digas, mejor nos vamos. Ah, Marcus, un saludo. ¿Tienes lo mío? ¿Si? El Escudo del Lobo, las armaduras, la empuñadura aquella en la espada de la torre, y una pequeña bolsa con las gemas de la empuñadura rota. Quédate estas, no insisto, y muchas gracias por tu siempre excelente trabajo. ¿Aun estas así, muchacho? Monta de una buena vez. ¿Esas luces son antorchas? Mucha gente enfadada, un clásico. Nos vamos ya. Al galope, y abandonemos este bendito lugar.

\*\*\*

Tras los aventureros, un grupo de locales armados con antorchas y horcas, un tipo sin orejas, otro con muletas con una pierna partida por tres sitios, una enfadada y atractiva posadera vestida de novia y una muchacha llorosa, suspirando por un amor que no fue. En un callejón unas monedas cambian de manos entre risas.

—El viejo general nunca defrauda. Paga, Mediahostia, o te la llevas entera. Ya te dije que estos la liaban parda antes de tres días. Ni uno han tardao. Buen viaje, general.

## AVENTURA

# LA TORRE DE PLATA

Por Pablo Gil

En las profundidades de la jungla del Continente Sur, una pequeña aldea conocida como **Kivuli** está sufriendo tensiones religiosas y sociales. El conflicto entre **Kibwe**, el chamán devoto de los Antepasados, y **Clemente**, un sacerdote itinerante de la Ley, amenaza con dividir a los habitantes. Mientras tanto, criaturas caóticas emergen de la jungla, aumentando el pánico y el descrédito del chamán.

A lo largo de la aventura, los PJ conocerán en un claro de la Jungla a la chamana **Nikana**, que los transportará al misterioso plano de Ensueño, un lugar de maravillas y horrores moldeados por los sueños de una poderosa hechicera de origen merení conocida como la Durmiente. Allí deberán enfrentarse a retos que desafiarán sus principios y decidir qué precio están dispuestos a pagar para restaurar el Equilibrio.

## CÓMO INTRODUCIR A LOS AVENTUREROS

A continuación se proponen algunas formas de introducir a los aventureros en la trama.

■ **Agentes de la Ley:** Enviados por el templo de la Ley de Miyu, los aventureros deben buscar y asistir al sacerdote Clemente, quien intenta establecer un culto a los Señores Blancos en la zona. La misión podría consolidar la fe de la Ley en esta región demostrando su poder a la hora de combatir a esas misteriosas criaturas del Caos.

■ **Exploradores de la Jungla:** Atraídos por rumores de ataques de criaturas caóticas y la posibilidad de riquezas ocultas, los aventureros llegan a Kivuli.

■ **Seguidores del Equilibrio Cósmico:** Los seguidores de la Balanza Cósmica han visto en sueños a una chamana muy anciana en medio del caos y la destrucción. Su destino está vinculado a restaurar la armonía entre las fuerzas de la Ley y el Caos, mediando en un conflicto local que podría inclinar la balanza hacia la Ley o hacia los Ancestros.

■ **Agentes de los Antepasados:** Los PJ podrían ser imangukes, bosquimanos u otras personas vinculadas con los Antepasados (por ejemplo, después de jugar la campaña La Llamada del Deber) y ser enviados a Kivuli para investigar lo que está pasando y ponerle fin. Y tal vez desprestigiar o intimidar a Clemente.

## LA ALDEA DE KIVULI

Kivuli, situada dentro de la espesa Jungla, a pocos kilómetros de la linde con Imanguk, está compuesta por chozas construidas sobre pilotes de madera que las elevan un poco sobre el suelo. La aldea, situada en un claro, pero rodeada de espesa vegetación, está impregnada de olores a frutos tropicales, madera quemada y humedad. En el centro domina la plaza principal, donde los bosquimanos se congregan para debatir los problemas de la comunidad.

La aldea se ve azotada por la presencia, cada vez más abundante, de demonios que emergen de la Jungla y atacan partidas de caza, recolectores y que incluso alguna vez han llegado hasta el mismo poblado.

Cuando llegan los aventureros, notarán que el ambiente en la aldea es tenso. Los habitantes, de piel oscura y vestimenta sencilla decorada con cuentas y plumas, están divididos entre los seguidores del chamán Kibwe y aquellos que comienzan a escuchar los sermones del misionero de la Ley, Clemente.

El trabajo de Clemente forma parte de la serie de misiones que organiza el templo de los Diez Dioses de Miyu, bajo la supervisión del sacerdote Auro. La red de misiones está subvencionada por la Iglesia de la Ley de Tres Valles. Encontrarás más detalles en el Capítulo 3 de la campaña **La Llamada del Deber**.

## ENCUENTROS CLAVE

### El Chamán Kibwe

Kibwe es un hombre bajo y esbelto, pero con una presencia imponente. Lleva un bastón adornado con un cráneo de leopardo y collares de uñas y dientes de este animal. Su cara está completamente pintada con pinturas blancas y amarillas. A pesar de su liderazgo, su posición se está viendo debilitada por los recientes ataques de engendros caóticos y el creciente apoyo al sacerdote de la Ley.

**CUE:** 6      **ATR:** 0      **PV:** 16 | 8 | 4  
**MEN:** 5      **FUE:** 6      **Mod. al Daño:** +2/+3  
**ESP:** 7      **TAM:** 0

■ **Protección:** 0

■ **Armas**

Bastón de combate 11, daño 2+2

Arco de caza 10, daño 4

■ **Habilidades:** Arma CC Mango 11, Arma PR 10, Atletismo 11, Esquivar 11, Manipular 12, Montar



11, Pelea 11, Percatarse 10, Perspicacia 12, Sigilo 11, Conocer 12, Invocar 12, Espíritu 12, Mente 12, Cuerpo 12.

■ **Hechizos:** Alzar zombi (Invocar Espíritu, Dif. 10, PM 3), Convocar Leopardo (Invocar Mente, Dif. 10, PM 1-3, Inmediato), Diagnosticar (Conocer Cuerpo, Dif. 10, PM 1), Interrogar muerto (Conocer Espíritu, Dif. 15, PM 2, Inmediato), Invocar Leopardo (Invocar Cuerpo, Dif. 15, PM 2, Inmediato).

Kibwe invita a los aventureros a su choza, un espacio lleno de hierbas secas colgando del techo, máscaras rituales y vasijas con líquidos de colores oscuros. Habla con voz firme y desconfiada, pero está dispuesto a colaborar si le ayudan a eliminar la amenaza de las criaturas caóticas:

«Esos engendros no son un accidente. Algo ha despertado en la Jungla. Si no hacemos algo, arrasarán esta aldea. Yo conozco estas tierras y puedo ayudaros... si estáis de mi lado».

## El Sacerdote Clemente

Clemente es un hombre de complexión robusta, con una túnica blanca decorada con símbolos de la Ley. Su elocuencia y determinación lo convierten en un líder natural, aunque su ambición por expandir la fe de los Señores Blancos puede hacerlo inflexible.

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

### ■ Armas

Daga 10, daño 2+1

■ **Habilidades:** Arma CC Puñal 10, Arma PR 11, Atletismo 10, Esquivar 10, Manipular 11, Montar 10, Oratoria 17, Pelea 10, Percatarse 11, Perspicacia 11, Sigilo 10.

■ **Notas:** Al ser experto en oratoria, puede inspirar a los aldeanos para apoyar la creación de un altar o santuario a los dioses de la Ley. Bendiciones Poliglota (ESP 2), Restablecimiento corporal (ESP 1).

Clemente recibirá a los aventureros con amabilidad calculada en una improvisada capilla hecha de bambú y telas blancas:

«Estos salvajes necesitan guía, y yo he venido a darles la luz de los dioses de la Ley. El chamán es un obstáculo, un eco del pasado que debe ser silenciado».

## DESARROLLO DEL CONFLICTO

Los aventureros tendrán la oportunidad de interactuar con ambas figuras y sus seguidores, descubriendo que ninguna de las partes es completamente justa.

Kibwe, desesperado por recuperar su autoridad, podría invocar un grupo de unos 2 o 3 zombis para

atacar a Clemente durante la primera noche que los PJ descansen en la aldea.

## Zombis

Pequeños y delgados como los bosquimanos, estos zombis parecen encorvados y frágiles, pero su resistencia y tenacidad en combate son notorias. A pesar de su menor tamaño, siguen siendo unos poderosos rivales, especialmente porque van en grupo y gracias a su insensibilidad al dolor y su inmunidad parcial al daño físico.

**CUE:** 6      **ATR:** -3      **PV:** 15 | 7 | 3  
**MEN:** 3      **FUE:** 5      **Mod. al Daño:** +1/+2  
**ESP:** 4      **TAM:** -1

■ **Protección:** 0.

### ■ Armas

Garras 11, daño 1+2.

■ **Habilidades:** Arma CC 11, Arma PR 8, Atletismo 11, Esquivar 8, Manipular 6, Montar 8, Pelea 11, Percatarse 8, Perspicacia 8, Sigilo 8.

■ **Notas:** Los zombis presentan cierta inmunidad a las armas físicas, al tratarse de cuerpos ya muertos, y solo una herida mortal puede acabar con ellos. Las heridas graves les restan solo 3 PV, las leves 1 PV y los rasguños no tienen ningún efecto. Son inmunes a los estados de Debilitado e Incapacitado.

Clemente, aunque carismático, está utilizando los ataques de los engendros caóticos en los alrededores de la aldea para desacreditar a Kibwe y consolidar su posición.

Algunos aldeanos podrían pedir a los aventureros que intervengan, inclinando la balanza hacia una facción u otra. Puesto que el origen del conflicto son los demonios, es posible que los PJ deseen investigar el origen de los mismos, lo que puede conducirles a seguir su rastro en sentido inverso.

Si lo hacen, descubrirán que sus huellas y las marcas de zarpazos en la vegetación indican que proceden del sureste, y acabarán conduciéndoles hasta el claro de Nikana. Si no se interesan por descubrir la procedencia de los engendros caóticos, la aldea o sus proximidades sufrirán un ataque de estos engendros mientras los PJ esten en la zona.

Durante el viaje, tendrán un encuentro a cualquier hora del día o de la noche, con tantas de estas criaturas como el número de aventureros.

Estos seres son en realidad aberraciones nacidas de los sueños de Nikana. Tienen un cuerpo musculoso y grotesco, cubierto de fragmentos de piel brillante con un tono metálico plateado que refleja la luz de manera inquietante. Su rostro, carente de rasgos humanos distintivos, está marcado por ojos profundamente hundidos de un brillo rojizo y una mandíbula que se abre en un ángulo antinatural, repleta de dientes afilados.

Su postura encorvada y andares predatorios le otorgan un aire inquietante. Los brazos, desproporcionadamente largos, terminan en manos con garras negras que destellan como obsidiana. Aunque carecen de

alas, su espalda tiene protuberancias óseas que parecen estar en constante movimiento, como si algo intentara escapar de su cuerpo. Mientras camina buscando presas, emite sonidos similares a los de un zorro.

Estos engendros son implacables, atacando sin descanso a cualquier ser vivo que encuentren en los alrededores. Aunque no poseen inteligencia avanzada, su naturaleza caótica les hace extremadamente impredecibles en combate.

**CUE:** 8      **ATR:** -2      **PV:** 18 | 9 | 4  
**MEN:** 3      **FUE:** 8      **Mod. al Daño:** +3/+4  
**ESP:** 4      **TAM:** 0

■ **Protección:** 3 (dura).

■ **Armas**

Garras 13, daño 3+3.

■ **Habilidades:** Arma CC 13, Arma PR 8, Atletismo 13, Esquivar 13, Manipular 8, Montar 8, Pelea 13, Percatarse 8, Perspicacia 8, Sigilo 13.

## EL CLARO DE NIKANA

En las profundidades de la Jungla, a dos días de viaje desde la aldea, en dirección sureste, se encuentra el claro de Nikana. Es un lugar apartado, cuyo suelo está cubierto de hojas, y rodeado de árboles enormes con raíces aéreas entrelazadas que parecen crear formas oníricas sobre el suelo. La chamana vive en una pequeña choza elaborada con ramas, troncos y lianas, decorada con pieles y con talismanes de hueso que cuelgan por todas partes.

Nikana es una anciana de origen merení con ojos felinos y cabello gris. La encontrarán meditando junto a su choza, pero cuando acabe su meditación y puedan hablar con ella, les dirá que los esperaba hacía mucho tiempo, y les revela que las criaturas caóticas provienen de un plano conocido como el plano de Ensueño.

Explica que está demasiado débil para viajar hasta allí, pero puede realizar un ritual que permitirá a los aventureros cruzar hasta ese plano y detener la fuente del desequilibrio.

Nikana les dará los siguientes consejos (un poco vagos o crípticos) para detener el origen que está provocando la entrada de estos engendros caóticos en las Tierras Quebradas:

◆ Necesitarán encontrar el **Espejo del Alma** y el **Filo del Descanso** para despertar a la **Durmiente**.

◆ La **Canción del Despertar**, una melodía oculta al final de su camino, será esencial para completar la tarea.

### Nikana (chamana merení):

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

■ **Protección:** 0

■ **Armas**

Daga 10, daño 2+1

Arco de caza 12, daño 4

■ **Habilidades:** Arma CC Puñal 10, Arma PR 12, Atletismo 10, Esquivar 10, Manipular 13, Montar 10, Pelea 10, Percatarse 12, Perspicacia 12, Sigilo 10, Aumentar 13, Dirigir 15, Ley 15, Mente 13, Planta 13.

■ **Hechizos:** Atrapar con la maleza 13 (Dirigir Planta, Dif. 15, PM 2), Bosque encantado 13 (Dirigir Planta, Dif. 20, PM 3), Telepatía 13 (Dirigir Mente, Dif. 15, PM 2), Triángulo de protección 13 (Aumentar Ley, Dif. 10, PM 1), Viajar a Ensueño 15 (Dirigir Ley, Dif. 20, PM 3, Inmediato).

## EL PLANO DE ENSUEÑO

El ritual es una combinación de cánticos y símbolos trazados en el suelo, y transportará a los aventureros al plano de Ensueño. El ritual realizado por Nikana culmina con una luz cegadora que envuelve a los aventureros.

Sienten que sus cuerpos se disuelven y caen entre vórtices de vientos interplanares y colores imposibles, mientras escuchan lejanas las palabras de Nikana:

«*Debéis encontrar el Espejo del Alma y el Filo del Descanso. Juntos, al ritmo de la Canción del Despertar, podréis cumplir vuestro destino.*».

De repente, la sensación de ingravidez termina con un fuerte impacto: los aventureros se encuentran sumergidos en un lago oscuro y cristalino rodeado por un paisaje desértico.

## EL LAGO DE ENSUEÑO

El lago, rodeado de dunas y formaciones rocosas surrealistas, parece un oasis en medio de un desierto infinito. Las aguas reflejan el cielo nocturno lleno de estrellas, a pesar de que es de día. Alrededor del lago, extraños insectos luminiscentes emiten un tenue zumbido, como si cantaran al viento.

Los aventureros necesitarán salir del agua, y para ello tendrán que hacer tiradas de **Nadar a Dif. 15** hasta acumular 20 éxitos. Un PJ que no sepa nadar tendrá que tirar por ESP Dif. 12 para no sucumbir al pánico.

Cualquier PJ en esta situación tiene tantas tiradas de Nadar disponibles como su puntuación de **Cuerpo**, después entrarán en estado Debilitado. Si transcurren de nuevo tantas tiradas como **Cuerpo**, quedará Incapacitado y comenzará a ahogarse.

Si un PJ estuviera más de un minuto (10 turnos) sumergido, podrá comenzar a asfixiarse (ver pág. 116 del **Manual Básico**).

Los aventureros pueden tratar de ayudarse entre sí y utilizar cualquier tipo de recurso mágico o natural para superar la situación. Nadar mientras se arrastra a un compañero da una penalización de -2 a la tirada.



## EL DESIERTO DE ENSUEÑO

Al salir del lago, los aventureros se adentran en un vasto desierto de arena que parece coloreada de un color azul eléctrico, y en la lejanía parece apreciarse lo que parece una ciudad. El calor es sofocante, pero las dunas emiten un extraño brillo frío bajo el sol perpetuo.

Mientras atraviesan el desierto, los aventureros notan un temblor en el suelo. De repente, 4 gigantescas lombrices metálicas emergen de las dunas, con bocas parecidas a lampreas, pero repletas de protuberancias metálicas, similares a dientes y cuerpos cubiertos de un brillo acerado.

### Lombrices metálicas gigantes

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

■ **Protección:** 4 (dura).

#### ■ Armas

Mordisco 14, daño 3+3

■ **Habilidades:** Atletismo 14, Esquivar 10, Pelea 14, Percatarse 8, Perspicacia 8, Sigilo 10.

■ **Notas:** Sus mandíbulas pueden romper incluso las armaduras más resistentes (evitan la mitad de la Protección). Su punto débil es su parte inferior (su vientre), que está menos protegida. Con la maniobra Buscar punto débil (-2) la Protección de la criatura se reduce a cero.

El combate con estas criaturas es una prueba de resistencia y estrategia, ya que emergen y se sumergen rápidamente en la arena del desierto. Mientras están excavando a través de la arena, solo una tirada de **Percatarse Dif. 15** les permitirá prever por dónde se están desplazando las lombrices metálicas y evitar así ser sorprendidos.

Una tirada de **Percatarse a Dif. 15** buscando puntos débiles, etc., o el efecto de una Proeza, les permitirá descubrir en uno de ellos, de color más claro, casi plateado, que tiene en su vientre un espejo incrustado en la piel. Este espejo es el Espejo del Alma, y podrán arrancarlo fácilmente de su cuerpo si vencen a la criatura. Si esta lombriz gigante plateada es vencida, y al menos otra es herida grave, las demás huirán, al considerar que los aventureros no son presas fáciles.

## LA CIUDAD DE ENSUEÑO

Al cruzar las últimas dunas, los aventureros llegan a la ciudad de Ensueño, un lugar envuelto en un aura etérea, como si de un espejismo se tratara. Las murallas, de un brillo plateado, rodean un conjunto de edificios construidos con materiales desconocidos que reflejan la luz de manera irreal. Su arquitectura recuerda a la arquitectura merení, si alguno de los PJ está familiarizado con ella. Frente a sus grandes dobles puertas, los Guardianes de Ensueño los esperan, ataviados con kimonos forrados de turquesas enormes y finas que actúan como armaduras de placas y portando grandes arcos dorados. Son seis individuos de aspecto humanoide, largas melenas azabache y ojos de gato (como los de Nikana). No se mostrarán hostiles a no ser que los ataquen. De hecho, en principio, actúan con simpatía. Dicen pertenecer a la Orden Onírica que protege la ciudad.

### Guardianes de Ensueño

**CUE:** 7      **ATR:** +2      **PV:** 17 | 8 | 4  
**MEN:** 5      **FUE:** 7      **Mod. al Daño:** +2/+3  
**ESP:** 5      **TAM:** 0

■ **Protección:** 8 (placas).

#### ■ Armas

Arco largo dorado 15, daño 5

Espada media 12, daño 4+2

■ **Habilidades:** Arma CC 12, Arma PR 15, Atletismo 16, Esquivar 15, Manipular 10, Montar 10, Pelea 12, Percatarse 10, Perspicacia 10, Sigilo 15.



Los habitantes, de rasgos perfectos y ojos de color plateado, caminan por calles impecables, vistiendo túnicas que cambian de tono según la luz. Todos son amables, risueños y educados. No se ve pobreza ni inmundicia por ningún sitio. Sin embargo, algo en ellos resulta inquietante. Algunos ocultan partes de sus cuerpos con largas mangas o capas, y al observarlos de cerca, los aventureros pueden notar que ciertas extremidades están cubiertas de una textura metálica similar a la de los engendros caóticos que los atacaron en la Jungla.

## EL PORTAVOZ DE LA CIUDAD

El grupo será recibido por Parviz, el portavoz de la ciudad. De aspecto distinguido y voz calmada, Parviz les da la bienvenida y los invita a quedarse en la posada local para recuperarse del viaje. Insiste en que la Durmiente, en la Torre Plateada, protege a la ciudad de los Hijos del Cambio y no deben perturbarla.

### Parviz (Portavoz de Ensueño)

**CUE:** 7      **ATR:** +1      **PV:** 17 | 8 | 4  
**MEN:** 6      **FUE:** 7      **Mod. al Daño:** +2/+3  
**ESP:** 4      **TAM:** 0

■ **Protección:** 0

■ **Armas**

Daga 12, daño 2+2

■ **Habilidades:** Arma CC 12, Atletismo 12, Esquivar 12, Manipular 12, Montar 12, Pelea 12, Percatarse 11, Perspicacia 11, Sigilo 12, Oratoria 17.

■ **Notas:** Lleva el Filo del Descanso, aunque lo oculta como si fuera un simple cuchillo ceremonial. Con una tirada de **Percatarse Dif. 15** o una tirada de **Perspicacia** contra su **Manipular**, podría desvelar que la daga es más importante de lo que intenta aparentar.

## LA POSADA DE SAMIR Y SORAYA

La posada, regentada por Samir y su hija Soraya/Arash, es un lugar acogedor y extravagante. Las habitaciones están decoradas con tejidos brillantes y muebles tallados de forma exquisita, al estilo merení.

La hospitalidad de los dueños es irreprochable, pero Soraya/Arash parece especialmente interesada en uno de los aventureros, mostrando una inocente fascinación que podría evolucionar en un vínculo emocional.

### Samir

**CUE:** 6      **ATR:** 0      **PV:** 16 | 8 | 4  
**MEN:** 4      **FUE:** 6      **Mod. al Daño:** +2/+3  
**ESP:** 3      **TAM:** 0

■ **Protección:** 0

■ **Armas**

Cuchillo 11, daño 2+2

■ **Habilidades:** Arma CC 11, Atletismo 11, Esquivar 11, Manipular 8, Montar 11, Pelea 11, Percatarse 9, Perspicacia 9, Sigilo 11.

## Soraya/Arash

Si por la composición de género del grupo de aventureros conviene que este personaje sea mujer, será Soraya. Si es más conveniente un hombre, será Arash.

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

■ **Protección:** 0

■ **Armas**

Cuchillo 9, daño 2+1

■ **Habilidades:** Arma CC 9, Atletismo 9, Esquivar 9, Manipular 10, Montar 9, Pelea 9, Percatarse 10, Perspicacia 10, Sigilo 9.

En los baños de la posada, decorados con mosaicos brillantes, los aventureros podrían encontrar también el Espejo del Alma, envuelto entre trapos, si no lo obtuvieron de la lombriz metálica. Se trata de un objeto aparentemente ordinario que muestra el verdadero rostro de quien se refleja en él. Si se utiliza con los habitantes, revelará su transformación en Hijos del Cambio, desatando el pánico en aquellos que se ven reflejados.

Los habitantes de Ensueño intentarán mostrar su mejor cara y amabilidad, ofreciéndose a proporcionar a los PJ las piezas de equipo que puedan facilitarles, como armas, armaduras (cota de mallas como mejor armadura disponible, todas de color plateado), escudos, cascos, yelmos u otros equipamientos. Si así lo desean, los habitantes ofrecen a los aventureros quedarse en la ciudad, disfrutando de paz y recursos ilimitados, pero deben renunciar a regresar a las Tierras Quebradas.

Además, Soraya, la hija del tabernero podría desarrollar un romance con alguno de los PJ, complicando aún más su decisión.

## LA TORRE DE PLATA

A medida que los aventureros pasan tiempo en la Ciudad de Ensueño, la realidad del lugar se vuelve más evidente. Los habitantes, que inicialmente parecían perfectos, comienzan a revelar sus rasgos metálicos, pero ninguno confesará que están abocados a convertirse en Hijos del Cambio. Sin embargo, cualquier sugerencia de despertar a la Durmiente lleva a los ensoñados a cambiar de tema, a menudo halagando a su interlocutor. Usando la habilidad Perspicacia, los aventureros pueden darse cuenta de que la propuesta los llena de pánico.

La Torre Plateada, visible desde cualquier rincón de la ciudad, es un monolito de metal plateado bruñido que parece extenderse hasta el cielo. Su base está



rodeada por un jardín desolado de plantas marchitas, y no existe ninguna entrada visible. Tampoco es posible trepar por su superficie lisa.

El portavoz Parviz insiste en que los aventureros se mantengan alejados, y si se le confronta directamente sobre el Filo del Descanso, intentará manipularlos para que lo dejen en paz o huirá en última instancia pidiendo auxilio al resto de habitantes de Ensueño, ya que desconoce su verdadera utilidad y creará que pretenden robarle.

## LA LLEGADA DE LA NOCHE

La noche se abate sobre la ciudad de Ensueño cuando el narrador lo considera más apropiado. El anochecer es lento y hermoso. Los habitantes de la urbe, de la forma más considerada posible, invitarán a los aventureros a retirarse a su alojamiento y descansar. Es costumbre en Ensueño ir a dormir en cuanto se pone el sol.

Si ha habido algún acercamiento entre Soraya/Arash y uno de los PJ, esta aprovechará un momento privado para aconsejarle que vaya a dormir y cierre bien la puerta de su cuarto, ya que muchos extranjeros experimentan sonambulismo cuando visitan la ciudad, y podría ponerse en peligro.

Lo que en realidad sucede es que cuando la luz solar se extingue y el celo queda iluminado por una miriada de brillantes estrellas, los ensoñados se transforman en los monstruos a los que los aventureros se enfrentaron en la Jungla. Estos son de hecho habitantes de Ensueño que, espontáneamente, se ven trasladados al mundo de la vigilia, cerca del cuerpo físico de Nikana.

Los habitantes son conscientes de su naturaleza, pero no pueden evitar ser buenos y amables durante el día, de la misma forma que tampoco son capaces de reprimir por las noches su instinto asesino y salvaje.

Los engendros buscarán a los aventureros por la ciudad de forma desorganizada. En la posada estarán los correspondientes a Samir y Soraya/Arash, que entrarán en las habitaciones si estas no se encuentran cerradas. Por las calles pululan hordas de monstruos. Cualquier aventurero expuesto puede encontrarse con 1d6 engendros, y acudirán más si se produce un combate de más de tres turnos de duración.

No obstante, a la luz de las estrellas, la Torre Plateada refulge casi con luz propia, y es posible distinguir una escalera de caracol que la recorre en espiral por el exterior.

Debería ser peligroso llegar hasta el edificio, con al menos un encuentro por el camino, o algunos engendros congregados en los jardines que circundan la torre. Sin embargo, una vez pisen las escaleras, ningún engendro los perseguirá por ellas.

Las paredes exteriores están cubiertas de símbolos que resplandecen con un brillo suave, cambiando de color según el estado de ánimo de los aventureros. El silencio es abrumador, roto únicamente por el sonido de sus propios pasos ascendiendo por esa escalera y el eco del viento que silba alrededor de la torre.

## LOS GUARDIANES DEL CAMBIO

A mitad del ascenso, un rugido aterrador resuena desde el cielo, y figuras aladas emergen de las sombras. Son los Guardianes del Cambio, criaturas deformadas con cuerpos parcialmente metálicos y alas batientes. Originalmente protectores de la ciudad, ahora son pesadillas vivientes creadas por la mente de la Durmiente, que se defiende de estos intrusos. Hay una de estas criaturas por cada aventurero.

### Guardianes del Cambio

**CUE:** 8      **ATR:** -2      **PV:** 19 | 9 | 4  
**MEN:** 3      **FUE:** 8      **Mod. al Daño:** +3/+4  
**ESP:** 4      **TAM:** +1

■ **Protección:** 8 (dura)

■ **Armas**

Garras 13, daño 3+3

■ **Habilidades:** Atletismo 12, Esquivar 12, Pelea 13, Percatarse 11, Perspicacia 11, Sigilo 12.

■ **Notas:** Los guardianes atacan desde el aire en melé utilizando la maniobra Empujar para hacer caer a los aventureros de la escalera.

## LA SALA DE LA DURMIENTE

Al alcanzar la cima de la torre, los aventureros se encuentran con una entrada sin puerta que, por cierto, no existe durante el día (por si alguno de ellos tuviera la capacidad de subir volando). Al atravesarla, entran en una gran cúpula de cristal a través de la cual se divisa un cielo estrellado.

En el centro de la sala, sobre un pedestal cubierto de inscripciones luminiscentes, yace la Durmiente: una mujer de origen merení de belleza sobrenatural, de cabellos blancos como la nieve, cuya piel parece brillar débilmente con un tono plateado. No es otra que Nikana.

La atmósfera está impregnada de una calma irreal, y los aventureros sienten que el tiempo se ralentiza. Las paredes de la sala parecen contener imágenes fugaces de otros mundos y realidades, mientras una melodía apenas audible llena el espacio.

Las inscripciones del pedestal están escritas en merení, aunque en alfabeto tilés. Quien no hable merení pero se encuentre familiarizado con el tilés podrá leerla aunque no entienda lo que dice. Con una tirada de **Academia dif. 10** es posible darse cuenta a primera vista de que se trata de una serie de versos. Cualquiera que hable merení puede entender que el poema habla de la necesidad de dejar de soñar y despertar al fin.

Para completar su misión, los aventureros deberán utilizar el Espejo del Alma y el Filo del Descanso, mientras entonan o tocan la Canción del Despertar. Las pistas dadas por Nikana comienzan a cobrar sentido.



1. El Espejo del Alma debe reflejar el rostro de la Durmiente, revelando su verdadera edad, la de una anciana momificada.

2. El Filo del Descanso debe usarse para atacar el cuerpo de la Durmiente, lo que, en combinación con la Canción del Despertar obligará a la Durmiente a salir de su sueño eterno.

3. La Canción del Despertar debe ser entonada mientras el Filo del Descanso es utilizado contra la Durmiente. La melodía es la que se escucha débilmente en la sala y la letra es la que se halla inscrita en las paredes.

Te proponemos que ofrezcas a los jugadores un punto de Fortuna a cada uno si escriben ellos mismos la canción y la recitan o cantan.

El proceso es peligroso: la Durmiente, al borde de despertar, invoca sus últimas defensas inconscientemente, y creará la ilusión de que la cúpula comenzará a desmoronarse, lo que posiblemente haga salir a los aventureros. Fuera los espera una nueva oleada de Guardianes del Cambio.

No obstante, todo aquel que pase una tirada de **Es- píritu dif. 12** conseguirá ver a través de la ilusión y ser consciente de ella.

## EL FINAL DEL PLANO DE ENSUEÑO

Cuando la Durmiente despierta, un grito desgarrador llena la cúpula, y su cuerpo envejece de forma acelerada hasta convertirse en un cadáver y finalmente en polvo. La Torre Plateada se derrumba, y los aventureros son arrastrados de vuelta al mundo de Tierras Quebradas, donde encuentran a Nikana esperándolos.

Nikana en sus últimos momentos agradece a los PJ por liberarla de su inmortalidad y su cuerpo comienza

a desvanecerse mientras les desea suerte en su futuro, dejando tras de sí solo un rastro de cenizas que el viento dispersa en la jungla.

## CONCLUSIONES

Con la desaparición del Plano de Ensueño, los ataques de los Hijos del Cambio cesan, y la jungla comienza a recuperar su equilibrio natural.

### Consecuencias en la Aldea

Si los aventureros apoyaron al sacerdote de la Ley, este podrá establecer su culto con más facilidad en la zona, aunque podría enfrentar resistencia por parte de otras aldeas cercanas.

Si apoyaron al chamán imanguk, su liderazgo se reforzará y Clemente tendrá que seguir vagando por la zona en busca de nuevas aldeas a las que adoctrinar en el culto a la Ley.

### Nuevas Recompensas

Las pupilas de los aventureros se volverán plateadas, otorgándoles un +1 al Atractivo.

Cada personaje podrá conservar uno de los objetos hallados en el plano de Ensueño. Si algún PJ consiguió varios, todos menos uno, elegido aleatoriamente, se desvanecerá poco después de volver a las Tierras Quebradas.

Según la facción a la que hayan apoyado, conseguirán +2 puntos de Lealtad a la Ley o a los Antepasados.

Si acaban con el plano de Ensueño, obtendrán +2 puntos de Lealtad a aquella Lealtad, Ley o Caos, donde menos tengan, al haber apoyado al Equilibrio Cósmico.

Además, por haber salido airosos de la aventura, obtendrán cada uno un punto de Destino y 3 Puntos de Experiencia de libre designación.



## LUGARES COMUNES - AVENTURA

# MEDIA DOCENA DE ASES

Por Roberto Espeita

Nuestros aguerridos aventureros se dirigen a la taberna local para recabar información, perseguir rumores, encontrar alojamiento, encontrarse con un contacto, buscar trabajo o, de forma inusual e inesperada, echar unas jarras en ruidosa compañía comentando el último evento deportivo local.

Esta taberna, El Sapo de Tres Ojos, puede estar situada en cualquier lugar con afiliación al caos, con tolerancia religiosa o en los bajos suburbios o en la zona portuaria de cualquier ciudad de las Tierras Quebradas. Pero sería raro, por el desarrollo de los acontecimientos, que esto fuera posible en una ciudad del interior del Patriarcado, pero, narrador, esta es tu fiesta

## DE TABERNEO

Cuando nuestros aguerridos aventureros entran en el Sapo de Tres Ojos, una posada ruidosa en la zona portuaria de la ciudad, justo en el límite entre el puerto y las zonas menos recomendables, lo que primero les sorprende es el ruido. Hay una verdadera fiesta ahí dentro. En la misma puerta se concentran lugareños con sus jarras disfrutando del frescor de la noche. Uno de los camareros les atiende directamente por una ventana al final de la barra.

Dentro hay gente cantando y abrazándose, mientras un pequeño grupo de músicos se desgañita interpretando una y otra vez alguna suerte de himno: al parecer el equipo de tula local (tú la llevas, versión hardcore) ha derrotado ampliamente al equipo visitante, consiguiendo varias cabezas y ninguna baja (las complejas reglas del tula, para otro momento). La mayoría de los asistentes lleva motivos amarillos y azules y se corea esporádicamente el nombre de un tal Sime, una joven promesa que lleva una excelente tasa de desmembramientos.

A la parte de arriba se accede por una amplia escalera que, en este momento, está guardada por un par de tipos bien armados, con armadura de cuero rojo con refuerzos metálicos de calidad, espada corta y maza al cinto, y guanteletes metálicos de púas, que no parecen pertenecer al personal de la taberna. Según se sube la escalera, a la izquierda está el pasillo por el que se accede a las habitaciones, y a la derecha hay un amplio reservado con una barandilla que da a la sala principal. En este momento se está celebrando en él algún tipo de reunión.

Para el que se fije (**Percatarse dif. 15**, por el follón reinante) los tipos del pie de la escalera, y otros dos que están arriba, llevan la librea de un tipo que está

asomado a la barandilla con una copa de vino. El escudo es una máscara partida en blanco y negro, una parte está feliz y la otra triste. El tipo en cuestión es un dandi vestido elegantemente. No lleva más armas que una daga enjoyada, que parece más un complemento que otra cosa, y ostenta anillos en las manos que, de no ser falsos, valen más que la posada.

En medio de toda esta fiesta, los aventureros consiguen hacerse con un sitio en la barra y un sudoroso y feliz cantinero los atiende, comentando, si le dejan, las mejores jugadas del partido de tula, ya que se ha dejado la recaudación de una semana en unos asientos en primera fila para él y su familia. Orgulloso, exhibe en un frasco una oreja humana que jura pertenece a un miembro del equipo foráneo, arrancada por el propio Sime de un mordisco.

## La propuesta de Louhanne

En esto estamos, entre la exaltación de la amistad, las jarras que van y vienen, los músicos locales que hacen lo que pueden, el equipo de seguridad de la taberna que va sacando al callejón a los borrachos inconscientes, robándoles de forma preventiva, algún amago de violencia al comentarse alguna jugada solventada rápidamente por los matones antes mencionados con jarabe de roble en barra, cuando una atractiva joven, abundantemente perfumada y correctamente vestida, pero con ropa quizá algo grande para ella, se acerca a los aventureros.

Tras una medida evaluación, con una mirada que transluce más experiencia y madurez de lo que por su aspecto cabría esperar, se dirige a uno de los PJ, el que tenga un aspecto más cuidado, elegante, o sea más atractivo (la forma de vestir, la riqueza exhibida, la presencia y el encanto entran en juego aquí, sin que importe el género).

Tras presentarse («Soy Louhanne, de los Vaelaris», tienen todos los pronombres posibles, es multisexual multigenero), pedirá una copa de licor fuerte que se beberá como agua, y le propondrá lo siguiente al PJ.

«Ahí arriba –dice– se está celebrando una partida de cartas. Ahora mismo se está realizando un descanso. Las apuestas son altas, muy altas. Y sé de buena tinta que uno de los jugadores que quedan en la puja está dispuesto a vender su mano, y su puesto en la mesa, por una parte de lo que ya ha apostado. Es una ganga, pero no sin riesgo. Puedo presentártelo, si te interesa, o a alguno de tus compañeros si a ti no».

Algunas preguntas legítimas serían:

**Y que hay para ti en esto** – Pertenezco a los Vaelaris. Somos una especie humaniforme de cambioformas (podrías decir un demonio, pero eso sería reduccionista, y sin duda, provinciano y levemente insultante). Cuando somos

convocados a este mundo los hechiceros nos atan con un contrato que nos obliga a nuestro dueño. (**Multiverso a dif. 20** para confirmar la información). Mi actual dueño, **Jarel de Avelia** (señala a un tipo alto, enjuto y sudoroso, de los que se encuentran en el reservado) heredó mi contrato de su tío, mi anterior dueño. Ahora llevo la forma de un antiguo amor de su juventud (todo muy turbio).

El caso es que se ha jugado mi contrato, que ahora está sobre la mesa junto con una buena pila de oro y un par de títulos de propiedad. Mi instinto me dice que **Nofre**, que estaría dispuesto a vender su sitio en la mesa y su actual mano de cartas, tiene alguna posibilidad de ganar contra **Alestis de Gaar**, que parece que tiene al Bufón sentado en el hombro por la noche que lleva. Hay algo en la forma en la que Alestis me mira que me hace desear robar un caballo e irme lo más lejos, lo más rápido posible. Preferiría un amo un poco más de mi agrado, alguien más como... tú.

**Qué es un cambiaformas** – Dentro de unos límites, podemos adoptar una amplia gama de formas humanoides, imitando especies, razas, e incluso, con tiempo y habilidad, individuos concretos. No es un proceso rápido, nuestros amos usualmente nos usan para... aliviar la soledad, pero en ocasiones hemos sido usados como espías, e incluso como asesinos.

**Qué más hay en la mesa** – Una pila de oro, la propiedad de una casa en la ciudad, un contrato mercantil sobre un cargamento de telas que puede valer cinco veces su precio cuando llegue el barco (los barcos no siempre llegan, es un mundo salvaje).

**Cuánto cuesta la mano que vende Nofre** – No más de 4.000 monedas de bronce, una cantidad suficiente para comprar un carro y sus caballos, pero una décima parte de lo que está sobre la mesa, sin contarme a mí.

**Qué puedes hacer por mí si acabo teniendo tu contrato** – Depende de lo que seas capaz de imaginar, o lo flexible que seas a las sugerencias.

**Cuáles son las posibilidades de éxito** – No más de una entre tres. Eso es lo que pienso. Pero también pienso que ese Alestis tiene demasiada suerte. Sabe cuándo pujar y cuando retirarse. Gana con prudencia, pero no pierde nunca.

En todo momento, Louhanne se mostrará educada, complaciente, coqueta, e intentará interesar al PJ designado o a sus amigos. Si algún PJ mira hacia los jugadores, Jarel, está buscando respuestas en una copa de vino, Nofre está contando mentalmente lo que le queda en la bolsa, y Alestis está mirando con ojos predadores a Louhanne, cuando vea la mirada del PJ alzará la copa sonriente en un mudo brindis.

**NOTA:** ¿Han ido los PJs a buscar algo concreto a la posada? Perfectamente puede estar sobre la mesa junto con el contrato de Louhanne, y lo que el Narrador en su benevolencia tenga a bien.

Si los PJs deciden no meterse en la partida, la noche transcurre, en un momento dado la partida termina y cada uno recoge sus ganancias y asume sus pérdidas. Louhanne se marcha con Alestis y sus guardias, no sin echar una larga mirada llena de significado al Pj con el que habló. Y la vida sigue.

## LA PARTIDA

Comprarle la mano y el sitio a Nofre es fácil si se tiene el oro suficiente. El uso de Encanto o Manipular, dependiendo de cómo le entren, contra su Perspicacia ayudará a bajar el precio. La partida consta de varias manos, solo un PJ puede jugar, pero los demás pueden ejercer de mirones y vigilar. Hay mucho que ver.

Alestis está usando un pequeño demonio mosca que revolotea mirando las cartas de los demás jugadores, y luego se las susurra a su amo. El pequeño demonio es básicamente una mosca con cabeza humana, pero para poder distinguir esto se requiere de una visión sobrehumana, también para detectar un patrón con sentido en los zumbidos.

Tener cuidado a la hora de mirar las cartas (que el PJ lo declare) ayuda a que el bicho se vuelva más aventurero a la hora de intentar mirarlas y, por tanto, más vulnerable. El PJ con más **Percatarse**, si están intentando identificar el tipo de trampas que se están haciendo, puede intentar ver algo sospechoso en esa mosca rojiza que revolotea sobre las cartas. Con **Multiverso dif. 20** se puede adivinar una estructura de lenguaje en sus zumbidos.

### En juego

Acabar con el demonio mosca (tiene 15 en Esquivar, por lo que es mejor pillarlo por sorpresa), deja ciego a Alestis, lo cual le pone inmediatamente de humor homicida y dejado solo a sus propias habilidades, que tampoco son pocas.

La partida consta de 6 rondas, que se resuelven con tiradas enfrentadas de Juego. Alestis tiene un modificador de +4 si su demonio mosca sigue vivo y le va informando. Si los PJ consiguen hacer trampas sin ser detectados (podría valer Hurtar contra el Percatarse del otro) pueden tirar con un +3.

La propia tirada para hacer trampas puede estar bonificada si los PJ son creativos sobre estas. Utiliza las reglas de ayuda para representar cualquier cosa que puedan hacer los compañeros del jugador para apoyarle.

Una posible distracción es sugerir a Louhanne que se siente junto a Alestis. El demonio obedecerá y, pese a la mirada enojada de Jarel, su actual dueño, adoptará una actitud sugerente, lo cual distraerá tanto a Alestis como a algunos de sus guardias, otorgando un +2 a las tiradas contra ellos.

Las cartas también cuentan. Cada ronda, los jugadores tirarán 1d6 cada uno para simbolizar la calidad de su mano. El que consiga la cifra más alta recibirá esa ronda un +2 a su tirada de Juego. Si empatan, ninguno recibe nada. Es posible gastar Fortuna para repetir el d6 o lanzar 2d6, como si fuera una tirada de habilidad. Alestis tiene una Fortuna de 3.

El tercer jugador, Jarel de Avelia, también cuenta, pero no le queda Fortuna y su habilidad de Juego es de 11.





Al final de las 6 rondas, se hace con el bote el jugador con más manos ganadas. Si hay empate se juega una ronda más.

## Con cartas de verdad

Si quieres jugar la partida con cartas reales, sugiero un juego similar al tute o a la brisca con baraja española o francesa. Ten en cuenta las siguientes consideraciones:

- 1 - La mano estándar son tres cartas, elige un palo como pinta.
- 2 - Alestis recibe dos cartas adicionales simbolizando las trampas que está haciendo. Una de las dos cartas es el As de la pinta.
- 3 - Si el Demosca es eliminado en algún momento, Alestis pierde esas dos cartas (aleatoriamente).
- 4 - Si los jugadores hacen trampas, reciben una carta adicional. Si las hacen realmente bien, reciben dos.
- 5 - El tercer jugador, Jarel, se juega de forma aleatoria (juega cartas boca abajo, sin mucho criterio).
- 6 - Tanto el narrador como el jugador pueden gastar fortuna en cualquier momento para robar una carta adicional, máximo una por mano.
- 7 - Al terminar la sexta mano, gana el que más bazas tenga. Si hay empate, se juega una más, «la ronda de la muerte».

## DESENLACE

**H**ay varias formas de que acabe esta fiesta. Si en cualquier momento alguien acusa de trampas a otro, esto desembocará en una pelea, independientemente de las pruebas que haya. Aquí no hay una autoridad a la que acudir; el posadero no se va a meter en un asunto privado (ni contra el influyente Alestis y su grupo de guardaespaldas, ni contra el grupo de aventureros (que por lo que sea le parecen igualmente peligrosos). Esto nos lleva a una pelea con los cuchillos fuera que empieza arriba pero rápidamente se

extenderá a la fiesta de abajo, en un todos contra todos bastante enloquecido.

En este follón, Jarel intentará escabullirse con el dinero y los contratos y Alestis hará lo propio con Louhanne y su contrato. Los PJ podrán decidir, entre botellas que vuelan y puñetazos aleatorios, si van tras uno, tras otro, o si salen por piernas.

Alguien ha avisado a la guardia, que llegará en unos minutos a repartir sin criterio, y todos pal cuartelillo, pero antes de eso tanto Alestis como Jarel habrán desaparecido.

Si gana Alestis, el petrimetre recogerá sus ganancias, agarrará a Louhanne del brazo e intentará largarse con cierta prisa. Si los aventureros lo permiten se irá tal cual y (de momento) sale de la historia.

Si ganan los aventureros, Alestis los acusará de hacer trampas, sea o no cierto, y se montará una pelea, con la diferencia de que en esta ocasión los aventureros tienen el dinero y los contratos, y Louhanne está con ellos. En este caso, será un combate de solo los PJ contra los guardaespaldas, Alestis y los suyos se rendirán si, en algún momento sus bajas e incapacitados hace que su número sea inferior. Si muere Alestis, los matones dejan la pelea inmediatamente (a menos que los PJs insistan). Al fin y al cabo son mercenarios.

En todo momento Alestis intentará salir por detrás, agarrando a Louhanne y escoltado de cerca por el jefe de los guardas mientras los demás hacen de escudos humanos, Si esto no es posible (la situación es otra) en ningún caso se pondrá en peligro, pero si el peligro llega a él se defenderá con la daga que lleva, y si sufre tan solo un rasguño se rendirá e intentará recurrir al soborno.

Cualquier pelea multitudinaria en la taberna, sea cual sea su causa, puede resolverse en base a golpes aislados aleatorios que caen de cualquier parte en medio de la refriega, botellas lanzadas, golpes con sillas, mesas voladoras, un par de tipos intentando estrangularse que se meten por medio... todo esto en medio de los propios combates entre los aventureros y los secuaces de Alestis.

Para ello, en la cuarta fase de cada turno de combate, cada aventurero tira Fortuna a dificultad 12. Los que fallen reciben un golpe aislado de habilidad 10, daño no letal 1+2. Deja que los mismo jugadores describan qué ha ocurrido. Por cada aventurero que se lleve un mamporro, también lo hará uno de los PNJ presentes; que los jugadores elijan quién.

## Cuando las cartas sonríen

Si los aventureros ganan la partida, matan a Alestis, o se hacen de alguna forma con el contrato de Louhanne, el grupo gana un valioso PNJ (usar como un demonio convocado).

Si el PJ que tiene el contrato decide liberar a la cambiaformas, esta, dependiendo de las acciones del grupo, y según el buen criterio del narrador, puede decidir volverse a su plano o permanecer con el grupo como asociada. Es incluso posible que se convierta en un nuevo personaje jugador.

# PERSONAJES

## Louhanne

### DEMONIO VAELARIS

Louhanne es un demonio de la raza Vaelaris, vinculada a Slodar, capaz de cambiar de apariencia a voluntad. Se trata del mismo tipo de criatura que Tamis, el demonio antagonista en **El Perfume de Viridis (Intervención Divina 7)**. Siempre lo acompaña un penetrante olor a azufre, que disimula con potentes perfumes.

En la portada de este número es posible apreciar a Louhanne en una de las formas con las que más a gusto se encuentra.

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

#### ■ Armas:

Telaraña 13. Daño: especial. Alcance medio.

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

#### ■ Poderes:

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

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

## Jarel de Avelia

### AMO DE LOUHANNE

Jarel es un comerciante de paños procedente de Tres Valles con la misma falta de tino como afición al vino y al juego. Tuvo la suerte o la desgracia de que su tío fuera hechicero y le dejara tanto a Louhanne como una serie de objetos mágicos que ha ido perdiendo uno a uno en timbas y fumadores de opio.

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

#### ■ Protección: 0

#### ■ Armas

Cuchillo 10, daño 2+2

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 10, Atletismo 9, Esquivar 10, Juego 11, Manipular 10, Pelea 10, Percatarse 9, Perspicacia 10, Sigilo 9.

## Alestis de Gaar

### ASTUTO JUGADOR

Alestis es un noble local que obedece al estereotipo de dandi decadente y caprichoso. Entre sus contactos se encuentra un hechicero clandestino al que compro la mosca demoniaca Kistani por una elavada suma. La inversión la ha recuperado con creces a lo largo de multitud de partidas en todo tipo de lugares y con todo tipo de individuos.

**CUE:** 5      **ATR:** +1      **PV:** 16 | 8 | 4  
**MEN:** 7      **FUE:** 6      **Mod. al Daño:** +2/+3  
**ESP:** 6      **TAM:** +1

#### ■ Protección: 0

#### ■ Armas

Daga 11, daño 2+2

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 11, Atletismo 10, Esquivar 11, Hurtar 12, Juego 15, Manipular 14, Pelea 10, Percatarse 12, Perspicacia 13, Sigilo 8.

## Kistani

### DEMONIO MOSCA

Kistani tiene cuerpo de mosca y cabeza humana. Debido a su pequeño tamaño, su voz solo puedes ser escuchada si habla en el oído de su interlocutor. Si su amo muere, ofrecerá un favor a quien lo liberó, antes de marcharse para disfrutar de una vida de libertad en las Tierras Quebradas.

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

■ **Habilidades:** Esquivar 20, Percatarse 12, Perspicacia 12, Seguir 13, Sigilo 20.

#### ■ Poderes:

• **Diminuto (1 VM).** Kistani tiene Cuerpo 1 y solo 1 PV, pero no puede ser distinguido a simple vista y su habilidad de Esquivar y de Sigilo son de 20.

• **Alas (3 VM).** Puede volar.

■ **Movimiento:** Volar, rápido.

## Guardaespaldas de Alestis

Se trata de cuatro hombres grandes y bien pertrechados. Aunque llevan las insignias de la casa De Gaar, son simples mercenarios y no lucharán hasta la muerte. De hecho, le tienen bastante manía a Alestis.

**CUE:** 7      **ATR:** -1      **PV:** 19 | 9 | 4  
**MEN:** 4      **FUE:** 9      **Mod. al Daño:** +3/+4  
**ESP:** 4      **TAM:** +2

#### ■ Protección: 4 (cuero reforzado)

#### ■ Armas

Espada corta 13, daño 3+3

Maza ligera 12, daño 4+3

Cestus 12, daño 1+3

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 13, Mango 12, Atletismo 10, Esquivar 10, Pelea 12, Percatarse 10, Perspicacia 8, Sigilo 8.



## AVENTURA

# LEGADOS

Por Francisco José Llatas

*Inspirada en la aventura: El Legado Drow, de José Manuel Bringas.*

Un misterioso cataclismo destruyó la mansión de la casa noble de los Sadr Taheri. Los aventureros se introducirán en las ruinas para saquear sus secretos y, tal vez, descubrir qué pasó. Se encontrarán con antiguos sirvientes sobrenaturales y las consecuencias de jugar con demonios demasiado poderosos.

Legados tiene lugar en la ciudad escarlata de Luomiz. La política interna de la urbe, con diversas casas nobles merenies confabulando unas contra otras, forma parte importante de la trama de la aventura.

En la primera parte de Legados, los aventureros tratarán con dos patrones diferentes, y deberán medir sus acciones para no granjearse nuevos enemigos. A continuación, tendrán la oportunidad de investigar en Luomiz sobre los Sadr Taheri y comenzar a intuir qué podría haber pasado.

La segunda parte transcurre fuera de la ciudad, en las ruinas de la mansión de los Sadr Taheri. Los aventureros la explorarán y se enfrentarán a trampas y enemigos sobrenaturales. Tendrán la oportunidad de reconstruir lo que ha pasado y deberán tomar algunas decisiones acerca de lo que hacer con ese descubrimiento.

## LA OSCURA AGONÍA DE LUOMIZ

La ciudad de Luomiz se retuerce en las sombras de un conflicto latente, una lucha por el poder que ha encendido las brasas de la discordia en cada rincón de su geografía. Las familias merenies **Vahidi** y **Firouz**, núcleos de influencia y decadencia, han tejido una red de odio tan densa que sus hilos pronto convergerán en una sangrienta confrontación pública.

Ante el vacío de poder que aflige la ciudad, la Dama Escarlata duda acerca de a cuál de las dos familias otorgar el título de príncipe. El cargo permitiría a la casa que lo ostente no solo gobernar Luomiz, sino también acceder al Consejo de Ciudad Interior y participar en la política del Imperio Escarlata.

Siguiendo la tradición, la Dama ha descretado que las dos casas se enfrenten dentro de dos meses en el **Coliseo de la Palestra**. Allí la sangre marcará cuál de las dos casas merece el principado, mientras la otra será arrojada al abismo de la irrelevancia, o algo peor.

En las semanas previas al enfrentamiento, la ciudad se ha convertido en un tablero de intrigas donde las piezas se mueven con voracidad y violencia apenas contenida. Ambas casas han desatado una guerra no declarada de sabotajes, chantajes y destrucción moral, todo bajo el manto de la discreción más absoluta. Solo hay una ley que respetar: no ser descubierto.

Ser atrapados en actos de juego sucio no sería simplemente un error estratégico, sino una humillación insoportable. Tal debilidad sería castigada con el desprecio colectivo, no por el crimen en sí, sino por la torpeza de haberlo expuesto.

Los callejones oscuros de Luomiz hierven de actividad mientras mercenarios, espías y oportunistas pululan como sombras en busca de contratos que les permitan llenar sus bolsillos con la desgracia de otros. En estas calles de adoquines y sangre seca, el valor de una vida es tan volátil como la moneda que se paga por ella. Mientras tanto, la mayoría de los habitantes, simples merenies, observan desde la periferia, conscientes de que sus destinos están atados a los caprichos de estas casas.

Pero las tensiones no terminan ahí. Las familias Vahidi y Firouz, conscientes de que una simple victoria no es suficiente, han puesto la vista en las ruinas de la casa **Sadr Taheri**. Su antigua residencia resultó destruida en un misterioso cataclismo hace cinco meses. Muchos de los que se han acercado a curiosear en las ruinas no han vuelto, y por ello se consideran malditas y extremadamente peligrosas.

Los jugadores serán piezas clave en esta conspiración, pues ambas casas los buscarán con la misma oferta envuelta en promesas vacías: descubrir los misterios que una vez elevaron a los Sadr Taheri al poder y, quizá, también los secretos que llevaron a su destrucción.

En este juego, la lealtad no es más que una máscara y la moralidad, una ilusión. Los jugadores deberán decidir si jugarán para uno, para otro, o si navegarán en la delgada línea de la traición al trabajar para ambos. Pero en Luomiz, la traición no es un pecado, sino un arte.



## LO SUCEDIDO CON LOS SADR TAHERI

La pasión con la que la familia Sadr Taheri profesaba el culto a Shador llevó de forma natural a que sus miembros jugaran con la nigromancia y traspasaran las barreras de la ultratumba. La intención de la última matriarca, **Areah**, fue siempre la de conseguir alzar muertos que fueran tan funcionales como un soldado vivo, para contar con tropas casi invencibles que afianzaran el poder de la casa.

En el curso de sus investigaciones, Areah encontró un manuscrito de los tiempos del Imperio Central, cuando el Caos era un culto marginal y prohibido, que hablaban de **Pirouz**, uno de los archidemonios de Shador.

Según se relataba en el texto, Pirouz hablaba siempre mal de su amo, y lo difamaba ante todo aquel que quisiera escucharlo. Shador lo descubrió y le arrancó la lengua, decretando que cualquier que la poseyera, a partir de ese momento, se convertiría en su nuevo amo, aunque fuera la más insignificante de las criaturas. Dicho esto, encerró a Pirouz en un remoto plano de ultratumba y se desentendió de él.

El autor de aquellas líneas había descubierto como crear un portal al plano donde Pirouz languidecía. Además, planeaba encontrar en el Multiverso la lengua del archidemonio, que describía como «un flagelo vidrioso negro y rojo, enroscado en forma de espiral, como la cola de un camaleón».

Areah conocía un objeto así, expuesto en el gran templo de Shador en Juramento. Inmediatamente, ordenó que lo robaran.

### Auge y caída

Con la lengua de Pirouz en su poder, Areah construyó el portal al plano donde el archidemonio se hallaba encerrado, lo traspasó y, tras una breve búsqueda, encontró a la criatura y la sometió. Luego la trajo consigo a la Tierra.

Como retoño de Shador, Pirouz era capaz de animar cadáveres de forma que recordaran gran parte de sus capacidades, de modo que las tropas de los Sadr Taheri pronto se ganaron la fama de misteriosas y casi imbatibles. El demonio disponía también de la capacidad de observar desde una forma invisible y fantasmal a quien Areah le ordenara, lo que la matriarca utilizó en beneficio de la casa.

Hace aproximadamente un año, una serie de pruebas fehacientes demostraron que el príncipe de Luomiz, **Babak Abedini**, colaboraba en secreto con los Señores Dragón de Merendrak. La Dama Escarlata intervino y sus heraldos se llevaron a Babak y muchos de sus familiares a Ciudad Interior, de donde nunca regresaron. La casa Abedini, aunque sobrevivió, pasó a un segundo plano.

La Dama tenía que designar a dos nuevas familias para que se enfrentaran en la Palestra por el principado

de Luomiz. Muchos pensaban que una de ellas sería la Sadr Taheri, de la que muchos sospechaban que estaba detrás de la caída de Babak.

Si así era, los planes de los Sadr Taheri no llegaron a consumarse. La familia **Golestani**, conocida por sus conocimientos de hechicería, había descubierto el secreto de los nigromantes, y preparó un plan para debilitarlos.

Sabiendo que **Tal**, el hijo mayor de Areah, tenía una relación problemática con su madre, el patriarca de los Golestani, Ramin, lo corrompió, condicionó y manipuló mediante la magia para que colaborara con ellos. Si devolvía la lengua a Pirouz, este dejaría de estar al servicio de la casa, y Areah perdería su poder. En ese momento, los Golestani apoyarían a Tal para el principado.

De esta forma, una noche Tal SadrTaheri se apropió de la lengua de Pirouz, acudió a donde el demonio descansaba y se la entregó.

Al recuperar su libertad, el archdemonio recobró gran parte de sus capacidades, entre las que se encontraba la facultad de ordenar a los vivos con su propia voz. Acto seguido, abrió el portal a su plano y ordenó a toda la familia y su personal que le acompañaran a su reino, donde lo servirían por toda la eternidad. A continuación, lleno de rencor, provocó un temblor que hundió el palacio y todo el complejo de edificios.

Y se marchó.

Tal quedó solo frente al portal abierto, enloquecido por todo lo que había visto y oído. Nunca abandonó las ruinas, y ahora muere lentamente esperando a que su madre, su padre, sus hermanos y sobrinos regresen.

De la desgracia solo se salvó un Sadr Taheri, el joven **Milad**, el hijo menor de Areah, que se encontraba en Luomiz cuando todo ocurrió. Todos creen que desapareció junto a su familia. Dónde está ahora y por qué no ha hecho acto de presencia es un misterio que dejamos en manos del narrador.

## LOS CONTACTOS DE LAS CASAS ESCARLATA

Luomiz no es una ciudad para los débiles de espíritu. Aquí, el poder no se hereda; se arranca con uñas y dientes, con conspiraciones silenciosas y cuchillos bien afilados. El **Código Escarlata**, tan venerado por los aristócratas de la ciudad, no es más que un cruel recordatorio de que el único pecado real es fracasar en ocultar el crimen. Y en este teatro de ambición desenfrenada, solo los más astutos y despiadados sobrevivirán.

A medida que los jugadores se adentren más en el tejido de intrigas de Luomiz, se convertirán en piezas clave en la pugna entre las casas Vahidi y Firouz. Ambas familias, siempre alerta y desconfiadas, no tardarán en contactarles con una oferta similar: investigar las ruinas de la casa Sadr Taheri. La doble propuesta pondrá a los aventureros en la tesitura de tomar una difícil decisión y hacer malabares sociales para no ganarse un poderoso enemigo.



## Primer Contacto: Un Camino de Intrigas

El primer acercamiento puede venir de cualquiera de las dos familias. La casa que haga el primer movimiento enviará a su emisario a través de métodos que reflejan su estilo. En el apartado **Los dos patrones**, se describen los encuentros con más detalle.

◆ **Niloufar Vahidi** se presentará con una invitación a **La Comparsa**, un encuentro elegante en el que desbordará carisma, astucia y promesas seductoras de riqueza y oportunidades. La merení buscará ganarse la confianza de los jugadores con su intelecto y su refinamiento.

◆ **Abbas Firouz**, en cambio, hará una entrada mucho más directa, escoltando a los jugadores hasta un oscuro almacén bajo su control, donde los gladiadores y esclavos de su familia ejercen una presencia intimidante. Abbas empleará su rudeza y determinación para subrayar la seriedad del trato.

## Segundo Contacto: El Juego de la Vigilancia

La segunda casa no tardará en hacer su movimiento. Al enterarse de que los jugadores han sido contactados por su rival, enviará a su representante para intentar seducirlos o intimidarlos con su propia oferta.

◆ Si los jugadores ya han aceptado la propuesta inicial, la segunda casa les ofrecerá incentivos adicionales para cambiar de lealtad o intentar averiguar qué saben sobre los planes de su rival.

◆ Si los jugadores permanecen neutrales, ambas casas redoblarán sus esfuerzos para asegurar su apoyo, aumentando la presión y las tentaciones.

Este encuentro destaca el ambiente de vigilancia constante y desconfianza que domina Luomiz, subrayando la complejidad del conflicto entre las casas escarlata.

## Decisión de los Jugadores

■ **Apoyar a una Casa:** Elegir una familia implica ganarse su favor, pero también arriesgarse a convertirse en el objetivo de la otra. Ambas casas tienen los medios para recompensar generosamente, pero también castigan con brutalidad cualquier traición o fracaso.

■ **Traicionar a Ambas Casas:** Una opción arriesgada pero potencialmente lucrativa es conservar los tesoros de las ruinas. Los jugadores deberán moverse con extrema precaución, ya que ambas familias tienen ojos y oídos por toda la ciudad. Cualquier intento de jugar a dos bandas requerirá ingenio, sigilo y una buena dosis de suerte.

■ **Trabajar para Ambas:** Una maniobra peligrosa pero factible es aceptar los encargos de ambas casas y explotar la situación en su beneficio. Sin embargo, si cualquiera de las casas detecta la traición, las represalias serán rápidas y severas.

## Consecuencias de las Decisiones

■ **Favores y Recursos:** Elegir una casa puede asegurar protección, riqueza y acceso a recursos exclusivos.

■ **Riesgos:** Jugar en contra de cualquiera de las casas, o de ambas, expondrá a los jugadores a la implacable venganza de las élites de Luomiz.

■ **Moralidad y Confianza:** Las decisiones de los jugadores afectarán su reputación en la ciudad, moldeando cómo otros personajes interactúan con ellos en el futuro.

El juego maquiavélico de Luomiz no perdona los errores, y las consecuencias de sus acciones resonarán mucho después de que los ecos de las ruinas de Sadr Taheri se apaguen.

## LOS DOS PATRONES

### Niloufar Vahidi: La Voz de Tesh-Chan

En la oscura y resplandeciente Luomiz, el nombre de Niloufar Vahidi resuena como un eco peligroso. Su belleza es legendaria, una trampa de seda tejida con rasgos perfectos y una sonrisa que promete y amenaza por igual.

Pero su verdadera arma no son sus encantos, sino su mente: afilada, implacable, y tan letal como cualquier guillotina. Hija de la anterior matrona Fatemeh Vahidi, y hermana menor de Minoos, Niloufar es conocida como **La Voz de Tesh-Chan**, un apodo que reverbera tanto en los salones aristocráticos como en los callejones oscuros donde la información es más valiosa que el oro. Su lealtad a la casa Vahidi parece inquebrantable, aunque en una ciudad como esta, hasta las rocas pueden ceder ante la presión adecuada.

La casa merení Vahidi domina los placeres de Luomiz: controlan **La Palestra**, el Anfiteatro y cada espectáculo que aviva las emociones de los mereníes y mábeden por igual. Se dice que el pulso de la ciudad late al ritmo de sus espectáculos, pero bajo la superficie, las mismas redes que sostienen su influencia también los enredan en intrigas y conspiraciones.

Niloufar, sin embargo, no es solo una pieza del engranaje; es un engranaje en sí misma. Sus pasiones incluyen la música, la artesanía y el teatro, y desprecia a los mediocres que no logran destacar en esas disciplinas.

Para quienes posean un talento excepcional, su admiración es efímera pero poderosa: superar una prueba de dificultad 15 en una demostración artística o intelectual no solo ganará su respeto, sino también un bono de +2 en las negociaciones posteriores. Sin embargo, Niloufar es como el fuego: ardiente, rápida, y capaz de consumir lo que le interesa con la misma rapidez con que se aburre de ello.



## ENCUENTRO EN LA COMPARSA

Niloufar no se muestra abiertamente ante cualquiera. Cuando llegue el momento de contactar a los aventureros, enviará un mensajero con una invitación a un lugar discreto, pero cuidadosamente escogido: La Comparsa, una de las tabernas más animadas de la ciudad, famosa por sus reservados privados donde se sellan acuerdos bajo el murmullo constante del bulli-cio. Allí, en una habitación velada por cortinas de terciopelo oscuro, Niloufar estará esperando.

Con una copa de vino en la mano y su característico aire de desdén calculado, expondrá su propuesta con palabras medidas y seductoras:

◆ **Misión:** Investigar las ruinas de la extinta casa Sadr Taheri y recuperar cualquier objeto o texto mágico que encuentren.

◆ **Recompensa:** 5.000 octógonos, una suma considerable, suficiente para comprar comodidades o pagar favores en los círculos correctos.

## COMO INTERACTUAR CON NILOUFAR

Niloufar no tolerará insolencias ni demostraciones de cobardía. Los jugadores deberán demostrar su valía, ya sea deslumbrándola con talento, desafiándola con un acertijo o mostrando una frialdad similar a la suya. Aunque parece abierta a negociar, sus términos están diseñados para ser tan atractivos como definitivos.

■ **Discusión intelectual:** Una buena conversación o un enigma que desafíe su intelecto también puede ganarse su interés, pero cualquier intento de manipularla sin la sutileza adecuada será rápidamente detectado y castigado con una retirada de apoyo o una oferta más desfavorable.

■ **Lealtad condicional:** Aunque se presenta como una hija devota de su casa, Niloufar es pragmática. Si bien no hay indicios inmediatos de que acepte traicionar a los Vahidi, los jugadores más astutos podrían intuir que, bajo las circunstancias correctas, hasta una guillotina puede ser vuelta contra su creador.

Con Niloufar, cada palabra es un arma y cada acción un riesgo calculado. En el juego maquiavélico de Luomiz, trabajar para La Voz de Tesh-Chan no es solo una oportunidad de ganar fortuna, sino también de perder algo mucho más valioso: la inocencia, la confianza o incluso la vida.

**CUE:** 7      **ATR:** +3      **PV:** 16 | 8 | 4  
**MEN:** 8      **FUE:** 6      **Mod. al daño:** +2/+3  
**ESP:** 7      **TAM:** -1

■ **Protección:** 0

■ **Armas:** Puñal 16 daño: 5+2 mágico.

■ **Habilidades:** Academia 13, Actuación 18, Artesanía 9, Atletismo 10, Buscar 11, Callejeo 12, Con. Mágico 15, Disfrazarse 16, Documentación 12, Encanto 20, Esquivar 16, Estrategia 14, Idioma Tiles 14, Imponerse 16, Instruir 14, Juego 11, Leyendas 10, Manipular 18, Memorizar 14, Multiverso 12, Nadar 14, Ocultar 13, Oratoria 12, Percatarse 17, Perspicacia 15, Pociones 12, Seguir 11, Sigilo 16 (21), Sueños 12, Tierras quebradas 12, Preparar 10

■ **Hechizos:** Alteración caótica: Camaleón 12, Belleza 15, Detectar enemigo 12, Enamorar 15, Inducir emociones 15, Mejorar arma 14.

## Abbas Firouz: El Martillo de la Casa Firouz

En la cruel jerarquía de Luomiz, el merení Abbas Firouz encarna a la perfección la brutalidad y la fuerza que sustentan a su familia. Un guerrero de físico imponente y voluntad férrea, Abbas no es conocido por su agudeza mental, pero su lealtad y disposición para la violencia lo convierten en un pilar fundamental de la casa Firouz.

De carácter desconfiado y naturaleza directa, es un hombre al que los años de obediencia, junto con las cicatrices de innumerables combates y castigos, han moldeado como una herramienta perfecta para ejecutar las órdenes de su familia.



## LA OSCURIDAD DE LA CASA FIROUZ

La casa Firouz es una de las más temidas y odiadas de Luomiz. Son los amos del comercio de esclavos, manejando con crueldad una red subterránea que alimenta la economía de la ciudad. Se dice que bajo su mansión existen laberintos de túneles donde miles de humanos esclavizados trabajan hasta la extenuación, junto con criaturas demoníacas cuya presencia oscurece aún más la reputación de la familia.

Además de ser los principales proveedores de gladiadores para La Palestra, los Firouz presionan constantemente para subir los precios de las entradas al coliseo, buscando acumular riqueza y consolidar su posición en la pirámide social. Sus métodos no son sutiles, pero su eficacia es incuestionable. Los rumores sugieren que, si logran sus objetivos, podrían escalar varios puestos en la jerarquía de Luomiz, acercándose peligrosamente al dominio absoluto.

## ENCUENTRO CON ABBAS

A diferencia de la refinada Niloufar Vahidi, Abbas no tiene interés en gestos sofisticados ni en velos de discreción. Cuando contacte con los jugadores, lo hará de manera directa y contundente: los hará escoltar hasta un almacén bajo el control de la casa Firouz, un lugar oscuro y lleno de sombras donde el sonido de cadenas y gruñidos de gladiadores en entrenamiento nunca cesa. Allí, Abbas los recibirá con su imponente figura, cruzado de brazos y con la mirada dura de alguien acostumbrado a la violencia como solución única.

◆ **Misión:** Abbas propondrá a los jugadores un trato simple. Desea que se adentren en las ruinas de la casa Sadr Taheri, recuperen cualquier objeto o texto mágico de valor, y se lo entreguen a los Firouz.

◆ **Recompensa:** La oferta incluye 3.500 monedas de bronce de procedencia variada, y dos objetos mágicos a discreción del narrador.

Aunque Abbas no es un hombre de palabras persuasivas ni estrategias complejas, tiene algo claro: no tolera traiciones ni vacilaciones. Su disposición a sospechar de todos y de todo lo convierte en un negociador tenso; cualquier intento de mentirle o manipularlo podría terminar en un enfrentamiento brutal.

## CÓMO INTERACTUAR CON ABBAS

Abbas aprecia a quienes hablan con franqueza y no intentan adornar sus palabras. Un enfoque claro y directo ganará su respeto, aunque eso no garantiza su confianza. Aunque Abbas es leal a su familia, no tolera insultos ni desafíos a su autoridad personal. Un jugador que intente ridiculizarlo o cuestionarlo podría acabar enfrentándose a un duelo a muerte.

Mostrarle fuerza o habilidad marcial es la mejor manera de impresionar a Abbas. Superar una prueba de dif. 15 en combate, fuerza o demostraciones de habilidad física podría facilitar las negociaciones.

■ **Suspición inquebrantable:** La desconfianza de Abbas está profundamente arraigada. Incluso si los jugadores logran ganarse su respeto, él seguirá vigilándolos de cerca, buscando señales de traición.

■ **Límites del intelecto:** Abbas no entiende ni aprecia los conceptos abstractos o las sutilezas políticas, pero esto lo hace más difícil de engañar con juegos intelectuales. Si algo suena demasiado complicado, simplemente asumirá que es un intento de manipulación.

■ **Lealtad firme:** A diferencia de Niloufar, Abbas no considerará traicionar a su familia, bajo circunstancia alguna. Para él, la casa Firouz es tanto su amo como su propósito.

Trabajar con Abbas Firouz es aliarse con la crudeza y la fuerza desprovista de adornos. Los jugadores que acepten su propuesta deberán andar con cuidado, pues, aunque el trato parece más lucrativo que el de los Vahidi, el precio por fallar o traicionar será tan implacable como el filo de su espada.

**CUE:** 9      **ATR:** +2      **PV:** 21 | 10 | 5  
**MEN:** 6      **FUE:** 11      **Mod. al daño:** +4/+5  
**ESP:** 6      **TAM:** +2

■ **Protección:** 14

■ **Armas:**

Espada larga 18 daño 5+3

Escudo grande 18, daño 1+3

■ **Habilidades:** Academia 9, Armas CC: Espada 18, Astas 16, Escudo 18, Artesanía 10, Atletismo 11, Buscar 11, Callejeo 12, Con. Mágico 9, Encanto 11, Esquivar 13, Estrategia 14, Idioma Tiles 11, Imponerse 17, Instruir 14, Juego 13, Leyendas 10, Manejar carros 10, Manipular 14, Memorizar 11, Montar 17, Multiverso 9, Nadar 6, Oratoria 12, Pelea 16, Percatarse 11, Perspicacia 12, Primeros auxilios 13, Sigilo 10, Tierras Quebradas 11, Tregar 10.

## INVESTIGANDO SOBRE LOS SADR TAHERI

Si los jugadores deciden investigar sobre los misterios que rodean la extinción de la casa Sadr Taheri, deberán moverse bien en los mentideros para obtener información de los habitantes de Luomiz.

La investigación no solo proporcionará a los jugadores información valiosa sobre las ruinas que se les ha encargado explorar, sino que también añadirá capas de intriga al conflicto y les permitirá decidir cómo posicionarse en la política maquiavélica de Luomiz.

Además, es posible situar la investigación en su escenario, Luomiz en toda su complejidad, en lugar de abstraer todo el proceso en una sola tirada. Esto extenderá la aventura, dándole un toque de investigación urbana.

Para ello utiliza la descripción de Luomiz que se incluye después de esta aventura y considera que la investigación sobre la casa Sadr Taheri es una **tarea extendida** que requiere tiradas de **Callejeo a dificultad 15**, pero que, según la situación, podrían funcionar también otras habilidades y otras dificultades.

Cada localización de la ciudad o escena permitiría una tirada, y la acumulación de nuevos éxitos. Los aventureros pueden separarse, declarar contactos con puntos de Destino, dejarse llevar, etc. De esta forma, cada tirada tendría su contexto y sus personajes. Las complicaciones añadirían problemas con las casas, con la guardia o con otras facciones de la ciudad.

Una vez visitadas ocho localizaciones, los aventureros ya no tendrían la posibilidad de nuevas tiradas y la investigación se consideraría cerrada.

La información obtenida depende de los éxitos:

**1-10** Información básica

**11-20** Información adicional

**21-30** Rumores oscuros

**31-40** Revelaciones

Cada nuevo avance dentro de una categoría podría desvelar nuevos datos, de manera que la información conseguida puede distribuirse, en lugar de desvelarse de golpe.

Una complicación puede significar que llaman la atención de terceros, como cazarrecompensas, hechiceros independientes o incluso las autoridades imperiales.

## Información básica

Los jugadores logran sonsacar información clave sobre el destino de los Sadr Taheri:

■ **Nigromancia y ambición política:** La casa Sadr Taheri destacaba por sus vínculos con el culto a Shador y su gran potencial mágico. Sus hechiceros eran considerados algunos de los más poderosos de Luomiz y su influencia se extendía hasta el Castillo de los Espejos, el epicentro de las decisiones mágicas del imperio.

■ **Ascenso Imparable:** Tras la caída del príncipe Babak Abedini, la matriarca Ariaah Sadr Taheri se perfilaba como favorita a princesa. El título de príncipes le habría otorgado a la familia un lugar en el Consejo del Imperio y el derecho a gobernar Luomiz.

■ **Caída Misteriosa:** De manera abrupta y sin aviso, la casa Sadr Taheri desapareció en una sola noche, hace cinco meses. Los rumores afirman que su mansión fue tragada por la tierra tras un cataclismo desconocido. Nadie sabe exactamente qué ocurrió, pero las teorías más comunes apuntan a:

- ◆ Un ritual mágico que salió mal, provocando una explosión arcana que destruyó la casa.
- ◆ El ataque encubierto de otra familia que no quería que alcanzaran el poder.
- ◆ Una maldición vinculada a su ambición desmedida o a algún trato oscuro con el Caos.

## Información Adicional

Los aventureros descubren más detalles oscuros sobre los Sadr Taheri:

■ **Rivalidades ocultas:** Algunas casas, incluidas las Vahidi y Firouz, podrían haber estado involucradas en conspiraciones para eliminar a los Sadr Taheri antes de que alcanzaran el principado. Hay quien piensa que los Sadr Taheri orquestaron la caída de los Abedini, y lo sucedido podría ser una reacción o venganza.

■ **Vestigios de su magia:** Se dice que los artefactos y textos mágicos de los Sadr Taheri siguen enterrados en las ruinas de su mansión, protegidos por hechizos de gran poder o maldiciones. Se habla de un espejo que la familia construyó y que tenía un marco de oro.

■ **Posibles supervivientes:** Hay rumores de que uno o dos miembros de la casa sobrevivieron al desastre y ahora viven ocultos, tramando su regreso o simplemente huyendo de los fantasmas de su pasado.

## Rumores oscuros

Los jugadores obtienen información más detallada y turbia sobre la casa Sadr Taheri, alimentando aún más el misterio que envuelve su desaparición.

■ **Sospechas de profanación:** El objeto sagrado conocido como la Espiral Negra y Roja, que era conservado en el gran templo de Shador en Juramento, desapareció coincidiendo con la visita de la matriarca Ariaah Sadr Taheri a esta ciudad. El robo se produjo hace dos años.

■ **Avances Sobrehumanos:** En los últimos dos años, los soldados y esclavos de la casa Sadr Taheri eran conocidos por exhibir un poder y resistencia muy por encima de lo normal para los de su casta. Al mismo tiempo presentaban cierta idiocia y problemas de higiene. Este fenómeno levantó muchas sospechas entre las otras casas escarlata.

■ **Relaciones extrañas:** Tal Sadr Taheri, el hijo mayor de la matriarca Ariaah, fue visto varias veces en relación con la familia Golestani. Esto puede significar que:

- ◆ Existía una alianza entre las dos familias.
- ◆ Tal mantenía una relación secreta con Nora, la hija de Ramin Golestani.
- ◆ El hombre era un espía de unos o de otros, o un agente doble.

■ **Control sobre Luomiz:** Los Sadr Taheri no solo destacaban por su poder, sino por el temor que inspiraban en las demás casas. Su capacidad para «ir siempre un paso por delante» parecía producto de una combinación de:

- ◆ Espionaje impecable, con informantes incluso dentro de las familias rivales.
- ◆ Predicciones mágicas, que les permitían anticipar los movimientos de sus enemigos.
- ◆ Influencias secretas, tal vez a través de pactos oscuros o alianzas con fuerzas desconocidas.

■ **Los peligros de las ruinas:** Si las ruinas de la mansión Sadr Taheri aún contienen vestigios de sus



experimentos, los aventureros podrían enfrentarse a sus «guerreros mejorados». Además, según los pocos supervivientes que se atrevieron a explorar las ruinas tras el cataclismo, el lugar estaba infestado de demonios.

## Revelaciones

Los aventureros desenterran los secretos más siniestros sobre la casa Sadr Taheri y su misteriosa desaparición. Esta información, conocida solo por unos pocos y compartida en susurros, sugiere que los Sadr Taheri traspasaron límites peligrosos en su búsqueda de poder.

■ **Nigromancia avanzada:** Antes de su caída, los Sadr Taheri habían hecho grandes avances en la nigromancia. Se dice que experimentaban con reanimación de cadáveres y la creación de constructos no-muertos, utilizando tanto a esclavos como a soldados caídos como materia prima para sus aberraciones.

Estos experimentos podrían explicar las capacidades sobrehumanas de sus tropas, ya que algunos de ellos podrían no haber estado realmente vivos en el sentido convencional.

■ **Presencia de no-muertos en la mansión:** Los rumores afirman que criaturas no-muertas fueron vistas patrullando la mansión antes de su desaparición. Estas entidades actuaban con precisión militar, lo que sugiere que los Sadr Taheri no solo estaban creando no-muertos, sino que también los adiestraban y controlaban mágicamente.

■ **Pacto secreto:** Se rumorea que los Sadr Taheri habían pactado con un archidemonio, lo que explicaría su ascenso y las capacidades mostradas en los últimos años.

■ **La Noche de la Caída:** Testigos oculares de la noche en que la mansión se «hundió» hablan de luces espectrales y una risa demoníaca emanando de la propiedad. Todo terminó con un bramido atronador, tras el cual la mansión desapareció, dejando tras de sí un cráter lleno de escombros y oscuridad.

## LAS RUINAS DE LA CASA SADR TAHERI

**E**n esta parte los jugadores tendrán una buena dosis de acción, puede que más de la que puedan manejar. Suponemos que los aventureros se pondrán en marcha una vez reunida información suficiente y con el equipo preparado. El viaje dura poco menos de dos horas, si utilizan el portal de la plaza mayor (ver la sección dedicada a **Luomiz**, más adelante) o dos días si van a caballo.

Las ruinas de la casa Sadr Taheri, ubicadas al

noreste de la ciudad de Luomiz junto al inquietante Lago Negro, son un lugar de devastación, misterio y peligro al que nadie osa acercarse. La zona está marcada por enormes grietas y cráteres, que cuentan la historia de una explosión mágica de proporciones catastróficas. Cada sector de las ruinas tiene sus propios desafíos, recompensas y peligros para los aventureros.

## REGIONES DE LAS RUINAS

La exploración de las ruinas debe sentirse como un equilibrio entre tentación y peligro, donde cada recompensa obtenida se acompaña de un precio a pagar. Siéntete libre de añadir sucesos misteriosos en las grietas, como sombras errantes o ecos mágicos que confundan a los jugadores.

Como se refleja en la descripción, en el lugar moran dos **gatos de hielo**, antiguos demonios guardianes de la familia que han quedado liberados. Si los aventureros se mueven con discreción, al entrar en su territorio podrían verlos antes de ser detectados (**Percatarse dif. 10**). Si hacen ruido o llaman la atención de cualquier manera al explorar las ruinas, los gatos se esconderán y tratarán de emboscarlos.

Al principio, muchos de los muertos vivientes que los Sadr Taheri usaban como soldados y criados quedaron en las ruinas, cumpliendo sus órdenes, pero con el tiempo, los gatos de hielo se los han ido comiendo. Al explorar las ruinas, los aventureros pueden encontrar restos humanos medio devorados y congelados.

### 1. SIMA DEL SUR (ENTRADA PRINCIPAL)

Es el antiguo acceso principal a la mansión, ahora reducido a escombros. Fragmentos de la muralla metálica y de piedra aún se aferran al terreno, pero las profundas grietas cortan el camino.

**Grietas:** Más de 200 metros de profundidad, dificultando cualquier exploración.

**Hallazgo Especial:** Una tirada de **Buscar dif. 20** permite encontrar una caja de madera enterrada entre los escombros. Contiene un catalejo, posiblemente usado por los Sadr Taheri para vigilar la zona.

### 2. SIMA DEL ESTE (BARRACONES)

La antigua residencia de los soldados y sirvientes de la casa. Las paredes en ruinas y muebles rotos cuentan historias de vidas interrumpidas.

**Grietas:** De 50 metros de profundidad, algunas estructuras caídas son visibles en el fondo.

**Exploración:** Sin tesoros visibles. Sin embargo, descender revela viejas armas y piezas de armaduras. Tocar cualquier objeto atraerá el fantasma (**Manual, pág. 269**) de su propietario, una criatura hostil que defenderá lo que considera suyo.

### 3. SIMA DEL OESTE (ESTUDIO)

El lugar donde antes se alzaban las bibliotecas y laboratorios de la casa. Ahora, las grietas parecen el epicentro del cataclismo.

**Peligro:** Un Gato de Hielo (*Manual*, pág. 269) de color verde ronda por la zona.

**Hallazgo Especial:** Una tirada de **Buscar dif. 20** revela un libro de magia titulado «Los pactos oscuros», escrito en merení. Este libro puede contener pistas sobre los experimentos prohibidos de la casa o hechizos relacionados con los demonios.

#### 4. SIMA DEL NORTE (ZONA RESIDENCIAL)

El lugar donde vivía la familia noble Sadr Taheri. Aunque parcialmente enterrada, algunas habitaciones permanecen en relativo buen estado.

**Grietas:** De 60 metros de profundidad, pero conducen a una red subterránea de habitaciones accesibles. Un segundo gato de hielo, este de color rojo, acecha esta zona y atacará si detecta movimiento.

**Exploración:** Para descender, los jugadores deben realizar tres tiradas de **Trepar a dif. 15** descendiendo 20 metros con cada una.

Consecuencias de fallar la tirada:

- ◆ Sin equipo de escalada: Daño de 1d6 por cada 3 metros de caída.
- ◆ Con equipo de escalada: Una caída parcial provoca 2 puntos de daño y requiere otra tirada para continuar.

#### 5. BARCO DE RECREO (LAGO NEGRO)

Los restos del majestuoso barco utilizado por la familia Sadr Taheri y su séquito para cruzar el lago Negro. Sumergido parcialmente, del barco emana una atmósfera tétrica.

**Peligro:** Hasta 15 esqueletos animados (*Manual*, pág. 268) surgirán del agua trepando al barco con facilidad. Son los restos de la antigua tripulación escarlata del navío.

**Tesoros:** Una tirada de **Buscar a dif. 15** revelará joyas y objetos de arte por un valor total de 500 octógonos.

**Atmosfera:** Enfatiza la sensación de desolación y peligro latente con descripciones de los desprendimientos, crujidos en la cubierta, la niebla que cubre el lago y el eco del viento en las ruinas.

## EL SUBTERRÁNEO

Un vestigio en ruinas de lo que alguna vez fue una de las casas escarlatas más ambiciosas de Luomiz. Los jugadores encontrarán un entorno cargado de peligro, historia y oscuros secretos que conectan con el presente de la ciudad. Aquí se detallan las áreas clave:

### 1 ENTRADA

El acceso al subterráneo está lleno de escombros y polvo. Un fuerte olor a azufre impregna el aire.

Destaca una estatua del dios del Caos Ayrok, reconocible por mostrar en la mano derecha una espada y mantener oculta la izquierda, que sostiene un puñal. Su actitud dominante sugiere la influencia que esta deidad tenía sobre la familia. En el pedestal, escrito en merení, se lee «Soy de tu estirpe».

**Tesoros:** Tres ónices (100 octógonos cada uno) caídos a los pies de la estatua.

**Percatarse a dif. 10:** Se escuchan ruidos provenientes del pasillo del noroeste, sugiriendo algo o alguien acechando en las sombras.

### 2 LA CAPILLA

Una capilla en ruinas dedicada a Shador, el dios patrón de la familia. Un insoportable olor a putrefacción llena la atmósfera.

**Encuentro:** Cuatro hambrientos y violentos gules (*Manual*, pág. 271) atacan a los jugadores al entrar.

**Estatua de Shador:** Un efebo merení de gran belleza, apoyado en una guadaña, y cuya estatua permanece intacta. Tirada de **Multiverso dif. 10** identifica a Shador y su importancia para los Sadr Taheri.

Si examinan la estatua, con **Buscar dif. 15** encontrarán un compartimento secreto en un lateral de la base. Sin embargo, está bloqueado mágicamente; solo un Sadr Taheri puede abrirlo. Una forma alternativa de acceder a él sería hacerlo pedazos. Su interior está vacío; aquí se guardaba la lengua de Pirouz.



**Tesoros:** Un cáliz valorado en 225 octógonos con un cuarzo negro tallado, sobre el altar. Dentro del cáliz, milagrosamente, queda una dosis de una poción desconocida de color amarillento (Arvidius, ver [página 119](#) del manual).

### 3 SALA DEL PORTAL

La sala más perturbadora del subterráneo, llena de cadáveres humanos resecos y dominada, en un lateral de la sala, por un portal de vidrio de marco de oro increíblemente elaborado e intrincado con símbolos mágicos escritos en merení. Una esfera de luz negra y roja burbujea incesante en su centro.

Junto a el portal, destaca una figura que permanece arrodillada. Una manta podrida cubre su cuerpo marchito y sólo se puede ver del cuerpo un esquelético brazo de piel seca que araña el suelo e intenta dibujar formas en la dura piedra. El suelo frente a él está cubierto de escritura merení hecha con sangre seca. Sólo hay escrita una única palabra: Pirouz.

Se trata de **Tal Sadr Taheri**: el hijo traidor de Areah, consumido por la locura. No se asustará ante la presencia de los aventureros y podrá relatarles detalles de la caída de la casa, aunque de forma errática y siempre con cierto esfuerzo. Dependiendo de cómo actúen con él, podrían necesitar tiradas de Encanto o Manipular.

◆ **El portal:** «*Pirouz volvió a casa. Pirouz ahora puede hablar, y su voz no puede ser resistida. Todos fueron con él. ¡Todos! ¿Por qué no regresan? ¿Cuánto tardarán en venir?*»

◆ **Experimentos:** «*Matábamos a los nuestros, y Pirouz los alzaba, para la gloria de nuestra familia*»

◆ **Pirouz:** «*Madre tenía su lengua, y él estaba atado a ella. Veía por nosotros, observábamos con sus ojos. Era el fantasma de Luomiz. Pero no podía hablar, Shador lo castigó*».

◆ **Su papel:** «*El Golestani me lo dijo, el Golestani me lo prometió. Él... metió su mano en mi cerebro y apretó fuerte*».

◆ **El futuro:** «*Milad no pasó, él no estaba aquí. Milad se ocupará de todo, él sabe. Yo me quedaré aquí, esperando*».

**Peligros:** Tal no es un peligro por sí mismo, pero si cree que los aventureros van a destruir el portal o tratan de llevárselo a la fuerza, tratará de invocar dos Solfirhuv ([Manual, pág. 278](#)) con los que tiene un pacto. El hechizo es de dificultad 20 y dispone de una puntuación de 13 para conseguirlo. Para todo lo demás, usa las estadísticas de Hechicero ([Manual, pág. 324](#)).

**El portal:** El portal funciona, pero es necesario activarlo. Tal podría ser convencido para hacerlo, si le queda claro que sus familiares no correrán peligro. Si no, con una tirada de **Conocimiento mágico dif. 15**, queda claro que el artefacto tiene un propietario, y que la única forma de sintonizar con él y usarlo sería robarlo y llevárselo lejos, o acabar con la vida de su dueño.

Con **Multiverso dif. 15** al examinar las runas del marco se deduce que lleva a un plano de ultratumba muy periférico y prácticamente desconocido.

### 4 SALÓN PRINCIPAL

El salón, parcialmente preservado, está lleno de muebles antiguos y una alfombra de aspecto lujoso cuyo dibujo representa a la misma sacerdotisa de la entrada, o una muy similar. Oculta una trampa mágica.

**Trampa:** Al pisar la alfombra sin pronunciar la orden de desactivación (precisamente «Soy de tu estirpe»), una nube de gas venenoso llena la sala. Tirada de **Cuerpo a dif. 15**. El gas produce 3d10 de daño por veneno (mitad si se pasa y sin daño con un crítico).

### 5 DORMITORIO PRINCIPAL

Habitación lujosa con armario, tocador y gran cama, ahora llena de cascotes. En la pared, el cuadro de Areah Sadr Taheri, la matriarca de la familia, una merení anciana de mirada poderosa que sostiene en sus manos una calavera con la runa de la Muerte en su frente.

**Tesoros:**

◆ Ropajes lujosos de mujer valorados en 500 octógonos.

◆ Bajo el cochlón (**Buscar dif. 15** si no buscan allí específicamente) el diario de Areah en merení que explica el hallazgo del manuscrito sobre Pirouz, la creación del portal, el robo de la lengua, el uso del archidemonio, además de sus sucias maniobras políticas en Luomiz. Se se dedica algo de tiempo y se pasa una tirada de **Academia dif. 15**, se encuentra también la frase para desactivar la trampa del salón («Soy de tu estirpe»).

◆ No hay rastro del manuscrito original que encontró Areah. Resultó destruido con el cataclismo.

### 6 SEGUNDO DORMITORIO

Un dormitorio con varias camas y cofres para la guardia, valiosos tesoros mágicos se encuentran dispersos entre los escombros.

**Tesoros:**

◆ Libro: **Legado Sadr Taheri Vol. III** (Idioma: Merení) Contiene los hechizos: Caminar por las paredes, Calcinar enemigo, Cuerpo quebradizo, Mejorar arma, Viaje astral.

◆ Bolsa de 6 perlas: Cada una valorada en 100 octógonos.

### 7 TERCER DORMITORIO:

Un pequeño cuarto con un artefacto extremadamente valioso escondido entre los escombros (**Buscar dif. 15**).

**Tesoros:**

◆ Un cuaderno titulado **Claridad de Pensamiento**, en merení, que contiene el conjuro Incrementar mente.

◆ Joyas por valor de 500 octógonos.

### 8 HABITACIÓN DE ALQUIMIA:

Una pequeña habitación justo al sur de la zona del altar parece habilitada para experimentación alquímica, y nigromántica. Nada queda aprovechable.

**Tesoros:** Cetro con una cabeza de gato hecha de cuarzo. Se trata del Bastón de Mando de los Gatos de Hielo (ESP 5). Originalmente era capaz de lanzar el conjuro Atar Gato de Hielo. A saber, si todavía



funciona con ellos. A discreción del narrador podría necesitar una reparación o ser aún funcional.

## 9 DERRUMBE

Este derrumbamiento de miles y miles de toneladas corta el acceso a la mina y a la bajada del segundo nivel, además posiblemente los caminos también estén cortados por las fisuras.

## NOTAS PARA EL NARRADOR

- ◆ **Atmósfera:** Describe vívidamente el olor a azufre, el eco de pasos, los gemidos de las criaturas y los tenues brillos de magia residual.
- ◆ **Decisiones Críticas:** La decisión de los jugadores sobre Tal Sadr Taheri puede impactar drásticamente los eventos posteriores. Vivo es un valioso testimonio que sus patrones apreciarán. Muerto permite usar el portal y mantener en secreto lo ocurrido.
- ◆ **Peligros Ambientales:** Implementa caídas, gas venenoso y colapsos ocasionales para mantener la tensión.
- ◆ **Pistas Ocultas:** Utiliza el diario y la interacción con Tal para conectar los eventos de las ruinas con las tensiones políticas de Luomiz.
- ◆ **Complicaciones inesperadas:** Si al investigar en Luomiz han llamado la atención, podrían haber sido seguidos por aventureros al servicio de otra casa, quizás la Golestani.

## CONCLUSIÓN

La culminación de la aventura en las ruinas de la Casa Sadr Taheri está llena de posibilidades y ramificaciones significativas. Los eventos desarrollados pueden determinar aliados, enemigos y objetivos futuros, mientras siembran conflictos en el mundo de los aventureros. Los posibles resultados son:

### Lealtad a una casa escarlata

Si los jugadores deciden favorecer a una de las casas que los contrataron:

- ◆ **Aliados:** Reciben recompensas sustanciales y el apoyo político o militar de la casa elegida.
- ◆ **Enemigos:** La otra casa buscará venganza, enfrentándose a ellos o conspirando para arruinarlos.
- ◆ **Relaciones en Luomiz:** El grupo podría consolidar su posición en la ciudad, pero a un coste político considerable.

### Neutralidad o traición a ambas casas

Si los jugadores optan por quedarse con los tesoros encontrados y evitar alianzas:

- ◆ **Ganancias:** Conservan los tesoros encontrados.
- ◆ **Enemigos:** Ambas casas los consideran traidores, complicando su estancia en Luomiz.
- ◆ **Reputación:** Se establece su fama como independientes y poco confiables para las élites locales.

## El infierno de Pirouz

Si los aventureros cruzan el portal que lleva al plano donde se esconde Pirouz, el viaje interplanar es una aventura que el narrador deberá preparar aparte. Algunos puntos interesantes podrían ser:

- ◆ El plano está poblado por almas castigadas al silencio eterno, al igual que lo estuvo Pirouz.
- ◆ El mundo es apagado y vidrioso, todo refulge en la oscuridad con luz propia.
- ◆ Pirouz mantiene una corte en la que mantiene a los Sadr Taheri y sus criados como sirvientes, y a los que humilla con trabajos absurdos y contradictorios.
- ◆ Pirouz es casi invencible, y sus palabras deben ser obedecidas por los vivos. Los aventureros tendrán que encontrar una forma ingeniosa de derrotarlo, o llegar a un acuerdo con él, si quieren liberar a Areah y al resto de los Sadr Taheri.
- ◆ El punto débil de Pirouz es que habla demasiado, y critica a quien no debería.
- ◆ Pirouz no tiene interés por volver a la Tierra, pero sí que le gustaría gozar de mayor poder y reconciliarse con Shador.

## Buscando a Milad Sadr Taheri

La búsqueda del hermano perdido de Tal puede constituir por sí misma otra aventura. Tal vez el joven se halle escondido, esperando acontecimientos, a sabiendas de que el resto de las casas tratarán de eliminarlo. O quizás sea prisionero de los Golestani o de alguna otra de las casas nobles.

Si lo encuentran, Milad podría ser un valioso aliado o un enemigo imprevisto, dependiendo de sus motivaciones y su conocimiento del portal. Puede liderar a los jugadores en una cruzada contra los Golestani o emprender una expedición contra Pirouz para rescatar a su familia.

## Impacto a Largo Plazo:

- ◆ **Enemistades y Aliados:** Las decisiones tomadas afectarán las relaciones del grupo con las casas nobles, otras facciones y demonios.
- ◆ **El Portal:** Su existencia puede convertirse en un punto recurrente en la campaña, con el peligro de Pirouz acechando o el uso del portal para acceder a su plano.
- ◆ **La Familia Sadr Taheri:** La historia de esta casa puede continuar a través de su legado mágico o la búsqueda de venganza por parte de Milad.
- ◆ **Luomiz y más allá:** Las tensiones en la ciudad podrían escalar hasta un conflicto abierto, llevando a los jugadores a decidir entre proteger la ciudad o aprovechar el caos para sus propios fines.

El desenlace de esta aventura ofrece un puente perfecto hacia nuevas historias, alimentado por las acciones y decisiones únicas de los aventureros. ¿Qué legado dejarán tras su paso por Luomiz y la malograda Casa Sadr Taheri? ¡Eso está en sus manos!

## PERSONAJES PREGENERADOS

La aventura está diseñada para jugarse con personajes pregenerados, pero también podría jugarse con un grupo de aventureros que ya tuvieran alguna relación con el imperio escarlata, como por ejemplo el grupo del **Sueño de Tauro**, quienes tras haberse labrado una pequeña reputación en Juramento podrían ahora buscar oportunidades en la muy diferente a la capital Loumiz. Podrían haber sido enviados por Tauro para buscar la Espiral negra y roja, lo que los llevaría a interesarse por los principales sospechosos, los Sadr Taheri, e inmiscuirse en la guerra de casas.

## AREZOU RAD

Esta Merení escarlata pertenece a una de las principales familias de Canterbor, los Rad. Debido a la fortuna de su familia, Arezou pudo acudir a estudiar magia a la Isla del Silencio, en el Castillo de los Espejos y convertirse así en uno de los Heraldos del Caos.

Por desgracia, sus deslices tras convertirse en adicta al sexo con súcubos, habiendo robado ese conjuro de invocación restringido, le ha costado una expulsión deshonorosa de la Orden.

Arezou, lejos de tener el valor para enfrentarse a su familia se ha refugiado en Luomiz, lugar en el cual intenta sobrevivir como puede. Aquí ha conocido a Zal, un borracho local con el que ha mantenido ya algunas relaciones de las que se arrepiente, y a Mirácolo, un mábeden que parece prendido de ella y que, pese a recibir siempre calabazas, prácticamente le mantiene.

La belleza de Arezou, potenciada por la magia, podría serle más que suficiente para labrarse aquí un rico porvenir, pero la merení no tiene mucha paciencia, así que va todo el día buscando trabajos bien remunerados. Al fin y al cabo, no hay nada que un Heraldo del Caos no pueda hacer con un poco de ayuda, ¿no creéis?

## MIRÁCOLO DE EXCELSA

Este mábeden ya entrado en años es uno de los mejores alquimistas de la ciudad. Pese a ello, desea conseguir los secretos alquímicos de la casa Sadr Taheri, ahora enterrados entre las ruinas de su mansión. Los rumores sobre los experimentos que hacían sobre sus sirvientes son demasiado atractivos como para desecharlos.

Él, en solitario, no tiene ninguna oportunidad de descubrir demasiado, pero con la financiación adecuada por parte de alguna de las casas, y con ayuda de aventureros, la cosa cambiaría mucho. Es por ello que ha reunido a unos cuantos desesperados a su alrededor, a los que de momento aloja en su casa y da de comer. La idea ha dado vida a su mansión, tan fría y

solitaria desde que murió la esposa de Mirácolo y sus hijos se marcharon.

De los tres, la que más le fascina es la joven Arenzou. Nunca en su vida había visto antes una joven tan perfecta, jovial, y hermosa. Además, desde que le ofreció una habitación donde vivir hasta que encontrara algo mejor, las «fiestas» que la muchacha monta por las noches lo mantienen en vela... La merení lo trae loco, y no puede parar de desearla, aunque ella no le haga ni puñetero caso.

La mujer venía con «regalo», ya que estaba asociada con un mercenario de nombre Zal que resultó ser el último de la casa noble Safavi, exterminada hace veinte años. El tener a su cargo el hijo de la que fuera princesa de Luomiz le resulta a Mirácolo fascinante y extraño al mismo tiempo. El hombre es además un excelente armero, lástima que sea tan aficionado a la bebida.

El equipo se completó con Bijan, un ladrón mestizo de origen extranjero al que proveía de venenos. Sabe muy bien que sus habilidades le serán cada vez más útiles, por lo que está tratando de ganarse su lealtad.

Mirácolo mantiene en casa un laboratorio alquímico bien equipado y toda una herboristería repleta de sustancias curiosas.

## ZAL SAFAVI

Pese a haber vivido momentos mejores, Zal en un gran guerrero merení, y uno de los mejores armeros merénies de Luomiz.

Siendo Zal muy joven, tuvo que vivir la derrota en la Palestra de su familia, cuando la Dama decretó que los Safavi y los Mahmoudi se enfrentaran por el principado. Su padre fue uno de los pocos sobrevivientes, pero perdió a su madre y hermanos. Otros primos y sobrinos fueron cazados uno a uno por los Mahmoudi, hasta que la casa Safavi desapareció.

Conforme iba creciendo, el chico empezó a dedicarse a la guerra, combatiendo como oficial en las tropas imperiales. Se consagró a Shonbark, pensando en cobrarse algún día su venganza contra los Mahmoudi.

La desesperación de no tener la fuerza de una casa, ni siquiera una esposa para refundar la suya, le hizo caer poco a poco en la bebida. El alcohol fue la causa de que fuera expulsado del ejército y se dedicara a vender sus servicios como armero y mercenario en Luomiz. Desde entonces, su venganza parece cada día más lejana, y sus resacas más cortas.

No hace mucho conoció a la joven Arenzou Rad, hicieron bastantes migas juntos, se asociaron en algunos trabajos, e incluso terminaron encamados más de una vez, aunque el alcohol nubla las mentes y poco recordaban lo que habían logrado terminar o no en cada noche.

Cuando piensa en la hermosa joven rubia estando sobrio, tan solo le despierta un instinto protector hacia ella, incluso viendo en persona su singular belleza. Muchas veces la ve como apagada, vacía, y amargada, momento en el cual rechaza su compañía. Otras, sobre

todo algunas mañanas, la ve reluciente y llena de vida y es entonces cuando tras pasar un día estupendo bebiendo juntos suelen terminar encamados, desnudos, y desorientados.

Zal no sabe nada de los súcubos purpura ni de la adición que la joven merení tiene con ellos, y por eso no entiende nada.

Ahora un alquimista mábeden llamado Mirácolo les ha ofrecido comida y techo, y les habla de un trabajo que podría hacerlos ricos a todos. El hombre parece un liante, y lanza miradas sucias continuamente a Arenzou, pero quizás es el momento que tanto a rogado a Shonbark. Técnicamente, sigue siendo un noble. Y solo le falta la riqueza necesaria para imponerse como tal.

Mirácolo colabora con un tipo mestizo de acento extranjero y baja calaña que forma parte del equipo y trata de hacerse amigo de Zal. Este no disimula su indiferencia.

## BIJAN

Ser un mestizo merení no suele estar bien visto en casi ningún lugar, pero mucho menos en Lucerna. Por esto mismo ya hace algunos años que Bijan decidió partir a probar suerte en la Isla Pluviosa, un lugar donde se dice que los atrevidos pueden alcanzar la gloria viviendo el sueño escarlata.

Que equivocado que estuvo... Ahora sobrevive como puede en una sociedad que no acaba de comprender, y en donde sus habilidades como ladrón experto parecen nunca ser suficientes.

Su proveedor de venenos, un tal Mirácolo de Excelsa, le ha sugerido que se pase a la aventura, ya que posiblemente sea mucho más lucrativo buscar tesoros que intentar robar en las bien defendidas casas burguesas de Luomiz. Parece que planea algo jugoso, y has decidido seguirle el juego. Hace poco te ha presentado a tus nuevos «compañeros»: un mercenario merení alcohólico y una bella arquera llamada Arezou.

La rubia, extrañamente, es un cerebritito: planificadora, competente, y con madera de líder, así que porque no mantenerse al tanto de sus propuestas... Desde otros puntos de vista, Bijan sabe que está fuera de su alcance, así que mejor se mantiene ocupado con sus amigas de vida alegre en los bajos fondos, con el beneplácito de Nariaj, aunque le cuesten algunas monedas en cada visita.

El merení, Zal, aunque a primera vista no resultaba muy interesante, ha resultado ser un noble caído en desgracia y lleno de amargura. Tarde o temprano podría recuperar su antigua gloria, así que Bijan está intentando ganarse su confianza.



Descarga aquí las hojas de personaje

Por Francisco José Llatas y Carlos Ferrer

**L**uomiz, alguna vez la joya resplandeciente del imperio escarlata, ahora se arrastra entre las sombras de su propio esplendor. La que vibra en la noche, le llaman, porque en sus venas corre no sangre, sino un veneno más sutil: el rumor, la traición, el deseo insaciable por el poder. Aquí, la corrupción no es un secreto, sino una tradición. La fría y lluviosa ciudad se ha convertido en una prisión de lujo donde la decadencia se disfraza de magnificencia.

En Luomiz, el futuro no es incierto, sino mortalmente predecible: el destino de todos está marcado por las cuchilladas invisibles que se dan entre las casas, los pactos oscuros sellados con sangre y la eterna lucha por un poder que no pertenece a nadie.

## HISTORIA

**L**uomiz, antaño una joya brillante del Imperio Escarlata, es ahora una ciudad atrapada en un espejismo de prosperidad. Aunque sus habitantes presumen de una grandeza pasada, la realidad es que la decadencia ha tomado el control. Este deterioro, sin embargo, no es fortuito: la Dama Escarlata se alimenta del caos y la confusión que la desgarran, un veneno que ella misma disemina con astucia para mantener su dominio.

La historia de Luomiz es antigua, y se remonta a los tiempos anteriores al Imperio Central. Fue al principio un puesto comercial, construido por los nativos de la isla Pluviosa para vender sus reses a las naciones del sur. Conquistada por Tilo y unida al Imperio, Luomiz pronto creció en tamaño e importancia hasta convertirse en la capital de la isla; la puerta por la que la riqueza entraba y salía. De este periodo datan la mayor parte de sus majestuosos palacios y jardines.

Durante la Gran Guerra, las tropas de la Dama vencieron la ciudad en el año 259 y la mayor parte de las adineradas casas comerciantes se convirtieron al Caos para salvar su posición y sus fortunas. Maronia entregó el gobierno de Luomiz a las familias mereníes que habían contribuido a su conquista. Nacieron así las casas nobles de Luomiz. Con el tiempo su número ha ido disminuyendo debido a las luchas de poder entre ellas, hasta llegar a las diez actuales.

### La caída de la gloria

La fundación del Imperio Escarlata significó para Luomiz el fin de sus días de gloria. Debido a la guerra, buena parte del comercio se interrumpió, y la recién

fundada Juramento no dejó de crecer y de sustituir a Luomiz en importancia política y económica.

Incluso una vez acabado el conflicto y asentado el equilibrio de poder en las Tierras Quebradas, la debacle continuó. La isla Pluviosa dejó de exportar ganado, pues bastante tenía con autoabastecerse, y el puerto de Lumoniz, otrora rebosante de naves, se vio medio vacío, convertido en un punto de desembarco para las remesas de esclavos y barcos de mercancías de menor envergadura. Incluso su armada tiene un papel secundario respecto a la de Cantebor y Juramento.

Luomiz es ahora demasiado grande y lujosa para el dinero que genera, y como resultado todo decae. La hierba crece entre los adoquines de las calles, los socavones forman charcas y los árboles aprisionan con sus raíces y ramas casas abandonadas. Los mosaicos y azulejos de las cúpulas y termas se desprenden y desaparecen, dejando sus dibujos incompletos. El musgo desfigura las otrora orgullosas murallas, mientras que las goteras encharcan los templos del Caos.

Carcajadas obscenas resuenan en inmensos salones vacíos y de frescos devorados por el moho. Muros agrietados, ventanas tapiadas, vidrieras quebradas, churretones de óxido y otras señales de decadencia marcan la arquitectura de la ciudad. Luomiz se asemeja al cadáver exquisitamente vestido de una reina octogenaria.

## LAS GENTES DE LUOMIZ

**L**uomiz llegó a albergar durante la Gran Guerra a 50.000 almas, pero en la actualidad apenas sobrepasa las 35.000. Abundan las casas en ruinas y es común que en palacetes preparados para albergar veinte o treinta personas viva ahora tan solo una familia de cinco.

La población nativa de la isla Pluviosa se mezcló con los mereníes después de la conquista y, a lo largo de la Gran Guerra, fue recibiendo soldados y marineros escarlatas durante décadas. En el momento en el que las fuerzas de la Dama se retiraron y el Imperio Escarlata se retiró a la isla Pluviosa y su archipiélago, una oleada de refugiados de fe caótica terminó de darle a Luomiz se actual composición étnica.

### Mereníes escarlatas

Actualmente, una quinta parte de los luomizinos son mereníes escarlatas. La mayor parte de ellos forma parte de las casas nobles o mantiene lazos con ellas.

Suelen tener una posición económica y social superior, lo que se refleja en sus vestimentas, vivienda y posesión de esclavos.

## Mábeden

Los mábeden, descendientes de la mezcla de tilese y luomizinos originales, conforman dos quintas partes de la población, y se consideran a sí mismos los verdaderos habitantes de Luomiz. Suelen ser artesanos o tener otro tipo de oficios especializados. Muchos de ellos son marines o marineros y sirven en la armada.

Aunque los mábeden pueden trabajar para las casas nobles, y obedecen al príncipe de la ciudad, su auténtica lealtad está con las instituciones mábeden: los gremios, las casas mercaderes y los caballeros y capitanes.

## Esclavos

La esclavitud está profundamente arraigada en Luomiz y, de hecho, el grupo más numeroso de población son los esclavos. Estos a su vez se dividen en dos grupos, los naturales y la chusma.

Los **esclavos naturales** son aquellos nacidos en Luomiz o que llevan suficiente tiempo como para haberse ganado la confianza de sus amos. Se trata de sirvientes de confianza, libres de moverse libremente por la ciudad y con acceso a dinero y bienes preciados. Casi todos ellos pertenecen a familias adineradas de burgueses o nobles y saben que su valor estriba en su lealtad. Si no fueran buenas herramientas, sufrirían el destino horrible de la chusma.

Muchos esclavos naturales son descendientes ilegítimos de sus amos y no es raro encontrarse a mestizos merení entre ellos. En ocasiones, algunos amos liberan a un esclavo como recompensa por un buen servicio o lo establezcan en su herencia, lo que los convierte en mábeden a todos los efectos. Todos ellos se han convertido al Caos escarlata y constituyen una quinta parte de la población de la ciudad.

Por su parte, la **chusma** son los esclavos capturados o comprados en todas las Tierras Quebradas. Son utilizados para trabajos pesados de construcción, para la carga y descarga y, sobre todo, como galeotes en las galeras de guerra escarlatas.

Viven hacinados en barracones, expuestos a la malsana humedad de Luomiz, y es frecuente que sufran infecciones de hongos en los pies. Los que por edad o salud se ven incapaces de trabajar, acaban sacrificados en los altares o vendidos al culto a Shonbark, que los traslada a Ciudad Interior con propósitos desconocidos.

Un número indeterminados de esclavos, sobre todo niños y mujeres jóvenes, sirven como esclavos domésticos o de placer. Su destino puede ser espantoso o sorprendentemente cómodo, pero siempre es difícil de predecir. Los que sobreviven, o su descendencia, suelen convertirse en esclavos naturales. Otros son empleados como soldados desechables en los enfrentamientos de las casas nobles.

## EL PRINCIPADO

La ciudad está gobernada por un príncipe, que debe pertenecer según las normas a una de las familias nobles mereníes de Luomiz. Durante décadas, la tradición ha marcado que el puesto cambiase de manos cada cinco años, según el resultado de una serie de combates en la Palestra. Sin embargo, como todo en el Imperio Escarlata, el capricho de la Dama se eleva por encima de cualquier consideración, y en ocasiones el príncipe ha sido nombrado a dedo.

Se desconoce si es verdad o no que Maronia, desde la enigmática capital del Imperio, sigue atentamente la política de Luomiz, o si realmente se trata de un asunto menor para ella, que deja en manos de sus consejeros.

La familia noble que ocupa el principado no solo decide sobre los asuntos internos de la ciudad, controla la guardia y tiene acceso a la hacienda municipal, que suele parasitar indecorosamente, sino que, además, participa en el Consejo de Ciudad Interior. Esto le permite involucrarse en la política imperial, hacer contactos y conseguir que sus miembros ocupen puestos importantes en la Iglesia del Caos o en el ejército.

El principado es la cima del poder, sin embargo, este trono es efímero y cargado de riesgos, pues gobernar Luomiz significa estar en constante peligro.

## LUGARES DE LUOMIZ

- |                             |                             |                         |                         |
|-----------------------------|-----------------------------|-------------------------|-------------------------|
| 1. Fortaleza del Principado | 9. Almirantazgo             | 18. Familia Porfiriano  | 28. Bosque de Kleentor  |
| 2. Templo de Shonbark       | 10. La Palestra             | 19. Familia Bellodano   | 29. Casa Esfahani       |
| 3. Laberinto de las Rosas   | 11. Casa Vahidi             | 20. Templo de Méibel    | 30. Casa Jahanshahi     |
| 4. Universidad de Ciencias  | 12. Muelles imperiales      | 21. Puerta de Ayrok     | 31. Mercado de Hekunde  |
| 5. Templo de Yarói          | 13. Familia Licinio         | 22. Casa Naderi         | 32. Puerta de la Meseta |
| 6. Templo de Slodar         | 14. Casa Kazemi             | 23. Casa Abedini        | 33. Isla de Guardapasos |
| 7. Templo de Ayrok          | 15. Casa Firouz             | 24. Torre de Solthar    | 34. Aldea de pescadores |
| 8. Casa de Parsa            | 16. Capillas de Shador      | 25. Templo de Tesh-Chan | 35. Casa Mahmoudi       |
|                             | 17. Puerta de la Emperatriz | 26. Casa Golestani      | 36. La Comparsa         |
|                             |                             | 27. Muelles comerciales |                         |



# LUOMIZ, LA CIUDAD QUE VIBRA EN LA NOCHE



Tras la caída de los Abedini, el principado es ocupado por los Mahmoudi en calidad de regentes. El cargo de príncipe lo ostenta su patrón, Mahdi, hasta que la Palaestra decida quién ocupará el trono de pleno derecho. Obviamente, a los Mahmoudi les interesa que esto se decida lo más tarde posible.

## LA PALESTRA

En el corazón de la ciudad se erige La Palestra, un coliseo de colosales proporciones con capacidad para 20.000 espectadores. Ahora, medio en ruinas, apenas se llena en una cuarta parte. Es el centro de justicia y espectáculo, donde las disputas entre las casas nobles se resuelven mediante duelos a muerte, conforme a la Ley Escarlata. El trono vacío de Shonbark, presidiendo cada juicio, sirve como un recordatorio: incluso los dioses juegan aquí con los destinos de los mortales.

En la Palestra, el combate no es solo una cuestión de supervivencia, sino un acto público legitimado por el clamor de los espectadores, cuyo juicio define el destino de la ciudad.

El acontecimiento más emblemático es la Ceremonia de Sucesión, celebrada cada lustro, si es que la Dama Escarlata no tiene otros planes para la ciudad. Durante esta ceremonia, dos casas nobles, las elegidas por la Dama, luchan por acceder al título de príncipe, la máxima autoridad de Luomiz. Cada casa manda a su primogénito, sea hombre o mujer, aunque las órdenes que llegan desde Ciudad Interior pueden establecer todo tipo de condiciones.

La batalla en la arena no es más que la culminación de un juego mucho más letal que comienza mucho antes, en las sombras, con traiciones, alianzas y sabotajes que debilitan a los oponentes antes del enfrentamiento final.

## EL ALMIRANTAZGO

El puerto de Luomiz sirve de base para la tercera flota del Imperio Escarlata, lo que implica una dotación permanente de soldados, marines y galeotes. Al frente de todos ellos se encuentra el almirante, designado por Peya, el hijo que la Dama concibió con Yarói.

El almirante puede requerir en cualquier momento las pequeñas flotas de las casas nobles e incluso la marina mercante, y a todos los efectos actúa como delegado de la Dama en la ciudad. Hay quien lo teme incluso más que al príncipe.

El almirante actual es un merení pálido, pequeño y de aspecto viscoso llamado **Arenh**. Fue criado en Cayo Alto y no oculta su herencia de tritón. Suele recibir a sus visitas en la gran piscina que se ha hecho construir en el almirantazgo.

Arenh trata de no involucrarse en las intrigas de Luomiz pero, al mismo tiempo, desea estar al tanto de todo lo que sucede. Se dice que mantiene una red

de extraños informadores que utiliza las cloacas de la ciudad para moverse por Luomiz, a pesar de que se encuentran casi siempre inundadas.

## LOS NOBLES MERENÍES

Las casas nobles mereníes dominan la política, la religión y la economía de la ciudad. No solo luchan entre sí por el principado, sino también por mantener su estatus frente a las ambiciosas casas mercaderes que amenazan con ascender.

En Luomiz, las casas nobles no son simplemente familias poderosas, sino facciones que moldean el destino de la ciudad a través de intrigas, violencia y alianzas. Cada una tiene un propósito, una especialidad y un papel que jugar en el complejo y letal tablero político de la ciudad. Aquí, no hay lealtades permanentes, solo intereses que convergen y se desmoronan bajo la mirada indiferente de los dioses.

La riqueza de los nobles depende de la de la ciudad, ya que viven de las rentas que cobran en sus respectivos barrios. Sus manguantes fortunas no impide que sigan dilapidando el dinero en fiestas, banquetes y caprichos, mientras sus palacios se desmoronan y las cucharachas pululan por las agrietadas baldosas de sus salones.

Cada casa cuenta con varios centenares de servidores directos, entre tropas, marineros y criados, además de un número variable de esclavos.

A continuación se describen las diez familias que perviven en la actualidad.

### Los Mahmoudi, los Más Amados

La casa Mahmoudi ha ocupado el principado en numerosas ocasiones, a veces permaneciendo en él durante veinte años seguidos, y esta proximidad a los poderes más elevados del Imperio les ha granjeado una importante ascendencia en toda la isla Pluviosa. Se dice que son los favoritos de la Dama.

Esta posición especial se manifiesta en información privilegiada, en favores, como la actual regencia, y en la imbricación de la familia en el culto a Shonbark, el más importante del Imperio. Varios Mahmoudi sirven a la diosa del odio en Ciudad Interior y el actual patrón de la casa, Mahdi, es a la vez prelado del culto en la ciudad.

■ **Patrón:** Mahdi Mahmoudi, prelado de Shonbark.

■ **Especialización:** Estrategia y vigilancia.

■ **Filosofía:** «El enemigo que no se detecta es el único capaz de vencerte».

■ **Relación con otras casas:** Respetada y temida por su capacidad de anticiparse a los movimientos de sus enemigos. Se mantienen informados a través de la casa Abedini, sus principales aliados.



## Los Golestani, los Altos Magos

La casa Golestani es conocida en Luomiz por sus profundos conocimientos de la hechicería. Sus miembros son brujos de renombre y, en las profundidades de su palacio, desarrollan una tradición mágica propia, que protegen celosamente de miradas indiscretas.

A menudo los Golestani compran o encargan artefactos mágicos y libros de todo tipo, por los que pagan grandes sumas. Borzou Golestani, archimago de la ciudad, es el símbolo vivo de su poder.

- **Patrón:** Ramin Golestani.
- **Especialización:** Magia y conocimiento arcano.
- **Filosofía:** «La magia no solo gobierna, sino que lo transforma todo».
- **Relación con otras casas:** Aunque son respetados, su arrogancia y poder los convierten en un blanco de intrigas constantes.

## Las Esfahani, las Honradas por Íkor

Fanáticas absolutas de Ikor, las Esfahani son el corazón espiritual de Luomiz. Controlan la orden militar-religiosa de Temzari, comandada por Leila Esfahani, una elegida de la Reina Helada. Esta casa es totalmente matriarcal, e ignora a sus primogénitos varones.

- **Matrona:** Maryam Esfahani.
- **Especialización:** Fe y guerra religiosa.
- **Filosofía:** «La devoción es el arma más afilada».
- **Relación con otras casas:** Su fervor las hace tanto aliadas como adversarias peligrosas, dependiendo de las creencias de las otras familias.

## Los Naderi, los Afortunados

Maestros del comercio y las intrigas, los Naderi controlan los recursos más exóticos y necesarios. Cada objeto de poder que llega a Luomiz pasa, de alguna manera, por sus manos.

- **Matrona:** Mahnaz Naderi.
- **Especialización:** Comercio e intriga económica.
- **Filosofía:** «El oro compra almas más rápido que la espada».
- **Relación con otras casas:** Son imprescindibles para todas las familias, aunque nadie confía en ellos plenamente.

## Los Kazemi, los Coléricos

Con una ferocidad que rivaliza con la de los peores demonios de Meibel, los Kazemi destacan por sus guerreros letales. Su líder militar, Artein Kazemi, el mejor guerrero de Luomiz, es un símbolo de brutalidad y eficiencia.

- **Matrona:** Daria Kazemi.
- **Especialización:** Ejército y tácticas bélicas.
- **Filosofía:** «La fuerza bruta resuelve lo que la diplomacia complica».
- **Relación con otras casas:** Respetados por su poder militar, temidos por su falta de escrúpulos en el campo de batalla.

## Vahidi, los Bellos para los Ojos

Especialistas en el entretenimiento y las artes, los Vahidi son los arquitectos de la decadencia y el hedonismo en Luomiz. Sus drogas, espectáculos y arte son tanto un lujo como un arma.

- **Madre Matrona:** Mino Vahidi.
- **Especialización:** Arte, entretenimiento y decadencia.
- **Filosofía:** «La belleza es la distracción más mortal».
- **Relación con otras casas:** Deseados por sus servicios, pero vistos como poco confiables debido a sus métodos.

## Jahanshahi, el Rey en el Mundo

Encargados de mantener las relaciones exteriores de Luomiz, los Jahanshahi conectan la ciudad con el resto de las Tierras Quebradas y más allá.

- **Patrón:** Shapour Jahanshahi.
- **Especialización:** Diplomacia y espionaje internacional.
- **Filosofía:** «Un enemigo desconocido es un aliado potencial».
- **Relación con otras casas:** Valorados por su red de contactos, pero criticados por sus vínculos con pueblos extranjeros. En su casa mantienen embajadas de otras naciones afines como Leonis.

## Parsa, la Compasión Eficaz

La casa más caótica e impredecible, los Parsa son expertos en el asesinato y la manipulación. Arash Parsa, conocido como Nariaj'Eg'Kaht, encarna su letalidad como maestro asesino.

■ **Patrón:** Giv Parsa.

■ **Especialización:** Asesinato y desestabilización.

■ **Filosofía:** «El Caos es el único orden verdadero».

■ **Relación con otras casas:** Nadie se atreve a desafiarlos directamente, temiendo represalias invisibles pero devastadoras.

## Abedini, los Secretos Dolorosos

Una vez grandes y poderosos, los Abedini cayeron en dragracia, acusados de espionaje. Reconvertidos en una casa pequeña pero bien informada, los Abedini son maestros del espionaje y la manipulación. Todo lo que ocurre en Luomiz, lo saben antes que los demás.

■ **Matrona:** Elaheh Abedini.

■ **Especialización:** Espionaje y recopilación de información.

■ **Filosofía:** «El poder yace en los secretos, y el secreto en la discreción».

■ **Relación con otras casas:** Su vínculo con los Mahmoudi los protege, pero también los hace blanco de resentimientos.

## Firouz (Dominamos Corazones)

Dueños de un vasto ejército de esclavos, los Firouz son los mercaderes de vidas y muerte en Luomiz. Aunque su ejército está compuesto por razas inferiores, bestias y demonios, su tamaño y ferocidad son suficientes para disuadir cualquier ataque.

■ **Patrón:** Fereydoon Firouz.

■ **Especialización:** Esclavitud y fuerza bruta.

■ **Filosofía:** «Los números tienen su propia fuerza».

■ **Relación con otras casas:** Tolerados por necesidad, despreciados por su dependencia de los esclavos y las criaturas no mereníes.

## LOS NOBLES MÁBEDEN

En Luomiz existen 27 casas nobles mábeden, descendientes de la nobleza original de Luomiz o establecidas en la ciudad, como recompensa, en las postrimerías de la Gran Guerra. Solo cinco de ellas son independientes, y responden solo ante el príncipe; el resto son vasallas de una de las casas mereníes.



Las familias nobles mábeden disfrutaban de propiedades, fortunas y servidumbre de mucho menor tamaño, y la mayoría no se diferencia en su calidad de vida de muchos burgueses adinerados.

Cobran rentas de los mábeden de su jurisdicción y gozan de una importante ascendencia sobre sus súbditos. A menudo los nobles resuelven conflictos, hacen favores y lideran las redes clientelares entre sus gentes. En este sentido, son potencialmente más poderosos que sus señores mereníes.

Hay dos tipos de casas nobles mábeden: los caballeros, que dirigen unidades de caballería para sus señores, y los capitanes, que gobiernan una galera de guerra.

Mientras que las casas nobles mereníes viven en una guerra interna constante, entre sombras y puñaladas, los caballeros y capitanes mantienen relaciones cordiales entre ellos, aun a pesar de que la fidelidad a su señor a veces los obliga a luchar unos contra otros.

Solo una vez una casa noble mábeden se atrevió a traicionar sus señores mereníes, y el castigo fue el exterminio total. El ejemplo sirvió para acomodar al resto de la nobleza en el actual estado racial de las cosas. De momento.

## LAS CASAS MERCADERES

En sus tiempos dorados, Luomiz contó con una burguesía sofisticada e inmensamente rica, los llamados amos de la carne, que convertían el abundante ganado de la isla Pluviosa en cuero, fiambre ahumado, pastillas de caldo o terneros vivos que vendían en todo el Imperio Central.

Todo aquello acabó ya, y las casas mercaderes supervivientes han encontrado nuevos negocios. Ninguna ha recuperado, sin embargo, el lustre perdido. Sus fortunas siguen menguando, sus villas se derrumban y las polillas se ceban en las sedas de sus armarios.

No es ningún secreto que a todos les gustaría que amainara el celo militar del Imperio Escarlata y poder así abrirse a nuevas posibilidades comerciales. Hay diez casas mercaderes, entre las que destacan estas tres.

### Los Porfiriano, el grano

La familia Porfiriano compra trigo y otros granos en Leonis y, en ocasiones, también en Templanza o incluso Puerto Libre. Aseguran así el pan no solo en Luomiz, sino también en el sur y oeste de la isla Pluviosa. Las tierras del Imperio Escarlata son malas para la agricultura, la población de esclavos resulta excesiva, lo que mantiene los precios altos y el negocio rentable.

La flota mercante de los Porfiriano es la mayor de Luomiz pero, a pesar de su aparente grandeza, la decadencia de la familia resulta evidente, y su enorme villa es devorada por las enredaderas. Se rumorea que todo el oro es guardado desde hace generaciones para pagar, en su momento, un ejército contra la Dama.

Los Porfiriano mantienen lazos con los Jahanshahi y les hacen de correos por las Tierras Quebradas.

### Los Bellodano, el lujo

El hecho de que Luomiz se hunda lentamente no impide a las clases adineradas hacer continuas muestras de ostentación. Los productos que les traen los Bellodano los ayudan a conseguirlo. La familia posee una discreta flota de tres carabelas de escaso tonelaje con las que buscan por todas las Tierras Quebradas productos de lujo que vender en Luomiz y más allá, desde porcelanas orientales a maderas exóticas imanguk, pasando por joyería merenomi o vinos de Tres Valles, casi todo comprado de forma indirecta en los mercados de Salinas.

Los Bellodano traen también por encargo objetos mágicos o grimorios, y las malas lenguas aseguran que importan también objetos virtuosos y artefactos de la Ley, que en el Imperio Escarlata están prohibidos. Hay que decir que guardan autómatas en sus sótanos.

Sus principales clientes son los Golestani y los Naderi, que constituyen sus aliados naturales.

### Los Licinio, los esclavistas

Los seres humanos son el negocio de la familia mercader menos escrupulosa pero, a pesar de las apariencias, los Licinio luchan por su supervivencia. Los esclavos que sus carracas traen de Leonis y Frondas difícilmente alcanzan buen precio debido a la competencia de la marina escarlata.

Y es que las galeras de Luomiz vuelven de sus razias con prisioneros que entregan como esclavos, según se ha establecido, al príncipe, a la Dama y a la Iglesia del Caos, que a su vez negocian con los excedentes. Así el negocio otrora floreciente de los Licinio es cada vez más insostenible. A nadie se le escapa que el pacifismo del que hace gala **Penélope**, la matrona de la familia, tiene poco de generoso.

Los Licinio surten sobre todo a los Firouz, casa con la que se entienden especialmente bien.

## LA IGLESIA DEL CAOS

En Luomiz, la adoración al Caos presenta sus propias y extrañas características. Muchos de los templos estuvieron en su día dedicados a la Ley, y lucen así una arquitectura grandilocuente, equilibrada y propensa a la geometría, que contrasta con todo lo que sucede en su interior. La decadencia de la ciudad que vibra en la noche se refleja también en sus centros de culto, de un lujo herrumbroso, húmedo y oscuro.

Los luomizinos son grandes devotos, y sus calles encharcadas son testigos de frecuentes y parsimoniosas procesiones. Las multitudes se agolpan extasiadas en las salas de ceremonia durante las celebraciones más importantes.

Los sacerdotes de alto rango son con frecuencia mereníes procedentes de alguna de las diez casas, por lo que sus rivalidades y guerras secretas involucran a menudo también a los cultos.

## Los púberes de Ayrok

Las enseñanzas de Ayrok establecen que la adolescencia es una edad sagrada del ser humano, puesto que en ella le damos la espalda a nuestras creencias y buscamos la verdad siguiendo un camino propio. En Luomiz, la sacralización de los adolescentes ha llevado a que el culto al Heraldo del Caos acepte entre sus filas solo a jóvenes de entre once y dieciocho años, que abandonan el templo con la mayoría de edad. Tan solo la prelada, en la actualidad la merení **Ilicia Parsa**, es adulta.

Formar parte del culto a Ayrok garantiza una formación eficaz en las letras y la espada, por lo que muchas familias intentan colocar en él a sus hijos. Raramente, sin embargo, los sacerdotes siguen fieles a sus padres una vez son adoctrinados.

El coro del templo, ayudado por la acústica de sus majestuosos interiores, es de gran prestigio y con frecuencia acuden a escucharlo fieles de todo el Imperio Escarlata y de la ciudad de Excelsa.

## El cadáver entronado de Meibel

Sus sacerdotes destacan por sus máscaras blancas de porcelana, sus túnicas y mantos rojos y sus espadas siempre en el cinto. El templo es aldeaño a un mohoso monasterio donde viven en reclusión los Soldados Rugientes, una orden consagrada a la guerra de la que se sabe muy poco. A la calle tan solo llega de vez en cuando el fragor de sus armas cuando entrenan.

El prelado de Meibel, **Aba Kazemi**, tiene más de cien años, y posiblemente viva al menos un siglo más. Desde hace décadas permanece inmóvil en el trono de espadas, formado por las armas soldadas entre sí de ochenta enemigos vencidos. El rostro de Aba permanece oculto tras una máscara de acero que le cubre incluso los ojos. Respira pesadamente, duerme y sueña, y mediante sus sueños se comunica con sus servidores y lidera el culto en la ciudad.

## El irresistible árbol de Slodar

Hace más de ochenta años un viajero donó al templo de Slodar la semilla del Árbol de Pasión, que fue plantada en el jardín interior de la sala de ceremonias. El monstruoso árbol demoníaco creció y creció con los años, sus raíces levantaron las baldosas del suelo y sus ramas treparon por los ventanucos de la cúpula, rasgaron el techo y abrieron el templo a los elementos.

Su tronco es verrugoso y violáceo, sus hojas carnosas y anchas, y en primavera sus flores rosadas emiten un perfume irresistible. Cuando un insecto cae en ellas, sus pétalos se cierran y la criatura es devorada.

Algo muy similar sucede con los seres humanos. De las verrugas del tronco brota una resina lechosa de agradable aroma. Cuando alguien la prueba, el placer que le proporciona es extremo, y no puede evitar pegar sus labios a la protuberancia y comenzar a lamer. Puesto que resulta imposible dejarlo de forma voluntaria, si nadie lo evita, la víctima morirá de hambre tras unas dos o tres semanas.

Son muchos los que eligen esta forma de terminar sus días, y vienen de muy lejos para lograrlo. Solo hay un sacerdote de Slodar en toda la ciudad. Cuando alguien es capaz de dominar sus deseos y sobrevive al Árbol de la Pasión, el sacerdote le entrega su túnica, le muestra las cámaras secretas del templo, lo instruye acerca del credo de Slodar y lo nombra nuevo sacerdote.

## El barco sagrado de Yarói

En una ciudad tan volcada al mar, y dependiente de un océano tan fiero, como es Luomiz, el culto a Yarói es popular entre sus habitantes, especialmente entre los mábeden. Sus celebraciones son multitudinarias y congregan en el puerto o las islas cercanas a miles de personas.

El culto posee un barco sagrado, el Siseo, anclado a unos quinientos metros de la costa. Su aspecto es lóbrego, oscuro y decaído, y se cuenta, de hecho, que uno de los prelados de Yarói lo hizo emerger de las aguas. Su estilo no se corresponde con el de ninguna nación de las Tierras Quebradas, y su mascarón de proa representa a un caballito de mar.

El Siseo es escenario de ritos cerrados al público y se cuentan sobre él todo tipo de leyendas. En ciertas fechas, el barco navega hacia un destino desconocido y tarda días en regresar.

El culto a Yarói están íntimamente vinculado al almirantazgo. Su prelada, **Debéi Naderi**, es una merení joven y eficiente, amada por los mábeden.

## El poder de Shonbark

El templo dedicado a la Reina del Odio es el único de los grandes templos de nueva factura, y sus grandiosa silueta de estilo merení, embellecida con altos minaretes, forma parte del paisaje de la ciudad.

El templo fue inaugurado por Maronia en persona y en su interior la Dama Escarlata es recordada con una estatua de oro de tamaño natural, vestida únicamente con una cinta roja real anudada al cuello. Una estatua de piedra de Shonbark en forma masculina, bestial y aterradora, apoyada en un hacha, domina la sala de ceremonias.

Los sacerdotes de Shonbark son casi todos hermafroditas, y en sus ritos y discursos apelan constantemente a la misión vengadora del Imperio Escarlata, lo que ha puesto el culto en el punto de mira de los mercaderes. Su prelado, Mahdi, de claro género masculino, es también el patrón de la familia Mahmoudi y, en estos momentos, regente del principado de Luomiz.

## El teatro de Tesh-Chan

El culto a Tesh-Chan es pequeño en cuanto a número de sacerdotes, pero importante por la estrecha relación que mantiene con la casa Vahidi. Su prelado, Darío Vahidi, es hermano de la actual matrona Mino.

En Luomiz, el templo a Tesh-Chan es a la vez un teatro, y entre sus actuaciones figuran tanto representaciones sacras como propaganda política más o



menos evidente en forma de comedias ligeras. Los sacerdotes-actores son de alto nivel y su influencia sobre el público es mayor de lo que a muchos les gustaría.

## El desagüe de Shador

El templo de Shador actúa como santuario donde recordar a los seres queridos. Consiste en una serie de edificios dedicados cada uno a un estrato social: mereñés, mábeden ricos y mábeden pobres. En su interior se extienden laberintos de corredores repletos de pequeñas ornacinas. En cada una de ellas, los familiares, a cambio de una contribución al templo, tienen derecho a depositar un objeto que recuerde al fallecido, y una vela cuya luz lo protege en la ultratumba.

Los familiares de los difuntos acuden aquí regularmente a limpiar las reliquias y cambiar las velas. Los más pobres guardan en una misma hornacina los recuerdos de varios de los suyos.

En las llamadas capillas de Shador tienen también lugar los entierros. Tras la ceremonia, el cuerpo es envuelto en una sábana y arrojado por un foso a una corriente subterránea que acaba en el mar.

Tras la desaparición del prelado Iliá Sadr Taheri, la nueva prelada es **Lili Parsa**. Esta mantiene vínculos claros con su casa, y se dice que ayuda a los suyos a deshacerse de cadáveres inoportunos o dar sorprendentes cambiazos.

## LA REGLA INQUEBRANTABLE: NO DEJES RASTRO

En Luomiz, la ley más importante es la del silencio. Nadie habla, nadie delata. La única regla verdadera es: que no te atrapen. En Luomiz, las leyes son un mero adorno. Lo que realmente importa es la percepción. No importa lo que hagas mientras nadie pueda probarlo.

◆ **El miedo como límite.** Nadie confía en nadie, y esa paranoia es lo único que mantiene a la ciudad en pie.

◆ **La sombra como aliada.** Vivir en Luomiz es vivir bajo constante vigilancia, pero también es tener la capacidad de actuar sin que nadie lo sepa. La traición es la única forma de ascender, pero también la única forma de caer sin dejar rastro.

◆ **El poder tras el velo.** Aquí, el poder no se ostenta con orgullo, sino que se oculta detrás de máscaras, velos y sombras.

◆ **Secretos como moneda.** La información vale más que el oro, y como tal pasa de unas manos a otras por el precio adecuado.

◆ **La conspiración, un arte.** Todos juegan a este juego, y aquellos que saben ocultarse mejor son los que obtienen mayor prestigio. La fama es, por tanto, siempre una sospecha de astucia, y no tiene por qué corresponderse con la realidad.

## LUGARES DE INTERÉS

**A** continuación se describen algunos lugares emblemáticos de Luomiz o de sus proximidades. Cada uno de ellos va acompañado de una serie de rumores que se cuentan en la ciudad acerca de ellos y que los aventureros pueden escuchar si hacen las preguntas adecuadas.

■ **El Valle de Sombra:** Esta región agrícola y ganadera representa el sustento para la ciudad, aunque sus habitantes rara vez ven una mejora en sus condiciones, en su mayor parte mábeden libres.

■ **Danth (El Río del Sacrificio):** El río que atraviesa Luomiz, su flujo marca el ritmo de la vida en la ciudad. Su nombre recuerda los numerosos sacrificios, tanto literales como metafóricos, que ocurren diariamente en sus orillas.

■ **Hekunde (El Mercado de los Deseos):** Ubicado en el cruce de los barrios artesanos, este mercado es un hervidero de actividad. Aquí se trafica con bienes, información e incluso personas. Es el corazón económico de Luomiz, donde las ambiciones toman forma y las traiciones se compran al mejor postor.

- Este caótico mercado no es sólo un lugar de comercio. Aquí se venden sueños, promesas y secretos, aunque el precio siempre es más alto de lo que parece.

- En Hekunde no operan ladrones de bolsas, sino unos misterioso criminales que introducen objetos insospechados en los abrigos de sus víctimas.

■ **Ikoreth (El Ojo de la Congelación):** Un gigantesco torbellino helado y de energía mágica al norte de la ciudad. Nadie que ha intentado desentrañar sus secretos ha regresado con vida. Los habitantes lo ven como un lugar maldito, símbolo del misterio y la desesperación.

- El Ojo de la Congelación guarda las almas de aquellos que se perdieron en su interior.

- Su origen fue un intento de invocación fallido, quizás a la diosa elemental Visdu, o a un señor del Caos, o tal vez algún tipo de entidad innominada.

■ **El laberinto de las Rosas:** A este laberinto de setos formados por espesos rosales se accede previo pago de cinco octógonos, lo que limita el paso a las clases más acomodadas. Es conocido que muchos prohombres de Luomiz han cocebido sus grandes ideas paseando al azar por sus entrañas. El lugar es también un punto de encuentro y de intercambio de información.

- En el laberinto mora un demonio capaz de robar e intercambiar recuerdos entre los paseantes.

- A veces crece en el lugar una rosa blanca. Quien la encuentre y la corte podrá obtener el amor eterno de la persona a quien se la regale.

■ **Kleentor (Bosque de Espinas):** Este bosque, de carrascas y zarzas, al noroeste de la ciudad es tanto un campo de entrenamiento como un lugar de exilio y

ejecución. Sus espesuras ocultan monstruos salvajes y ponzoñosos, pero también secretos que muchas casas nobles preferirían mantener enterrados.

- Este bosque de espinas es el escenario donde las casas dirimen sus asuntos más oscuros mediante un tipo muy singular de duelo.

- Las criaturas que lo habitan son demonios sin amo que encuentran aquí refugio y acuden desde todos los rincones de la isla.

■ **Lago Negro:** situado en la meseta septentrional, es un lugar místico y aislado que es visto con temor y reverencia. Allí donde alguna vez vivió la élite hechicera de Luomiz. Sus aguas nebulosas están rodeadas de leyendas, y dada su lejanía, a varios días de viaje, se conserva aún el portal que conecta con él desde la plaza mayor de la ciudad. Su uso es público, pero precisa del permiso del príncipe.

- La meseta y su lago albergan los secretos de antiguos chamanes anteriores al Imperio Central, un poder antiguo que yace olvidado, pero no muerto.

- Las aguas oscuras esconden más que peces. Han sido muchos los que han intentado explorar su fondo mediante la magia, pero la mayoría nunca regresaron.

■ **Solthar (La Novena Cúpula):** Así se conoce a la que es la torre de hechicería de Luomiz es un bastión de aprendizaje para todos aquellos bendecidos con el don de la hechicería. Su acceso está reservado para los pocos que pueden permitirse las exorbitantes cuotas, pero no tienen dinero para asistir a la isla Silenciosa. Es tanto un centro de conocimiento como un símbolo de la brecha entre ricos y pobres.

■ **Océano Sin Fin (Línea de las Tormentas):** La costa rocosa al sur de la ciudad está envuelta en tormentas constantes. Sus aguas e islotes son tanto un recurso como un peligro, hogar de criaturas salvajes y refugio de aquellos que huyen de la justicia.

- Las costas al sur son un cementerio natural, donde las tormentas cantan por los humanos masacrados durante la fundación de Luomiz.

- Las criaturas que emergen de estas aguas son tan despiadadas como la ciudad misma.

■ **La Universidad de Ciencias:** Este centro educativo, fundado durante el Imperio Central, sobrevivió a la conversión al Caos de la ciudad y en la actualidad, aunque decadente y moribundo, sigue formando a los mejores ingenieros y médicos de la isla. El profesorado suele estar bajo sospecha de simpatizar con los principios de la Ley y no es raro que uno de ellos sea sorprendido con libros patriarcenses y convenientemente ejecutado.

- En los sótanos de la Universidad opera un templo clandestino a la Ley, pero está bien escondido.

- La polvorienta colección de la cátedra de Cartografía guarda mapas que reflejan islas y tierras de más allá del Océano sin Fin.

## TRAMAS EN LUOMIZ: EL JUEGO MORTAL

**L**uomiz no es sólo una ciudad; es una tumba que devora a sus muertos y no deja rastro de ellos. Aquellos que cruzan sus puertas saben que el precio por entrar es la propia alma. El juego de poder aquí no tiene fin, y el que cree que es dueño de su destino, es el primero en ser tragado por las sombras.

■ **1 El Ascenso del Despojo:** Un grupo de esclavos, traicionados por un amo especialmente cruel, busca vengarse y reclamar su lugar en la ciudad, iniciando una revuelta que pasará a la historia.

■ **2 El Juego de las Almas:** Un receptáculo de almas ha caído en las manos de las casas mercaderes. En él hay encerrados espíritus de antiguos nobles merenies de la ciudad. Hay quien quiere rescatarlos, y quien desea utilizarlos para sus fines. Los jugadores deberán decidir de qué lado jugarán... o si jugarán para ambos.

■ **3 El Secreto de Ikoreth:** Los jugadores son enviados a desentrañar el misterio del Ojo de la Congelación, sólo para descubrir que la ciudad misma depende de su existencia.

■ **4 El Trono Vacío:** Shonbark encarnada ha aparecido en La Palestra para presenciar un juicio. ¿Por qué? ¿Qué significa su presencia para el destino de la ciudad?

■ **5 El Último Juicio:** Una casa noble desafía en la Palestra a los Mahmoudi, decidida a arrebatarles la regencia. Agentes de la Dama contratan a los aventureros para que el combate no se produzca.

■ **6 La Danza de las Dagas:** Un conflicto entre dos casas nobles se intensifica, produciendo una cadena de asesinatos mutuos. Los jugadores son contratados como mercenarios o espías por una de ellas, para descubrir que hay un tercer elemento que está provocando todo.

■ **7 La Puerta de la Muerte:** Los jugadores son enviados para investigar unos extraños fenómenos relacionados con el portal que conduce al Lago Negro, solo para descubrir que el poder que encierra podría destruir la ciudad... o transformarla en algo peor.



## TIERRA DE NADIE - AVENTURA

# LA BÚSQUEDA DE LUCERO

Por Pablo Gil

Los aventureros se adentrarán en el Bosque Podrido, en la región de Tierra de Nadie, buscando a Lucero, miembro de los Protectores de Amperones. Lo hallarán explorando una misteriosa torre y tratando de abrir una puerta sellada. Sin embargo, cuando el Caos está presente, nada es lo que parece.

Para aprovechar al máximo esta aventura necesitarás el suplemento **Tierra de Nadie**. Si necesitas un grupo de personajes pregenerados, te recomendamos el de Las Cazarrecompensas, incluido en el paquete digital del manual básico.

## TRASFONDO

Lucero ha perdido a varios familiares y personas cercanas a manos de los engendros del Caos que proceden de los Montes de la Iluminación y del Bosque Podrido e, investigando, ha llegado a la conclusión de que el foco del mal se encuentre en las entrañas de ese lugar maldito.

A pesar de que, en ocasiones, los Protectores hagan incursiones ilegales a los Montes de la Iluminación para limpiarlos de engendros, Amato se niega a hacer ninguna incursión en Tierra de Nadie que arriesgue aún más los tratados de Terra Sine Rege, por lo que Lucero se vio obligado a internarse solo en esta foresta maldita para comprobar sus hipótesis.

En su incursión, descubrió una torre misteriosa en lo profundo del bosque, de la época anterior a la Gran Guerra. Sin embargo, la copia caótica generada por la foresta acabó con él y se deshizo del cuerpo. Interesado en descubrir los secretos del edificio, el doble siniestro de Lucero siguió explorando la torre, pero fue incapaz de entrar en su segunda planta.

## INTRODUCCIÓN

La ciudad de Amperones consagrada al Artista, con su geometría triangular y las rígidas normas de su prelado, Petro, pueden ser contrarias a los gustos y a las normas cívicas del grupo de personajes, lo que puede llevarles a preferir asentarse en la campiña de Amperones, buscando trabajo como mercenarios.

Los aventureros tienen una entrevista por la mañana con **Amato Samaras**, Campeón del Artista y capitán de los Protectores, en una de las posadas que hay en la campiña, para que «extraoficialmente» viajen al Bosque Podrido y busquen a uno de sus miembros,

Lucero, que al parecer estaba obsesionado con encontrar el foco del mal que afecta al bosque.

Creen que viajó a caballo hasta allí porque lo vieron varios granjeros cabalgando en esa dirección el día anterior, y días antes le estuvo insistiendo a Amato sobre la necesidad de explorar el Bosque Podrido y el mal que parece habita. Este le respondió una y otra vez que no podían arriesgar más el incumplimiento del pacto de Terra sine Rege con Leonis.

Por otro lado, los aventureros pueden tener motivaciones alternativas o complementarias para involucrarse en la aventura. Si alguno de los aventureros es de la zona, es posible que conozca el caso de un pariente o conocido próximo que se internase en este bosque y no volviera a saberse de él, y lo estén buscando. Otros pueden que tengan indicios del Caos que anida en este lugar y quieren combatirlo, y otros pueden venir para descubrir qué está ocurriendo realmente en este lugar.

## Rumores

Los siguientes rumores podrían incitar también a la acción al grupo de aventureros, aunque todo depende de su fidelidad y motivaciones.

- ◆ De este bosque salen cada vez más abominaciones caóticas, que atacan a las caravanas y patrullas, incluso se atreven a acercarse peligrosamente a las poblaciones más cercanas.

- ◆ Un campeón de la Ley desapareció en este bosque hace varios años, y nunca más se supo. Portaba un arma virtuosa conocida como Extirpadora. Jamás se ha encontrado su cuerpo ni el arma.

- ◆ Se dice que todo aquel que se interna en el bosque, o bien no regresa, o regresa con una visión diferente de la vida.

## EL VIAJE

Se tarda media jornada de viaje en llegar al Bosque Podrido a través de la campiña de Amperones, atravesando un vado del Río Sonoro y caminando por los Campos del Sur. Los aventureros deben hacer una tirada diaria en los viejos senderos próximos al bosque para encontrar algún rastro reciente de un solo caballo que se interna en el bosque (**Rastrear Dif. 20**, aunque se recomienda sugerir la cooperación con otros personajes con otras habilidades que puedan encajar).

En la zona y dentro del Bosque Podrido podrían tener un encuentro aleatorio o decidido por el narrador, por día de rastreo.

## Tabla de encuentros adaptada en El Bosque Podrido

- 1d20 Encuentro**
- 1-2 Babosas carnívoras (mismo número que PJ menos uno).
  - 3-4 Serpientes bicéfalas (mismo número que PJ menos uno).
  - 5 Nahamas (mismo número que PJ).
  - 6-9 Hombres jabalí (mismo número que PJ más uno).
  - 10-13 Hombres jabalí con un secuestrado (mismo número que PJ menos uno). El secuestrado puede alguien conocido por los PJ, a discreción del narrador.
  - 14-20 No hay encuentro.

## EL BOSQUE PODRIDO

**E**l rastro de Lucero los llevará por una senda apenas visible que se interna en el Bosque Podrido. Como aparece descrito en el suplemento Tierra de Nadie, el aspecto del lugar es terrorífico. Por el camino se encontrarán con el doble caótico de un ladrón llamado Teo, pero puede tratarse también del hermano o pariente perdido de uno de los aventureros, si encaja con su historia personal y motivaciones. El original fue apresado por los engendros y sacrificado ante la Flor de Ayrok, pero el bosque, como es habitual, genera una copia de todo aquel que se adentra en él.

Este duplicado caótico podría aparecer huyendo, tras haberse escondido de un grupo de hombres jabalí, y parecerá visiblemente nervioso y deseoso de salir del bosque. Probablemente la noche estará cerca y no tendrán más remedio que buscar algún lugar en el que cobijarse.

Teo, o el doble de la persona vinculada a los aventureros, les dirá que ha visto a un hombre pertrechado como soldado, resguardado en un torre en ruinas, cerca de allí, pero que no lo dejó refugiarse en la torre. Esto realmente no es cierto, porque ambas copias están coordinadas para atraer a quien pueda ayudarles a acceder a la planta alta y robar aquello que pueda serle de interés al Octocéfalo.

Quizás a estas alturas será poco probable que puedan salir del bosque antes de que caiga la noche, así que si dejan que el doble lo acompañe, los llevará hasta la torre.

### Tratar con los dobles caóticos

Las réplicas que produce el Bosque Podrido tienen problemas para aparentar normalidad. Están poseídos por un ansia que no pueden satisfacer, por lo que parecen nerviosos, y actúan de forma precipitada, a menudo irreflexiva. Si están haciendo un esfuerzo para suplantar a sus originales, se excusarán aduciendo los nervios, el horror que han experimentado en el bosque.



Observar la conducta de una de estas personas permite, con una tirada de **Perspicacia dif. 10**, darse cuenta de que algo los corroe por dentro y los mantiene en una tensión constante, lo que es fácil achacar al terror y al estrés. Sin embargo, con un éxito crítico, el aventurero se dará cuenta de que hay algo perverso en sus miradas y sus gestos.

Un familiar o amigo del original, con la misma tirada puede darse cuenta de que algo ha cambiado, que esa persona ya no es la de siempre, pero que se esfuerza por ocultarlo.

Si los aventureros rechazan la ayuda de Teo o del familiar desaparecido y deciden seguir solos, el doble caótico los seguirá a escondidas, si le es posible.

Encontrar la torre sin ayuda, o el rastro del caballo, precisa de otra tirada de **Rastrear**, esta vez a dif. 15. Si fallan, la noche les cae encima. Una complicación significa que tendrán un encuentro.

## LA TORRE

La torre es de planta octogonal, de arquitectura merení, de dos plantas, con una azotea en ruinas, con saeteras en planta baja y saeteras y ventanas estrechas con contraventanas de una madera muy oscura y recia, en la planta alta. Se trata de una antigua torre de hechicería construida por el Imperio Escarlata durante la Gran Guerra.

La copia caótica de Lucero, se encuentra oculta en las sombras de la ruinoso planta baja. Cuando vea a los aventureros, decidirá salir de su escondite, pero permanecerá a la defensiva hasta que no reciba una explicación razonable de por qué se encuentran allí.

Lucero parece desesperado por no poder acceder a la torre, quiere traspasar cierta puerta extraña, y se negará a volver a Ampelones, dice, hasta no llevar alguna prueba que allí pudiera encontrarse sobre el mal que anida en este bosque.

Si los aventureros exploran los alrededores de la torre, por ejemplo porque les extraña que el caballo de Lucero no esté (él dirá que se ha escapado), pueden tirar **Rastrear o Buscar dif. 15**, dependiendo de en qué se centren. Si tienen éxito en Rastrear es posible establecer que hubo un caballo atado a un árbol cercano, pero rompió la rama, se encabritó y, siempre según las huellas, salió al galope. Con un éxito en Buscar, encontrarán entre unos escombros una espada idéntica a la de Lucero (o a la de cualquier Protector).

Con 5 puntos de éxito en cualquiera de las dos tiradas verán gotas de sangre reciente. Con una nueva tirada de **Rastrear dif. 15**, podrán seguir el rastro hasta el cadáver del verdadero Lucero, oculto en el hueco que forman las raíces de un gran árbol deforme.

### El acertijo

La torre tiene su planta baja totalmente en ruinas, con divisorias entre habitaciones casi completamente derruidas, sin puertas, ni siquiera la principal, y ésta

tiene roturas y desprendimientos en su arco. Además se aprecian cascotes en el suelo que evidencian el mal estado de la edificación, aunque no se ven agujeros en el techo que permitan pasar a la planta alta.

En la planta baja parte una escalera de caracol insertada en los muros de la propia torre, que recorre la pared subiendo hasta los 4 metros de altura, donde se observa un rellano y una puerta recia de color negro.

Junto a esta puerta se aprecia una placa de piedra con un acertijo en merení y unos botones de piedra para poder entrar. El acertijo dice así:

*¿Imperio Escarlata comienza con «I»,  
continúa con «E» y  
termina con «A»?  
Pulsa la secuencia correcta.*

Hay una serie de botones de piedra que sobresalen de la pared con las letras en merení: O, T, I, C, A, E. La secuencia correcta sería: I, C, T, pero puede dárseles una pista superando una tirada de **Mente** a dificultad 18: Obviamente la secuencia no es la que indica la pregunta, que parece un juego de palabras, y la primera letra es una I.

Si pulsan una secuencia diferente, activarán una trampa que derrumbará el rellano y las escaleras de caracol. La caída de 4 metros provoca un daño de 1d6+4 (armadura blanda no protege y dura protege mitad) que afectará a todos los que se hallaran en él.

En este caso, tendrán que apañárselas para trepar o ascender otra vez a la puerta y los botones para probar de nuevo, aunque esta vez pueden probar combinaciones de forma ilimitada.

### Otras alternativas

Cualquier intento de echar abajo la puerta a hachazos o de desmontar sus goznes disparará la trampa que derriba las escaleras. Si aun a pesar de ello insisten, es posible derribar la puerta a hachazos en una hora. Para desmontarla, es necesaria una tirada de **Artesanía dif. 20** y las herramientas apropiadas.

Es posible trepar hasta la azotea (**Trepar dif. 15**), donde hay una trampilla metálica al segundo piso cerrada con llave y que el óxido ha atascado en la apertura. La cerradura no se puede forzar porque está inutilizable.

Las ventanas son estrechas, solo puede pasar alguien de Tamaño -3 y, además, hay que llegar hasta ellas y forzarlas. Para ello, después de Trepar, habría que pasar una tirada de Forzar cerraduras (limitada por Trepar) a dificultad 15, y contar con algo lo suficientemente fino y sólido como para pasar entre las hojas de las contraventanas y levantar el pestillo.

### El súcubo

La sala que se encuentra al otro lado de la puerta es un laboratorio de hechicería. En él destacan:

◆ Una estatua de una mujer bellísima (que en realidad es un demonio camuflado como estatua debido al

polvo acumulado y llevar aquí encerrada décadas).

- ◆ Una mesa con un plano de la zona del bosque donde se indica la ubicación de la poza del Beso Eterno.
- ◆ Un libro de hechicería (con hechizos a discreción del narrador) sobre un pedestal de piedra dentro de una estrella de tres puntas.
- ◆ Un octógono de invocación con simbología merení.
- ◆ El cadáver reducido a huesos del pobre hechicero que quiso invocar a este súcubo y no consiguió dominarlo, lo que hizo que el demonio acabara con su vida drenándole toda su vitalidad.

El súcubo es un tipo especial de demonio, en concreto un **genus perpícula** (ver **Intervención Divina 6**, pág. 13). En cuanto un aventurero de cualquier sexo se acerque lo suficiente, lo mirará directamente con la intención de dominarlo. La víctima deberá hacer una tirada de ESP contra ESP para evitar la imperiosa necesidad de tener sexo con esta bellísima mujer.

Si fracasa, ambos se fundirán en un acto sexual desenfrenado y pasional, durante tres turnos, que les llevará a un éxtasis increíble, produciéndose en consecuencia el intercambio de apariencias del demonio y del PJ, pero con la singularidad que el demonio conservará la marca de la estrella de ocho puntas en la cara interna de su muslo derecho.

Si sus compañeros intentan intervenir y separarlos, ambos se resistirán como uno solo (uno apoya al otro con mayor valor de Pelea por ejemplo) y quien lo intente tendrá un -2 a la Pelea contra ambos. Este penalizador se eliminará si intervienen dos PJ.

Durante este forcejeo, la copia de Lucero y la de Teo (o el pariente conocido de uno de los PJ) aprovecharán para robar el mapa del Bosque Podrido y el grimorio, y huir, lo cual complicará mucho más la situación para los aventureros.

Si el **genus perpícula** fracasa, lo intentará con otro de los presentes, hasta que sea detenido o consiga su propósito. Pase lo que pase, los gemelos caóticos no se verán hechizados por el súcubo y tratarán de conseguir su propósito en cuanto tengan la oportunidad, aunque esto significa que uno de ellos quede atrás y se sacrifique para detener a los aventureros.

## Los dobles

En algún momento de la aventura, los dobles oscuros de los aventureros harán acto de presencia. Pueden aparecer en la noche, si acampan en el bosque, al final, cuando salgan de la torre, o en cualquier otro momento que el narrador considere dramáticamente apropiado.

Puesto que el encuentro puede acabar fácilmente con el grupo, puede ser apropiado que solo aparezca la mitad, y que el resto salga del bosque y se dedique a suplantar a sus originales, cometiendo crímenes y otorgándoles una fama funesta.

Es interesante notar que el bosque duplica solo seres vivos y conscientes, no animales ni demonios ni autómatas.

## CONCLUSIÓN

Cuando los personajes salgan de la torre, podrían decidir viajar a la localización de la poza del Beso Eterno, lo que les permitiría comprobar su estado, aunque, muy seguramente, cambiarlo no estaría en sus manos. La ubicación de la poza es una información que interesaría a los seguidores de Bakeno.

A su vuelta, los aventureros tendrán que dar explicaciones a Amato sobre por qué tuvieron que matar a uno de sus hombres y lo que allí han descubierto. El grimorio, por su parte, podría contener información que enlazara con otras tramas de la Tierra de Nadie.

Completar la aventura otorga a cada PJ un punto de Destino. Si consiguen que los dobles no huyan con los tesoros del laboratorio, cada uno recibe también 1 Punto de Experiencia de libre designación. Dependiendo de lo que hagan con el mapa y el grimorio, pueden recibir 1 PL al Caos o a la Ley. Acabar con los dobles caóticos proporciona 1 PL a la Ley por cabeza.

## PERSONAJES

### Lucero **ANTIGUO PROTECTOR DE AMATO**

Lucero es un hombre alto y esbelto, de cabellos y barbas castaños y desprolijos. En su armadura y escudo luce el símbolo del hacha negra de los Protectores.

**CUE:** 7      **ATR:** +1      **PV:** 18 | 9 | 4  
**MEN:** 5      **FUE:** 8      **Mod. al Daño:** +3/+4  
**ESP:** 6      **TAM:** +1      **Estorbo:** -2

■ **Protección:** 7 (cuero reforzado, casco y escudo)

■ **Armas**

Espada media 13. Daño 4+3

Escudo medio 13. Daño 1+3

■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 13, Escudo 13, Atletismo 12 (10), Esquivar 11 (9), Manipular 10, Pelea 11, Percatarse 10, Perspicacia 9, Sigilo 10 (8).

### Teo **ANTIGUO LADRÓN DE SHORA**

Nacido en Shora, Teo se ganaba la vida robando bolsas cerca de la frontera con Leonis, pero fue arrestado y, en el traslado de Treitropos a Ampelones, los agentes del prelado Petro se lo entregaron a los demonios del Bosque Podrido, y ese fue su fin.

El doble de Teo es un hombre flaco, desaseado y de nariz chata, y viste como lo podría hacer cualquier artesano humilde del Patriarcado.

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

■ **Protección:** 0

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 9, Atletismo 9, Esquivar 11, Hurtar 13, Manipular 9, Pelea 10, Percatarse 11, Perspicacia 11, Sigilo 12.



## AVENTURA

# LÁGRIMAS NEGRAS

Por Xavier Correro

Esta aventura está pensada para tres jugadores y un director de juego. La historia transcurre más allá de los Pilares del Cielo, en el territorio conquistado por los Merendrak a los Chad. Los dragones han comenzado a destruir la ciudad donde viven los PJ, y el objetivo será escapar de ella antes de que sea pasto de las llamas.

Los PJ podrán realizar diversas acciones, pero hay relojes para cada una de ellas que determinan el número de turnos que tienen para llevarlas a cabo. Cada turno representa veinte minutos de juego aproximadamente. Cuando pasen 20 minutos en la ficción o se indique en la aventura, tacha una casilla de todos los relojes. Cuando un reloj se quede sin casillas, la acción asociada se tornará imposible.

Además, cada vez que se muevan, han de coger una carta de eventos aleatorios. Puedes utilizar un palo completo de una baraja de póker. De esta manera, los eventos no se repetirán.

Los PJ forman parte de una célula rebelde de orientales que no estaban contentos con el trato del gobernador provincial. Esperaban revelarse junto a otras dos ciudades, pero cuando llegó la hora de la verdad, sus aliados no se sublevaron y los dejaron solos.

El castigo va a ser ejemplar y la ciudad va a ser reducida a cenizas por tres dragones que se van a ir turnando para esparcir sus llamas sobre la población. Parece que no tienen prisa, y cualquier intento de salir del puerto o por tierra resulta en catástrofe. Los otros dos dragones se encargan que nadie pueda huir.

En una colina próxima a la ciudad aguarda un pequeño ejército de Merendrak junto a los consejeros de las ciudades cercanas, que los Merendrak han hecho traer para que vean el destino de la ciudad traidora.

## YUE JING EN LLAMAS

Yue Jing (Luna Espejo en Cha) es una ciudad portuaria de unas diez mil personas, amurallada, con un puerto para unos doce navíos y una playa de pescadores. Los puentes de madera cruzan varios de los canales y media docena de pagodas se alzan majestuosas hacia los cielos. Las casas son mayoritariamente de madera, con tejados arqueados, los aleros mirando hacia arriba y las tejas verdes o amarillas de cerámica vidriada.

Abundan los jardines y toda la urbe esta distribuida de forma armoniosa. Hay cuatro distritos: el portuario, el comercial en el centro de la ciudad, el de artesanos en la zona norte, viviendas y jardines en la zona sur.

## Calma

Las trompetas anuncian la llegada de un ejército por el oeste. Poco a poco, las banderas empiezan a ser visibles en la colina próxima. Desde las murallas se divisan unos quinientos lanceros y doscientos lanceros. Destaca un grupo de unos esclavos encadenados pero muy bien vestidos. A los aventureros les debería extrañar el escaso número de tropas que los merendrak han destinado a tomar la ciudad. Yue Jing, aunque es pequeña, está bien amurallada.

Los personajes jugadores se han reunido en el centro con otros miembros del consejo que ha tomado el control de la ciudad. Su propósito es acordar quiénes serán sus representantes y cuál es el mensaje, si van a rendirse o no, y en qué condiciones.

Los personajes son personas importantes, por lo que deben poder dar su opinión, pero cuando el director de juego lo encuentre oportuno, deben sonar las campanas de alarma. Tres dragones aparecen en el cielo y dejan caer su veneno ardiente sobre los barcos de la ciudad. Pronto queda claro que no piensas dejar a nadie vivo. De pronto, uno de los dragones dispara su aliento contra la cercana pagoda Celestial, destruyéndola. Escombros incandescentes caen en el lugar donde se encuentra el consejo. Los PJ deben realizar una tirada de **Esquivar dif. 15** para no resultar heridos (1d6 PD) y no perder un turno saliendo de entre los escombros.

## Caos

Desde donde están los PJ se puede ver que el puerto está todo en llamas. En las afueras permanece el ejército merendrak, que dispara sus flechas contra todo aquel que salga de la ciudad. Los PJ se despiertan entre las ruinas y el fuego, de los nueve hombres del consejo quedan solo ellos. El resto ha muerto aplastado o quemado en el derrumbe. Los PJ deben decidir qué hacer cada vez hay más partes de la ciudad en llamas. La ciudad es un caos, y la gente corre en todas direcciones.

◆ **Ir a buscar a la familia de Lin Wei** (reloj de 4 espacios), la casa está a 1 reloj de distancia, pero además hay que sacar una carta de eventos aleatorios. El fuego está consumiendo el barrio, y la vivienda ya está en llamas. Antaño era una casa hermosa, de dos plantas, con paredes blancas y ventanas decoradas con leones de color rojo. El jardín, ahora en llamas, era un refugio para el calor, con árboles y bambú, con un camino de piedras amarillas que serpentea alrededor de toda la casa.

Su mujer y su hijo están atrapados en el interior de la casa, se escuchan ruidos provienen del almacén de

la cocina. Para retirar los escombros es necesaria una tirada de **Fuerza dif. 12** para lograrlo o se gastara un reloj. La siguiente vez es dificultad 9 y en caso de fracasar se consumirá otro reloj. Cada persona que ayude proporciona un +1, si tiene cuerpo 7 o más proporciona un +2. Si el reloj llega a 4. la gente del interior morirá quemada).

◆ **Ir a buscar familia de Zhang Feng.** Para llegar hay que gastar una casilla del reloj y sacar una carta. La casa esta en una de las colinas del sureste de la ciudad. En la zona se ha posado uno de los dragones a descansar. Puedes usar las estadísticas del Dragón del bestiario del manual básico (pág. 267) y representar a su jinete con las de Caballero (pág. 322).

Para acercarse y salir de la casa hay que realizar una tirada de **Sigilo** contra el **Percatarse** del jinete dragón (12). O esperar que se vaya el dragón, lo que hará avanzar el reloj. La casa aún no está en llamas, pero cuanto se active la casilla 4, el dragón la destruirá. Es un antiguo palacio de piedra de tres plantas, con los tejados característicos del lugar de tono verde. Todo el interior es de madera rojiza, y el lujo es muy abundante.

La Familia de Feng está en un pequeño sótano junto a la mujer de Lin Qiang. Mei Luan informará que un grupo de soldados de Merendrak entraron a la casa, y que ella solo se salvo gracias a que una de las sirvientas la aviso a tiempo, de modo que buscó refugio en casa de Feng.

◆ **La casa de Lin Qiang.** Está al sureste de la ciudad y esta al cerca de la Zhang Feng, esta totalmente en llamas, no hay nadie allí. Hay rastros de pisadas por el jardín y una de las criadas esta muerta en uno de los muros se pueden observar cicatrices de espada.

◆ **Ir a buscar a Lu Nin.** Está en los calabozos de la guardia, en el centro de la ciudad. Si van allí desde el principio, no harán correr el reloj. Pero si van desde las casas hay que gastar un reloj de tiempo. Si van con Lin Qiang, inmediatamente los guardias les abrirán la puerta sin problemas, y podrán negociar con el preso. Si van mas tarde el edificio estará abandonado y solo estarán los prisioneros en las celdas.

Lu Nin está dolido con Qiang, por lo que este deberá convencerlo de que los ayude a huir de la ciudad. Él dirá que sabe como salir, pero si quieren saber cómo, quiere que Qiang se corte una mano. También podría ser convencido de otra forma. Si decide ayudarlos, les dirá que hace unos meses, persiguiendo a un ladrón, descubrió que en uno de los talleres abandonados al norte de la ciudad, llamado Luna Roja, hay una pequeña entrada a una gruta kárstica que lleva a la base del acantilado cercano.

Llegar al norte de la ciudad requiere una hora de viaje y sacar una carta de eventos aleatorios.

## Viento

La Luna Roja es un pequeño taller de artesanía de madera que lleva ya dos años sin uso. Una pequeña

parte se encuentra en llamas, y hay mucho humo. Para entrar hay que seguir a Lu Nin, si esta vivo. En caso de que haya muerto, es necesario realizar una tirada de **Buscar dif. 20**, debido al humo.

Una vez dentro de la gruta, los PJ van escuchan como cede el techo del edificio, lo que puede considerarse un golpe de suerte, ya que impedirá que los encuentren. La cueva debe ser iluminada por antorchas. Es un pasaje muy estrecho que desciende hasta una pequeña cueva que da al mar y donde hay amarrada una barca. El techo desciende hasta casi tocar el agua y solo cuando baja la marea es posible salir, pero esto hace que sea casi indetectable la salida.

Otras opción para salir de la ciudad podría ser aguantar hasta la noche, si a los personajes se les ocurre donde ocultarse, e intentar huir sin ser vistos.

Cuando se acabe el reloj de huida de la ciudad, la gruta quedará taponada debido a un derrumbamiento.

## PERSONAJES

### Lin Wei

Es el líder mercader de Yue Jing. Tiene 30 años y es un firme opositor a pagar los aranceles a Merendrak. Además, Baher Malaz el gobernador provincial ha empezado a impulsar otra ruta para comerciar con el este, por lo que cada vez sus productos son menos demandados.

Su mujer y su hijo viven al sur de la ciudad en una buena hacienda. Es primo de Lin Quiang y Lin Ying la mujer de Feng.

**CUE:** 5      **ATR:** +1      **PV:** 15 | 7 | 3  
**MEN:** 8      **FUE:** 5      **Mod. al Daño:** +2/+3  
**ESP:** 6      **TAM:** 0      **Estorbo:** 0

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 10, Artesanía 11, Atletismo 10, Buscar 11, Disfrazarse 12, Encanto 13, Esquivar 10, Manipular 14, Memorizar 12, Nadar 10, Pelea 9, Percatarse 12, Perspicacia 13, Primeros auxilios 9, Sigilo 10, Preparar 10.

### Zhang Feng

Es el líder de los artesanos, tiene 40 años y es muy reputado por sus trabajos. Su padre rindió la ciudad a Merendrak y gobernó la región durante 20 años. Tiene muy mala relación con el actual gobernador Baher Malaz, y cree que la región podría independizarse de Merendrak.

Su mujer y sus dos hijos viven en la zona sureste de la ciudad. Esta casado con la hermana de Qiang, Lin Ying.

**CUE:** 6      **ATR:** 0      **PV:** 17 | 8 | 4  
**MEN:** 7      **FUE:** 7      **Mod. al Daño:** +2/+3  
**ESP:** 6      **TAM:** +1      **Estorbo:** 0

■ **Habilidades:** Arma CC: Astas 11, Artesanía 15, Atletismo 11, Buscar 13, Encanto 12, Esquivar 10,



Forzar cerraduras 11, Manipular 12, Memorizar 11, Nadar 11, Pelea 10, Percatarse 13, Perspicacia 12, Primeros auxilios 11, Pociones 12, Sigilo 10, Tregar 11.

## Lin Qiang

Es el jefe de la guardia tiene unos 35 años. Está casado con Mei Luan. El deber de la guardia es proteger la ciudad de maleantes, pero desde que Baher Malaz, el gobernador provincial, ocupa el puesto, cada vez cuenta con menos recursos para hacer su trabajo.

Hace poco ha detenido a Lu Nin, su mano derecha por entrar material de contrabando. Está convencido de que Lu Nin conoce un túnel secreto que pasa por debajo de la muralla. Lin Qiang es primo de Wei.

**CUE:** 7      **ATR:** +1      **PV:** 15 | 7 | 3  
**MEN:** 6      **FUE:** 8      **Mod. al Daño:** +3/+4  
**ESP:** 6      **TAM:** +1      **Estorbo:** 0

- **Protección:** 6, anillas y casco.
- **Armas:** Espada media 13. Daño 4+3.
- **Habilidades:** Arma CC: Espada 13, Puñal 11, Artesanía 10, Atletismo 13, Buscar 11, Encanto 10, Esquivar 13, Intimidar 13, Lanzar 10, Manipular 10, Nadar 12, Pelea 12, Percatarse 13, Perspicacia 11, Primeros auxilios 13, Sigilo 12, Tregar 12.

## Lu Nin

Tiene 28 años, fue guardia de la ciudad, pero debido a la baja paga empezó a entrar contrabando a la ciudad.

**CUE:** 7      **ATR:** 0      **PV:** 17 | 8 | 4  
**MEN:** 6      **FUE:** 7      **Mod. al Daño:** +2/+3  
**ESP:** 5      **TAM:** 0      **Estorbo:** 0

- **Habilidades:** Arma CC: Espada 12, Puñal 10, Atletismo 12, Esquivar 12, Manipular 10, Pelea 12, Percatarse 12, Perspicacia 11, Sigilo 13.

## EVENTOS ALEATORIOS

■ **A Puentes quemados:** Hay que encontrar una ruta alternativa (**Mente dif. 12**) o cruzar a nado (**Nadar dif. 15**) para no perder un reloj.

■ **2 Edificio en llamas:** El PJ deberá pasar una tirada de **Atletismo dif. 15** o recibir 3 PD.

■ **3 Turba:** Un grupo de ciudadanos atacará al grupo por el destino de la ciudad. Los PJ pueden escapar y perder un reloj o acabar con uno de los tumultuosos, lo que hará huir al resto. Usa las estadísticas de Mendigo de la [pág. 324](#) del manual básico.

■ **4 Ayuda:** Una mujer mayor pide que saquen de una casa en llamas a su hija. El PJ puede hacer avanzar un reloj para salvarla, pero deberá pasar una tirada de **Tregar dif. 15** para entrar y otra de **Atletismo dif. 10** para salir, si no, recibirá 1d6 PD. Por su heroísmo es recompensado con 1 punto de Fortuna.

■ **5 Víctima de derrume:** Un anciano yace parcialmente aplastado bajo los escombros y grita de dolor. Si lo ayudan el reloj avanza, pero el hombre les revela información útil, a discreción del narrador.

■ **6 Salvar a un grupo:** Hay un grupo de unas 10 personas que gritan auxilio. El PJ puede gastar un reloj para guiar a las personas hacia uno de los canales. La recompensa es un punto de Fortuna.

■ **7 Tesoro:** Hay un carro en medio del camino. Al rodearlo se ve que está cargado de cofres y sacos, y en él está el cadáver de un hombre vestido con una elaborada túnica de seda. Quien pase una tirada de **Memorizar dif. 10** lo reconocerá como Liao el Hechicero.

Si el PJ permite avanzar el reloj buscando cosas de interés, con **Buscar dif. 10** encontrará un espejo mágico que permite a su portador y sus acompañantes caminar sobre el agua durante 8 minutos.

■ **9 Edificio que se derrumba:** Es necesario pasar una tirada de **Esquivar dif. 15**, de lo contrario uno de los cascos impacta y causa 1d6 PD.

■ **10 Elefante descontrolado:** Es necesario matarlo, calmarlo o alejarlo para atravesar la calle. Si se opta por otro camino, el reloj avanza una casilla.

■ **J Hechicero merendrak:** Un hechicero merendrak está incendiando mas la ciudad. Para enfrentarse a él es necesario hacer que avance el reloj. El hechicero lleva una capa mágica que protege del fuego a su portador. Tiene activado el hechizo Llamadas por varias horas y domina Masa de Fuego con una habilidad de 12.

■ **Q Soldados enemigos:** Un grupo de soldados merendrak tiene ordenes de capturar a los PJ. Con ellos a Wen, una consejera de una ciudad vecina, con el objetivo de reconocerlos. Hay tantos soldados como PJ. Usa las estadísticas de Soldado en la [pág. 325](#) del manual.

■ **K Aliento de Dragon:** Un dragón y deja caer su veneno ardiente. Es posible tratar de refugiarse con **Esquivar dif. 20**, de lo contrario se sufre 1D10 de daño.

## RELOJES

Familia Lin Wei



Familia Zhang Feng



Familia Lin Qiang



Encontrar a Lu Nin



Salir de la ciudad



## AVENTURA

# LA TORRE DEL ELEFANTE

Por David Lorrio

**P**osiblemente hayas leído esta historia, bien en un libro o en un tebeo. Es una de las más conocidas de Conan. Es una historia pequeña, pequeñita, corta, pero brutalmente contundente: *La torre del Elefante*, de Robert E. Howard.

No se como se me ocurrió hacer una versión para Tierras Quebradas. Creo que buscaba hacer una partida en una sola sesión y esta Torre del Elefante me vino a la cabeza: apenas tenía 3 o 4 escenas, y el sentimiento de tristeza y nostalgia al recordarla, me llevó a releer el relato y encajarlo en el momento de campaña adecuado.

La Torre del Elefante es una aventura para uno o dos jugadores. Se puede jugar como *one-shot*, o en cualquier momento y lugar de una campaña, ya que la ciudad donde esté la torre no es relevante.

Es encarrilada, ya que lo importante es que los aventureros tengan la conversación con el viajero, siendo los PJ meros vehículos de la venganza de un ser antiguo. Es una partida ideal para parar, relajarse un rato, escuchar y empatizar con un ser esclavizado, para darse cuenta de la inmensidad del Multiverso, de sus razas y mundos extraños. Si tus jugadores te piden más, puedes meter algún encuentro durante la incursión en la torre, incluso un nivel más con algún monstruo, o reto acorde con lo que espera tu grupo.

## INTRODUCCIÓN

**L**a trama es sencilla. Unos viajeros de otro mundo llegaron a las Tierras Quebradas hace milenios, en tiempos de los Caídos, antes de que llegara el Caos y el Orden. Atrapados, y conscientes de que su poder podría cambiar el nuevo entorno donde habían llegado, se retiraron al sur de la jungla de Imanguk y allí vivieron el resto de sus largas vidas.

Hace varios siglos, cuando solo quedaba uno de ellos, adorado como un dios, llegó un joven y poderoso hechicero en busca de más poder, y con mentiras y magia logró capturar a este ser alienígena.

Desde entonces lo ha tenido capturado, torturado y sirviéndole de fuente de energía mágica. Curiosamente, este hechicero llamado **Yara**, teniendo en sus manos tanto poder, solo lo ha ejercido para crear un sitio donde puede seguir estudiando, aumentando sus conocimientos para, en un futuro, quién sabe si lanzarse a la conquista o saltar de este plano a otros en busca de más conocimiento. Su total carencia de moral lo convierte en un elemento peligroso para todos.

El viajero busca acabar con su calvario, y los aventureros, sin saberlo, van a ser el vehículo.

El porqué los PJ han llegado a la puerta de esta mansión, será tarea del narrador. Te planteamos varios ganchos.

## El mejor de todos

Los aventureros están sentados en una posada. Es de madrugada, ya no queda buena gente. La mayoría de lo que hay en la posada son ladrones, timadores, prostitutas o acompañantes, la mitad borrachos o afectados por drogas.

Se ha formado un corrillo y un maleante cuenta en voz alta para su audiencia, sus últimas aventuras:

—Por Nariaj, dios de los proscritos, que voy a enseñarles cómo se roba una mujer; estará del otro lado de la frontera de Tilo antes del amanecer, y allí habrá una caravana esperándola. Un conde de Omish me prometió trescientas piezas de plata por una esbelta joven tilesa de buena familia. Estuve vagando varias semanas por las ciudades fronterizas, donde me hacía pasar por mendigo, hasta que encontré una que valiera la pena. ¡Ah, qué guapa es esta golfa! —Cuando termina de decir eso, lanza al aire un beso lascivo.

—Conozco señores de Felicitatis que darían por ella el secreto de la Torre del Elefante —dice—. Nadie se atreve a entrar allí. Quien lo lograra, conseguiría fama y riqueza sin parangón. No solo de objetos mundanos sino de grimorios y objetos mágicos también.

## La necesidad aprieta

Los Pjs pueden necesitar algo que según sus pesquisas, lo guarda un temible hechicero en su torre. O algún viejo conocido les puede encargar conseguir algo que necesita desesperadamente: una medicina, un componente o un objeto.

Quizás cuando por fin llegan al bazar para adquirir la pieza o el conocimiento que buscan, la única manera de conseguirlo es un trueque: la gema por lo que los aventureros desean.

## Nobleza obliga

La hija adolescente de un amigo de los aventureros, ha sido raptada por unos guardias que protegen una misteriosa torre.

En cualquier de estos casos, si desean saber más cosas de la torre, podrán encontrar información en la propia posada, en los muelles, barrios bajos, en el mercado o en el sitio que mejor encaje el narrador.

Consejo: si se juega como un flashback, aceleraría mucho el inicio de la partida.



## RUMORES SOBRE LA TORRE

### Callejeo 15

- ◆ El hechicero sacerdote Yara vive allí con la enorme joya llamada Corazón de Elefante, ése es el secreto de su magia.
- ◆ Tiene una guardia de una docena de buenos guerreros traídos de lejanas tierras, que habitan en el primer piso.
- ◆ El borde enjoyado de la torre se halla a treinta metros de altura, y tiene las paredes más lisas y resbaladizas que el cristal pulido.
- ◆ La gema está guardada en algún lugar de la parte superior de la torre.
- ◆ Todos los tesoros de la torre están malditos y traen la muerte y desesperación a quien ose tomarlos.
- ◆ Una leyenda cuenta que Yara se había reído en la cara de un mercader y alzó delante de él una gema que brillaba con un resplandor incandescente y maligno de la que emergieron unos rayos cegadores; el mercader cayó al suelo dando un grito y quedó convertido en una araña negra y, cuando ésta trató de huir frenéticamente, Yara la aplastó con el pie.
- ◆ Yara no sale con frecuencia de su torre mágica, y cuando lo hace es para lanzar maldiciones y hacer el mal. Dicen que las sequías del año anterior las provocó él.

### Callejeo 20

- ◆ Yara es muy viejo; tiene cientos de años y vivirá eternamente debido al poder mágico de su piedra preciosa, que los hombres llamaban Corazón de Elefante.
- ◆ Por la noche no hay guardianes humanos en los jardines. Durante el día hay una docena de hombres armados.
- ◆ Los jardines ocultan trampas y hechicería. Muchos han intentado entrar y nadie ha regresado. Malakh, el famoso ladrón dijo que el aire de los jardines derretía los metales.

## «—ESTÁIS EN LA PUERTA»

La sesión comienza con los aventureros por la noche a pocos metros de una puerta en un muro de 4 metros de altura. Detrás del muro, a unos 200 metros, se puede ver como una torre se levanta casi treinta metros hacia las nubes.

La torre resplandece con un fulgor frío bajo el cielo nocturno. Es redondeada y tiene la forma de un cilindro fino y perfecto. Su borde superior brilla a la luz de las estrellas debido a las enormes joyas que la adornan.

La torre se alza entre los árboles exóticos y cimbreantes de un jardín situado a gran altura. Hay otra gran muralla alrededor de este jardín y por fuera un terreno intermedio rodeado asimismo por el muro.

No se ve ninguna luz; parece que la torre no tuviera ventanas, al menos por encima del nivel de la muralla interior. Tan sólo las gemas de la cúpula brillan con un resplandor helado bajo el firmamento. Los matorrales cubren parte de la muralla exterior, de menor altura.

Una tirada de **Percatarse dif. 15** les alertará de una extraña nube oscura que parece moverse alrededor de la torre. Si consiguen 5 éxitos o más podrán distinguir que la nube está formada por insectos de gran tamaño (ver **Negra Devoradora** en el apartado de Personajes). Si siguen el movimiento del enjambre durante un rato, verán parece moverse por el cielo alrededor de la torre, pero nunca se acerca a más de 2 metros de ella.

Forzar la cerradura de la entrada, una gran puerta de acero de doble hoja, es extremadamente difícil (**Forzar cerraduras dif. 25**) Saltar el muro de 3 o 4 m es una tarea más fácil (**Trepar dif. 15**). Tanto desde el ancho borde como desde abajo, se puede ver el amplio espacio que hay entre las dos murallas. Césped, ramas, matas, el rumor de una fuente y una bruma de color verde que cubre todo el suelo.

Lo primero que notarán es que la bruma reacciona lentamente al movimiento de los PJ. Se enrosca en sus cuerpos y va consumiendo todos los objetos de metal que lleven encima. Cada minuto que pasen en ella, tira 1d6 por cada objeto de metal que lleven encima. Si el resultado es superior a la carga del objeto, este se corrompe de tal manera que se torna inservible. Al siguiente minuto, lanza 1d6+1, luego 1d6+2, etc.

Si reaccionan con presteza, pueden arrojar sus objetos metálicos antes de que los pierdan, consumidos por la bruma. Una tirada de **Conocimiento Mágico dif. 20** sabrán que no es ningún tipo de magia conocida. Es un hechizo único o algo de otro mundo.

Con una tirada de **Percatarse dif. 15**, verán un bulto en las matas. Si se acercan a mirar, verán el cuerpo de un guardia corpulento con armadura de cuero endurecido y un casco con penacho verde. Junto a él hay un escudo de madera y una lanza. Aún tiene un rictus de horror en su rostro violáceo: ha sido estrangulado. Y hace poco, ya que el cuerpo aún está caliente.

## COMPAÑERO DE INCURSIÓN

Con una tirada de **Percatarse dif. 20** serán conscientes que alguien les acecha en los arbustos próximos a la muralla. Un individuo grande, empuñando una espada, y vestido únicamente con un taparrabos y una gruesa cuerda alrededor del cuerpo. Se mueve silencioso como una pantera pegado al muro.

Si lo descubren, sonreirá, y lejos de preocuparse o de atacar, se relajará y comenzará una conversación. Si no lo descubren, usará la maniobra **Poner el Puñal**

en el cuello sobre el PJ más pequeño. y comenzará a hablar, sorprendido de que no sean soldados.

Es Tauro, al que llaman el Príncipe de los Ladrones de la ciudad. Si los aventureros le indican que solo vienen a robar, se reirá y les permitirá unirse a ellos con un «*me gusta vuestra osadía. Nunca he compartido una aventura con nadie, pero por Baaler que vamos a intentar esto juntos, si estás de acuerdo*». Realmente Tauro no las tiene todas consigo, y se está arrepintiendo de haber venido. El ir en grupo le ayudará a seguir, aunque no tiene pensado repartir el botín con nadie.

Tauro les podrá contar alguno de los rumores de la torre que no hayan oído, a discreción del narrador. También les contará que no hay guardianes en el jardín interior, pero sí centinelas más peligrosos, aunque ha encontrado una manera de burlarlos. Su plan es escalar la torre, estrangular a Yara mientras duerme y huir con los tesoros que pueda cargar antes de que los guardias se den cuenta.

Si saltan el muro interior, verán que la parte inferior de la torre se parecía mucho a la que se ve desde fuera del jardín: un cilindro perfecto y brillante. Hay puertas y ventanas hábilmente construidas, pero están cerradas. Si prueban, descubrirán que están selladas mágicamente y no hay medio de abrirlas.

El jardín es un vago conjunto de sombras cubiertas de pequeños árboles donde se balanceaban sobriamente ligeros arbustos.

## ACIAGO ENCUENTRO

Cuando inicien el movimiento para acercarse a la torre, de los árboles y arbustos de la izquierda, podrán ver destellos de fuego que brillan en la oscuridad. Son leones: 10 destellos. Cuando los animales se abalancen hacia ellos, Tauro tomará un tubo metálico que tenía colgado del cuello, lo soplará y un polvo dorado saldrá por el otro extremo, extendiéndose instantáneamente y formando una densa nube de color amarillento que cubrirá los arbustos.

Tauro pide calma y silencio. Cuando el polvo se posa, los leones están muertos y un olor dulzón y empalagoso persiste en el aire. Si le preguntan, dirá que el polvo es la muerte misma: una mezcla de foldana y belladona. Y no, no tiene más para dormir a los guardias.

Ya en la base de la torre, Tauro desenrollará la cuerda con nudos que le cubre todo el cuerpo y enganchará en un cabo un gancho de piedra negra. Susurra unas palabras arcanas y el gancho empieza a elevarse hasta engancharse en la parte superior de la torre.

La cuerda está hecha con trenzas de mujeres muertas, que el mismo Tauro recogió de sus tumbas a medianoche, y que luego sumergió en la mortífera savia del árbol deupas, para hacerlas resistentes. Aguanta el peso de hasta 4 hombres. Pagó a un hechicero para que le encantara el gancho. Este, una vez puesto en una superficie horizontal, buscará engancharse en el primer asidero con el que se encuentre.

El robusto Tauro aferrará la sogas y comenzará el

ascenso; subiendo como un gato, a pesar de la aparente torpeza de su pesado cuerpo.

Antes de que los aventureros puedan subir, una tirada de **Sigilo 12 contra su Percatarse** les alertará del ataque de un **León** (p. 282), que estaba en otra parte del jardín y escapó de los polvos venenosos. Si hay varios aventureros duchos en combate, habrá un león por cada uno de ellos. En caso de que la lucha se vuelva peligrosa, Tauro puede ayudarles descendiendo por la cuerda y uniéndose al combate.

## LA TORRE DEL ELEFANTE

Escalar la torre parece una tarea complicada. Es una buena oportunidad para que los aventureros eleven Promesas si no cuentan con una buena cantidad de puntos de Fortuna. Pero los nudos de la cuerda y un poco de hechicería hace que no lo sea tanto, y que según vayan subiendo se den cuenta que la propia cuerda los ayuda. Es un objeto de ESP 6 y 12 PM que puede gastar Puntos de Magia para otorgarles bonos en sus tiradas de **Trepar** (máximo 3 por tirada).

La proeza de ascender a pulso los 30 metros requiere acumular 10 éxitos a lo largo de una serie de tiradas de **Trepar**. La primera es a dificultad 10, la siguiente 15 y la tercera y todas las siguientes a 20.

Fallar una tirada puede significar que el aventurero cae. Debería pasar una tirada de **Cuerpo dif. 12** para aguantar y no soltarse. El daño de la caída depende de lo alto que hallan llegado: 1d6+4 para la primera tirada, 1d6+12 para la segunda y 1d6+20 para la tercera y posteriores.

Si, al fallar la tirada de **Trepar**, el aventurero pasa la tirada de **Cuerpo**, no caerá, pero podría hacer ruido y atraer a la **Negra Devoradora**. Que suden un poco y que aceleren el ascenso mientras la nube se les acerca peligrosamente (recuerda que la Negra Devoradora no se acercará a 3 m de la torre).

Cuando al fin lleguen a la cúspide, comprobarán que el borde está lleno de enormes y frías joyas de fulgor deslumbrante: diamantes, rubíes, esmeraldas, zafiros, turquesas y piedras de la luna incrustadas como rutilantes estrellas en un cielo de plata luciente. Desde lejos su brillo se fundía en un solo resplandor blanco, pero ahora, de cerca, centellean con un millón de matices que cubren todo el arco iris.

La azotea de la torre está unos metros por debajo del saliente enjovado. Es plana y construida de una sustancia de color azul oscuro, amalgamado en oro, de modo que el conjunto parece un enorme zafiro salpicado de brillantes polvos de oro.

En el centro se alza una especie de caseta construida sobre la azotea, del mismo material que las paredes de la torre, adornada con figuras hechas con gemas más pequeñas. La única puerta visible parece de oro macizo con paneles labrados e incrustaciones de piedras preciosas que resplanden con un fulgor helado.



## EL FIN DE TAURO

Tauro no está. Si se acercan a la torre, comprobarán que la puerta está cerrada, pero en el suelo pueden ver hebras de cuerda, parece claro que Tauro ha entrado.

Si quieres ser fiel al relato original, sucederá lo siguiente:

Antes de que lleguen a la puerta, esta se abrirá de par en par, dejando ver la silueta de Tauro recortada contra el frío fulgor del fondo. El hombre se tambalea, sus labios se entreabren, pero sólo se oye un estertor seco. Aferrándose a la puerta dorada en busca de apoyo, da unos pasos vacilantes por la terraza y luego se desploma de bruces, apretándose la garganta. La puerta se cierra a sus espaldas.

Si se acercan a auxiliarlo, el ladrón mirará hacia arriba con los ojos dilatados y vidriosos, con un desconcierto aterrador. Sus manos se clavan en su garganta, sus labios babean, emitiendo un murmullo, y de pronto se pondrá rígido.

Una tirada de **Medicina o Pociones dif. 15** revela que ha sido envenenado con un veneno de acción muy rápida. Si examinan el cuerpo, en la base del cuello verán 3 incisiones en línea. Naturaleza 15 para saber que las arañas pican tres veces. Por el tamaño de las picaduras, la araña debe de tener el tamaño de una vaca.

Pero si quieres darle más cancha al bueno de Tauro, puedes mantenerle en juego hasta donde quieras. Es el típico PNJ que suele caer bien a los jugadores, por lo que ir hasta el final o que en algún momento inesperado los traicione, puede encajar en tu partida. Tuya será la decisión y el trabajo de escoger el momento idóneo para la traición. Quien sabe, igual al final consiguen un aliado o un compañero de juergas.

## EL CUBIL DE LA ARAÑA

La puerta de oro, en todo caso, está abierta. Al abrirla, quedarán casi cegados por el resplandor helado y rutilante de multitud de piedras preciosas. El suelo de cristal. En el mismo centro del cielo raso se observa un dibujo extraño: un diseño octogonal de color negro en cuyo centro brillan cuatro piedras preciosas con un fulgor rojo distinto al resplandor blanco de las demás joyas.

En el extremo opuesto de la habitación hay otra puerta, igual que la de la entrada, aunque no tiene paneles tallados. No hay sillas ni mesas; se ven tan sólo tres o cuatro lechos cubiertos de seda, con extraños bordados en oro, y varios cofres de caoba con refuerzos de plata.

Algunos de estos están cerrados con pesados candados dorados; otros, tienen las tapas talladas abiertas, y en ellos se ven montañas de joyas en un exuberante y desordenado derroche de color.

Con una tirada de **Percatarse dif. 20** podrán darse cuenta que una cosa negra y peluda pasa por encima de ellos con un chasquido de colmillos, y les salpa

con gotas de fuego líquido: una **Araña gigante** (ver Personajes). Si fallan la tirada, la criatura los atacará por sorpresa.

Una vez derrotada, tendrán tiempo de buscar entre todos los objetos de la sala. Pero el objeto que buscan no está ahí.

## LA MALDICIÓN DE YOGAH DE YAG

Detrás de la puerta, un tramo de escalones plateados desciende, apenas iluminados por una luz que no se puede adivinar de dónde viene. No se oye ningún ruido, y tras descender unos metros, se toparán con una puerta de marfil con hematites incrustados.

Si se detienen a escuchar, no oirán nada pero verán salir lentas volutas de humo por debajo de la puerta. Despiden un olor extraño y desconocido. Más abajo, la escalera plateada sigue descendiendo hasta perderse en las sombras. Del tenebroso agujero tampoco proviene sonido alguno.

La puerta de marfil está abierta, y detrás de ella se halla una amplia habitación con una enorme cúpula dorada. Las paredes son de jade verde y el suelo de marfil está parcialmente cubierto por gruesas alfombras. El humo y el olor exótico del incienso proviene de un brasero apoyado sobre un trípode dorado, detrás del cual hay un ídolo. La imagen, desnuda, tiene cuerpo de hombre, de color verde, pero la cabeza es una loca pesadilla. Es demasiado grande para el cuerpo y no tiene atributos humanos: enormes orejas resplandecientes, rizada trompa y blancos colmillos de elefante que nacen a ambos lados de la trompa y terminan en unas esferas de oro. Tiene los ojos cerrados, como si estuviera durmiendo.

Al entrar en la sala, el ser abre los ojos y su trompa se alza como buscando algo, con los ojos de topacio, velados, mirando sin ver.

El ser elefantino comenzará a hablar con voz extraña y entrecortada, siempre en el mismo tono.

## LA VOZ DEL ELEFANTE

Lo que viene a continuación, es un posible diálogo que el puede tener con los jugadores. Es casi palabra por palabra, el relato original de Howard. Dependiendo de la raza o de donde sean oriundos, el diálogo se tiene que modificar. Este diálogo está preparado para un merení de merendrak y un imanguke. Es tarea del DJ ajustar la extensión y si lo ve necesario, hacerlo más interactivo.

— ¿Quién está ahí? ¿Has venido a torturarme de nuevo, Yara? ¿No te vas a cansar nunca? ¡Oh, Yag-kosha!, ¿no tendrá fin esta agonía?



Las lágrimas ruedan por las mejillas del ser, que tiene las extremidades extendidas sobre el lecho de mármol.

No se puede levantar, tiene marcas de tormento y quemaduras del fuego, que deforman su cuerpo antaño bien constituido. Es importante que los PJs sean conscientes que están presenciando una tragedia cósmica.

—Acércate para que pueda tocarte.

Si se acercan, la criatura se dirigirá a los aventureros, titubeando. Su trompa sensible se alzarán y palpará, si le dejan, el rostro y los hombros de los jugadores. El contacto será tan suave como el de la mano de una muchacha. Suspirando, sigue hablando.

—No pertenecéis a la raza maligna de Yara. Lleváis la marca de la fiereza pura y esbelta de las tierras del Est y las junglas del sur. Conozco a vuestra gente desde antiguo. Los conocí con otros nombres hace mucho, mucho tiempo, cuando un mundo distinto alzaba sus brillantes torres hacia las estrellas. Pero... hay sangre en vuestras manos.

Y hay muerte arriba en la torre. Lo siento; lo sé.

La extraña voz inhumana es una especie de canto monótono.

—Un muerto en la terraza; lo sé; lo siento. Y el segundo producirá un efecto mágico que ni el mismo Yara imagina. ¡Oh, hechizo de la liberación, dioses verdes de Yag!

Las lágrimas rodarán nuevamente por sus mejillas mientras el torturado ser se estremecerá presa de las más variadas emociones. Cesarán las convulsiones, los suaves ojos ciegos se volverán hacia los aventureros y les hará una señal con la trompa.

—Escuchadme, hombres. Os parezco repugnante y monstruoso, ¿no es cierto? No, no contestéis; lo sé. Pero vosotros me pareceríais igual de extraño si pudierais veros.

Existen muchos mundos además de esta tierra, y la vida adopta diferentes formas. No soy ni un dios ni un demonio, sino que soy de carne y hueso como vosotros, aunque la sustancia sea en parte distinta y la forma esté creada con modelos diferentes.

Soy muy viejo; llegué a este planeta hace mucho, mucho tiempo, con otros seres de mi mundo, el planeta verde Yag, que da vueltas eternamente en el límite de este universo. Viajamos por el espacio con poderosas alas que nos transportaron por el cosmos a mayor velocidad que la luz, porque habíamos luchado contra los reyes de Yag y fuimos derrotados y desterrados. Y jamás pudimos regresar, porque en la tierra nuestras alas se marchitaron.

Aquí vivimos alejados de la vida terrenal, luchamos contra los extraños y terribles seres a los que llamáis Caídos que en ese entonces poblaban la tierra, y por ello fuimos temidos y nadie nos molestó en las sombrías selvas del sur, donde teníamos nuestra morada.

Hemos visto cómo esos seres cometían el mayor de los pecados y traían poderes terribles vestidos de dioses, como desaparecieron y aparecieron razas menos evolucionadas. Y las vimos crecer, mejorar, construir sus rutilantes ciudades. Los hemos visto guerrear y crear y destruir imperios.

Hemos visto cómo llegó tu raza, merení. Vimos cómo apareció la Espada Blanca, y como la enarbolaron para guerrear contra vosotros. Vimos como os separábais por venganza y amor y cómo os volvisteis los unos contra los otros. Hemos visto cómo los humanos aprendieron a invocar aspectos de algo que llaman dioses, y como expulsaron a tus ancestros y los empujaron a su Isla, donde la reina, o lo que antes fué la reina, habita, espera, prepara.

Hemos visto cómo el antaño gran imperio que osó enfrentarse a nosotros se convertía en un grupo de tribus, sin unión, y como esclavizaban a otras tribus y razas más débiles.

Vimos cómo tu pueblo llegó a estas tierras con alas de cuero y fuego y como os enfrentasteis de nuevo entre vosotros.

Hemos visto todo esto, sin ayudar ni entorpecer las inmutables leyes del cosmos, y nos fuimos muriendo uno tras otro; porque nosotros, los hombres de Yag, no somos inmortales, si bien nuestras vidas son como las vidas de los planetas y de las constelaciones.

Finalmente quedé yo solo, soñando con los tiempos pasados entre los ruinosos templos perdidos en la selva de Imanguk, venerado como un dios por una antigua tribu.

Después llegó Yara, versado en oscuros conocimientos transmitidos a través de los años de barbarie, antes de la retirada del Imperio Escarlata.

Al principio Yara se sentó a mis pies para que yo le transmitiera mi sabiduría. Pero no estaba satisfecho con lo que yo le enseñaba, porque se trataba de magia blanca y él

deseaba conocer la ciencia del mal, a fin de esclavizar a los reyes y saciar su ambición demoníaca.

*Yo no estaba dispuesto a enseñarle ninguno de los secretos de la magia oscura, destructora, que había adquirido, a pesar mío, a través de los siglos. Pero su inteligencia era mayor de lo que yo había creído; con argucias aprendidas entre las polvorientas tumbas, me engañó y me obligó a revelar un secreto que yo nunca quise contar a nadie, y volviendo mi propio poder en mi contra, me convirtió en su esclavo.*

*¡Oh, dioses de Yag, qué amarga ha sido mi vida desde aquel día! Me trajo desde las remotas selvas de Imanguk, donde los monos bailan al compás de la flautas de los sacerdotes y chamanes, y donde las ofrendas de frutos y vinos atestaban mis ahora rotos altares.*

*Nunca volví a ser el dios de las buenas gentes de la selva, sino que me convertí en el esclavo de un demonio con forma humana.*

Sus ojos ciegos se vuelven a inundar de lágrimas.

*—Me reclusó en esta torre, que construí para él por orden suya en una sola noche. Me dominó por medio del fuego y de la tortura, así como por medio de extraños tormentos sobrenaturales que tú no podrías comprender. Si pudiera, hace mucho tiempo hubiera puesto fin a esta larga agonía, quitándome la vida.*

*Pero él me mantuvo vivo (deforme, ciego y destrozado), para que realizara sus asquerosos deseos. Y durante trescientos años he hecho su voluntad, desde este lecho de mármol, ensuciando mi alma con pecados cósmicos y mancillando mi sabiduría con crímenes, porque no podía hacer otra cosa. Pero no he revelado todos mis antiguos secretos y mi último don será el hechizo de la Sangre y la Joya porque presiento que se acerca el fin.*

*Uno de vosotros será la mano del Destino. Os ruego que cojas la piedra preciosa que reposa en aquel altar.*

Señala un altar de piedra antigua, negra, pesada, y encima, hay una enorme joya redonda, clara como un cristal carmesí: el Corazón del Elefante.

*—Y ahora la gran magia, la poderosa magia, que nadie ha visto ni verá jamás en millones de milenios. ¡Por mi alma y mi sangre lanzo el conjuro; por la sangre del pecho verde de Yag, que sueña a lo lejos en el inmenso y vasto Espacio Azul!*

*Coge tu espada, hombre, y corta mi corazón, luego estrújalo de modo que la sangre fluya sobre la piedra roja. Después bajad por esa escalera, entrad en la habitación de ébano en la que está sentado Yara envuelto en sueños malignos. Pronunciad su nombre y despertará. En ese momento habéis de colocar esta gema delante de él y repetir estas palabras: «Yag-kosha te ofrece su último don y su último encantamiento».*

*Después marcharos de la torre rápidamente. No temáis, que no habrá obstáculos en vuestro camino. La vida del hombre no es la vida de Yag, ni la muerte humana es la muerte de Yag. Liberadme de esta prisión de carne ciega y volveré a ser Yogah de Yag, coronado y rutilante, con alas para volar, pies para danzar, ojos para ver y manos para tocar.*

Si Yag-kosha, o Yogah nota indecisión en los aventureros, les indicará dónde deben clavar la hoja afilada. La sangre fluirá abundante empapando la hoja de la espada y la mano. La extraña criatura se agitará convulsivamente y luego quedará completamente inmóvil.

Si cumplen con la voluntad de Yogah, deberán extraer su corazón, completamente distinto de cualquier otro que hayan visto. Este aún late, y si lo sitúan sobre la deslumbrante joya, y lo aprietan, un río de sangre cae sobre la piedra. La sangre no se derrama, sino que es absorbida por la gema, como si fuera una esponja

A los pocos minutos, el lecho de mármol sufrirá una transmutación, algo que no debería ser presenciado por ningún ser humano.

Si los aventureros insisten en quedarse y no cumplir con los deseos del ser, a los 15 minutos la sangre perderá su poder, y la gema dejará de brillar para apagarse para siempre.

Yara será consciente y enviará a sus soldados y a él mismo para investigar lo sucedido. La puerta de salida por donde han entrado, simplemente, no está. Los aventureros quedarán encerrados en la torre de Yara y queda en manos del narrador el destino, que no debería ser otro que una muerte terrible en manos de un hechicero que aunque ya no tiene los vastos poderes que le concede la gema, si que tiene un ejército de soldados entrenados y poderes mágicos importantes.

## EL SUEÑO DE YARA

Si descienden por la escalera de plata, llegarán a una puerta de Ébano, en cuyo centro habrá una calavera de plata. La habitación entera es de color azabache, y reclinada sobre un lecho de seda negra, verán una figura alta y delgada. Delante de ellos estará Yara, el sacerdote y brujo, con los ojos abiertos y dilatados por los vapores del loto amarillo, mirando a lo lejos, como sumido en abismos nocturnos que están más allá de la percepción humana.

Yara tardará varios turnos en reaccionar y disponer así de sus poderes de hechicería, tiempo más que suficiente para que los aventureros depositen la gema en la enorme mesa de ébano y reciten el conjuro.

Así es lo que sucede en la historia original, pero no tiene por qué ocurrir igual en esta aventura. Yara, como he indicado, no puede usar sus poderes aún, pero esto los jugadores no lo saben. En 2 turnos, será consciente del peligro que suponen los jugadores e intentará retrasarles hasta que pueda ejecutar algún hechizo.

Si los aventureros deciden atacarle, tendrán 2 turnos más antes de que el hechicero pueda reaccionar y empiece al lanzar conjuntos. Una vez se sienta controlando la situación, intentará detenerles para saber cómo han podido entrar hasta su habitación.

Puede ser que los aventureros decidan que pueden sacar más beneficio de esta situación. En ese caso, tendrán que negociar con Yara, sabiendo que simplemente con acercar la piedra podrán acabar con el hechicero. El resultado de esta negociación, o si Yara accede y

cumple con lo prometido, queda en manos del narrador, pero puede ser una buena jugada que les puede traer objetos mágicos o incluso algo más. El poder de Yara podría conceder 1 o 2 puntos de Bendiciones si están dispuestos a sellar un pacto con él.

Si siguen las instrucciones de Yogha y lo hacen tal y como les ha dicho, la venganza se completará:

La descripción de cómo sucede puede extraerse del siguiente texto (es el original con ligeras modificaciones).

Yara retrocede, tiene el rostro oscuro y ceniciento. La joya ya no es cristalina y pura; su turbio centro palpita y vibra, y en su superficie flotan curiosas volutas de humo de colores cambiantes.

Como atraído hipnóticamente, Yara intenta inclinarse sobre la mesa y coge la gema, mientras mira fijamente su sombrío interior, como si se tratara de un imán que le fuera a extraer su convulsiva alma del cuerpo. Cuando Yara se levanta pueden ver como su tamaño ha menguado, y se hace cada vez más pequeño delante de ellos. Rápidamente, llega al tamaño de un gato, y se tumba sobre la mesa, aún aferrando la joya.

El hechicero se dará cuenta entonces de cuál será su destino y soltará la gema, pero se seguirá haciendo más pequeño aún, hasta quedar convertido en un cuerpo minúsculo que corre frenéticamente sobre la mesa de ébano, agitando los diminutos brazos y chillando como una rata.

Cuando sea tan insignificante que la gran joya parezca una montaña a su lado, se cubrirá los ojos con las manos como si quisiera protegerse del fulgor, mientras se tambaleaba como un poseído. Los aventureros podrán sentir como una fuerza magnética invisible atrae a Yara hacia la gema. El hechicero se hunde en el centro mismo de la joya, como un hombre que se hunde en el mar, mientras invoca los nombres de seres terribles que sólo los dioses conocen. Volutas de humo se cierran sobre su cabeza, para luego quedar en el centro carmesí de la gema, que se vuelve transparente y cristalina.

Aparece entonces en el mismo centro otra figura de color verde, brillante y alada, con cuerpo de hombre y cabeza de elefante, que ya no es ciego ni deforme. Yara extenderá sus brazos y correrá como un loco, pero el vengador irá tras él y lo alcanzará.

Tras esta última escena, la enorme joya desaparecerá, estallando como si fuera una pompa de jabón en medio de fulgores iridiscentes.

## LA HUIDA

La torre empieza a temblar, suavemente al principio. Si suben a la azotea, verán, como se comentó antes, que no hay puerta por donde salir y poco a poco irán cayendo cascotes, se oirán como toda la estructura cruje y empieza a derrumbarse.

Si en lugar de volver por donde han entrado, siguen descendiendo por el sombrío agujero plateado,

mientras los temblores y crujidos aumentan, llegarán a una habitación más grande al pie de la resplandeciente escalera: el cuarto de los soldados. Podrán ver el brillo de sus plateadas corazas y de las enjoyadas empuñaduras de sus espadas. Se han desplomado sobre la mesa de banquetes, con las plumas oscuras ondeando sobriamente sobre los cascos de las cabezas caídas; yacen entre los dados y entre las copas caídas, cuyo vino manchaba el suelo de color lapislázuli. Si se ha optado, como gancho, por la opción de rescatar a una dama, estará durmiendo allí también, atada de pies y manos.

Y en la pared contraria, verán una puerta de plata abierta, recortada contra la claridad del alba.

Cuando salgan, la torre se tambaleará, como si hubiera estado esperando a que ellos salieran, y caerá estrepitosamente desintegrándose en minúsculas partículas resplandecientes.

Cualquier objeto que hayan cogido, se desintegrará con ella, excepto el objeto que andaban buscando (si este era su gancho) o cualquier premio que el narrador estime oportuno. Alrededor del objeto u objetos salvados verán como, mientras la torre se desintegra, queda cubierto por una niebla verdosa, como la que había en la sala de Yogah. Un último regalo del último ser de Yag.

## PERSONAJES

### Tauro

### PRÍNCIPE DE LADRONES

*«Taurus era tan alto como el cimmerico, pero más corpulento; aunque tenía un voluminoso vientre y era gordo, cada uno de sus movimientos denotaban un magnetismo dinámico y sutil, que se reflejaba en sus penetrantes ojos que brillaban como centellas, llenos de vida, aun a la luz de las estrellas. Iba descalzo y llevaba algo que parecía una cuerda fuerte y delgada enrollada, con nudos distribuidos en forma regular.»*

Llamado el Príncipe de los Ladrones de su ciudad (podría ser cualquier ciudad grande, lo suficiente para albergar un gremio de ladrones), Tauro está en la torre para demostrar que, a pesar de sus años, sigue siendo el mejor de los ladrones.

Campechano, sonriente, parece que lo tiene todo controlado, pero realmente no es así: no las tiene todas consigo y piensa que con un par de hombres tendrá más posibilidades. Su idea es traicionar en cuanto pueda a los aventureros una vez estén dentro de la torre o cuando crea que ya no los necesita.

**CUE:** 8      **ATR:** +2      **PV:** 20 | 10 | 5  
**MEN:** 7      **FUE:** 10      **Mod. Daño:** +3 /+4  
**ESP:** 7      **TAM:** +2

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Espada corta 17. Daño 3+3



■ **Habilidades:** Arma CC: Espada 17, Lanza 14, Puñal 16, Atletismo 14, Esquivar 16, Hurtar 16, Lanzar 13, Manipular 18, Pelea 14, Percatarse 15, Perspicacia 19, Seguir 15, Sigilo 16, Tregar 17.

## Araña Gigante

### DEMONIO

«Era grande como un cerdo, y sus ocho patas gruesas y peludas transportaban su monstruoso cuerpo a gran velocidad; sus cuatro ojos de brillo maligno centellearon con una expresión de una inteligencia terrible, dejando tras de sí hebras de una sustancia gris y pegajosa, gruesas como sogas».

La araña es muy rápida y sigilosa. Buscará morder e inyectar su veneno sobre el rival más grande. Si es descubierta intentará trepar al techo y desde allí lanzar sus redes para intentar paralizar a los aventureros.

**CUE:** 14      **ATR:** -      **PV:** 25 | 12 | 6  
**MEN:** 6      **FUE:** 18      **Mod. Daño:** +6 /+8  
**ESP:** 6      **TAM:** +4

■ **Protección:** 3

■ **Armas**

Mordisco 17. Daño 2+6

■ **Habilidades:** Esquivar 18, Sigilo 18.

■ **Poderes:**

◆ **Veneno:** POT 9, 1d6 por turno durante 4 turnos.

◆ **Sangre ácida:** Su sangre es un potente ácido que quema lo que toca. Por cada PD que le hagan con una arma cortante o perforante, el arma restará ese mismo número de su bonificación de daño hasta quedar inutil.

◆ **Enredar:** Puede lanzar hebras gruesas como sogas y paralizar a varios objetivos que estén cerca entre sí. Romper la tela es una tarea de Fuerza 15. Si disponen de arma cortante, la dificultad baja a 10.

■ **Movimiento:** Correr y trepar, rápido.

## Guardias

### HUMANOS HECHIZADOS

Apenas hablan, solo obedecen a su amo. Controlados por hechicería, no pueden ser dominados ni convencidos, y pelearán hasta la muerte por defender la torre y a Yara.

**CUE:** 7      **ATR:** +1      **PV:** 18 | 9 | 4  
**MEN:** 5      **FUE:** 8      **Mod. Daño:** +3 /+4  
**ESP:** 3      **TAM:** +1

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

■ **Armas:**

Lanza corta 13. Daño 4+4

■ **Habilidades:** Arma CC: Hastas 13, Puñal 11, Atletismo 12, Esquivar 12, Lanzar 13, Pelea 12, Percatarse 14, Perspicacia 8, Sigilo 9.

## Negra devoradora Demonio

Lo más parecido que hay en este mundo de esta criatura sería un enjambre de mosquitos negros, de unos 3 o 4 cm cada uno. Tiene un tamaño de unos 3 m y forma de esfera. Orbita alrededor de la torre plateada con patrones aleatorios, pero no se acerca a menos de 3 m de esta. Al menos, en principio.

**CUE:** 10      **ATR:** -      **PV:** 22 | 12 | 6  
**MEN:** 3      **FUE:** 12      **Mod. Daño:** +4 /+5  
**ESP:** 5      **TAM:** +2

■ **Armas**

Devorar 15. Daño Especial.

■ **Habilidades:** Sigilo 12.

■ **Poderes:**

◆ **Enjambre:** Las armas físicas solo le causan 1 PD o 2 si es un crítico. Sólo los ataques elementales de área le afectan con normalidad. Si logran hacerle una herida grave, la nube se desbanda para volver en 1d4 horas.

◆ **Devorar:** Una vez rodea rodea el cuerpo de su víctima, no se separa de ella hasta que es consumida., devorando 2 PV por asalto. El daño se hace efectivo en la fase 1. Solo puede ser esquivado, no se puede parar con arma o escudo. Ignora la armadura, pero no la generada por hechizos o la armadura natural.

Una víctima que empieza a ser devorada, puede intentar escapar cada turno en la fase 4 con un tirada dif. 20 de Atletismo.

■ **Movimiento:** Volar, lento.

## Yara

### OSCURO HECHICERO

Un hombre alto y delgado, de pelo corto y canoso, de facciones afiladas y de edad indeterminada. Aparenta unos 50 años. Viste con túnica de una tela fina y elegante. Los ojos brillan con un tono morado, sin iris: hace mucho tiempo que dejaron de ser humanos.

**CUE:** 7      **ATR:** +1      **PV:** 17 | 9 | 5  
**MEN:** 12      **FUE:** 7      **Mod. Daño:** +2 /+3  
**ESP:** 14      **TAM:** 0

■ **Protección:** Tiene el efecto del conjuro Invulnerabilidad de forma permanente.

■ **Armas:** Daga 17. Daño 3+2

■ **Habilidades:** Armas CC: Puñal 17, Atletismo 17, Buscar 22, Esquivar 17, Manipular 20, Pelea 17, Percatarse 22, Perspicacia 23, Sigilo 17.

■ **Habilidades Mágicas:** el hechicero Yara posee vastos poderes robados a Yoga durante muchos años. Puede generar el efecto de cualquiera de los conjuros conocidos en las Tierras Quebradas. Trátalo como si tuviera 18 puntos en todos los Verbos y Esferas.

## AYUDA DE JUEGO

# EJEMPLOS DE COMBATE

Por Carlos Ferrer

Las escenas de acción son asuntos peliagudos en los que juegos de fantasía, como Tierras Quebradas, se ponen verdaderamente a prueba. Por eso me preocupa especialmente que su sistema de combate, pensado precisamente para ser sencillo y más narrativo, genere dudas a muchos aficionados. De ahí que me haya decidido a poner ejemplos de algunas de las situaciones más frecuentes y explicar cómo se resolverían.

Antes de entrar al trapo, creo que hay dos aspectos del combate en Tierras Quebradas que es preciso señalar. El primero es que no está pensado para ser táctico, es decir, como un juego de mesa. **No hay una solución para todo.** La escena se desarrolla en el «teatro de la mente» y las reglas son siempre una ayuda para aplicar el sentido común. Esto quiere decir que es el narrador quien decide el orden de actuación, si algo es posible o no, y a qué distancia se encuentra todo. Si al dirigir un combate tomas decisiones basadas en la lógica, estás interpretando adecuadamente el espíritu del juego.

El segundo, más técnico, es que las **fases de iniciativa** no implican que los personajes estén congelados en el tiempo fuera de la fase en la que actúan. Durante todo el turno de combate los personajes están actuando (corriendo, luchando, conjurando...). Lo que sucede es que es su acción culmina en cierta fase, y eso marca el momento de tirar el dado.

Así, si un personaje declara que va a correr y enzarzarse en melé contra un enemigo a entre 5 y 15 metros, actúa en la fase 3. Pero eso no significa que en la fase 3 se ponga a correr y llegue hasta su adversario, sino que en la fase 1 arranca, en la 2 está corriendo y en la 3, finalmente, alcanza a su contrincante e intercambia unos golpes con él. En la fase 4 seguramente uno de ellos gritará de dolor y los combatientes se repositionarán.

**Galerna declara que va a combatir contra el demonio Lishek, que se encuentra a unos diez metros de él, y la criatura declara que va a tratar de huir de nuestro pirata de las Estepas. ¿Qué sucede?**

Con las reglas en la mano, uno podría pensar que Lishek se echa a la carrera y eso lleva su acción a la fase 4, con lo que Galerna llega hasta él en la 3 (moverse y combatir).

Pero, realmente, Lishek comienza a correr en la fase 1 y es en la 4 cuando alcanza la distancia máxima de su carrera (en principio unos 30 metros). Por tanto, cuando Galerna recorre esos 10 metros, el demonio ya no está allí. La lógica dicta que se inicia una **persecución**. La situación se resolvería con una tirada enfrentada de Atletismo, dando a Lishek diez éxitos de ventaja (los metros que los separaban).

**Galerna cae en una trampa; Lishek lo ha conducido a otro demonio, Grunt, que se apresta a desmenuzar al pobre estepario. Galerna declara el último. Gracias a eso se da cuenta de que Grunt lo va a atacar en la fase 2, pero Lishek va a esperar a la fase 3, con la esperanza de que Galerna se encuentre Ocupado, al haberse enzarzado con Grunt, y no pueda herirlo. ¿Qué opciones tiene Galerna?**

◆ Galerna podría declarar que **ignora a Grunt**, quien se interpone entre él y Lishek, y ataca a este último. Esto permitiría a Grunt un golpe aislado en la fase 2, y luego Galerna entraría en melé con Lishek.

El narrador puede considerar que la melé con Lishek tendría lugar también en la fase 2, ya que el demonio está cerca. La criatura no podría beneficiarse del +2 de superioridad numérica.

¿Por qué haría Galerna algo así? Quizás tiene un Esquivar muy alto, o muy buena armadura, o las dos cosas, y cree que Grunt no supone una gran amenaza. Prefiere sufrir una herida leve y encargarse en condiciones de Lishek, al que ve como la amenaza principal.

◆ Otra opción es hacer exactamente lo que quiere Lishek. Galerna **acepta la melé de Grunt** y, luego, en fase 3, Lishek entra con él en combate cuerpo a cuerpo.

Como Galerna ya ha luchado, pasa a estar Ocupado, y puede defenderse de Lishek pero no hacerle daño. Además, siguiendo las reglas de enemigos múltiples, si Grunt sigue en pie, Lishek se suma +2 por superioridad numérica.

◆ Teóricamente, Galerna podría **aceptar la melé con Grunt e ignorar a Lishek**, pero la decisión no tiene mucho sentido, ya que el demonio podrá impartir un Golpe aislado y Galerna no obtiene nada a cambio.

◆ Una **defensa completa** puede ser interesante si Galerna espere refuerzos y quiere ganar tiempo. Tendría un +3 en las dos melés de este turno, pero sin la posibilidad de herir, y recordemos que al turno siguiente los dos demonios (y no solo Lishek) disfrutarían de un +2 por superioridad numérica.

También puede ser que Galerna espere obtener un éxito crítico en alguna de sus tiradas (ya que con el +3 resulta más fácil) y utilizarlo para ganar algún tipo de ventaja, como escapar del combate o derribar a uno de sus adversarios.

◆ Galerna también puede hacer la maniobra de **Escapar del combate** contra Grunt, lo que le permitiría poner pies en polvorosa. Puede ser la opción más acertada si no ve el combate claro y confía en su Esquivar.

◆ Por último, y entre otras muchas situaciones imaginativas, Galerna puede hacer la maniobra de **Empujar contra Grunt** y lanzarlo contra Lishek. Si sale bien, el narrador podría establecer que Lishek debe pasar una tirada de Fuerza para permanecer en pie. En todo caso, lo lógico sería que si se le cae su compañero



encima, Lishek quede Ocupado igualmente, y por tanto no pueda efectuar la melé planeada contra el estepario.

### ¿Qué diferencia hay entre estar Ocupado y ser blanco de un Golpe aislado?

◆ Cuando un personaje está **Ocupado**, significa que no puede realizar más acciones por su propia iniciativa durante el resto del turno. Pero si alguien entra en melé con él, puede tirar el dado y defenderse (aunque no impactar).

El estado de Ocupado significa que, en la ficción, el personaje está entretenido con otra cosa y no tiene el tiempo o la concentración para darlo todo.

◆ Estar Ocupado no implica en absoluto que quien te ataque lo haga con un **Golpe aislado**. Este tipo de golpes se enfrenta tan solo a la habilidad de Esquivar del personaje como una dificultad fija, y pueden realizarse cuando la víctima no sabe que el agresor está ahí (porque estaba escondido o es invisible) o cuando prefiere ignorarlo.

¿Por qué querría un personaje ignorar a su agresor? Pues para no quedar Ocupado y poder hacer la acción que tenía planeada. Quizás le convenga correr el riesgo porque se siente seguro (tiene la Protección alta, o el Esquivar, o las dos cosas) o porque la acción que quiere hacer tiene una importancia crucial.

**Galerna ha decidido entrar en melé con Grunt, y quedar Ocupado, por lo que Lishek lucha contra él en la fase 3 sin miedo a resultar herido. Llega el siguiente turno. Grunt declara que lucha y Lishek trata de escapar. ¿Qué opciones tiene Galerna?**

◆ Puesto que todos los contendientes están juntos, se trataría de **una sola melé** en la fase 2.

◆ **Lishek está metido en la melé**, por mucho que en el turno anterior luchara contra un oponente Ocupado. Si quiere escapar, deberá usar la maniobra Escapar del combate, y tirar Esquivar.

◆ Si en la melé Galerna quiere tener la oportunidad de herir a uno de sus dos enemigos, deberá concederles el bonificador de +2 por **superioridad numérica**,

ya que se deberá concentrar en dos objetivos: luchar contra Grunt y herir a Lishek.

◆ Por tanto, puede **ignorar a Lishek**, y permitirle escapar, y concentrarse en Grunt. En este caso el demonio ya no estaría en superioridad numérica, pero Lishek escaparía automáticamente.

◆ Galerna puede **ignorar a Grunt** y concentrarse en Lishek. Los demonios ya no disfrutarían de superioridad numérica (Galerna está concentrado en una sola cosa). Pero Grunt podría infligir un Golpe aislado.

**Galerna toma esta última opción y decide ignorar a Grunt para concentrarse en lo que le interesa: acabar con Lishek. Grunt imparte un Golpe aislado. ¿Cómo lo resolvemos?**

◆ En cuanto al **orden**, es interesante saber qué pasa primero, si el Golpe aislado de Grunt o la melé de Galerna contra Lishek. Se usa por tanto la regla de **Conflicto de iniciativa**.

En nuestro caso, Galerna tiene una habilidad de armas mayor que Grunt, y por tanto actúa primero y se resuelve su melé con Lishek.

◆ En los Golpes aislados es posible hacer **maniobras**, siguiendo las reglas habituales. Grunt decide acompañar el daño de la maniobra de Desarmar, lo que le supone un -2 a la tirada.

El daño y las condiciones para determinar si el desarme tiene lugar se calculan con normalidad. La misma tirada proporciona los puntos de éxito necesarios para calcular las dos cosas.

**¿Por qué usar maniobras que no hacen daño?**

◆ En primer lugar cabe destacar que las maniobras son al mismo tiempo **efectos para los críticos**. Es posible que una maniobra sea poco útil cuando se convierte en nuestro objetivo en melé, pero que como crítico sea muy interesante.

◆ Por otro lado, siempre es posible **combinar** el daño con una maniobra que «sustituye al impacto», a costa de sufrir un -2. Si creemos que tenemos la puntuación suficiente, podemos arriesgarnos y dejar al enemigo en una situación complicada, más valiosa que dos PD.



◆ En cuanto al uso de las maniobras que sustituyen al impacto en sí, su objetivo es dar opciones en **situaciones específicas**.

Si queremos conservar vivo a un enemigo, podemos desarmarlo y esperar que se rinda. Un contrinicante en unas escaleras o al borde de un precipicio puede acabar fuera de combate si lo empujamos. Quizás queremos escapar, pero nuestro Esquivar es bajo, y resulta más apropiado derribar al oponente y salir corriendo mientras se levanta.

O tal vez tenemos solo una daga, y contra ese adversario con armadura y alabarda lo mejor es ponerse en combate cerrado o hacer un salto y derribo.

**El combate da un giro imprevisto cuando Stephanides de Shora, un hechicero aliado de Galerna, hace acto de aparición. Lishek se lanza a por él, y por la distancia que los separa, entraría en melé con él en la fase 3. Teniendo en cuenta que el mago va a lanzar un conjuro, ¿cuáles son sus posibilidades?**

◆ Si Stephanides declara el **hechizo en la fase 4**, la habitual para la magia, Lishek llegará antes y entrará en melé con él. Esto supone un grave problema para el mago ya que, pase lo que pase, es muy posible que se desconcentre y no pueda lanzar el conjuro este turno.

Si acepta la melé, queda Ocupado y automáticamente renuncia a lanzar el hechizo.

Si no acepta la melé e ignora a su oponente, más le vale tener una habilidad de Esquivar muy alta o una buena armadura, ya que, si recibe daño, se desconcentrará y el hechizo no tendrá lugar.

◆ Por ello es mejor idea **acelerar el lanzamiento**, con lo cual el conjuro tendrá lugar en la fase 1 a cambio de un -2.

En este caso, si el conjuro falla o no tiene el efecto deseado, y el demonio llega hasta Stephanides, el mago se encontrará Ocupado.

◆ Como demuestra el ejemplo, en combate, los hechiceros harán bien en **dar apoyo desde lugares seguros**, o al resguardo de sus compañeros.

A pesar de ello, y teniendo en cuenta que la magia de Tierras Quebradas no está enfocada en el combate, un hechicero puede ser capaz de derrotar fácilmente a adversarios temibles, gracias al hecho de que los efectos de su magia se imponen con un enfrentamiento de Espíritu. Ni el mejor guerrero podría derrotar a un dragón, pero un buen mago sí.

**Una nueva aliada de Galerna, la nómada Bashira, entra en escena. Lishek, que se cierne sobre el cuerpo de Stephanides, descubre a su nueva enemiga y carga contra ella. Bashira tiene el arco preparado y declara que dispara a la criatura. ¿Cómo se resuelve?**

◆ El disparo de Bashira tiene lugar en la fase 1. El narrador ha declarado que Lishek está a unos quince metros. Esto significa que llegará a Bashira en la fase 3. La distancia nos permite saber también cuál es la dificultad del disparo.

◆ Es interesante notar que al estar el demonio realizando una **carga**, cualquier uso de armas a distancia contra él se beneficia de un +2.

**La flecha causa una herida leve que no detiene al demonio. ¿Puede Bashira defenderse con un arco? ¿Le da tiempo a sacar otra arma?**

◆ El narrador considera la situación y aplica su propio criterio. Puesto que combatir después de desenfundar es una acción de fase 3, podemos deducir que **preparar las armas** ocupa toda una fase. De esta forma, Bashira dispara en la fase 1, saca su cimitarra en la fase 2 y recibe la carga de Lishek en la 3, convenientemente armada.

◆ Si el demonio hubiera llegado en la fase 2, la nómada no tendría el arma preparada, y tendría que eludir el combate o defenderse con las manos desnudas o bloqueando los golpes con el arco.

**Llega el siguiente turno y Lishek está enzarzado en melé con Bashira. Esta ha perdido su cimitarra, pero conserva su arco en la otra mano. ¿Puede disparar con él? ¿Y desenfundar su daga?**

◆ Los arcos no se pueden disparar estando en melé, porque no hay espacio. Bashira tendría que abandonar la melé primero.

◆ Puede usar la maniobra **Escapar del combate**, y salir de la melé. El turno siguiente debería cargar el arco antes de disparar, lo que lleva el disparo a la fase 3. Como Lishek está a menos de 5 metros, este podría entrar en melé en la fase 2 y estaríamos en las mismas. El adversario está pegado a ella, y no le da el espacio que necesita para manejar el arco.

◆ Por ello sería más inteligente **Escapar del combate, correr, y alejarse** lo suficiente como para poder cargar y disparar antes de que el demonio llegue. Esto pondría en marcha las reglas de persecución.

◆ **Ignorar a Lishek** quizás sea una posibilidad. Según las reglas, ignorar a un adversario te permite emprender la acción planeada, en este caso, disparar.

El narrador se imagina cómo Bashira, toma una flecha y carga su arco para disparar, haciendo caso omiso del demonio, que aprovecha el momento para asestarle un golpe. ¿Es factible?

No lo acaba de ver. El demonio está encima de ella. Quizá si apuntara a otro enemigo, pero en este caso no. El narrador establece que mientras el adversario se encuentre pegado a ella en melé, Bashira no podrá usar el arco.

◆ Mejor una vara de madera que nada. El narrador establece que el arco se puede usar con la habilidad Pelea como arma contundente No letal de daño 1. Al ser un **arma improvisada**, se rompe si se empata en la tirada de melé.

◆ En cuanto a **desenfundar la daga**, se considera que preparar un arma al alcance de la mano no es una acción en sí misma, sino que retrasa la acción principal.

Por ello, el narrador decide que en este turno, Bashira tendría que defenderse sin la daga (es la consecuencia de haber perdido la cimitarra) pero sin permanecer Ocupada. Se entiende que en algún momento del turno, mientras lucha, consigue sacarla. Al siguiente turno ya contaría con ella.

### ¿Qué pasa si el personaje sufre daño cuando prepara un disparo?

◆ Aunque no se menciona en el manual básico, el narrador puede establecer que una labor como colocar la flecha y tensar la cuerda, o preparar una honda o ballesta, queda interrumpida si el personaje sufre daño, al igual que sucede con el lanzamiento de un hechizo.

### ¿Cómo puedo atacar más de una vez por turno?

◆ En principio, en una melé con varios oponentes solo podemos impactar contra uno de ellos, pero la maniobra **Barrido** permite actuar contra todos los que se hallan en la melé.

◆ Por otro lado, la Proeza llamada **Acción extra** permite involucrarse en una nueva melé en la siguiente fase del turno. Podría hacerse incluso contra un enemigo con el que ya se ha combatido.

Es posible encadenar críticos y nuevas acciones. Un personaje puede luchar en melé en la fase 2, conseguir un crítico y elegir la Proeza Acción extra, entrando así en una nueva melé en la fase 3. Si en esta vuelve a conseguir una Acción extra, puede comenzar una tercera melé en la fase 4.

En esta última fase ya no se puede obtener una Acción extra, porque el turno acaba y no hay más fases.

◆ En el caso de los **arcos**, el narrador puede establecer que si el disparo tiene lugar en la fase 1, la acción extra nos permitiría cargar más rápido y efectuar así un nuevo disparo en la fase 4.

Si hemos disparado en la fase 3, la Acción extra podría hacer que carguemos más rápido y el siguiente turno podamos disparar en la fase 1.

## AJUSTE EN LA TABLA DE DISTANCIAS

Las armas a distancia resultan muy letales en comparación con el combate cuerpo a cuerpo, o al menos más de lo que pretende el sistema. Por este motivo he preparado una nueva tabla de distancias y dificultad. Esta incluye una nueva distancia, **Muy corta**, que pasa a tener dificultad 10.

De esta forma, la dificultad base para acertar a los enemigos a entre 5 y 15 metros (a los que se llegaría en la fase 3) es ahora de 15. El resto de rangos de distancia también ve incrementada su dificultad.

<b>Muy corta</b>	0-5 m	Dif. 10
<b>Corta</b>	5-15 m	Dif. 15
<b>Media</b>	15-50 m	Dif. 20
<b>Larga</b>	50-100 m	Dif. 25
<b>Muy larga</b>	100-200 m	Dif. 30

Este cambio también pone a los combatientes ante decisiones tácticas. Retomemos el ejemplo de Bashira.

Lishek se encuentra a unos quince metros de Bashira cuando inicia la carga. Si la nómada dispara en la fase 1 la dificultad será de 15 (o el Esquivar del demonio).

Pero también puede dejar que se acerque, y disparar en la fase 2. Lishek estará entonces a cinco metros, y la dificultad, por tanto, baja a 10.

El problema es que entonces, si la flecha no detiene al demonio, Bashira se encontrará desarmada cuando, en la fase 3, se cumpla la carga y se produzca la melé.

## NUEVAS MANIOBRAS

### Forzar error

PELEA

El combatiente burla, engaña o presiona a su oponente para que cometa un error. Si gana el enfrentamiento, el enemigo sufrirá una complicación determinada al azar en la tabla de Complicaciones en melé.

Puedes emplear tus puntos de éxito en la tirada para sumar o restar al resultado del d20. Si se obtiene un 20, las dos nuevas tiradas no pueden ser modificadas.

### Golpe apuntado

-2

Consiste en buscar la oportunidad para herir al contrincante en una parte del cuerpo en particular. En caso de éxito, y solo si ocasiona al menos una herida leve, el combatiente tiene derecho a imponer uno de los resultados de la tabla de Lesiones a su total discreción.

En caso de que se produzca una herida grave, el herido no podrá elegir entre tirar Cuerpo o sufrir una lesión, sino que padecerá ambos efectos: deberá tirar Cuerpo para no quedar Incapacitado y el contrincante le impondrá la lesión que elija.



## INTERVENCIÓN DIVINA N° 11

Fanzine digital gratuito sobre Tierras Quebradas

---

- ♦ **Heraldo.** Continúa la historia de Akileo y Chan con la forja de una espada y el consejo de tres dioses.
- ♦ **La torre de plata.** Una aventura que se inicia en la Jungla pero que lleva a los aventureros más allá del velo del sueño.
- ♦ **Media docena de ases.** Los aventureros se ven metidos en una partida de cartas que esconde más secretos de lo que parece.
- ♦ **Legado.** Aventura ubicada en la ciudad escarlata de Luomiz, y cuyo objetivo es desenterrar las causas de la destrucción de una poderosa casa nobiliaria.
- ♦ **Luomiz.** Descripción de la ciudad escarlata de Luomiz, con sus intrigas, rumores y localizaciones.
- ♦ **La búsqueda de Lucero.** Historia ambientada en la Tierra de Nadie en la que los aventureros buscan a un miembro de los Protectores nada menos que en el Bosque Podrido.
- ♦ **Lágrimas negras.** Los aventureros tratan de escapar de una ciudad cha que arde bajo el fuego de los dragones.
- ♦ **La torre del elefante.** La torre imposible del hechicero Yara esconde una valiosísima gema, y muchos secretos y peligros. Basada en el conocido relato de Conan.
- ♦ **Ejemplos de combate.** Explicaciones del sistema de combate con ejemplos, un arreglo a la tabla de distancias y dos nuevas maniobras.