AVENTURA DE INICIO

CORAZONES Y MÁSCARAS

Esta es una historia de amor y, como tal, es una historia de ilusiones y desencantos. En un punto comercial costero, los aventureros se encuentran a una madre de raza merení que, con su bebé en brazos, es hostigada por un grupo de hombres armados procedentes del Imperio Escarlata. Pronto se darán cuenta de que, además de la piedad, les empuja a intervenir el destino, pues se trata de la mujer de Tauro, el hombre que van buscando, y el bebé, presumiblemente, es su hijo. Tanto como si escapan como si derrotan a los escarlatas y sus brujerías, descubrirán que Tauro ha sido reducido a la esclavitud y será sacrificado en la ceremonia de fundación de un nuevo templo consagrado a Meibel, el dios del Caos de la guerra. Si todo sale según sus planes, conseguirán rescatar al infortunado justo a tiempo, solo para darse cuenta de que nada es lo que parece y que los vericuetos del amor son siempre engañosos.

«Corazones y Máscaras» es una aventura corta que puede completarse en una sesión de aproximadamente cuatro horas de juego. Al módulo van asociados cuatro personajes pregenerados, cuyas características se incluyen en la descarga digital. Sus historias personales los hacen especialmente apropiados para verse involucrados en la historia, pero realmente el narrador puede adaptar fácilmente el argumento para jugar con aventureros diferentes.

TRASFONDO

La historia que sirve de base a la trama gira en torno a Tauro de los Ungidos, un sacerdote del culto a Shador, dios del Caos de la ultratumba, cuya familia se halla bien posicionada al servicio del barón de Pórtico, en el salvaje reino de **Frondas**. Tauro recibió hace tres años la visita de una comitiva de clérigos procedentes del **Imperio Escarlata**, adoradores del mismo dios, que trataban de establecer lazos de colaboración con su templo. En esa delegación se encontraba Shirina, una sacerdotisa de raza merení por la que Tauro sintió inmediatamente una poderosa atracción. El sacerdote había enviudado diez años antes, y su corazón era una madriguera vacía, anhelante de un nuevo inquilino. Tras un corto romance, Tauro decidió abandonar a los suyos y seguir a Shirina hasta **Juramento**, en la **isla Pluviosa**, donde iniciaría una nueva vida.

A partir de este momento, la familia de Tauro tuvo noticias de él con poca frecuencia, apenas un par de cartas al año, enviadas a través de un mensajero. Su madre y su hija descubrieron así que estaba con Shirina, y que gracias a ella y a su propio trabajo, había conseguido ascender en el culto a Shador y mejorar su posición en la cruenta isla. Entre líneas creen notar aprensión hacia los horrores de la sociedad escarlata, pero, al mismo tiempo, un amor ciego por Shirina que lo compensa todo.

Lo que su familia de Frondas nunca llegó a saber es que Tauro se fue envileciendo a lo largo de estos tres años, asumiendo poco a poco la perversión y amoralidad del Imperio Escarlata, en buena parte debido a que algo en su interior, un poso malvado, sintonizaba con esta versión salvaje y amoral del Caos. En su ascenso social, que lo ha dejado en un alto puesto sacerdotal, no faltaron traiciones, asesinatos y otros actos innobles. En sus cartas ocultó esta transformación, y fingió que lo que veía le disgustaba, intentando tranquilizar a su madre e hija.

Hubo, sin embargo, un hecho que lo cambió todo. Por fin, Shirina se quedó embarazada, y tuvo un niño, al que puso de nombre Dómino. Unos meses después, el sacerdote empezó a sospechar que existía algo de atracción entre su mujer y uno de sus esclavos domésticos, un patriarcense de nombre Raudo. Para evitar problemas, cortó por lo sano y regaló el esclavo al culto a Meibel. Este andaba necesitado de hombres que sacrificar para la ceremonia de inauguración de un nuevo templo, precisamente en Frondas.

Raudo fue enviado a ultramar, pero Tauro no imaginaba que lo que había descubierto era tan solo un ápice de la situación real. Shirina y el esclavo mantenían un romance desde hacía casi dos años, y la mujer se consumía de amor por el noble y sufrido Raudo. Y así fue como Shirina, que estaba convencida de que el esclavo era el verdadero padre de su hijo, decidió tomar el bebé, abandonar a Tauro, y partir en busca de su amado antes de que fuera demasiado tarde.

Cuando Tauro descubrió que su mujer había escapado, lo comprendió todo, y enloqueció de rabia y celos. Aprovechó sus contactos en la orden mística de Las Cuatro Manos para pedir como favor la caza de Shirina, a cambio del saldo de antiguas deudas políticas. Las Cuatro Manos enviaron inmediatamente a Frondas a uno de sus hechiceros guerreros, Ámbar, con un par de hombres.

Las órdenes de Ámbar son tres: capturar viva a Shirina y llevarla de vuelta al Imperio Escarlata, dar muerte al pequeño Dómino en presencia de su madre y, por último, asegurarse de que Raudo sea sacrificado, haciendo este trance lo más doloroso posible.

Ámbar pagó a un mercante para que partiera de inmediato hacia el punto de desembarco más cercano al nuevo templo de Meibel, sospechando acertadamente que esa habría sido la ruta seguida por la sacerdotisa fugitiva. El barco navegó incluso de noche, tratando de arribar lo antes posible aun a riesgo de naufragar. Ámbar tuvo suerte, pues llegó al minúsculo puerto de **Rocas Bajas** apenas medio día después

de Shirina y mientras ella todavía dormía, esperando al amanecer para emprender el viaje por tierra al templo. Y en este punto es cuando entran en escena los aventureros.

EL INICIO: GRITOS AL AMANECER

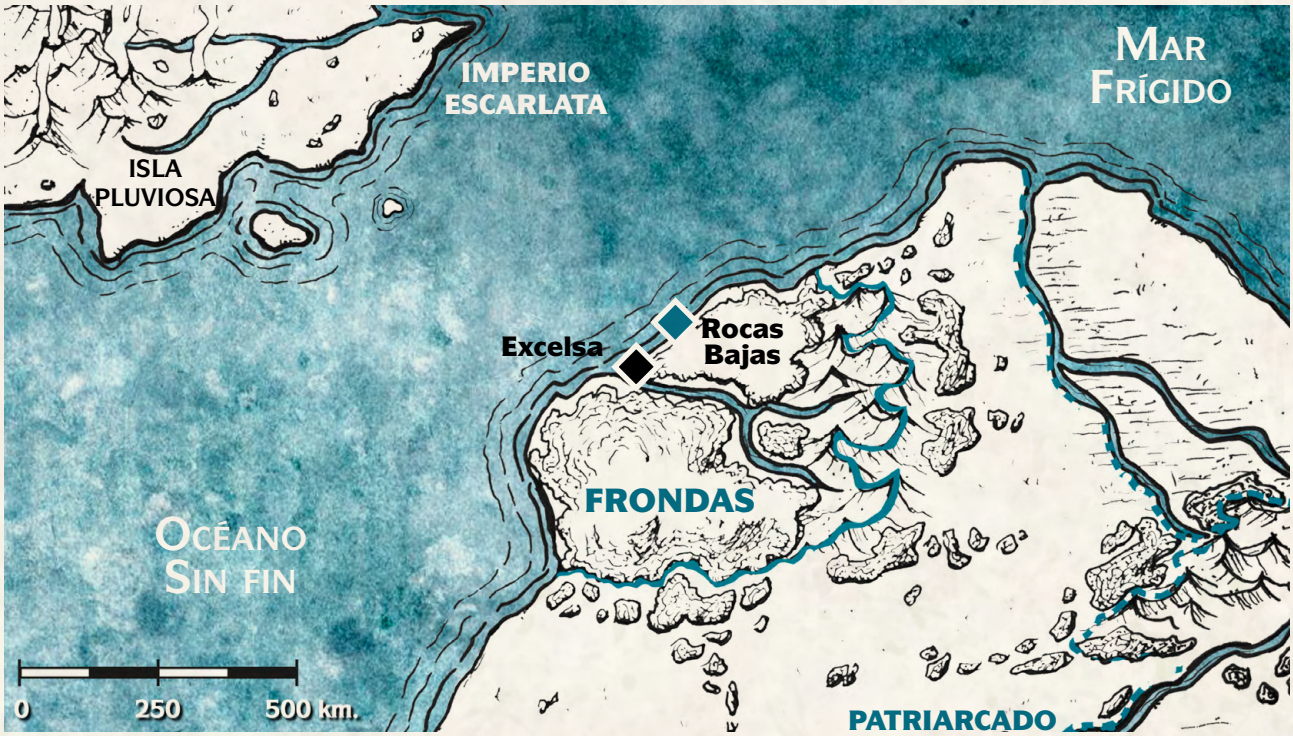
La nieve cubre el boscoso reino de Frondas, bloqueando muchos caminos y desalentando a los marineros, pero aun así el que tiene que viajar, viaja. Los aventureros han pasado esta fría noche de diciembre en el albergue de un asentamiento comercial costero llamado Rocas Bajas, donde esperan poder embarcar pronto con destino al Imperio Escarlata. Buscan allí al sacerdote de Shador llamado Tauro de los Ungidos. Si se juega con los personajes pregenerados que se ofrecen en esta guía, el motivo será familiar. Su madre y su hija temen que la vida de Tauro se halle en peligro. Con otros personajes, la motivación puede ser distinta: los aventureros pueden buscar a Tauro por pensar que guarda información que necesitan, por venganza o por cualquier otra causa.

A Rocas Bajas acuden con regularidad pequeños mercantes del Imperio Escarlata para comprar pieles, carne y madera de calidad a los bárbaros frondanos. En el asentamiento no hay mucho: el albergue, que incluye taberna, comedor y establo, un par de almacenes, cinco casas de trabajadores locales, y la torre defensiva donde se aloja el recaudador de impuestos real y su guardia. El recinto se halla rodeado de una empalizada, y en la costa hay un atracadero donde en estos momentos esperan dos pequeños mercantes con la bandera del Imperio Escarlata: una estrella de ocho puntas negra sobre fondo rojo. El día anterior al anochecer solo había una embarcación, la segunda ha debido llegar ahora al amanecer. Se puede entrar y salir por tierra del punto comercial mediante dos portones de doble hoja que se aseguran desde el interior con un travesaño de madera. Uno de ellos conduce al muelle, el otro a un camino.

No es el sol el que despierta a los aventureros, sino los gritos de una mujer, las risas de unos hombres y el llanto inconsolable de un bebé. Han dormido en una habitación compartida, en el primer piso del edificio. Si se asoman por la ventana verán que delante del albergue dos individuos armados tratan de atrapar a una mujer, que se halla acorralada en el rincón que forman al juntarse las dos alas del edificio. Hace un frío terrible, y por la noche han caído veinte centímetros de nieve fresca, pero aún así la mujer va descalza y vestida tan solo con un camisón. Sus estrechos y delicados rasgos faciales, sus ojos y orejas, la delatan como una mujer merení. El bebé, que debe tener entre dos y cinco meses, se encuentra envuelto en una toca.

Los hombres van cubiertos con capas de piel y armaduras de cuero reforzado. Sus cascos y hombreras están adornados con filas de púas de acero. En el cuello llevan anudados pañuelos de color escarlata, y en el peto, un símbolo del Caos en el que, en lugar de flechas diagonales, hay dibujados brazos de color blanco. Ríen y se burlan de su víctima, a la que azuzan con su hacha y mangual como si fuera un animal salvaje. Una tirada de **Tierras Quebradas a dificultad 20** desvela que los emblemas se corresponden con los de una orden de hechiceros asesinos del Imperio Escarlata conocidos como Las Cuatro Manos.

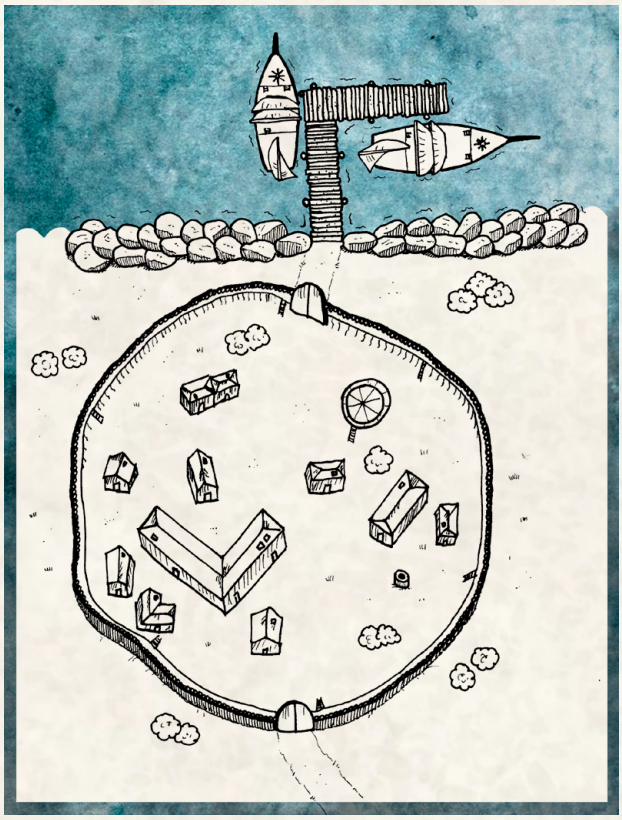
Una tirada de **Percatarse a dificultad 15** permite apreciar en el embarcadero a dos hombres que contemplan la escena desde lejos. Uno de ellos lleva capa y armadura. El otro está cubierto por unos harapos descoloridos, y hay algo extraño y grotesco en su silueta.



En la puerta de la torre hay tres guardias reales que discuten entre sí, aparentemente sobre si deben intervenir o no.

Los aventureros reconocerán a Shirina de inmediato y la identificarán como la mujer que conquistó el corazón de Tauro y se lo llevó a la isla Pluviosa. Estela, Dalia y Anush han tratado con ella en persona. Si se juega con otros personajes, de pronto uno de los hombres grita: «vamos Shirina, déjalo, sabes que te queremos viva». Los aventureros están familiarizados con ese nombre y saben de quién se trata. Esto debería bastar para que decidan intervenir y dar comienzo a la aventura.

Descrita la situación, es el momento de que los aventureros reaccionen. Recordemos que se acaban de levantar y no tienen la ropa o la armadura puesta. Se recomienda mostrar en la mesa una fotocopia del plano de Rocas Bajas que adjuntamos para situar a los diferentes personajes y lugares. A continuación, hablaremos de las personas que se encuentran en el lugar en ese momento y sus posibles reacciones. Encontrarás las estadísticas de cada uno de ellos en el apartado de Personajes, al final de la aventura.



LOS GUERREROS DE LAS CUATRO MANOS

Los dos hombres, Aquilino y Ursus, desembarcaron inmediatamente, cuando apenas estaba clareando, con las órdenes de buscar a Shirina en el punto comercial, matar al niño y llevarla a la fuerza al barco. Ámbar prefirió quedarse en el atracadero, pues aborrece la nieve, en compañía de su abominable demonio Faghaar, solo por si hubiera alguna complicación.

Sin medias tintas, ignoraron al recaudador de impuestos y sus guardias, que se acercaban al barco a cobrar la tasa de atraque, y entraron a tropel en el albergue. Preguntaron a Albo, el dueño, por la mujer que buscaban y, tras varias amenazas, fueron dirigidos a la habitación donde Shirina se alojaba con el pequeño. Esta consiguió escabullirse con el niño en brazos, corrió afuera, pero tropezó en la nieve y se vio arrinconada por sus perseguidores.

Pasado un minuto, Aquilino y Ursus, si nadie hace nada, acertarán finalmente con una estocada a los brazos de Shirina, que dejará caer al bebé herido al suelo. Acto seguido, uno de ellos rematará a la criatura mientras el otro lanzará a la mujer sobre la nieve, apresándola. Luego la maniatarán y la llevarán al barco, que zarpará poco después.

Si alguien interviene, será amenazado primero por meterse donde no le llaman. Si esto no le disuade, los guerreros no tendrán problema en enfrentarse físicamente con nadie, incluso aunque se vean en inferioridad numérica, pero en primer lugar tratarán de que la mujer no escape. Solo se retirarán si sufren una herida grave. Saben que Ámbar les cubre las espaldas desde el embarcadero, y esto les da una gran confianza en sí mismos.

No se dejarán convencer ni sobornar. Podrían únicamente ser intimidados si alguno de los aventureros hace gala de poderes mágicos o si aparece alguna criatura sobrenatural.

OTROS INQUILINOS DEL ALBERGUE Y VECINOS

En el albergue hay alojadas otras diez personas, entre mercaderes, marineros y viajeros sin motivación clara, que observarán la escena horrorizados, asustados, curiosos o indiferentes, pero que no intervendrán por propia iniciativa, y ni por asomo se les ocurrirá jugarse la vida contra unos guerreros escarlata. Y menos por una mujer de raza merení, en lo que parece un asunto interno entre miembros de esta sanguinaria nación.

El dueño del albergue, Albo, es un hombre de unos 40 años, pequeño y barbudo, al que recome la mala conciencia. Shirina le pagó bien por mantener el pico cerrado, y ahora ha traicionado el trato que hizo con ella. Si es presionado podría reconocer que reveló sin resistirse demasiado en qué habitación se alojaba y quizás prestar algún tipo de ayuda sin comprometerse físicamente.

En Rocas Bajas hay algunas casas de madera donde viven familias de marineros, carreteros, mozos de carga y estibadores. Muchos de ellos contemplarán la escena desde sus puertas o ventanas, pero ni se aventurarán a salir al exterior. Lo mismo sucede con los marineros de los dos mercantes, ambos de bandera escarlata, que seguirán los acontecimientos desde cubierta.

LOS HOMBRES DEL REY

La torre de Rocas Bajas es la residencia de Clavio, el recaudador de impuestos destinado al lugar. Su cometido es cobrar por atraque, salida y entrada de mercancías, y hacer llegar estas tasas a las arcas reales. Es, sin embargo, un hombre pusilánime y cobarde, que anhela ante todo dar por terminado su servicio y volver a Excelsa cuanto antes a darse un buen baño caliente. Lo observará todo con repugnancia desde su ventana, en el último piso de la torre, pero no dará ninguna orden de intervención, pues teme que algo así podría costarle la vida. Si se le reprocha su actitud, aducirá que su misión no es mantener la seguridad de nadie ni el orden público, algo que con la ley en la mano es totalmente falso, pues es la única autoridad local.

Cuando el mercante en el que viajaban los sicarios de Las Cuatro Manos ató las amarras en Rocas Bajas, un bostezante Clavio se dirigió con dos hombres a exigir el pago de impuestos. Se cruzó con Aquilino y Ursus, que lo ignoraron, y fue recibido por Ámbar, quien le arrojó una bolsa de monedas de oro con desdén. El hombre que le acompañaba, cubierto con harapos de pies a cabeza, no parecía humano, ni olía como tal, y Clavio prefirió no hacer preguntas, dar la vuelta y encerrarse en su torre.

El alboroto ha sacado del edificio a tres soldados reales, que no tienen muy claro cómo reaccionar. Uno de ellos cree que deberían proteger a la mujer y al niño, pero los otros dos piensan que es mejor no meterse en problemas. El cuarto ha subido a preguntar a Clavio qué hacer, pero no recibirá una respuesta clara. En teoría podrían ser convencidos de enfrentarse a los escarlatas con buenos argumentos y tiradas de **Persuadir u Oratoria**.

Los guardias reales visten de forma tan lujosa como mísero es Rocas Bajas. Sus armaduras están labradas y cubiertas de adornos dorados y plateados. Portan capas verdes, cascos con visera y van armados con lanzas cortas. En la torre guardan escudos medios y ballestas pesadas.

ÁMBAR Y FAGHAAR

Cuando Ámbar ve salir corriendo del albergue a Shirina con el niño y, poco después, observa cómo es acorralada, esboza una sonrisa y celebra que su misión se haya visto cumplida prácticamente sin esfuerzo. En el momento en el que los aventureros entran en escena, esa sonrisa se tuerce.

Ámbar va cubierto por una capa de piel de oso bajo la que lleva una armadura de placas completa. Sus cabellos son largos y rubios y su rostro lo delata como un merení. Sus rasgos son finos, y a esa distancia no se podrá distinguir si se trata de un hombre o una mujer. En realidad es hermafrodita, como muchos de los que nacen en la isla Pluviosa. Puesto que prefiere que se refieran a él como hombre, hemos utilizado en el texto el género masculino para hablar de él.

En el mundo de Tierras Quebradas la magia suele producir terror, y Ámbar lo aprovechará para desatar el pánico en el punto comercial. Desde la seguridad que le da la distancia, comenzará a lanzar conjuros contra los aventureros, tratando de facilitar a sus hombres la tarea de capturar viva a Shirina.

En el momento en el que se usen contra él armas de proyectiles o alguien corra para enfrentarse con él cuerpo a cuerpo, dará la orden a Faghaar para que sacie su hambre y aniquile a sus enemigos. La figura que permanecía a su lado se deshará de los andrajos que lo ocultaban y se lanzará a la carga para destruir todas las vidas que pueda. Faghaar tiene brazos y piernas como un hombre, pero su cuerpo se abre en forma de una gigantesca boca vertical, cuyas comisuras se sitúan una en el bajo vientre y la otra en la protuberancia que debería ser su cabeza. El ser, una especie de boca con brazos y piernas, posee dientes largos, sucios y deformes, y una larga lengua violeta con la que se relame constantemente. No tiene ojos, y percibe mediante un radar biológico, similar al de los murciélagos.

En el momento en el que se haga evidente el uso de la hechicería, tanto por parte de los aventureros como de Ámbar, los presentes tenderán a encerrarse en sus casas, torre o albergue. Y en cuanto Faghaar empiece a correr babeando y restallando sus dientes a plena luz del día, sonarán por doquier alaridos de terror y todo el mundo tratará de esconderse y atrancar puertas y ventanas. Faghaar matará indiscriminadamente, pero no atacará a Shirina, pues su amo se lo ha prohibido. Solo se detendrá al morir o si se lo ordena Ámbar.

El merení desenvainará su espada y actuará tan solo como último recurso. Le desagrada arriesgar su vida innecesariamente, y por algún motivo detesta caminar por la nieve. Si Shirina está a punto de escapar, no dudará en lanzarse en su persecución. Puede para ello robar un caballo del establo, por ejemplo.

El hechicero de Las Cuatro Manos no está totalmente cerrado a la negociación. Si los aventureros son capaces de ofrecer algo que compense la humillación y los castigos que conllevaría el volver con las manos vacías, podría ser convencido para ello.

Si es capturado e interrogado, contará que se trata de una misión para su orden, y que sabe que ha sido encargada por un poderoso sacerdote de Shador, pero admitirá no saber de quién se trata exactamente. Anunciará además que sus superiores están dispuestos a pagar un rescate a cambio de su vida.

UNA SACERDOTISA EN APUROS

Si los aventureros reducen o eliminan a Ámbar y sus servidores, el capitán del barco en el que han venido preferirá ahorrarse preguntas, soltará amarras y emprenderá el viaje de vuelta. Clavio saldrá de su torre e interrogará a los alborotadores. Si estos han utilizado la hechicería o han demostrado ser extraordinarios guerreros, será especialmente cauto, pero en cualquier caso se esforzará por hacer que se marchen lo antes posible de Rocas Bajas. Teme que lleguen nuevos hombres del Imperio Escarlata y verse así en una delicada situación diplomática.

También es posible que hayan escapado del punto comercial y dado esquinazo a sus perseguidores. Sea como sea, entendemos a partir de este momento que han logrado salvar a Shirina y desean hablar con ella sobre Tauro y sobre los hombres que han intentado capturarla.

La merení será muy prudente, y ante todo tratará de conocer las intenciones de los aventureros antes de hablar de sí misma. Si entre ellos se encuentran Dalia, Anush o Estela, las reconocerá y cuidará mucho sus palabras. En cuanto descubra que están buscando a Tauro, inventará una nueva versión de los hechos para involucrar a los aventureros en el rescate de Raudo haciéndoles creer que se trata de Tauro.

Shirina les contará que Tauro, al labrarse su carrera en la Iglesia de Shador, se ganó un poderoso enemigo, un merení de nombre Agash, al que acabó arrebatando el puesto. Hace tan solo unos días, Agash reunió pruebas falsas que implicaban a Tauro y a ella en un caso de espionaje para el Patriarcado. Tauro fue convertido en esclavo y enviado aquí, a Frondas, para servir de sacrificio en la inauguración del **templo del Filo Sagrado**, dedicado a Meibel y fundado con el patrocinio del Imperio Escarlata. Shirina consiguió escapar con su hijo Dómino, de cuatro meses, y embarcar hacia el puerto más cercano al templo, con la esperanza de rescatar a su marido o comprar su libertad.

Si alguien desconfía de Shirina, puede hacer una tirada de **Perspicacia a dificultad oculta**. La dificultad real es 23, la habilidad de Engañar de Shirina más cinco. Si alguien consigue la tirada, intuirá que la mujer está tratando de manipularlos, y que algo en su historia es falso. Los que no pasen la tirada estarán convencidos de su honestidad. Con una tirada de **Tierras Quebradas a dificultad 25**, 20 en el caso de Anush, sabrán que uno de los altos sacerdotes de la Iglesia de Shador en el Imperio Escarlata lleva efectivamente el nombre de Agash.

Por otro lado, con una tirada de **Tierras Quebradas a dificultad 20 (10 si son de Frondas)** sabrán que el templo es real, que la inauguración es mañana, día del solsticio de invierno y que en el alzamiento del templo intervienen cuestiones políticas, de hecho su construcción ha sido sufragada por la Iglesia de Meibel del Imperio Escarlata. Con cinco éxitos o más en la tirada sabrán que el edificio se alza en una colina que antaño fue un lugar sagrado del culto a Kamin, y que la iniciativa forma parte del barón del lugar, Bergamot, por extender el poder del Caos en una zona recientemente conquistada a una baronía vecina. Los habitantes de la aldea de Robledales, que ahora pertenece a Bergamot, han adorado tradicionalmente a la diosa de la tierra, y el templo sería una manera de someterlos y afianzar el poder en el lugar.

Es de suponer que el grupo se dirigirá al templo del Filo Sagrado. Los caminos son ahora poco transitables, pero es posible llegar al templo poco después del anochecer.

Shirina recogerá, si le es posible, las pertenencias con las que ha venido del Imperio Escarlata: una túnica negra y adornos de plata que la identifican como sacerdotisa de Shador, una espada, una bolsa de viaje y 10 octógonos de plata. Al cuello se anudará un pañuelo rojo. La mujer permanecerá a partir de ahora con los aventureros, pero no se arriesgará físicamente, estará de hecho todo el tiempo con el niño en brazos.

EL TEMPLO DEL FILO SAGRADO

Cuando el barón Bergamot de Lago Negro conquistó la aldea de Robledales y sus territorios, pronto comenzó el proceso de sustitución religiosa. El culto pagano a los elementales fue prohibido y en su lugar se impuso la adoración a los señores del Caos. En la colina de la Sombra, lugar sagrado de la diosa Kamin, se alzaba un antiquísimo roble del que se creía que poseía propiedades mágicas. Bergamot ordenó talarlo y construir en el lugar un centro de culto a su dios patrón, Meibel.

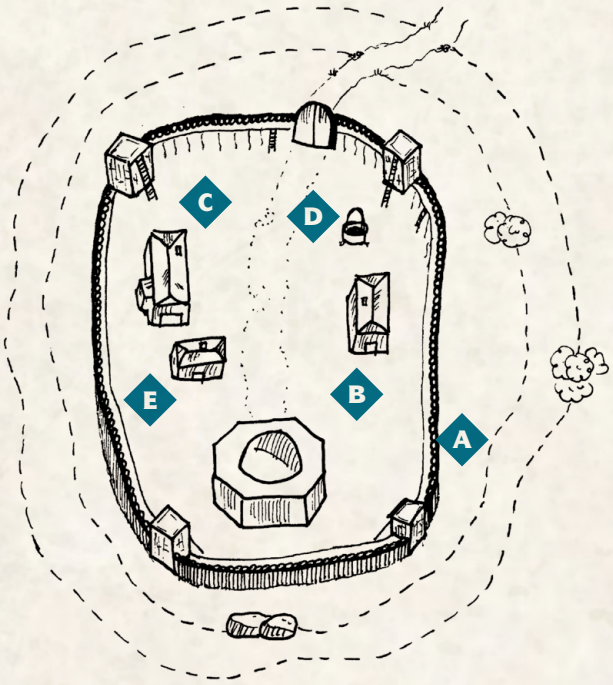
Bergamot era a la sazón aconsejado y financiado por aliados del Imperio Escarlata, que trataban así de extender su influencia. Gracias a ellos, la Iglesia de Meibel se encargó del proyecto, a cambio de dirigir el templo tras su fundación.

Los aventureros se han encontrado con Shirina la víspera del solsticio de invierno, día de celebración para los seguidores de los cultos elementales. Bergamot ha escogido precisamente esta fecha con la intención de cambiar su significado. Durante las celebraciones serán sacrificados 16 esclavos donados por el Imperio Escarlata, entre ellos Raudo. Al evento acudirán personalidades locales, el mismo barón y su familia, y buena parte de los habitantes de Robledales.

Este momento de la aventura es abierto y puede resolverse de muy distintas maneras. A continuación, se describe el templo, sus personajes y el programa del día. Dependiendo de las acciones de los aventureros, el narrador deberá reaccionar e improvisar usando como base sus conocimientos sobre el escenario.

EL COMPLEJO DEL TEMPLO

El templo del Filo Sagrado se encuentra en la cima de la colina de la Sombra, protegido tras una empalizada y rodeado por otros edificios. Aquí encontrarás la explicación a la numeración del plano.



■ **A. Empalizada:** Está formada por troncos de puntas afiladas de tres metros de altura. En su perímetro sobresalen cuatro torres de madera descubiertas que suelen estar desocupadas pero que el día de la inauguración tendrán cada una un acólito armado con un arco. Por la noche el portón de entrada se cierra y un acólito hace guardia en la torre más cercana, donde hay también una campana. Por el día las puertas las guarda siempre un guerrero del templo.

■ **B. Establos:** Sirven de alojamiento a los caballos y mulas del templo y sus visitantes. Tres mozos de cuadra, jóvenes acólitos del templo, trabajan aquí.

■ **C. Albergue:** Este edificio rectangular de madera y piedra tiene dos salas. Una es un dormitorio común donde los visitantes del templo pueden dormir en el suelo y que dispone de chimenea. La otra es un comedor, donde se sirve alimento a los huéspedes dos veces al día. Adosadas al dormitorio hay unas letrinas.

■ **D. Pozo:** Un pozo de piedra abastece de agua potable al complejo.

■ **E. Taller:** Una casa de piedra y madera, similar en estilo al albergue, que contiene un taller de carpintería y una herrería. Un sacerdote y dos acólitos trabajan aquí durante el día, aunque durante la inauguración estará cerrado y vacío.

DESCRIPCIÓN DEL TEMPLO

El edificio sirve no solo de lugar de culto sino también de residencia para los sacerdotes y los acólitos, y podría ser considerado más bien un monasterio.

El templo es de piedra gris y planta octogonal, con tejado de madera y una cúpula central con linterna. Describimos a continuación los espacios numerados en los planos.

1.Entrada principal

Las puertas principales del templo son de madera recubiertas de bronce y adornadas con grabados que describen hazañas legendarias de Meibel. Son escenas bélicas y sangrientas, protagonizadas por el señor del Caos de la guerra y sus huestes. Por la noche estas puertas se cierran.

2.Vestíbulo

Se trata de un corredor ancho que conduce desde la entrada a la sala de culto. Una puerta lateral da a la zona de servicio. La sala está decorada con seis estatuas de piedra a tamaño real que representan a sendos héroes históricos del culto. Todos ellos son hombres y mujeres armados y enmascarados y su mano derecha, alzada, es utilizada para colocar las antorchas que iluminan la estancia.

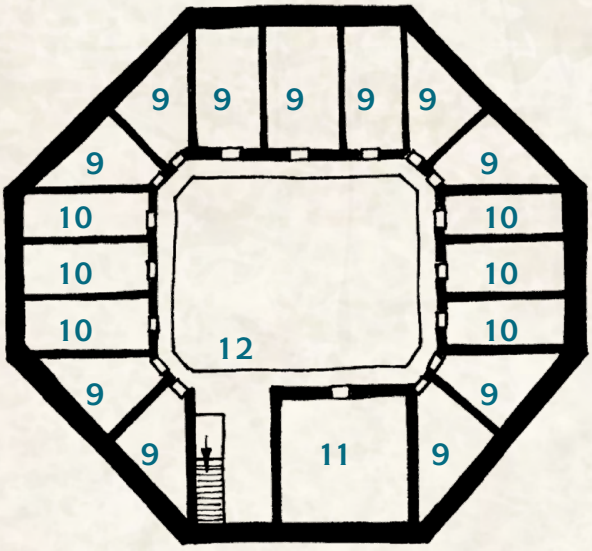
3.Sala de culto

Es un amplio espacio central de forma octogonal y que verticalmente se extiende hasta la cúpula del techo, donde varias ventanas dejan entrar la luz del día. En cada esquina hay un brasero de bronce encendido, y en las paredes de piedra se aprecian bajorrelieves de significado religioso que narran los cruentos misterios de Meibel. En el centro el suelo desciende en forma de gradas hasta una arena de lucha semicircular. Sobre ella se cierne una gran estatua de Meibel hecha de piedra y de cuatro metros de altura, que representa al dios desnudo, con un velo sobre el rostro y una gran espada entre las manos, apoyada en el suelo.

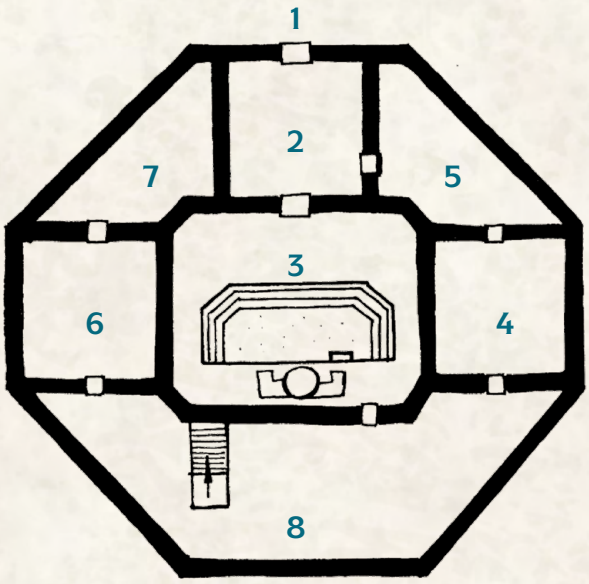
En la pared de la arena, justo bajo la estatua, hay una doble puerta de hierro por la que salen y entran los gladiadores, y que está marcada con las ocho flechas del Caos. Conduce a los subterráneos del templo y normalmente está cerrada con llave.

Una balconada en el piso superior permite contemplar la sala de culto desde arriba. Desde este lugar cuelgan varios estandartes: el del barón Bergamot, que es una cabeza de lobo blanca sobre fondo negro, la bandera del Imperio Escarlata: las ocho flechas del Caos en negro sobre fondo rojo, y el símbolo del culto a Meibel: una estrella de ocho puntas formada por ocho espadas. Una puerta permite acceder al comedor.

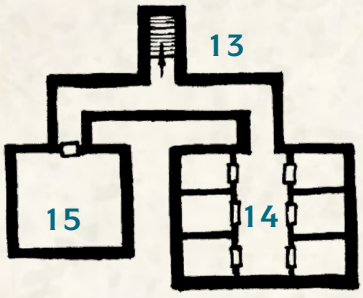
PLANOS DEL TEMPLO



PLANTA PRIMERA



PLANTA BAJA



PLANTA SÓTANO

4.Salón

En esta estancia los sacerdotes y acólitos del templo se reúnen y hacen vida social. Hay chimenea y varias mesas que, cuando hay reunión, se juntan formando un cuadrado. En un armario cerrado con llave se guardan libros y pergaminos de tipo religioso y litúrgico.

5.Armería

Se guardan aquí en armarios las armas y armaduras del templo. La habitación se usa también como sala de prácticas, donde los sacerdotes entrenan en el uso de la espada.

6.Cocina

Consta de un fogón de hierro, una chimenea y varias alacenas donde se guarda la vajilla. Dos armarios sirven de despensa, y contienen carne y pescado en salazón, así como tarros de fruta y verdura seca. Una puerta de servicio comunica la cocina con el exterior y, evidentemente, se cierra por la noche.

7.Almacén

Hay varios sacos de harina, zanahorias y cebollas, toneles de cerveza y aceite, herramientas y diversos utensilios.

8.Comedor

Aquí se sirven los desayunos, almuerzos y cenas. Sacerdotes, guardias y acólitos se sientan en mesas separadas. Se encuentran aquí además las escaleras que conducen al piso de arriba.

9.Habitaciones de acólitos y guardias

Son habitaciones sencillas, con dos o tres camas y baúles para guardar los objetos personales. Duermen hombres y mujeres por separado. Todas las habitaciones tienen ventana de madera.

10.Habitaciones de los sacerdotes

Cada uno de los seis sacerdotes del templo tiene su propia habitación, con armario, baúl y a veces una estantería. En cada habitación hay una ventana con puerta de madera.

11.Habitación del sumo sacerdote

Karsias dispone de una habitación más grande que las demás, con mesa de despacho, librería, una pequeña capilla dedicada al Caos repleta de velas, una cama con dosel y un lujoso armario de madera labrada. Karsias guarda aquí un manojo con todas las llaves del templo.

12.Balconada

Sirve de pasillo que recorre todo el piso superior, y como palco para presenciar las ceremonias. El día de la inauguración, Bergamot y otros invitados de honor observarán los ritos desde aquí.

13.Pasillo subterráneo

Las puertas bajo la estatua conducen a unas escaleras que descienden hasta un corredor subterráneo. Este conduce a las celdas, por un lado, y a la sala del tesoro, por otro. Hay antorchas sujetas en las paredes.

14.Celdas

El pasillo desemboca por este lado en una habitación en la que hay varios instrumentos de tortura, un potro y seis celdas, tres a cada lado, con puerta de barrotes de hierro. Los esclavos están encerrados en grupos de dos o de tres y llevan ya puestas las máscaras rituales con las que tendrán que luchar hasta la muerte. Estas están aseguradas con cerrojo y en principio no se pueden quitar sin la llave correspondiente. Las llaves de las celdas y de las máscaras cuelgan de un gancho junto a la entrada.

15.Sala del tesoro

Por este lado el pasillo da a una puerta de hierro cerrada con candado. Tras ella se encuentra la sala donde se guarda el tesoro del templo. En ella hay un cofre con 200 octógonos de oro del Imperio Escarlata y 5.000 soberanos de Frondas, entre monedas de oro, plata y bronce. En una mesa, sobre un cojín rojo, descansa Limadora, una espada sagrada del culto, que ha sido trasladada al templo recientemente. A su lado está su funda, de cuero negro repujado.

Limadora es un objeto mágico de Espíritu 8 y con la facultad de aumentar su Daño en hasta 3 puntos al coste de 1 PM por punto. Este aumento de letalidad dura ocho turnos. También puede infundir miedo en un enemigo al coste de 2 PM, aunque deberá derrotarlo en una tirada enfrentada de Espíritu. Su mera presencia incita, además, al conflicto. Cuando se halle presente y desenvainada se creará un clima de violencia y enemistad, y se iniciarán espontáneamente peleas y agresiones. El arma solo es mostrada al público durante los rituales de mayor importancia.

En el centro de la sala hay un foso de cinco metros de caída que conduce a un pozo de agua verdosa y maloliente. Es el hogar de Tonosk, un demonio al servicio de Karsias que tiene por orden eliminar a todo aquel que entre en la sala que no sea él o no vaya acompañado por él. Al escuchar la puerta, Tonosk saldrá del foso, inspeccionará a los visitantes y, en su caso, tratará de asesinarlos. El demonio es un gigantesco ciempiés naranja y negro de 16 metros de largo. De un extremo surge un torso humano, como si se tratara de una especie de centauro. Su cabeza está protegida por un yelmo que cubre su rostro y deja ver tan solo sus ojos, brillantes como brasas. Siempre va armado con una espada.

LOS EVENTOS EN EL TEMPLO DEL FILO SAGRADO

Víspera de la inauguración

Durante todo el día y algunos de los anteriores, diversos peregrinos devotos del dios Meibel o del Caos en general, han llegado al templo movidos por su sentimiento religioso. La mayoría son de Frondas, pero también los hay que vienen de otros lugares más alejados. Por la noche ya son 22, y se apelotonan en el albergue para peregrinos. Se servirá una cena austera y a medianoche los acólitos se marcharán del edificio. Por su parte, en el templo, entre el anochecer y la noche cerrada se celebrará una cena y después una reunión para que en la jornada siguiente todo funcione a la perfección.

Mañana

Ya al amanecer llegan al recinto grupos de aldeanos procedentes de Robledales. Muchos no han acudido porque creen que Kamin castigará la osadía del Caos con un terrible desastre; otros han venido precisamente para ver la furia divina con sus propios ojos. La mayoría siente curiosidad o quiere mostrarse sumisa ante su nuevo señor. Se trata de un centenar de personas que irá ocupando el recinto externo del templo hasta mediodía. Un grupo de artistas ambulantes aprovecha la congregación de gente para vender cacharros de cobre y latón, y hacer un espectáculo de baile. Los sacerdotes del templo temen algún incidente, de modo que guardias y acólitos se pasean entre la muchedumbre. A media mañana dos acólitos salen del templo con un caldero de sopa y la reparten en cuencos a todos los presentes.

Mediodía

Llega el barón Bergamot, su esposa Rosalía y uno de sus hijos, el joven Adusto, acompañados de una escolta de diez guerreros. Con ellos llegan otros dos barones vecinos alineados con el Caos, Tinto y Lupo, cada uno con una comitiva de tres hombres. Los nobles son recibidos por el sumo sacerdote Karsias en el interior del templo, donde se les sirve un almuerzo.

Media tarde

Se abren las puertas del templo y la multitud se agolpa en la sala de ceremonias. Solo los nobles y sus comitivas, así como algunos ancianos y notables locales, pueden presenciar la ceremonia desde la balconada. Karsias aparece por la puerta bajo la estatua con la espada sagrada Limadora. Los sacerdotes, en la arena de combate, hacen una danza ritual con sus espadas, mientras los acólitos cantan. Luego Karsias, a los pies de la estatua de Meibel, dará un discurso sobre la importancia del templo, la superioridad del Caos y las excelencias de la guerra para la depuración y mejora de la sociedad, en un país que lucha contra el paganismo.

Acto seguido comenzarán los combates. En parejas, los esclavos que mantienen presos en las celdas, irán apareciendo y serán obligados a batirse en un duelo a muerte con espada. Los gladiadores portan cada uno una máscara de madera, pintada cada una de un color. Cuando se hayan producido ocho combates, los ganadores lucharán entre sí en cuatro enfrentamientos, después en dos y finalmente, tras el combate final, solo quedará uno. Los muertos serán decapitados y sus cabezas puestas a los pies de la estatua de Meibel como ofrenda.

Tarde

Durante la última hora de luz llegará el golpe de efecto planeado por Karsias. El ganador de los combates se enfrentará al demonio Tonosk, que surgirá de la puerta que conduce al subterráneo para sorpresa y horror de los presentes. Lo normal es que el demonio derrote fácilmente al agotado finalista. Con su cabeza, el templo se dará por inaugurado.

Noche

Conmocionados, los aldeanos volverán a sus casas, situadas a media hora de camino. Los nobles pasarán la noche en el salón del templo. Los peregrinos en el albergue.

LOS HABITANTES DEL TEMPLO

Como hemos mencionado, hay diferentes cargos al servicio del templo del Filo Sagrado.

- **Acólitos:** Son hombres y mujeres jóvenes, de menos de 30 años, reclutados para el templo de entre los fieles más devotos de la baronía. Se encargan de las tareas más bajas, como la limpieza y el mantenimiento, pero albergan la esperanza algún día de ser nombrados sacerdotes. Visten túnicas de lana roja y capas del mismo color. Durante el día maquillan su rostro con pintura roja y negra. Todos van armados con espadas cortas y saben manejar el arco. Hay diez de ellos en el templo.

- **Guardias:** Se trata de acólitos especialmente dotados para el combate, y con una posición mayor. Llevan armaduras de cota de malla, casco con máscara metálica y espadas de doble puño.

- **Sacerdotes:** Su misión es encargarse de los ritos religiosos y de tareas más nobles, como administración, copia y lectura de libros o enseñanza de los acólitos. Son seis y todos ellos son mábeden venidos del Imperio Escarlata. Visten túnicas rojas y negras bastante elaboradas, y con el símbolo del templo en un medallón colgado del pecho. Todos ostentan espadas cortas en el cinto y ocultan sus rostros tras máscaras metálicas. Los sacerdotes disponen de todas las llaves del templo excepto la de la cámara del tesoro, la del dormitorio de Karsias y las de las celdas.

- **Sumo Sacerdote:** El templo se encuentra bajo la dirección de Karsias, un merení escarlata de 45 años que se halla especialmente ilusionado con su nueva posición y la tarea que tiene por delante. Su máscara es de oro con rubíes incrustados, y representa su propio rostro, inmortalizado en una mueca de furia.

EL SUEÑO

Si los aventureros hacen noche en el templo del Filo Sagrado, el que posea mayor puntuación de Fortuna tendrá un sueño especialmente vívido. Se encuentra en una playa nevada, bajo un cielo nublado, y en el agua, sumergido hasta las rodillas, de espaldas, se encuentra Tauro. No puede ver su rostro, pero sabe que es él. El aventurero se acerca, metiéndose en el agua, y le toca el hombro. Tauro se gira y vemos que lleva una máscara que representa su propio rostro, una máscara blanca. Se la quita, y en ese momento el hombre ya no es Tauro, sino una bandada de pájaros de diversos colores que aletean y se dispersan por el entorno gris y blanco, como motas de color.

Al despertar, una tirada de **Interpretar Sueños a dificultad 10** revelará que la máscara indica que Tauro no es quien el aventurero creía que era. Con cinco éxitos en la tirada, sabrá además que el mar significa peligro, y que el aventurero, al entrar también en el agua, se está poniendo en el mismo peligro que Tauro. Además, los pájaros de colores, en contraste con el entorno, indican una suplantación. Con diez éxitos se sabrá que esa sustitución se halla relacionada con el amor.

Otros aventureros podrán tirar también **Interpretar Sueños** si estas imágenes oníricas son relatadas, pero la dificultad ascenderá entonces a 15.

RESOLUCIÓN DE LA AVENTURA

Es muy posible que los aventureros traten de rescatar a Tauro/Raudo por la noche, poco después de llegar. En ese caso tendrían que colarse en el edificio de alguna forma: por la puerta de la cocina o una ventana, u obligar de alguna forma a alguno de los habitantes del templo a que colabore con ellos.

El templo, por la noche, es patrullado por los guardias, que se van turnando cada dos horas. Los sacerdotes temen un ataque o sabotaje por parte de los adoradores de Kamin. Por otro lado, si pasan cerca de un dormitorio, deberán hacer tiradas de **Sigilo a dificultad 10** para no hacer ningún ruido sospechoso. Cualquier pifia en tiradas como **Forzar Cerraduras** o **Trepar** se puede aprovechar para crear barullo y hacer

que alguien se despierte. En caso de alarma, todo el mundo cogerá sus armas y saldrá a ver qué pasa.

El hecho de que los sacerdotes lleven máscaras puede llevar a la idea de robar la ropa de algunos y hacerse pasar por ellos. En el templo todos se conocen bien, y nadie pasará un escrutinio de cerca, pero de lejos es posible suplantar a un guardia, sacerdote o incluso acólito con tiradas de **Engañar** contra **Percatarse**.

Otra opción es aprovechar la confusión y la multitud del día siguiente para pasar más desapercibidos. El inconveniente es que los guardias y acólitos estarán muy atentos a cualquier movimiento sospechoso. Colarse en el subterráneo por la puerta de la sala de ceremonias sin ser visto será imposible por la tarde, una vez los asistentes abarroten la estancia, pero podría conseguirse a lo largo de la mañana, aunque con dificultad, pues por la sala y la balconada pasan sacerdotes y acólitos constantemente.

Una buena idea sería hacerse pasar por visitantes de importancia. Si lo consiguen, con buenos resultados en una tirada de **Engañar** pueden ser invitados a comer juntos con Bergamot y los otros barones. Esto les daría acceso al templo y cierta libertad de movimiento.

AMOR DESENMASCARADO

Uno de los momentos clave de la aventura será cuando los aventureros traten de discernir de entre los esclavos quién es Tauro. Si preguntan por él, nadie responderá a ese nombre, aunque Raudo se pondrá alerta ante la mención de su antiguo amo. Es posible que trate de hacerse pasar por él, si ve que es una manera de ser rescatado. Los otros quince esclavos puede que piensen lo mismo, con lo que los aventureros se encontrarían con dos, tres, cuatro Tauros para ser rescatados.

Han pasado solo tres años, y bajo una atenta mirada, todo aquel que conozca a Tauro sabrá que ninguno de los esclavos encerrados en las celdas, o que luchan en los combates rituales, es realmente la persona que buscan. Shirina es consciente de esto y tratará de orientar los planes de los aventureros hacia el rescate masivo de todos los esclavos.

Si Raudo ve interés por Tauro en los aventureros, puede asegurarles que lo conoce y sabe cómo llegar hasta él y dónde encontrarlo, algo que, a su manera, es completamente cierto. El esclavo ha estado al servicio de este poderoso sacerdote de Shador durante más de dos años, por lo que lo conoce bien y puede responder a diversas preguntas que confirmarían que dice la verdad.

Si Raudo es finalmente rescatado, y el grupo sale a todo correr del templo del Filo Sagrado, Shirina y su amado escaparán con el bebé a la primera oportunidad, por ejemplo al hacer noche en algún pueblo o posada. Este intento de escapar puede salirles mal o bien, dependerá de los aventureros, aunque el narrador debería darles al menos una oportunidad de prevenir o anticipar la fuga. Por ejemplo, si se fijan en la reacción de uno de los dos al ver al otro, tiradas de **Perspicacia** pueden revelar la emoción del esclavo al ver a su amante y a su hijo.

El final, si todo sale bien y se produce el rescate, puede ser un acalorado interrogatorio y la revelación de la historia, o un despertar anonadado con las manos vacías cuando a la mañana siguiente descubran que Raudo y Shirina han escapado con Dómino por la noche. En uno u otro caso, nuevas aventuras se ciernen ante los personajes jugadores, bien sea la persecución de los amantes fugitivos o, esta vez sí, un viaje al Imperio Escarlata. Nuestros héroes reciben cada uno un punto de Destino.

Aunque las mecánicas de Lealtad no está descritas en esta guía, puede ser interesante otorgar puntos de cara a la continuación de la historia. Derrotar a un demonio otorga 3 puntos de Lealtad a la Ley, mientras que acabar con Karsias concede 2 puntos, y cada sacerdote, 1 punto. Entrar por primera vez al templo del Filo Sagrado supone 1 punto de Lealtad al Caos.

PERSONAJES NO JUGADORES

Aquilino y Ursus LOS HOMBRES DE ÁMBAR

Utiliza las mismas estadísticas para estos dos bravucones guerreros mábeden. Aquilino blande un hacha de batalla y Ursus un mangual.

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

- **Protección:** 5 (Cuero reforzado, casco).
- **Armas:**

Hacha de batalla (2M) 12. Daño 5+2.
Mangual (2M) 11. Daño 5+2.
Daga 12. Daño 2+1.

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

Shirina MADRE EN APUROS

La esposa de Tauro es una hermosa merení de 32 años de cabellos castaño claro y ojos grises. Además de su túnica y capa negras, la identifican como sacerdotisa de Shador sus numerosos adornos de plata relacionados con la muerte: calaveras, octógonos de tibias, cuervos y chacales. Shirina habla con fuerza y seguridad, y sabe ser candorosa, amable, dura o arrogante según sus necesidades. Trata a su hijo Dómino con la devoción y amor de todas las madres, y sería capaz de cometer atrocidades por volver al lado de Raudo.

CUE: 6 **ATR:** +2 **PV:** 16
MEN: 8 **FUE:** 6 **Mod. al daño:** 0/+1
ESP: 8 **TAM:** 0

■ **Protección:** 0.
■ **Armas:**
Espada media 11. Daño 4.
Daga 13. Daño 2.

■ **Habilidades:** Correr 10, Engañar 18, Esquivar 12, Pelea 11, Percatarse 16, Perspicacia 15, Sigilo 12.

Ámbar HECHICERO DE LAS CUATRO MANOS

Este agente de la orden de Las Cuatro Manos desdeña el mundo que lo rodea, y solo dos cosas lo apasionan lo suficiente como para impulsarle a seguir viviendo: la magia y la violencia. Trata con condescendencia a todo aquel que no sea merení o que no demuestre cualidades excepcionales. Es un hermafrodita rubio, esbelto, bello y elegante, y se ve en sus maneras que se ha criado en un entorno educado, de la clase alta escarlata.

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

■ **Protección:** 8 (Placas).
■ **Armas:**
Espada larga (2M) 14. Daño 5+2.
Daga 12. Daño 2+1.

■ **Habilidades:** Correr 13, Engañar 13, Esquivar 13, Pelea 12, Percatarse 14, Perspicacia 15, Sigilo 13.
■ **Habilidades mágicas:** Inhibir 10, Invocar 9, Mente 9, Cuerpo 9, Caos 10.

■ **Hechizos:**
Confundir 9 (Inhibir Mente | Dif. 15 | PM 2.): El blanco no puede realizar acciones por iniciativa propia.
Invulnerabilidad a la magia 10 (Inhibir Caos | Dif. 20 | PM 3): El blanco es inmune a hechizos y poderes mágicos.
Lazo irrompible 9 (Inhibir Cuerpo | Dif. 15 | PM 2). Un miembro del blanco queda inmovilizado.
Invocar demonio Faghaar 9 (Invocar Caos | Dif. 15 | PM 2).

Faghaar DEMONIO AL SERVICIO DE ÁMBAR

Este repugnante demonio tiene la forma de una boca vertical con brazos y piernas. No tiene ojos ni ningún otro órgano sensorial a la vista. Percibe su entorno con un radar biológico que irradia de su lengua.

Faghaar ataca a sus enemigos mordiéndoles con sus gigantescas mandíbulas, o capturándolos con su lengua retráctil, rápida y pegajosa como la de un camaleón, pero suficientemente grande como para arrastrar a un ser humano. En términos de juego se trata de un arma arrojadiza. Cuando la lengua impacta sobre un objetivo, este ha de derrotar en una tirada enfrentada de Fuerza al demonio. Si falla, será enviado a toda velocidad a la boca del ser, que en esa misma fase del turno le infligirá su daño sumando 1d10.

Faghaar no devora a sus víctimas, pues no tiene estómago donde alojarlas. Simplemente las despedaza y disfruta con el sabor de la carne fresca. Se halla a las órdenes de Ámbar, quien lo invocó hace varios años.

CUE: 12 **ATR:** - **PV:** 26
MEN: 3 **FUE:** 16 **Mod. al daño:** +3/+4
ESP: 5 **TAM:** +4

■ **Protección:** 0.
■ **Armas:**
Mordisco 16. Daño 7+3.
Lengua 12. Daño: atrapa. Alcance corto.

■ **Habilidades:** Correr 14, Engañar 10, Esquivar 13, Pelea 16, Percatarse 8.

Soldado real frondano

Puedes utilizar las mismas estadísticas para los cuatro soldados que se hallan presentes en Rocas Bajas. Sus modales son finos y educados para ser hombres de armas; de hecho se han criado en la delicada Excelsa, la madre de todas las ciudades.

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

■ **Protección:** 8 (semiplacas, casco y escudo).
■ **Armas:**
Lanza corta 11. Daño 4.
Escudo medio 11. Daño 1.
Daga 9. Daño 2.
Ballesta 11. Daño 10.

■ **Habilidades:** Correr 8, Engañar 9, Esquivar 11, Pelea 10, Percatarse 11, Perspicacia 10, Sigilo 10.

Clavio RECAUDADOR TIMORATO

El recaudador de impuestos local es un hombre de piel clara, mejillas rosadas, pelo pajizo y barba rubia muy bien cuidada. Viste una capa de pieles de armiño y lujosas ropas de terciopelo, cuero y seda. Sus maneras y palabras son finas y educadas. Obedece al estereotipo de hombre pusilánime, miedoso y quejica, que hará todo lo posible por no complicarse la vida.

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

■ **Habilidades:** Engañar 12, Esquivar 7, Pelea 7, Percatarse 12, Perspicacia 13, Sigilo 8.

Acólito del Filo Sagrado

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

■ **Protección:** 0.
■ **Armas:**
Espada corta 11. Daño 3+1.
Arco corto 10. Daño 4. Alcance medio.

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

Guardia del Filo Sagrado

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

■ **Protección:** 8 (cota de malla y casco).
■ **Armas:**
Espadón 13. Daño 6+2.
Arco corto 13. Daño: 4. Alcance medio.

■ **Habilidades:** Correr 12, Engañar 8, Esquivar 12, Pelea 13, Percatarse 11, Perspicacia 9.

Sacerdote del Filo Sagrado

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

■ **Protección:** 0.
■ **Armas:**
Espada corta 12. Daño 3+1.
Arco corto 12. Daño 4. Alcance medio.

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

Karsias

SUMO SACERDOTE

Fue este sacerdote quien sirvió durante años de enlace entre el Imperio Escarlata y el barón Bergamot, quien apoyó a este en la conquista de Robledales y el que concibió la idea de asegurar el territorio mediante un templo del Caos. Como recompensa fue nombrado sumo sacerdote del Filo Sagrado. El templo es el proyecto de su vida y esta inauguración, el día más feliz. Ya de por sí de carácter optimista, esta jornada Karsias estará especialmente radiante.

El religioso no es especialmente perverso para ser un merení escarlata, quizás por el tiempo pasado en Frondas, pero su devoción por Meibel es profunda, y sueña con el día en que estalle la gran guerra definitiva contra la Ley. Solo se quita su máscara de oro para dormir.

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

■ **Protección:** 0.
■ **Armas:**
Espada media 14. Daño 4+1.
Arco corto 13. Daño: 4. Alcance medio.

■ **Habilidades:** Correr 11, Engañar 15, Esquivar 12, Pelea 12, Percatarse 15, Perspicacia 16.

Tonosk

DEMONIO CIEMPIÉS

Este demonio es uno de los servidores de Meibel, y fue invocado expresamente para ponerse a las órdenes de Karsias y aumentar el poder del nuevo templo. Su presencia debería amedrentar a sus adversarios y convencer a los antiguos adoradores de Kamin del poder del Caos. De cintura para abajo es un ciempiés gigante negro y naranja, mientras que su torso es el de un hombre, solo que protegido con un yelmo que oculta su rostro y armado con una espada.

Uno de sus ataques consiste en apresar a su víctima en sus anillos, y atravesarlo con sus afiladas patas. Para ello, si el ataque tiene éxito, ha de vencer en una tirada enfrentada de Fuerza a su adversario. Si gana, inflige su Modificador de Daño a dos manos y mantiene la presa hasta el siguiente turno, cuando se producirá una nueva tirada. Si la víctima gana, se libera de la presa. En un mismo turno Tonosk puede involucrarse en melé con un enemigo y realizar su presa sobre otro de forma separada, tirando una vez por cada acción y sin sufrir penalizador por inferioridad numérica.

CUE: 13 **ATR:** -4 **PV:** 29
MEN: 4 **FUE:** 19 **Mod. al daño:** +4/+5
ESP: 7 **TAM:** +6 **Al impacto:** +1

■ **Protección:** 5 (Exoesqueleto, duro).
■ **Armas:**
Espada larga (2M) 15. Daño 5+5.
Presa 13. Daño: atrapa.

■ **Habilidades:** Correr 14, Engañar 7, Esquivar 7, Pelea 13, Percatarse 10.

Raudo

El amante de Shirina era un alfarero del Patriarcado al que las deudas condujeron a la esclavitud. Separado de su mujer e hijos, fue vendido y revendido hasta que llegó al infame Imperio Escarlata, donde se convirtió en esclavo doméstico de Tauro de los Ungidos y su esposa Shirina. El amor entre la merení y el apuesto, inteligente y noble sirviente no tardó en estallar, y ambos mantuvieron una relación secreta, que dio lugar finalmente al nacimiento de Dómino.

Raudo realmente no ama a Shirina y su romance fue meramente instrumental, una forma de sobrevivir y quizás escapar de la isla. La considera una escarlata enloquecida más, y su amor, una pasión desmedida y perversa. Sin embargo, se siente responsable del bebé y hará todo lo posible para que permanezca sano y salvo.

CUE: 8 **ATR:** +2 **PV:** 19
MEN: 7 **FUE:** 9 **Mod. al daño:** +1/+2
ESP: 8 **TAM:** +1

■ **Protección:** 0.

■ **Habilidades:** Armas CC: Armas de asta 10, Correr 12, Engañar 16, Esquivar 12, Pelea 13, Percatarse 14, Perspicacia 15, Sigilo 12.

PERSONAJES PREGENERADOS

Las características de los personajes pregenerados se encuentran en las hojas de personajes, incluidas en la descarga digital de esta guía de inicio.

Dalia

Tu madre murió junto a tu hermano pequeño al dar a luz cuando tenías siete años, y meses después fallecieron tu tío y tu abuelo. Estas pérdidas te impactaron y desde entonces la muerte ha ido absorbiendo tu mundo. Tu padre Tauro, que te crió, es sacerdote del dios Shador, patrón del Caos de los planos de ultratumba, y desde que tienes uso de razón eres introducida en sus misterios y participas en los ritos del templo. La fe en ti siempre ha sido fuerte, y a menudo en las ceremonias y oraciones, escuchas la voz de tu madre y tus familiares muertos, o de otros antepasados.

Cuando tenías quince años, Shador se te manifestó desde los ojos de un animal sacrificado, y te pidió que te convirtieras en su elegida. Aceptaste, y el dios te prometió rescatarte de la muerte al menos una vez en tu vida. Desde entonces tu persona se halla imbuida además de un aura de santidad. De momento Shador no ha solicitado nada a cambio, pero sabes que llegará el día en el que hará valer el pacto.

Hace tres años tu padre se enamoró de una nueva mujer, una sacerdotisa de raza merení procedente del Imperio Escarlata. Se marchó con ella y poco sabes de él desde entonces, tan solo que las cosas parecen irle bien, y que está creciendo en la Iglesia de Shador, a pesar de que la sociedad escarlata sigue, al parecer, repugnándole.

Ahora has empezado a tener pesadillas en las que tu padre se halla bajo un peligro inminente. Crees que Shador es el que te está enviando estas advertencias, y con nerviosismo asumes que es el momento de que tu destino y el de tu padre se unan de nuevo.

Viajas así hacia el Imperio Escarlata con tu abuela Estela, que ha experimentado los mismos sueños, con su guardaespaldas Victorio y con un esclavo que tu abuela liberó al enterarse de que había trabajado para Tauro, y que cree que podría seros útil. Este hombre, Anush, es exótico y sofisticado para ser un simple marino, y tienes que reconocer que te atrae.

Físicamente eres una chica delgada y huesuda, de rasgos alargados, no exactamente bonita, pero con algo especial. Vistes la túnica negra de tu culto, ajustada con un cinturón cuya hebilla es una calavera de plata. Ahora que es invierno portas también una capa de pieles. Tienes 17 años y sufres de los cambios de humor y la inestabilidad propios de la edad.

Victorio

Procedes del Patriarcado, una nación totalitaria gobernada por la Iglesia de la Ley, donde eras sargento en el ejército regular. Un día ordenaron a tu regimiento acabar con una sublevación campesina y resultó que la aldea que teníais que atacar y someter era el lugar donde te habías criado y donde vivía tu familia.

Desertaste y escapaste al vecino reino de Frondas, donde, para ganarte la vida, seguiste haciendo lo que mejor sabías, empleándote como mercenario para uno u otro barón en sus escaramuzas. En este oficio te ayuda tu extraña capacidad de entrar en un estado de rabia asesina, un berserk, que te hace imparable. Finalmente, te pusiste al servicio de la familia de los Ungidos como guardaespaldas.

Durante toda tu vida te enseñaron que el Caos es el mal, y ahora te encuentras viviendo en la ciudadela de Pórtico, donde esta es la única religión, y sirviendo a una hechicera y a una sacerdotisa del dios de la muerte. Tienes problemas de conciencia, pero al mismo tiempo has perdido el miedo al Caos y comienzas a ver sus atractivos y puntos fuertes. Tu alma está confusa. Sigues rezando a los dioses de la Ley, pero cada vez con menos convencimiento, lo que te hace sentir culpable.

Por otro lado, entre la vieja Estela y tú ha surgido un fuerte vínculo de confianza y la quieres como a una madre. Harías cualquier cosa por ella. También te sientes responsable de su nieta Dalia. El padre de esta, Tauro, que es el único hijo de Estela que queda vivo, se marchó hace tres años al Imperio Escarlata, con una nueva mujer, una merení que, como él, es sacerdotisa de Shador. Ahora Estela y Dalia quieren ir a Juramento, la capital de los escarlatas, para buscarlo. Temen que esté en peligro: al parecer han tenido sueños premonitorios. Estás seguro de que tus habilidades con las armas serán necesarias en esa isla llena de horrores.

Eres un hombre grande, de excelente forma física. Tu rostro se caracteriza por tu gran y cuidado bigote, y en general destacas por ser pulcro y aseado en medio del mundo bárbaro y miserable que representan los bosques de Frondas. Eres más bien introvertido y de aire melancólico, y solo hablas de tus sentimientos cuando hay mucha confianza. Aunque no eres impetuoso, más bien al contrario, desprecias el uso de la diplomacia y la palabra para resolver problemas, y confías más bien en la acción.

Estela

Fuiste educada por tu madre y tu tía en las artes de la hechicería, y desde entonces has consagrado tu vida a la magia. En tu familia, los Ungidos, es habitual el don por línea materna, y desde hace generaciones sois conocidos en el reino de Frondas como una inquietante dinastía de brujas. Diversas vicisitudes te llevaron a colaborar con el barón de Pórtico, quien desde hace años ha ofrecido protección y comodidad a tu familia a cambio de tus servicios, preciados en estos tiempos tan convulsos.

Tu destino se entrelazó inevitablemente con la baronía, pues tu primer y segundo maridos fueron de hecho hombres del barón. Asimismo, tu hijo mayor, Tauro, fue nombrado sacerdote en el templo del dios de la muerte, Shador, alzado en Pórtico, y tu hijo menor se convirtió en uno de los guerreros del barón.

Pero el destino ha sido inmisericorde contigo. Tus cónyuges y tu hijo pequeño murieron uno tras otro en las refriegas y guerras constantes que azotan Frondas: conflictos entre barones por mayor poder o luchas religiosas entre el Caos y el milenario culto a la diosa Kamin. Así, tanto tu fidelidad al barón como tu devoción a los dioses de la Entropía se hallan en una profunda crisis. Ves el poder político y las luchas religiosas como amos inmisericordes que manejan y sacrifican a sus servidores a voluntad, y no hay nada que detestes más ahora que la guerra. Si por ti fuera lo dejarías todo y pasarías tu vejez en un lugar aislado, lejos de los dioses y los reyes.

Hace tres años tu querido hijo Tauro quedó obnubilado por una sacerdotisa merení de su mismo culto, y acabó marchándose con ella al Imperio Escarlata, una nación que desprecias, donde inició una nueva vida. Según afirma en sus cartas, se casó con esta mujer, Shirina, y comenzó gracias a ello a ascender en la Iglesia de Shador. Ahora has empezado a tener pesadillas en las que Tauro corre un grave peligro. No tienes duda de que es un mensaje, quizás de los dioses, para que salves su vida. Así pues, has decidido viajar al Imperio Escarlata para reunirte con él.

Tu nieta Dalia, la única hija que Tauro tuvo con su primera mujer, también ha sido asaltada por estos sueños y te acompañará en el viaje. Van contigo también tu fiel guardaespaldas Victorio, al que quieres como a un hijo, y un marinero merenomi al que liberaste de la esclavitud para que te sirva de guía en el Imperio Escarlata, pues estuvo trabajando en el palacio que Tauro tiene en la ciudad de Juramento.

Físicamente eres una mujer de 55 años, ya afectada por los estragos del tiempo, pero con un brillo especial en la mirada. Disfrutas con el pavor que causan las brujas, y todo en ti subraya tu carácter de hechicera. Eres un poco extravagante al vestir, y llevas las uñas pintadas, una túnica con bordados de runas y símbolos extraños, y una gruesa capa de lana verde para protegerte del frío. Te apoyas al caminar en un cayado decorado con hilos de colores y amuletos de todo tipo.

Anush

Naciste en el seno de una familia de pescadores de Merenomin, un país frío y duro, pero altamente civilizado, cuya cultura desciende directamente de la de los merení. Ansiando ver mundo, te enrolaste a los catorce años como grumete en un mercante y desde entonces eres marinero de profesión, y has viajado por buena parte de las Tierras Quebradas. Desgraciadamente, en un aciago viaje fuisteis atacados por piratas del Imperio Escarlata, capturados y esclavizados.

Pasaste cuatro años en la isla Pluviosa, y fuiste así víctima y testigo de maltratos, torturas y atrocidades. Durante un año serviste en el palacio de Tauro y Shirina, dos altos sacerdotes del culto a Shador, el dios del Caos de la muerte. Ella era una merení escarlata, y él un humano, como tú, pero procedente de Frondas.

No eran especialmente crueles, y sospechas que sobreviviste gracias a ellos, pero acabaron vendiéndote, y finalmente, para suerte tuya, fuiste comprado por el barón de Pórtico, precisamente en el reino de Frondas. Allí, al oír tu historia, la vieja Estela te compró y te liberó.

La mujer, que a todas luces es una bruja, te propuso pagarte para que la ayudaras, como hombre libre, a encontrar a tu antiguo amo Tauro, que resultó ser su hijo, haciendo para ella de guía en el Imperio Escarlata. Al parecer teme que el sacerdote se halle en peligro de muerte. Aunque juraste no volver nunca a ese abominable lugar, has aceptado sin pensarlo, y ahora te hallas embarcado en este extraño viaje.

Otra motivación te empuja, y es la extraña maldición que arrastras desde que en el Imperio Escarlata uno de tus amos te expuso a los poderes del Caos. Algunas noches te levantas en sueños y, al parecer, haces cosas indeseables. Tu patrona no lo sabe, pero esperas en algún momento contárselo y confiar en que sus poderes mágicos te libren de este encantamiento.

Como hombre de Merenomin, adoras al Equilibrio Cósmico, la fuerza natural que conserva la vida en el universo, y miras con condescendencia a los creyentes en el Caos y la Ley, que a tus ojos son poco más que niños confundidos. El Caos en especial te genera un fuerte rechazo, después de tu experiencia en el Imperio Escarlata.

Eres de cabellos largos y pelirrojos, recogidos en numerosas trenzas, y luces una barba corta y cuidada. En tu pálida piel pecosa destacan dos tatuajes: una balanza en el brazo derecho y una caracola en la izquierda, símbolo del mar. Tu apodo de Saltador te viene de tu agilidad, y te lo has ganado moviéndote como un mono por las velas. Tu nueva patrona te ha proporcionado ropa gruesa de lana, botas y capa para aguantar el frío del invierno y una maza como arma personal. Eres un tipo optimista y parlanchín, que no deja de contar historias, cantar canciones o hacer bromas. También eres un poco truhán y algo ladrón, y te apropias de lo ajeno con el mismo entusiasmo con el que te lo gastas.

CONJUROS DE ESTELA

Se listan aquí los conjuros que conoce Estela de los Ungidos. Es necesario proporcionar esta página al jugador que vaya a interpretar a Estela antes de la aventura junto a la hoja de personaje.

Borrar recuerdos

Disminuir Mente | DIF. 15 | PM 2

Si la hechicera vence al blanco en una tirada enfrentada de Espíritu, puede borrar de su mente un recuerdo concreto. El mago debe comunicar verbalmente a su víctima la información que debe desvanecerse, por ejemplo, «olvida quién soy», o «no sabes a qué has venido». Pasada la duración del hechizo, los recuerdos vuelven a brotar. No es posible reducir habilidades, hacer olvidar conjuros o destruir la identidad de la víctima de esta manera.

Convocar caballo

Invocar Mente | DIF. 10. PM 1-3 | Inmediato

Estela es capaz de llamar a un caballo que se encuentre en un radio de tantos kilómetros como el Espíritu de la hechicera. El animal tratará de alcanzar por sus propios medios el punto donde fue realizado el hechizo lo más rápidamente posible. Con el gasto de 2 PM se convoca a 1d6 ejemplares, y con 3 PM a todos los animales de ese tipo que se hallen en el área de efecto del sortilegio.

Debilitar fuerza espiritual

Disminuir Espíritu | DIF. 15. PM 1-4

La hechicera es capaz de restar 1d6 Puntos de Magia del blanco por turno durante tantos turnos como PM gastados. Ha de superarlo sin embargo en una tirada enfrentada de Espíritu.

Los puntos perdidos se pueden regenerar de forma normal. El blanco puede ser una criatura viva, una virtud o un objeto encantado.

Detener proyectiles

Inhibir Tierra | DIF. 10. PM 1 | Inmediato

La hechicera levanta la mano, haciendo que todos los proyectiles lanzados contra ella, desde una flecha a la roca de una catapulta, se frenen y caigan sin fuerza al suelo. El conjuro afecta a todos los proyectiles que se lancen en el turno siguiente de realizar el hechizo. Estos caerán a mitad de camino.

Estela puede apuntar la mano hacia los proyectiles lanzados hacia otra persona, causando el mismo efecto.

Enamorar

Modificar Mente | DIF. 15 | PM 2

El blanco del hechizo se enamora de la lanzadora del conjuro, suponiendo que sea derrotado en una lucha de Espíritu. Si la orientación sexual del sujeto no lo permite, lo que surge es una fuerte amistad. La persona enamorada piensa y se comporta durante la duración del hechizo como lo haría en una situación real. Hay quien trata de hacer feliz al objeto de su amor, y hay quien lo encierra en una torre para que nadie más pueda verlo. Puede llegar a poner en peligro su vida y actuar de forma romántica, pero no significa que se haya vuelto loco.

Si el blanco es Estela misma, esta elige la persona de la que se enamora, que ha de estar presente.

Invocar fantasma

Invocar Espíritu | DIF. 15 | PM 2 | Inmediato

Estela trae a su presencia el espíritu de un muerto, que puede encontrarse en un plano de ultratumba o en su propio plano en forma de fantasma. Si la hechicera no conoce el nombre o identidad de quien desea invocar, con el conjuro se puede atraer un espíritu al azar, que se manifestará como un fantasma.

La actitud más habitual de cualquier espíritu será la de intentar poseer un cuerpo, preferentemente el de la hechicera que lo ha invocado.

Magnetizar

Modificar Tierra | DIF. 10 | PM 1

Cualquier objeto de hierro, o con alto contenido en hierro, de Carga no mayor que el Espíritu de la hechicera, se magnetiza poderosamente. El imán atrae todo el hierro a menos de 30 metros de distancia con una Fuerza igual al Espíritu de Estela. Esta Fuerza se duplica cuando el objeto atraído se encuentra a menos de dos metros de distancia.

Mareos

Disminuir Mente | DIF. 10 | PM 1

Si la hechicera vence a la víctima en una tirada enfrentada de Espíritu, esta sufre fuertes mareos y vértigos durante toda la duración del hechizo, lo que se traduce en un malus de -2 a todas sus acciones.

Resquebrajar roca

Disminuir Tierra | DIF. 15 | PM 2 | Inmediato

El conjuro afecta a una masa de piedra de como máximo 5 metros de ancho por 5 de largo y 5 de alto. Puede ser un muro de piedra o adobe, una roca natural o similares. El hechizo hace que se resquebraje y se derrumbe hecha pedazos, aunque sin ninguna explosión. Si la superficie es mayor de lo que es capaz el hechizo, se destruye tan solo un fragmento de las dimensiones indicadas.