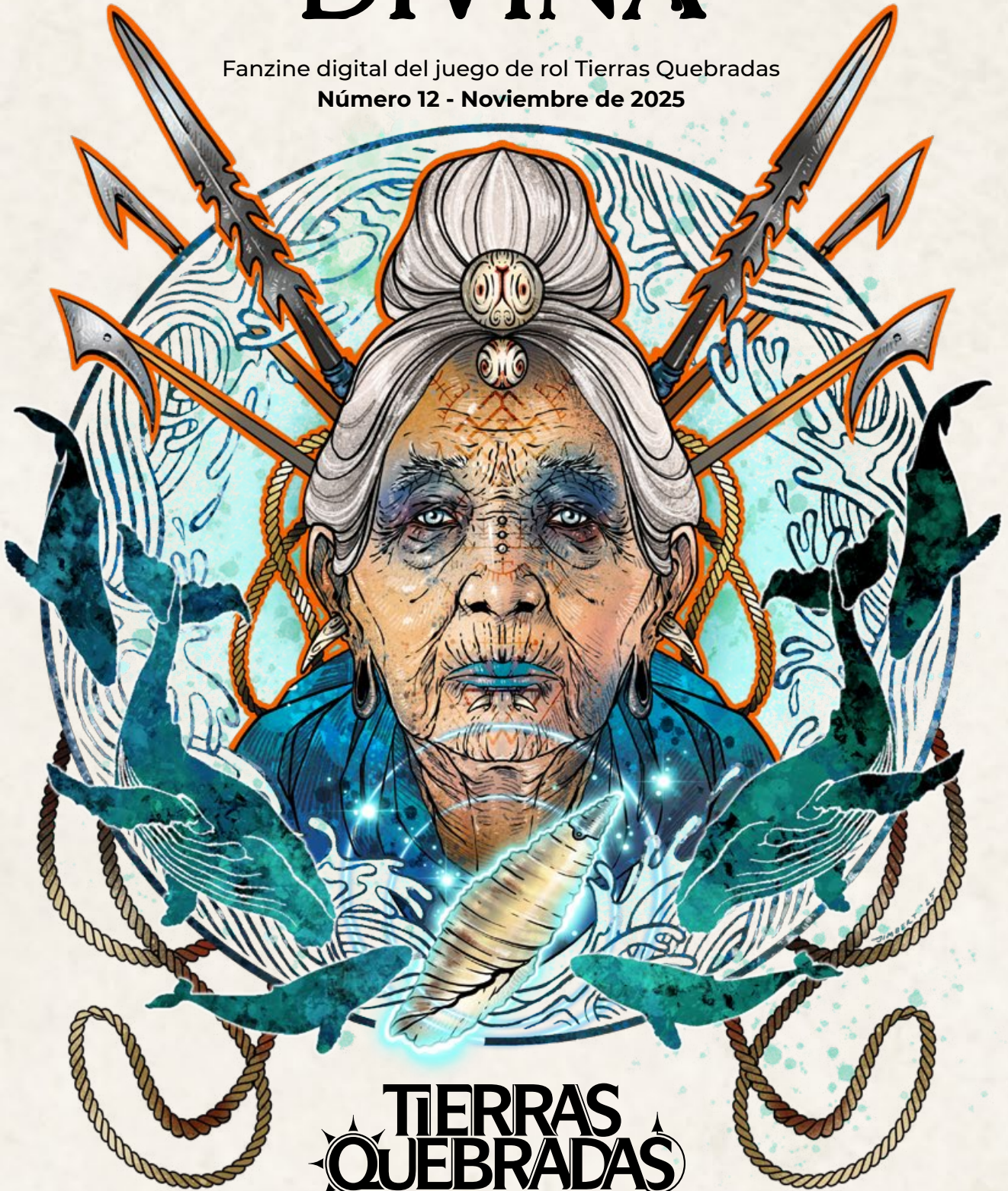


# INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital del juego de rol Tierras Quebradas  
Número 12 - Noviembre de 2025



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

## **INTERVENCIÓN DIVINA**

Fanzine digital gratuito de Tierras Quebradas

Número 12 - Noviembre de 2025

### **Autores**

Carlos Ferrer

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

Javier Moñux

Manuel López «Cornelius»

Roberto Espeita

Xavier Correro

### **Ilustración de portada**

Daniel Jimbert

### **Ilustraciones interiores**

Daniel G. Amorao, Daniel Jimbert y Enrique (Skald)

### **Mapa de la bahía de Balleneros**

Manuel López «Cornelius», con bibliotecas de pinceles de starraven, gogots y sirinkman

### **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

Rol+

Telegram

*Versión: Noviembre de 2025*

## UNA DOCENA DE INTERVENCIONES

En estos prefacios acostumbro a comentar las novedades de la línea de Tierras Quebradas, y siempre tengo el placer de anunciar algún nuevo hito. En esta ocasión, la novedad es un nuevo módulo, [El orbe de Azur](#), que tiene el honor de ser el primero elaborado íntegramente por un autor diferente a quien escribe estas líneas. La aventura de Jorge Serrano es, además, la primera de Tierras Quebradas del género de mazmorreo y también la primera en publicarse directamente, sin mecenazgo.

Pero centrándonos en esta duodécima entrega de Intervención Divina, destacaría ante todo la obra de un nuevo colaborador, Manuel López «Cornelius», que se estrena con una guía de la bahía de Balleneros y un precioso mapa de la zona realizado por él mismo. También es nuevo en Intervención Divina Javier Moñux, que ha escrito un breve relato en homenaje a la campaña que jugamos juntos en Tierra de Nadie. La ilustración que lo acompaña es obra de Daniel Jimbert.

Otra colaboración de lujo es la de Enrique «Skald», quien se ha ofrecido a dibujar desinteresadamente para el fanzine, y cuyos trabajos podéis ver en el relato de Alas de fuego, obra de Roberto Espeita, y en la aventura Solo en el Mar de Medianoche, la singular aventura para un narrador y un jugador de Xavier Correro.

Aprovecho para mencionar dos materiales generados por la comunidad. Uno es la nueva versión de [Foundry](#) para la edición revisada de Tierras Quebradas, realizada por Pablo Gil, y la otra es un documento con propuestas de [itinerarios de aventuras](#), muy útil para planear campañas uniendo los módulos oficiales y los publicados en Intervención Divina.

Por último, mucha gente me pregunta si habrá tercera parte de la novela La Espada Blanca. Entra dentro de mis planes, aunque no puedo prever cuándo podré ponerme con ella. Lo que sí puedo hacer, de momento, es recomendar la excelente dramatización de un pasaje de la novela, producido por el podcast [El Espejo de Átropos](#).

¡Qué los dioses os sean benevolentes!

Carlos Ferrer

## ÍNDICE

<b>Relato:</b> En alas de fuego .....	4
<b>Aventura:</b> Carne para la Bestia.....	6
<b>Aventura:</b> Solo en el Mar de Medianoche .....	8
<b>Relato:</b> En busca de la Mantícora .....	16
<b>Gaceta de las Tierras Quebradas:</b> La bahía de Balleneros .....	18
<b>Ayudas de juego:</b> Opciones de personaje.....	31

# EN ALAS DE FUEGO

Por Roberto Espeita

**E**l batir de alas resonaba apagado contra el ruido de fondo de la selva. La jungla, incluso a estas avanzadas horas de la noche, nunca está en silencio, nunca descansa: los predadores nocturnos buscan sus presas, y cada uno de ellos es a la vez la presa de algo más grande o más letal.

Sin embargo, ninguno de los cazadores de las diferentes especies que se daban cita esa noche cerca de ese claro sintió la tentación de acercarse a la fuente del ruido. Su instinto les gritaba que era más saludable dejar a la imponente figura que acababa de aterrizar, con bastante poca gracia, todo hay que decirlo, a su aire.

Así, el guerrero plantó los pies firmemente en el suelo del claro y agitó una vez más su par de alas membranosas, que ondularon y se convirtieron en unos largos y poderosos brazos, sin tener que demostrar quién estaba en la cima de la cadena alimenticia esa noche, y cualquier otra noche.

Aunque sus sentidos buscaron a su alrededor amenazas que abatir, alguien con quien medirse y descargar la cólera que hervía en su interior, nada ni nadie le salió al paso, y tuvo que tragarse su ira, ardiente y amarga como el ron de las tribus del norte. Un brebaje infecto que parece llevar tanto alcohol como lágrimas y pura bilis en la mezcla.

Para los locales es un gusto adquirido, para los de fuera es una probadita del infierno.

Con un golpe seco clavó su enorme espada en la tierra, manchada de sangre reciente y descargó con extraño cuidado el pequeño fardo que llevaba a la espalda, un sudario blanco en el que parecía que se había envuelto apresuradamente un pequeño cuerpo, apenas piel y huesos, de la estatura de un niño.

Por entre los pliegues asomaba acusadora una mano morena y fría, inerte. El guerrero la miró, su rostro indescifrable tras el pesado yelmo, pero ladeó la cabeza como si mirar de frente fuera más de lo que sus fuerzas podían asumir. Hay espejos en los que nadie sobrevive al mirarse. La noche está llena de ellos, de ecos, fantasmas, y lamentaciones.

Dejando el bulto envuelto en tela blanca en el centro del claro, empezó a buscar leña, ramas y hojas secas en las inmediaciones de la siempre verde jungla. Por suerte, un cercano árbol seco le proveyó de combustible tras unos largos minutos de espadazos, tropiezos y veladas maldiciones.

Mientras el guerrero se afanaba en conseguir leña, otro tipo de cazadores nocturnos empezó a rodearle en un silencio que hablaba de años de entrenamiento y preparación para una noche como esta, una noche en la que había cuentas que saldar y los espíritus nos estaban mirando. Lo venían siguiendo desde la cercana ciudad, habían espionado sus pasos desde el principio de la noche. Habían visto la absurda y fulminante muerte de su pequeño hermano, que estaba donde no debía, haciendo lo que no debía, pero así y todo...

Los cuchillos apenas podían quedarse quietos en sus vainas, pero había que esperar el momento perfecto, el perfecto escenario: su presa de esta noche había demostrado tener habilidades inusuales, poderosos aliados y un talento para la muerte que rozaba el virtuosismo. Un exceso de confianza podría cobrarse el último y más alto de los precios. Así que se volvían a su líder en busca de guía y certeza, como si tal cosa fuera posible en una oscura jungla en las largas horas que preceden al alba.

Y esperaban su señal.

Esperaban, con las manos engarfiadas sobre sus cuchillos curvos,

Esperaban, conteniendo el aliento mientras las estrellas brillaban frías y distantes, indiferentes a los pequeños dramas del mundo bajo ellas.

Esperaban.

Pero su líder, veterano de escaramuzas nocturnas y asesinatos velados, victorioso de innumerables duelos a muerte en la oscuridad, no daba la señal de entrar a matar.



Simplemente, miraba como el guerrero apilaba la madera seca hasta formar una pequeña pila, tras lo cual depositó el pequeño fardo blanco con deferencia, con una delicadeza inesperada en alguien de su considerable envergadura, cogiendo la mano que había quedado fuera de la mortaja y metiéndola entre la tela, con un suspiro que era todo un discurso sobre la culpa, el arrepentimiento y el fracaso.

Quitándose el yelmo cerrado, el joven guerrero, pues eso era, pese a los siglos que cargaban sus ojos velados se volvió a la noche, a esa oscuridad omnipresente que le rodeaba.

—Aquí estamos, Zeque —dijo, causando un inadvertido respingo entre la maleza, a apenas un tiro de lanza de distancia—. Supongo que ninguno había imaginado esto. Tanta curiosidad, tanto potencial... —El puño del guerrero se hunde veloz contra la tierra, un gesto inútil—. Tenías que estar ahí. ¿Por qué estabas ahí? ¿Quién te engañó y te dijo que éramos tigres de papel, que nuestras espadas no cortaban? —Un largo suspiro—. Tú me viste, Zeque, tú me viste, realmente. ¿Y aun así desafiaste al dragón en su guarida...?

Los asesinos ocultos se agitan inquietos, las sombras de la luna en torno al guerrero habían crecido y, de alguna manera, parecían rielar, como si el suelo bajo ellas estuviera ardiendo... Su jefe no daba la señal de ataque, simplemente escuchaba.

—Ojalá todo hubiera sido distinto. Ojalá no tú, o no yo. Ojalá solo... Ojalá solo volver a hablar contigo del mundo fuera de estas junglas, y ver el brillo de la aventura en tus ojos. Que increíble aventurero hubieras sido, si tan solo tú no hubieras sido tú, curioso y temerario, y yo no hubiera sido yo, impulsivo y violento.

El jefe de los asesinos hace un gesto: retirada. No habrá más sangre esta noche. Los demás se revuelven, inquietos, algunos aliviados, otros furiosos, pero la orden es clara, y la desobediencia es la muerte. Todos se retiran despacio, menos él.

El joven guerrero sopla con suavidad sobre la leña apilada, el fuego la prende, aunque está húmeda. Es una llama fuerte, poderosa, aunque se alza humilde como si supiera la carga que soporta.

—Gentil Tepel —dice el joven, en un susurro—. Te encomiendo los restos de un joven brillante, demasiado valiente para su propio bien, que sin duda merecía más de la vida que lo que la vida le dio. No sé a qué dioses veneraba, ni quien vigilaba sus sueños; por favor, condúcelo por tus sendas luminosas hasta el paraíso que merece: yo, Akileo, de Merendrak y cada vez más de muchas otras tierras, cargaré con gusto con todas las cargas que en su corta vida haya podido reunir, que vaya a los brazos de sus dioses libre y limpio como el amanecer pues, ¿Qué otra cosa puedo hacer ya por el ...?

La llama, gentil, viste el pequeño claro de rojo y oro. El joven guerrero saca una flauta de entre sus ropajes y toca una melodía que recuerda al viento sobre un lugar lejano, donde los dragones vuelan al atardecer. Y así pasa la noche. La melodía continúa cuando la hoguera es apenas ascuas y el observador silencioso hace tiempo que se ha ido.

Finalmente, el sol sale, radiante, dorado, como una injusta promesa de renovación. El mundo gira, y sigue, indiferente.

Akileo guarda la flauta y toma su espada. Quizá debería haber aprendido algo de todo esto, pero sabe que los leopardos no pierden sus manchas, los dragones no esconden su fuego y, si volviera a pasar algo similar, actuaría exactamente de la misma manera.

Se vuelve hacia el montón de cenizas. Inclina la cabeza como un saludo. Endeza la espalda. Ajusta el peso del mandoble sobre su espalda,

Y vuelve a caminar, sobre su propia historia.



## AVENTURA - LUGARES COMUNES

# CARNE PARA LA BESTIA

Por Roberto Espeita

**P**asará alguna vez, de vez en cuando o muy a menudo, que el grupo de aventureros cabree a alguien poderoso hasta el punto de la furia homicida. Quizá se creen invulnerables y piensan que pueden ir de un lugar a otro dejando tierra quemada bajo sus pies. Quizá han acumulado una considerable cantidad de poder personal, fama, riqueza e influencia, suficiente como para pensar que están al margen de la justicia mundana o del rencor de los afectados por sus actos desconsiderados, crueles o estúpidos.

Esta aventura *one-shot* puede iniciarse a partir de alguna situación que haya tenido lugar en las últimas aventuras jugadas: bien han sido capturados por una fuerza superior y están presos esperando la muerte, bien se han metido en los asuntos y negocios de alguien influyente con contactos turbios. Quizá se fueron a dormir tranquilamente después de una copiosa cena y se despertaron en un sótano encadenados a la pared de pies y manos, mientras unos tipos con máscaras de verdugos ponían unos yerros al rojo silbando una alegre tonadilla.

No pinta bien. Si los aventureros hacen memoria, probablemente se les ocurran algunos hechos de su pasado (reciente o no, esto puede venir de lejos) que les hayan conducido hasta aquí. Cuando están en esta ordalía de lamentaciones, ven como una figura enmascarada (o no, si quieres usar a ese PNJ que tienes en mente) entra y le entrega una bolsa de oro a uno de los torturadores, mientras murmura una larga retahíla de instrucciones.

El torturador, sonriente, se vuelve a su compañero y simplemente dice: «carne para la bestia», a lo que el otro responde con una risotada. Los PJ son expertamente noqueados (gas adormecedor o mazazo en el cráneo) y luces fuera.

## LA DESCARGA

**L**os aventureros, semiinconscientes, despiertan por el zarandeo. Están siendo bajados desde lo que imaginan es un carro para ser arrojados al suelo a pocos metros. Están magullados (con una herida leve), desnudos, atados de pies y manos (con las manos a la espalda) y con los ojos vendados y mordazas. Los verdugos (pues estos son los que los han llevado ahí) fijan a un pie de cada PJ un grillete metálico. En este momento no hay nada a su alcance para que puedan forzar su cerradura.

Uno a uno, los aventureros son cogidos del carro y arrojados al suelo a pocos metros. Debido a la venda en

los ojos, tienen que confiar en su oído. Hay un silencio roto solamente por el resoplar de los individuos que los transportan y por el piafar inquieto de un caballo cercano (el que tira del carro). El olor es a partes iguales a matadero y a cementerio. El suelo es irregular: piedra, tierra, otras cosas que podrían ser ramas. La sensación visual tras la venda es que es de día, y la luz tenue, como si estuvieran en el exterior, quizá en un bosque.

Forcejear para liberar al menos una mano es muy difícil pero posible con una tirada de **Fuerza dif. 18**. El que lo intente deberá además pasar una tirada de **Sigilo** contra el **Percatarse** de uno de los verdugos para que no se den cuenta de lo que está haciendo. También sería posible encontrar algo afilado cerca con lo que cortar las ligaduras. Esto requeriría una tirada de **puritita Fortuna dif. 12** para encontrar una piedra afilada con la que intentar liberarse, pero también precisa de tirada de Sigilo.

Si los verdugos se dan cuenta de que alguien trata de soltarse procederán a golpearle la cabeza con sus mazas, causándole automáticamente una herida leve. Si es listo y espera su oportunidad podrá acabar de liberarse y ayudar a sus compañeros. Recordemos que de momento están amordazados y no pueden compartir información por este medio.

Cuando los verdugos terminan de arrojar a los aventureros al suelo, y siempre que la cosa no se haya ido de madre, se produce una breve conversación en voz baja.

**V1:** *Ya está hecho, y bien pagado que está. Ahora en silencio, no queremos a la bicha venga aquí antes de hora, que lo mismo nos confunde con la merienda esa.*

**V2:** *Ya te digo que no queremos, he oído que gusta de entretenerse con sus invitados, le da igual que sean machos o hembras. Igualmente les arrima el medio metro que carga antes de arrancarles la cabeza y comérselos.*

**V1:** *Antes o durante, que nadie se quedó tanto como pa saberlo. Que habrán hecho estos pelaos pa tanto rencor.*

**V2:** *Igual da, morir es morir, bien da el cadalso o que te reviente las tripas la tranca de esa bicha: las cuentas que tengas con el Juez te las hará igual. Y tú y yo esta noche vamos de putas, a empalar por nuestra cuenta lo que se tercié.*

**V1:** *Habla por ti, que yo tengo la familia en casa. El oro bien me viene pa tratar a la pequeña de las fiebres. Putos matasanos sacacuartos.*

**V2:** *Ya te digo que lo son. Va, llama a la bicha. Pobres desgraciados, pero no es asunto nuestro, iban a morir igual. Salgamos a toda hostia de aquí.*

En ese momento se escucha el claro sonido de un cuerno de caza, una nota larga y lúgubre que recuerda a algún tipo de reclamo.

A continuación, los aventureros escuchan, o ven, si



alguno se ha quitado la venda, como el carro abierto se aleja presuroso. En el pescante se encuentran ambos verdugos aún con sus máscaras, uno de ellos vuelto hacia el bosque con una ballesta pesada entre manos, escudriñando la penumbra donde están los aventureros. Si alguno levanta la cabeza, el nervioso guardabosque le descerrajará un balleistazo, un tiro difícil por distancia y ángulo, pero lo mismo se lo lleva por delante, y uno menos para la bestia.

Tras esto, los aventureros se quedan solos en un claro cercano a uno de los lindes del bosque, en un silencio pesado y extraño que no es interrumpido ni por los trinos de los pájaros. No se escuchan ni se ven animales, tampoco zumban moscas, que tenían que ser las señoras del lugar dada la cantidad de despojos: no hay nada vivo además de plantas y los PJ.

## UN POCO DE HISTORIA

**H**ace tiempo, antes de la Gran Guerra, este bosque era un lugar sagrado de Hern, el hijo de Kamin que enseñó a la humanidad a cazar y que desde entonces es honrado por los cazadores y todos aquellos que dependen de las bestias salvajes para subsistir. Por motivos que pueden variar según la región donde esté ubicado este bosque en tu campaña, un servidor del Caos decidió desacralizar la foresta y arrebatársela a Hern. Para ello llevó a cabo un ritual cuyos resultados visibles hoy en día son la columna y la estatua atada que se encuentra sobre ella. Para evitar que nadie echara a perder su obra, invocó un demonio a perpetuidad, la Bestia (cuyo verdadero nombre es Huigur-Sankr), y le ordenó que no se alejara a menos de doscientos metros de la columna.

Desde entonces, la zona tiene fama de maldita, y nadie se acerca allí nunca, por temor a la Bestia. Los verdugos que se han hecho cargo de los aventureros, sin embargo, conocen el lugar y lo utilizan con cierta frecuencia, cuando alguien quiere que un enemigo prisionero sufra una muerte atroz.

## AL FIN SOLOS

**L**os aventureros a estas alturas estarán en diferentes grados de consciencia, y puede que hayan conseguido liberarse de sus ataduras, vendas y mordazas. Todos tienen algún tipo de herida de mayor o menor gravedad, y todos están unidos por una cadena a un robusto pilar central de piedra sobre el cual, a una altura de dos metros y medio, destaca la figura de un hombre-bestia agazapado que parece llevar un tocado de cuernos, lanza, arco y flechas. La estatuilla mide aproximadamente un metro de alto.

Se encuentran en un osario. Lo que parecía que eran ramitas son realmente huesos. Muchos parecen humanos pero también hay de animales de distintos tamaños, de diferente antigüedad. Algunos pertenecen

a especies no conocidas. Del claro sale un sendero, el que ha recorrido el carro, que parece muy poco transitado. Da a un camino más amplio tras una marcha de 10 minutos.

A unos diez metros, fuera de su alcance por el largo de cadena (unos dos metros) se alza un segundo pedestal de piedra más pequeño, de más o menos un metro de altura. Sobre el que hay un cuerno de caza con símbolos grabados. Una tirada de **Leyendas dif. 20** puede hacer que lo reconozcan como el **Reclamo de Hern**. Es un objeto mágico de Espíritu 2 que, al ser sonado, gastando 1 PM, reta a cualquier bestia que lo escuche. Cuanto más grande y menos lista sea la criatura, más ganas tendrá de ir a explicarle una cosa a lo que se encuentre donde ha sonado el cuerno.

En estos primeros minutos, y antes de que llegue la Bestia a por su kebab de persona humana, los aventureros pueden hacer varias cosas (mas las que se les ocurran y al narrador le parezca bien).

### Examinar la columna de piedra.

Si se toman el tiempo en mirar (**Percatarse dif. 15**) pueden darse cuenta de que la estatua tiene los brazos atados por un rudimentario cordel. Si examinan el pilar con detenimiento verán unas marcas desgastadas por el tiempo y los elementos de lo que pudo ser algún tipo de inscripción en un lenguaje perdido.

Si de algún modo los PJ pudieran leer esta inscripción en una lengua del amanecer de la historia que ya no habla nadie vivo, lo que se puede entender es «... el cazador y la presa, guardián de los caminos del bosque, de los caminos de rama, piedra y viento ...»

Entre los símbolos que se ven o intuyen están los de los dioses de la caza y la naturaleza, y runas que recuerdan a las de los elementos Agua, Tierra y Viento. Pero no el del Fuego. Para darse cuenta de esto hace falta una tirada de **Conocimiento mágico dif. 10**.

### Examinar las cadenas

Las cadenas que los unen al pedestal y los grilletes son de sólida factura. Abrir el grillete requiere de una tirada de **Forzar cerraduras dif. 15**, siempre que se disponga de algo para hacerlo. Hay ocho cadenas en el pilar, y pueden darse cuenta, haciendo intentos (**Percatarse dif. 10**) de que dos de ellas están algo sueltas: se podrían desprender si se usase algo como palanca (**Fuerza dif. 9**) o si se tirase de ellas sin más (**Fuerza dif. 12**).

La probabilidad de que un aventurero esté encadenado en una de estas es de 1 sobre 4. Puede marcarse al azar, decidirse por valor de Fortuna, o por el Destino (si a alguien se le ocurre).

### Salir corriendo camino adelante

Una vez liberados del grillete, o con la cadena enrollada en la mano, el PJ puede optar por tirar camino adelante por donde se fue el carro, o introducirse en el bosque (difícil será que no se pierda).

Si lo hace dejando a sus compañeros detrás, la

Bestia, al llegar, se entretendrá con los encadenados y no lo perseguirá. Si se ha dirigido por el camino, puede tener el encuentro de Hora de Revancha, descrito en el apartado de la Hora de la Bestia.

## Buscar entre los restos

Con una tirada de **Buscar dif. 15**, es posible encontrar algo interesante entre los restos a los pies de la columna. El qué exactamente depende de la suerte (tirada de Fortuna). Importante: no hay objetos repetidos, cada uno solo puede cogerse una vez (en el caso de 15+, solo puede usarse esta opción 1 vez por PJ). Un PJ que saque una tirada alta de Fortuna puede, si lo desea, acceder a los objetos de las opciones previas:

**Fortuna hasta 8.** Un hueso en buen estado, solido, puede que un fémur de algún tipo de cuadrúpedo que puede usarse como maza. Sería un arma improvisada, una tirada con 0 puntos de éxito haría que el hueso se partiera. O una pequeña bolsa con monedas, o un manto raído, o tres piedras para lanzar de buen tamaño.

**Fortuna 9-11.** Una herramienta (una palanqueta o una pala) que puede usarse como maza (no se partirían) y también para arrancar las cadenas de las paredes. O un clavo de acero de 10 cm que puede usarse como ganzúa improvisada. O también una pequeña daga de hoja oxidada, pero aún útil que también podría usarse para abrir los grilletes (pero con -2 a la tirada). También un manto mohoso (bueno para hacer un antorchas), o un trozo de cuerda de 3 metros.

**Fortuna 12-14.** Un arma operativa a elección del PJ (un hacha de leñador, un martillo de buen tamaño, una espada de mano y media). No lo más bonito de ver, pero sin duda eficaz, o un viejo escudo redondo de bronce (Protección 2), un yelmo completo de bronce (Protección 2). O una bolsa roída en la que parece que hay un ungüento de propiedades curativas (+4 PV, 2 dosis). O también las ganzúas de un ladrón, aún sostenidas por los dedos huesudos de una mano cortada. Quizás también una armadura de escamas de tamaño 0/+1 que se podría poner en 2 turnos o con ayuda en 1 (Protección 4).

**Fortuna 15+.** Por casualidad, suerte, o destino, la tentativa mano del PJ saca lo que parece una antigua arma (o protección), hecha de bronce, sorprendentemente bien conservada de excelente factura (+1 al daño, pero no mágica).

## EL TIEMPO SE ACABA

Evidentemente, los aventureros no disponen de todo el tiempo del mundo para examinar su entorno, buscar cosas o equiparse. Dividiremos el tiempo en turnos de un minuto. Cada turno permite a un aventurero emprender una acción. Además, cada turno puede desatar nuevos acontecimientos.

**Turno 1:** Empezamos la cuenta desde que los dos verdugos abandonan la zona en el carro. En este asalto los aventureros pueden empezar a hacer cosas sin

riesgo de recibir un mazazo en la cabeza.

**Turno 2.** Los PJ tienen una nueva ronda de acciones para mejorar su situación (liberarse, examinar el entorno, buscar algo de utilidad, salir corriendo hacia el interior del bosque o tras los verdugos...)

**Turno 3.** Los PJ escuchan un poderoso aullido que parece acabar en una carcajada, cerca. Con una tirada de Percatarse o Naturaleza dif. 15 pueden darse cuenta de que se encuentra a unos cien metros.

**Turno 4.** Un pesado, sofocante, amenazante silencio.

**Turno 5.** El mismo aullido de antes, esta vez mucho más cerca.

**Turno 6.** Con crujido de huesos aplastados y ramas al romperse, algo que solo puede ser definido como la Bestia entra en el claro. Se levanta sobre dos poderosas patas rematadas en pezuñas hendidas. Sobre ellas, un torso humano del que salen cuatro brazos acabados en garras. Su cabeza, coronada de astas, parece de lobo o de hiena, con ojos aparentemente humanos. La Bestia emite un sonido que parece una risita, mientras evalúa pausadamente lo que tiene delante. En definitiva, los PJ se enfrentan a una montaña de músculos y maldad de no menos de tres metros de alto sin contar con la cornamenta, similar a la de un ciervo.

## LA HORA DE LA BESTIA

**A**l turno siguiente, la Bestia habrá hecho su elección y se lanzará hacia el aventurero más grande (más carne) con intenciones gastronómicas. Se puede decir que el combate ha comenzado. Si alguien le sale al paso, se enfrentará a él entre carcajadas, pero aún así, nunca renuncia a su presa, incluso aunque esto implique permitir a alguien escapar o perseguir a alguien por el bosque, dejando a aventureros encadenados sin vigilancia.

A continuación se describen algunos posibles escenarios.

### Huida en desbandada

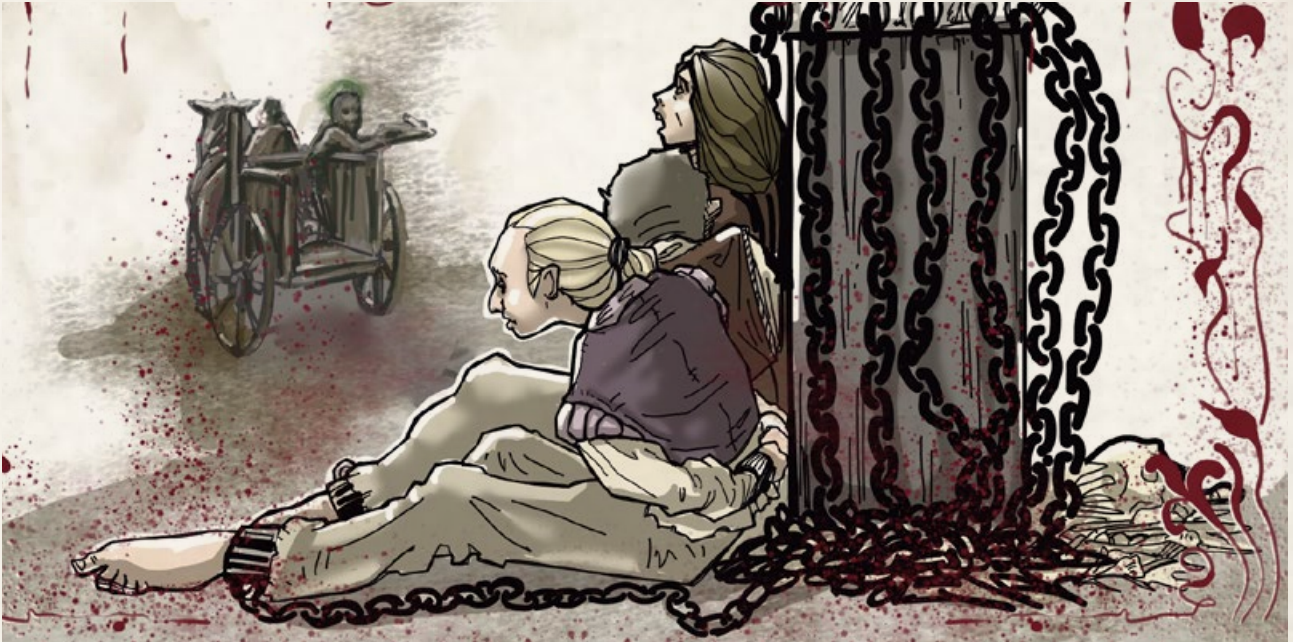
Si los que no están encadenados aprovechan para huir y se separan, la Bestia perseguirá primero a su presa señalada, intentando abatirla. Cuando lo consiga irá a por la siguiente más cercana. Usa las reglas de persecución. Si un PJ consigue poner al menos 10 éxitos entre la bestia y él, o resistir cinco tiradas, se considera que ha escapado. También podría esconderse (**Sigilo** contra el **Buscar** del demonio).

Escapar corriendo permite darse cuenta de que, en determinado punto, la Bestia se queda parada, como si hubiera una frontera. En ese momento, si tiene posibles víctimas detrás, regresará para encargarse de ellas.

### Victima sacrificial

Si la Bestia abate a su presa, se dedicará a desmembrarla entre carcajadas, arrancando grandes cachos de carne que engulle con ansia. En este momento es





más vulnerable, si los PJ la atacan mientras se está alimentando, podrán impartir un Golpe Aislado. Sin embargo, eso hará que la Bestia deje de alimentarse y seleccione una nueva víctima

### El fuego camina conmigo

La ausencia de la runa del Fuego en la columna podría ayudar a los aventureros de que las llamas son la clave. La Bestia lo teme y es especialmente vulnerable a él. Se puede fabricar una antorcha, con hueso y retazos de tela, de cuerda, etc. De todo eso hay a los pies de los aventureros (Artesanía dif. 10), y se puede encender fuego con piezas de piedra y metal, aunque será más complicado dado el estrés de la situación (Naturaleza o Artesanía dif. 20).

Cuando vea Fuego, la Bestia no huirá, pero no atacará a nadie que lo porte. El fuego le hace el doble de daño. Si la situación se complica, la Bestia optará por huir.

### El prisionero de piedra

Si algún aventurero destaca por su valor y demuestra voluntad por hacer frente a la Bestia, pese a sus escasas posibilidades de éxito, este oírán en su mente «¡Libérame!, líbrame de mis ataduras y te ayudaré con mi poder!» La voz viene de la pequeña estatua sobre la columna de piedra.

Si consigue cortar las ataduras de la estatua (**Trepar dif. 10**, y tener algo afilado, aunque sea una piedra), inmediatamente podrá destinar 2 puntos de Espíritu (de tenerlos libres) para hacer un pacto con Hern, el dios del bosque, uno de los hijos de Kamin. Recibirá como Bendición la Marca del Cazador. A parte de esto el PJ, se cura por completo y, si estuviera encadenado, su grillete se abre. En sus manos aparece una muestra llameante de su arma favorita. En este momento este PJ se convierte en el objetivo primario de la Bestia.

### La hora de la revancha

Si se sigue el camino por el que se marcharon los verdugos, pronto darán con ellos. El carro en el que les llevaron se encuentra en el borde del camino. El caballo que lo tira está tranquilamente comiéndose unas yerbas de la linde. Los dos verdugos, aún con sus máscaras puestas, están tratando de arreglar una rueda, que se ha salido del eje. El destino a veces es justo, al fin y al cabo.

Los dos hombres están distraídos y son fácilmente emboscables. Sus mazas están en el carro. Dentro del vehículo, dependiendo de la bondad de tu corazón, amigo narrador, pueden estar en bolsas y cajas las pertenencias de los aventureros. Es muy posible que falte todo lo que tenga un valor alto o sea mágico. Recuperar las posesiones valiosas puede ser objeto de otra aventura.

En el carro también hay una lámpara de aceite, yesca y pedernal, agua, herramientas y otros utensilios útiles. Además, encontrarán las 2000 mb que el enemigo de los aventureros le ha pagado para que hagan el trabajo.

### La Bestia huye

Bien por usar fuego contra ella o por dejarla Debilitada, los aventureros pueden hacer huir a la Bestia. Si esto sucede, pueden aprovechar para irse, ya que no les perseguirá. Pero si deciden seguirla, al poco encontrarán en un claro un árbol de cuyas ramas cuelgan calaveras tanto humanas como de animales. El tronco está cubierto de runas talladas, símbolos de terror, noche y muerte. Entre sus raíces se abre un agujero de aproximadamente un metro de anchura, que es el inicio de un túnel que se adentra en la oscuridad.

Es obvio por los rastros (de sangre, por ejemplo) que la Bestia se ha metido por ahí. No hay más luz que la que lleven los PJ. Si se adentran en el túnel encontrarán a la criatura preparada para dar la batalla final

en una gruta más amplia, de 4 metros de alto y 12 de diámetro, que parece un templo excavado en la roca.

Sobre un altar de piedra, al fondo, hay una serie de objetos: si consiguen acabar con la Bestia, encontrarán arcones con ropa podrida, sacos con monedas, algunas gemas, armas variadas... y también una daga antigua (de bronce) que da una muy mala vibra.

Se trata de **Nyx**, una daga maldita de Espíritu 6. Hace que su portador pueda ver en la oscuridad durante una hora gastando 1 PM y multiplica x3 el daño al Empalar con 2 PM. Si consigue hacer sangre, lanza Agonía contra el blanco (2 PM), en el mismo turno. Sintetizar con ella precisa dedicarle 3 puntos de Espíritu.

## CONCLUSIÓN

**P**ase lo que pase, si siguen avanzando por el camino, más allá del carro accidentado, hacia donde piensan que podría haber algún núcleo de población (granja, aldea, pueblo, ciudad), a los quince minutos saldrán del bosque. Desde aquí los PJ pueden continuar camino, a pie o en el carro, si lo han reparado, hacia donde quiera que les depare el destino. Quizá deseen ajustar cuentas con quien los haya metido en esa situación.

Si los PJs consiguen sobrevivir a la Bestia deberían obtener 1 punto de Destino. Si acaban con ella, 4 PX de libre designación y, si liberan la estatuilla de Hern, otros 2 PX. Si resisten la tentación y no dejan a nadie atrás, todos recuperan 2 puntos de Fortuna adicionales.

## PERSONAJES

### Los verdugos

Los dos verdugos, que pueden llamarse Romel y Tácito, si son de origen tilés, son dos tipos grandes y sudorosos que tal vez trabajan para un enemigo de los PJ o quizá son torturadores independientes. Su inteligencia está al nivel de sus escrúpulos.

**CUE:** 7      **ATR:** -1      **PV:** 19 | 9 | 4  
**MEN:** 4      **FUE:** 9      **Mod.al Daño:** +3/+4  
**ESP:** 5      **TAM:** +2

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Maza ligera 11. Daño 3+3.

■ **Habilidades:** Atletismo 9, Armas CC: Mangos 11, Buscar 8, Esquivar 8, Manejar carros 10, Manipulación 7, Pelea 12, Percatarse 8, Perspicacia 9, Sigilo 8.

## La Bestia

Huigur-Sankr es un demonio de lo salvaje y primitivo, arrancado de los infiernos de Silrac, el dios del Caos de los instintos animales. A pesar de su origen, la Bestia no es del todo irracional y es capaz de comunicarse con gestos. Si llegan a malherirla, abandonará la pelea y volverá a su cubil, donde permanecerá hasta recuperarse.

Si los aventureros salen de su área de influencia, donde está confinada, no los perseguirá. Actuará en cada momento con astucia. Puede, tratar de pactar con los PJs para que le dejen a uno o dos de ellos para comérselo (entre otras cosas) tranquilamente, a cambio de dejar huir a los demás. No negociará si está en superioridad. Sus debilidades son la glotonería, la lujuria y la crueldad gratuita.

**CUE:** 15      **ATR:** -4      **PV:** 30 | 15 | 7  
**MEN:** 3      **FUE:** 20      **Mod.al Daño:** +7/+9  
**ESP:** 9      **TAM:** +5      **Al impacto:** +1

■ **Protección:** 3

■ **Armas:**

Garras 20. Daño 1+7. Combo

Mordisco 20. Daño 2+7. Hace presa

■ **Habilidades:** Atletismo 15, Buscar 11, Esquivar 14, Pelea 20, Percatarse 12, Perspicacia 9, Sigilo 15.

■ **Poderes**

◆ **Miembros suplementarios.** Acusa la superioridad numérica solo a partir del tercer adversario.

◆ **Hocico.** Bono de +5 cuando utiliza el olfato.

■ **Debilidades:**

◆ **Glotón.** Cuando abate una presa, se dedica a comérsela, ignorando su entorno. En ese momento cualquier ataque contra ella es un Golpe Aislado.

◆ **Vulnerable al fuego.** Las llamas le infligen el doble de daño.

■ **Movimiento:** Correr, medio.



## AVENTURA

# SOLO EN EL MAR DE MEDIANOCHES

Por Xavier Correro

Esta aventura está pensada para un jugador y un narrador. Sin embargo, se pueden añadir más participantes si el director lo desea, ya que Galo, Lorenzo y, sobre todo, Mazzike, podrían ser fácilmente personajes jugadores. Solo en el mar de medianoche pertenece al género de fantasía, pero tiene toques de terror. El jugador debería tener miedo de hacerse el héroe, a no ser que sea indispensable. Se recomienda jugar en un ambiente calmado, con poca gente alrededor, a poder ser con luz tenue.

Marco Gapira es un capitán de navío mercante. Antaño fue un comandante naval del Patriarcado, pero fue destituido por conducta indecorosa. Es alcohólico y propenso a la furia.

Marco cree que su hijo Leto murió luchando bajo su mando cuando cayó al mar al ser atacado por un soldado enemigo, pero la verdad es que lo mató el mismo. En la refriega, Marco luchó en estado de embriaguez y no distinguía entre amigos y enemigos. Ahora ha reprimido el recuerdo y se niega a aceptar la verdad, o realmente no lo recuerda.

Marco está atrapado junto a su tripulación en la **Larga Noche**, un juego entre Yaroi y el Navegante. Cada vez que muera, volverá a aparecer en el camarote con dolor en el brazo y una marca negra en el antebrazo. Poco a poco, esta señal se parecerá más a una calavera. Cuando este completa, Yaroi consumirá su alma. **La calavera está formada por 8 partes y en la octava será consumido.**

Si estás jugando con más jugadores, puedes asumir que todos están afectados por la maldición y sus destinos unidos entre sí. Si uno de ellos muere, todos regresarán al punto de partida. El grupo dispondrá de solo un punto de Destino para todos.

Solo hay una forma de salir de la pesadilla creada por Yaroi, y es cumplir la misión que, en determinado punto del escenario, les encarga el Navegante. Esta consiste en llevar a una niña, Sofia, al templo de Yaroi, para que empuñe la lanza del Navegante. Como enlace con Marco, el Navegante ha mandado al espíritu de su hijo Leto, pero este, aunque tenga la obligación de decirle como escapar, también intentará que el alma de su padre sea consumida por Yaroi.

Como ves, la aventura está concebida como un videojuego, con sus «vidas», con influencia de la película *Atrapado en el tiempo*. La idea es que no tengas miedo de echar encima del jugador cualquier tipo de peligro. Haz que sus decisiones cuenten más que las tiradas: evitar o prevenir los peligros siempre saldrá más a cuenta que enfrentarse a ellos.

## UN MAL DESPERTAR

El jugador despierta en el camarote de un barco, el Asaltaolas, y escucha gritos en la cubierta. Los gritos son del timonel, pero también de uno de los marineros. Están asustados; algo está pasando con las estrellas.

Al salir se dará cuenta que en torno al barco solo hay oscuridad: las estrellas no están, las únicas luces son los faroles de popa y proa. El oleaje es cada vez es más fuerte y, peor aún, una tormenta está empezando. Los rayos caen frente a la embarcación, y ya es demasiado tarde para evitar la tormenta.

**Lorenzo**, el timonel, no sabe qué ha pasado. Aún no era de noche y no se veía ninguna tormenta, pero lo peor es que han perdido de vista la costa, y es imposible saber dónde están. **Galo**, uno de los marineros de confianza, no para de decir que no han hecho las ofrendas al Navegante correctamente, y que nada bueno puede salir de esto. No para de agitar las manos para expulsar la mala suerte.

Un relámpago ilumina la oscuridad, permitiendo ver un extraño barco de velas raídas y luces verdes que se acerca. Galo, que está asegurando una de las velas también lo verá, dejando escapar el cabo debido al susto, y Lorenzo empezará a gritar que aseguren la vela. En ese momento saldrá de la bodega, aún con cara de sueño, el marinero **Mazzike** y, aunque sea solo por los gritos de Lorenzo, intentará atar el cabo que ha soltado Galo. Por el fuerte viento, él solo no puede. No es necesaria ninguna tirada para echarle una mano, pero Galo está muy asustado y no reacciona a no ser que sea tranquilizado.

## PERSECUCIÓN

Pronto la luz verde del otro navío será claramente visible y se hará ya evidente que se dirige directo al Asaltaolas. Parece que el oleaje no le afecta, y se mueve a gran velocidad, a pesar de encontrarse muy dañado. Sus velas rojas están rotas y la bandera con la efigie de un kraken indica que son piratas escarlatas.

Si deciden luchar, cuando sean alcanzados, espectros de color blanquecino (ver página 268 del manual) saltarán a la cubierta del Asaltaolas y matarán primero a Galo, congelándolo casi al instante y luego a Lorenzo. En total hay 30 espectros en la galera fantasma, y 20 de ellos abordarán al Asaltaolas. Se puede dirigir la escena dando capacidad de acción a Marco y haciéndolo emocionante, pero es dudoso que sobreviva si opta por el enfrentamiento directo.



Lo último que verá Marco antes de morir será a Mazzike huir hacia las cocinas, gritando que va en busca de un cubo de agua. Si Marco muere, despertará en su camarote, oyendo los gritos de Galo y Lorenzo de que algo pasa con las estrellas.

La mejor opción es huir. Si intentan poner distancia, Lorenzo, atemorizado, no estará en condiciones de pilotar la nave. Marco tendrá que hacerse cargo y superar una tirada **Navegar dif. 25** para trazar la mejor ruta. Si falla, serán alcanzados, y se repetirá la escena como si hubieran luchado, muriendo despertando otra vez en el camarote del Asaltaolas.

La segunda vez que esto suceda, la dificultad de la tirada será 20, la tercera 15, y después de la tercera no será necesario tirar para escapar del barco fantasma. Una vez se sale de la tormenta, el barco fantasma deja de perseguir al Asaltaolas. parece estar atrapado eternamente en la tormenta.

Una vez seguros, si Marco explica algo de lo que le sucede, Mazzike le contará que sabe lo que está pasando, ya que las leyendas escarlatas hablan de ello. Marco y él están atrapados en la Larga Noche, antaño un mundo con vida, y ahora solo una sombra de lo que fue, convertido en una prisión regentada por el dios Yaroi. Si no logran salir pronto, sus almas serán consumidas por el dios del Caos. Mazzike puede explicar algo más sobre sus muertes y renacimientos, y el límite de las ocho ocasiones. Si Marco no habla del tema, podría recordar todo esto con una tirada de **Leyendas dif. 15**.

Por cierto, Mazzike tiene entendido que lanzar agua dulce sobre un espectro es la única manera de librarse de él. Lo cierto es que, al mojarse, el intenso frío congela el agua y paraliza al espectro durante 3 turnos de combate. Luego, la criatura sale de su molde de hielo, que queda atrás en forma de frágil estatua, y

prosigue con su cometido, pero durante una hora se moverá mucho más lentamente.

Una vez consigan alejarse del barco fantasma, habrán pasado muchas horas, pero el sol no aparecerá en el firmamento. En el horizonte se avista un conjunto de islotes muy pequeños completamente planos, bancos sin ninguna altitud hechos de arena verde oscuro y cubiertos de vegetación. Se puede observar uno de ellos una pequeña aldea iluminada con antorchas.

## LA ISLA DE LOS MALDITOS

**S**i Marco muere en esta parte de la aventura, no hace falta jugar con detalle todas las escenas anteriores. Puede escapar del barco fantasma sin tirada y el narrador puede resumirlo todo con ayuda del jugador hasta el desembarco en la isla.

El barco se puede dejar varado en la arena a poca distancia del poblado. Nadie saldrá a recibirlos. El poblado es un conjunto de chabolas confeccionadas con troncos y unidas por pasarelas. Hay signos de violencia. En las casas se ve comida en los platos, pero no hay nadie.

La primera vez que lleguen a la aldea, durante la exploración, un tentáculo emergerá del mar y atrapará a Galo, arrastrándolo consigo de vuelta al mar. Se trata de un kraken que ha enviado Yaroi para acabar con los aldeanos y que sigue por la zona, buscando presas. Utiliza las estadísticas de Pulpo gigante que encontrarás en la página 275.

Si se quedan en el poblado, el kraken seguirá tratando de atraparlos con sus tentáculos, aunque nunca

se alejará mucho del agua. En las siguientes vidas es posible avisar a Galo y salvarle la vida.

Un camino sale de la aldea y avanza de islote en islote, atravesando zonas de mar poco profundas que se pueden vadear sin problemas. En las partes en las que la arena está húmeda verán pisadas. El kraken puede aprovechar estas zonas para atacarlos y perseguirlos. La oscuridad es total y solo con antorchas pueden iluminar el camino.

Siguiendo el camino, y las huellas, llegarán hasta una isla con una pirámide. Para acceder a ella hay que cruzar una pasarela. Pero si alguien lo hace con una antorcha encendida, el kraken, que está debajo, esperándolos, tratará de atraparlo con sus tentáculos.

## EL TEMPLO

La pirámide resulta ser un templo del Navegante. Se identifica claramente porque sobre su entrada hay esculpido un sextante.

En el interior del edificio hay ocho cadáveres congelados. Parece que se encuentran en este estado desde hace poco tiempo: hay cuatro mujeres y tres hombres. Todos ellos parecen de etnia tilesa. Por último, en el centro de la sala de ceremonias verán a una niña pálida y rubio de ojos verdes que los observa. Junto a ella se encuentra un hombre joven, con ropa de marinero. Si se aproximan, se revelará que es Leto, el hijo de Marco, o al menos su fantasma. Le dará el siguiente mensaje:

*«El Navegante me ha ordenado que te diga que para poder salir de la Larga Noche debes llevar sana y salva a Sofía, una niña del poblado atacado por el kraken, hasta la Lanza del Alba, un arma oculta en el templo de Yaroi al otro extremo del pequeño archipiélago».*

Leto señalará una dirección y, hecho esto, se acercará a Marco como para abrazarlo, pero, en su lugar, le agarrará el corazón, congelándolo y matándolo casi al instante. Con un susurro le dirá: «Que dulce venganza. Como tú me mataste, yo impediré que salgas de aquí».

Una misión para el Navegante

En las próximas resurrecciones, Marco empieza en el templo. Leto ya no está, pero Sofía permanece a su lado. Esta le contará que el fantasma se ha marchado hacia el poblado central, la otra población del archipiélago, que es adonde huyeron los suyos cuando atacó el kraken.

El fantasma le dijo que acabaría con todos ellos, logrando así que su padre fracasase. En una especie de oleada de odio, el muchacho se agitó y deformó, transformándose en un espectro. Los tripulantes que estaban presentes huyeron aterrorizados.

Sofía sabe dónde se encuentra el templo de Yaroi del que habló Leto, pero se niega a ir: debe llegar al poblado antes que el espectro y salvar a su gente. Marco tendrá que decidir si hacerle caso, forzarla a acompañarle de alguna forma, o persuadirla con buenas razones.

Sofía puede contarle a Marco que su pueblo, dividido en dos aldeas y con apenas unos cientos de habitantes, son los últimos humanos de un antiguo

mundo ahora reducido a un mar tenebroso, el Mar de Medianoche. El nivel del agua cada vez sube más, y desde hace poco son acosados por un enorme kraken que, ahora, ya es capaz de alcanzar las casas de la aldea costera con sus tentáculos.

Ella nació con ojos azules, y los suyos lo consideraron un milagro del Navegante. Las leyendas dicen que blandirá un día la lanza con la que matar a los seres de pesadilla de Yaroi. Pero nadie sabe en realidad si la lanza existe realmente, se cuenta que los tritones la guardan en su templo.

Marco podría dedicar un poco de tiempo a encontrar a alguno de los marineros, que están escondidos por los alrededores, pero si lo hace, nunca llegará al poblado central a tiempo.

## EL POBLADO CENTRAL

Esta aldea, similar a la primera que encontraron, pero más grande, se encuentra en un islote más grande y protegido, de momento, del kraken. Para llegar antes de que Leto llegue y siembre el terror, es necesaria una tirada de **Atletismo dif. 20**. En las siguientes reencarnaciones será de 15 y de 10, puesto que Marco ya conoce el camino.

Si llegan a tiempo, podrán advertir a sus habitantes, que no dudarán de Sofía. Se dispersarán por los alrededores para evitar al espectro. Si llegan tarde, Leto estará allí, sembrando el pánico. Se lanzará sobre su padre en cuanto lo vea. En ese momento la mejor estrategia puede ser salir corriendo y tratar de dejarlo atrás.

## EL TEMPLO DE YAROI

**P**ara llegar al templo de Yaroi hay que llegar a la isla de los tritones en barco, y luego continuar a pie. Los nativos disponen de barcas, y el Asaltaolas seguirá seguramente en su sitio, a no ser que el kraken lo haya destrozado. Una vez en el mar hay que evitar al pulpo gigante la primera vez, con Navegar dif 20, luego 15 y después no hace falta tirar.

Una vez no puedan continuar con la embarcación y haya que encallarla en la arena desembarcar, el kraken no podrá seguirlos tampoco, pero será el comienzo de algo peor. Marco escuchará un chillido terrible, y de la costa emergerán tres tritones armados. Enfrentarse a ellos solo es poco recomendable, lo mejor es huir tierra adentro e internarse en la maleza. Los tritones les lanzarán sus jabalinas en ese caso, a no ser que se vean en combate cuerpo a cuerpo contra alguien.

En el interior de la isla, mientras avanza guiado por Sofía hacia el templo, Marco puede tirar **Percatarse dif. 15** para darse cuenta de que Leto se encuentra por la zona, buscándolo. Si no consiguen evitarlo, por ejemplo escondiéndose o rodeándolo silenciosamente, el espectro intentará de nuevo matar a su padre.

## EN BUSCA DE LA LANZA

Pronto el terreno vuelve a encharcarse de nuevo y el templo de Yaroi asoma por encima de los árboles. El edificio es un conjunto de ruinas indefinidas, medio hundidas. Varias pasarelas de aspecto inestable unen diferentes zonas y bloques de ruinas. En las piedras hay incrustadas figuras de oro en forma de estrellas de mar, peces y pulpos.

En el agua se pueden ver perlas que brillan. Y una sombra que indica que el kraken está al acecho. En efecto, el lago donde está el templo es de agua salada y se encuentra comunicado con el mar.

En las ruinas destaca una torre cuya última planta se encuentra iluminada por antorchas. Para llegar allí se pueden usar las pasarelas, pero el kraken está esperando, y la luz de las antorchas hace que sea peligroso. Otra opción es utilizar algún punto de Destino para encontrar otra ruta o algún objeto que permita llegar de forma segura.

En el interior de la torre, es posible encontrar un antiguo sarcófago. Al levantar la tapa, Leto surgirá de su interior. Para evitar su ataque es necesaria una tirada exitosa de **Esquivar dif. 15**. Antes de abrir es posible sentir el frío con **Percatarse dif. 15**.

Dentro del sarcófago se halla la Lanza del Navegante. El arma es plateada y su hoja está serrada, como un arpón. Cogerla puede ser complicado con Leto tratando de devorar tu corazón, pero puede resolverse con una tirada de **Pelea**. Si es Marco quien ha levantado la tapa y tomado el arma, con una tirada de **Lanzar dif. 10** es posible pasársela a Sofia, si está cerca. Si la niña está fuera de la torre, la dificultad sube a 15.

Puede ser el momento de complicarlo todo aún más y hacer que el kraken aparezca.

Cuando Sofia tenga la lanza de plata en sus manos, se transformará en un avatar del Navegante. Su luz cegará a todos los presentes y el kraken chillará de dolor, poniendo fin a la Larga Noche de una vez por todas.

## CONCLUSIÓN

**S**i Marco está vivo en este punto, despertará en una playa blanca, cerca de alguno de los puentes del Patriarcado, el sol brillará en lo alto del cielo. A su lado se recuperan los tripulantes que hallan sobrevivido hasta el final. Junto a ellos se encuentran además los supervivientes de la tribu de Sofia, pero ella no estará allí. Ahora tienen la oportunidad de comenzar una nueva vida, en un nuevo mundo.

El director de juego podría conceder al jugador un pacto con el Navegante o la posibilidad de que, la próxima vez que su vida corra peligro pueda pedir ayuda una vez al navegante y aparezca Sofia con la lanza del navegante. Queda a discreción del Narrador si Marco mantendrá el tatuaje o no. Tal vez sea una mancha negra o no quede ningún rastro. Recibe también 1 punto de Destino y 5 PL a la Ley.

## PERSONAJES

### Marco Gapira

Sigue este enlace para descargar su hoja de personaje.

### Galo

MARINERO

Es un marinero capaz, pero no muy valiente, y lo peor es que, como buen marinero es muy supersticioso. Bajito, moreno, nariz grande, voz grave.

**CUE:** 7      **ATR:** 0      **PV:** 18 | 9 | 4  
**MEN:** 4      **FUE:** 8      **Mod.al Daño:** +3/+4  
**ESP:** 6      **TAM:** +1

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Cuchillo 12. Daño 2+3.

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 12, Atletismo 11, Buscar 9, Esquivar 12, Lanzar 12, Manejar botes 14, Manipular 11, Nadar 13, Pelea 13, Percatarse 10, Perspicacia 10, Sigilo 11.

### Lorenzo

TIMONEL

El timonel es un gigante de casi dos metros. Le gusta chillar y maldecir. Hombre del Patriarcado, de unos 31 años.

**CUE:** 9      **ATR:** 0      **PV:** 18 | 9 | 4  
**MEN:** 4      **FUE:** 11      **Mod.al Daño:** +4/+5  
**ESP:** 5      **TAM:** +2

■ **Protección:** 0.

■ **Armas:**

Hacha 14. Daño 2+4.

■ **Habilidades:** Arma CC: Hacha 14, Atletismo 11, Buscar 9, Esquivar 12, Lanzar 12, Manejar botes 16, Manipular 11, Nadar 13, Pelea 13, Percatarse 10, Perspicacia 10, Sigilo 11, Navegar 12.

### Mazzike

Es un joven de 23 años, de acento extranjero, pálido y larguirucho, aunque no tanto como Lorenzo. Es un imprudente y tiene la voz chillona. Es oriundo del Imperio Escarlata. Su padre era un marinero devoto de Yaroi, y ha escuchado historias parecidas a la de ahora. Mazzike sabe que el agua hace algo contra los espectros.

**CUE:** 6      **ATR:** +1      **PV:** 16 | 8 | 4  
**MEN:** 7      **FUE:** 6      **Mod.al Daño:** +2/+3  
**ESP:** 7      **TAM:** +0

■ **Protección:** 0.

■ **Armas:**

Cuchillo 12. Daño 2+3.

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 12, Atletismo 11,



Buscar 9, Esquivar 12, Lanzar 12, Manejar botes 14, Manipular 11, Nadar 13, Pelea 11, Percatarse 10, Perspicacia 10, Sigilo 11, Leyendas 15.

## Leto

### FANTASMA HIJO DE MARCO

Es el fantasma de un muchacho de 16 años, vestido con un uniforme con símbolos del Navegante. Debe obedecer a esta deidad sus ordenes son simples; debe informar de lo siguiente: «*Para poder salir de la Larga Noche debe llevar sana y salva a Sofia una niña del poblado atacado por el kraken hasta la Lanza del Alba oculta en el templo de Yaroi al otro extremo del pequeño archipiélago*». Una vez informado habrá cumplido con su deber e intentará matar a Marco o intentar que fracase.

Usa las estadísticas de un espectro para representarlo.

## El Asaltaolas

Es un pequeño barco de una sola vela triangular, que se puede tripular con dos integrantes sin problema y tiene una capacidad de 8 personas. Dispone de un pequeño camarote para el capitán, la bodega y una pequeña cocina que también sirve de almacén de víveres, y donde es posible encontrar barricas de agua y también botellas de aguardiente.

## AYUDA DE JUEGO

Recorta este dibujo en ocho partes y entrega una al jugador cada vez que muera.



# EN BUSCA DE LA MANTÍCORA

## (UN RELATO DE LA TIERRA DE NADIE)

Por Javier Moñux

*«Hay quien dice que hay gente que nace con estrella y otros nacen estrellados. No opino yo así. La fortuna es como una amiga, a veces inseparable y otras esquiva que en ocasiones aparece por sorpresa y te alegra el día».*

*Historias de un tahúr. Sev*

Después de aquella sangrienta refriega, en la que dimos buena cuenta de su amante y sus socios, nada hacía pensar que Leandra albergara nada más que odio hacia nosotros. Pero mis dulces palabras pudieron más que los hechos, o quizá se encontró sola e indefensa en medio del Secarral, y decidió acompañarnos. Leandra nos condujo a través de las cuevas que unían entre sí los Poros de Kamin hasta la guarida de la mantícora. Era una cueva que se hundía en una colina rocosa, a unos diez metros del suelo.

Allí mismo trazamos un plan. Ya había caído la noche, lo que podría tornarse en una ventaja. Día nos permitiría con su teurgia ver en la oscuridad y así asaltaríamos su escondite sin antorchas delatorias y, con algo de suerte, sorprenderíamos al demonio durmiendo. También Día, que era además la más ágil del grupo, se encargaría de escalar por el promontorio y, una vez en la boca de la cueva, tender una cuerda para que subiéramos Spiro y yo. Leandra y Luz se quedarían más lejos y solo actuarían para cubrirnos la retirada si todo salía mal.

Todo se torció desde el principio. Día resbaló en mitad de la escalada y se escurrió hasta el suelo haciendo bastante ruido. Sin embargo ni vimos ni oímos nada así que decidimos seguir con el plan y Spiro acompañó a Día en el ascenso. Cuando ambos estaban a punto de llegar arriba se asomó la enorme mantícora con su cuerpo de león, su cola de escorpión y su cara de viejo, que no dejaba de sonreír. Ya habíamos visto a la mantícora antes, pero justo en ese momento, viéndola en blanco y negro bajo la magia de Día, surgiendo de la oscuridad, sentí que me temblaban las piernas.

Se arrojó sobre Día, que atrapada en mitad de la escalada, poco podía hacer. De un zarpazo la arrojó al vacío. Era el momento del todo o nada. Me agaché, cogí una piedra, armé el brazo y la lancé con todas mis fuerzas, acertando en su enorme cabezota. La pedrada no le hizo mucho daño al demonio, pero lo despistó. La mantícora perdió pie y se precipitó ladera abajo.

Cuando lo vi extender sus alas y aletear hasta posarse en el suelo dejé de respirar. Caminando con parsimonia, se me fue acercando. Dio un paso atrás, pero sabía que darle la espalda y salir corriendo era peor que hacerle frente.

—Mira que humano más sabroso tenemos aquí—, dijo mientras se relamía.

Día había sobrevivido, pero estaba herida, buscando su arma por el suelo. No se veía a Luz y Leandra por ningún sitio. Tragué saliva, desenfundé mi puñal y lo esgrimí con evidente falta de convicción. Mi final estaba cerca, quizás había burlado mi destino en el bosque podrido pero hasta aquí había llegado.

Entonces, caído literalmente del cielo, Spiró ensartó a la mantícora con Orquídea Roja. Quedó montado sobre el demonio, cabalgando sobre él mientras este bramaba y se retorció de dolor. Tras unos cuantos brincos, perdió el equilibrio la bestia y se desplomó. Por su boca escupía sangre y su lomo brillaba rojo en la noche, aún así movía su cola buscándonos hasta que ya le fallaron las fuerzas.

Para asegurarnos de que estaba muerto, decapitamos al demonio. Más tarde descubriríamos que es más fácil de convencer a la gente de la veracidad de una historia si muestras un trofeo.

Y así comenzó la leyenda de los campeones de Braulio.





JIMBERT

## GACETA DE LAS TIERRAS QUEBRADAS

# LA BAHÍA DE BALLENEROS

Por Manuel López «Cornelius»

**B**alleneros es uno de los asentamientos esteparios más septentrionales, y constituye una localidad ideal para los aventureros que necesiten una base de operaciones en las Estepas. En estas páginas se describe la localidad de Balleneros, la cercana aldea de Tierra Firme y la bahía en general junto a sus pobladores más interesantes y una serie de acontecimientos y tramas en marcha.

En el próximo número de Intervención Divina, pondremos varias aventuras a partir de sus misterios y personajes. Algunas de estas historias los llevarán a conocer lugares más al norte de lo que ellos pensaban, y enfrentarse a criaturas que quizás se arriesgan de conocer.

Algunas tramas de Balleneros mencionan el asentamiento de Colina Roja, los cuernos de narval blanco o personajes como Amanecer o Bruma. Esta información enlaza con el suplemento oficial Colina Roja, previsto para comienzos de 2026.

## LA BAHÍA EN UN VISTAZO

**A**l oeste de la Tierra Agonizante (un abrupto territorio plagado de erupciones volcánicas, géiseres y nubes de cenizas tóxicas), y siguiendo el extraño cauce del río Fluente hasta su desembocadura, se llega a la bahía de Balleneros, donde las aguas del mar Frígido bañan las costas de la Tundra Occidental.

Esta gran bahía recibe su nombre de la población esteparia que ocupa parte de su costa desde hace cientos de años. Geológicamente, se origina a partir de un fiordo horadado milenios atrás por un antiguo glaciar ya desaparecido. El surgimiento de la Tierra Agonizante tuvo parte de culpa en su desaparición, y el río se encargó de llevarse los restos. Al cruzar esas tierras inhóspitas, las aguas del Fluente se caldearon y contaminaron el glaciar con metales y sulfitos, terminando por derretir esos hielos que se creían eternos. Todo el territorio de la Tierra Agonizante actúa como barrera natural, protegiendo la región de la bahía por el noreste y obligando a los viajeros a dar un gran rodeo hacia el norte o usar barcos para llegar a Balleneros por el sur.

Al avanzar hacia la bahía, el Fluente amplía su cauce en épocas de deshielo y ayuda a que los sedimentos contaminados se vayan diluyendo en su viaje hacia el sur. Al llegar a la amplia desembocadura, terminan depositándose por toda la bahía, arrastrados por las

mareas. Esto hace que sus aguas no sean muy seguras para la gran navegación, pues donde ayer había un paso hoy puede encontrarse un banco de arena recién creado. Con los siglos, los sedimentos han ido acumulando tierras más allá del fiordo original, formando un extenso delta. Gracias a ello, parte de la desembocadura es ahora una tierra fértil, rica en minerales, que usan los ballenenses para sus cultivos. El clima en toda la bahía es fuertemente oceánico, con alta humedad atmosférica y frecuentes lluvias y neblinas.

## Las poblaciones

En la orilla más oriental de la desembocadura se alza un gran colina rocosa que emerge sobre el gran delta, y donde se encuentra la aldea de **Tierra Firme**, alejada, por su posición, de los vapores extraños de las marismas y de gran parte de su fauna. Al otro lado, el mar abierto fuera de la bahía horada la elevación de tierra, creando unos pequeños cortados que protegen Tierra Firme de incursiones marítimas.

Tierra Firme en sí es un pequeño pueblo de unos 200 habitantes, fortificado con una alta empalizada de madera y piedra, que se usa como lugar de negocios y de reunión con los forasteros, y controla el paso hacia Balleneros por el puente flotante.

Desde allí, tras cruzar la larga y amplia pasarela que es el **Puente Flotante**, y varios puestos de guardia, el camino transitable lleva a los visitantes por encima de los acantilados. Estos forman un anillo rocoso que separa la bahía del mar durante varios kilómetros de ligera ascensión.

Desde la cima del camino, a algo más de 200 metros de altura sobre el agua, se disfruta de un buen panorama de la bahía y, en días claros, es posible avistar la tierra que hay al otro lado de la misma.

Allí arriba, una pequeña edificación alberga un destacamento que asiste y controla a los viajeros a la vez que se encarga de otear el mar. A partir de ahí, el camino desciende hacia el interior de las **Tierras del Muro** entre pequeños campos de cultivo y calas interiores, alejándose de los acantilados y llegando por fin a la población principal.

**Balleneros** es anterior y más grande que Tierra Firme. Alberga a unas 600 personas y los edificios más importantes: el Gran Salón de Hidromiel del rey de la bahía, los salones de los otros dos nobles, graneros y almacenes de pescado, la **Atalaya del Mar**, unos astilleros donde construir o reparar los navíos, varios muelles donde pueden atracar barcos más grandes y, por supuesto, la flota pesquera y la ballenera, junto a los muelles de despiece. Además, desde aquí se controlan los contados accesos por mar a la bahía.



## LA VIDA EN BALLENEROS

**H**ace muchas generaciones, las gentes que ahora habitan la bahía se hicieron con ella tras largas luchas entre clanes nómadas, expulsaron a tribus invasoras y lograron acabar con gran parte de la fauna peligrosa de la región, estableciéndose de forma permanente. Su caudillo acabó nombrado rey y señor de las tierras de la bahía, y así ha permanecido desde entonces.

En aquella época, la población de Balleneros no era conocida por ese nombre. El lugar no era más que uno de los muchos refugios de piratas que poblaban las costas de las Estepas. Durante mucho tiempo se dedicaron a este menester, acosando buques de diversos pabellones y siendo la pesca y la caza de ballenas una labor a la que algunos se dedicaban cuando los muchos conflictos del mundo alejaban la navegación comercial de sus costas. Pero, con el tiempo, esta terminó siendo la ocupación de casi todos sus habitantes, que fueron dejando de lado la piratería por la faena en el mar, tanto o más peligrosa y enriquecedora esta última como digna de la valentía de los esteparios más osados.

El paso de las estaciones marca mucho la vida en la población. El otoño señala el final del verano, el ajetreo de la caza de ballenas y los festivales. La gente se prepara para comerciar con los mercaderes que llegan de diversos lugares del mundo, además de ir preparándolo todo para la llegada del frío y duro invierno.

El invierno lo paraliza prácticamente todo. La tierra gana una gruesa capa de hielo y nieve que la hace impracticable y los barcos no pueden salir a pescar por las violentas tormentas. Todo se cubre de un manto blanco que se asemeja a una mortaja, y el sol apenas luce unas horas al día. Algunos años especialmente duros, la combinación del frío y la poca actividad de la Tierra Agonizante ha llegado a congelar el cauce del río, la desembocadura y parte de la bahía.

Incluso cuando no se dan estas circunstancias, cruzar la bahía es peligroso, pues muchas veces el agua está casi congelada, frena a los pequeños veleros y los remos deben romper el hielo, lo que acaba causando un raro fenómeno en el que el remo levanta varillas de hielo casi formado. No es precisamente agradable quedarse atrapado en medio de la bahía sin poder moverse apenas.

En tierra mejora algo la situación, el Muro del Mar limita el impacto de las tormentas sobre la población, pero no lo elimina. Desplazarse a pie hasta tierra firme es mucho más seguro en esta época, siempre que se tomen las medidas oportunas.

Con el avance de la primavera se acerca la época de ballenas y los preparativos han de estar listos para el verano, cuando los enormes animales llegan en su viaje hacia el norte. Es el momento de reparar los barcos y también de roturar la tierra para que suelte los últimos fríos invernales.

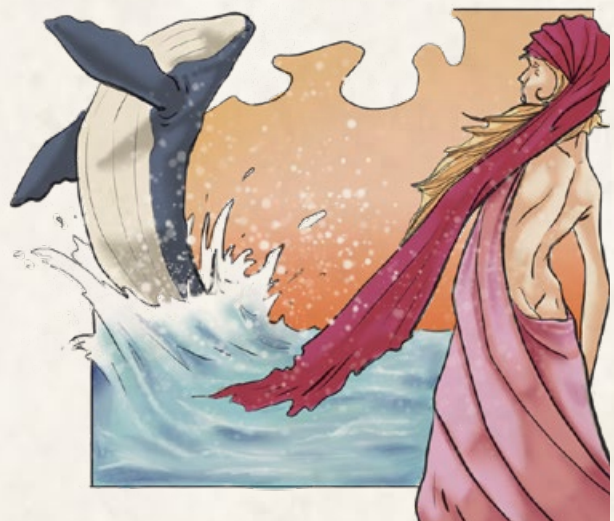
Finalizando la primavera y con el verano cerca es

cuando más activa está la población. Desde la plataforma de la Atalaya del Mar, sobre los acantilados, las chamanas vigilan el horizonte buscando señales de ballenas. El día que las avistan, suenan enormes cuernos, llenando con su sonido toda la bahía, marcando el esperado Festival del Mar. Ese día se consagran los barcos al Mar, se agradece a Vodar que un año más envíe a las ballenas y, por la noche, se festeja en todo el pueblo su llegada. La parte más importante de la fiesta llega cuando la gran chamana, la Voz de Vodar, ritualmente da permiso al rey para empezar la caza. Al día siguiente, los barcos se hacen a la mar y persiguen ballenas durante todo el corto verano, pudiendo pasar varios meses alejados de la bahía.

Cuando consiguen apresar una ballena y cansarla, la arrastran hasta las calas interiores, donde son despiezadas. Todo se aprovecha de ellas y se almacena con cuidado. Al despiezar los animales, la sangre vertida llena las calas volviéndolas rojas; es el momento de realizar el sacrificio a Vodar. Una compuerta en el lado sureste permite liberarla al mar con una liturgia previa, ofreciendo esa sangre al Señor elemental. Si aparecen tiburones, es señal de que la ofrenda ha sido aceptada.

Al final del verano, cuando cambian el viento y las mareas, se celebra otra festividad para agradecer al mar y a Vodar su benevolencia, se recuerda a los desaparecidos y fallecidos durante esa temporada, y estos días llegan mercaderes de todos lados al asentamiento de tierra firme para comerciar con los productos de la caza.

A grandes rasgos, esta es la vida normal desde hace siglos en Balleneros. Eso no quita que algunos balleneros prefieran otras actividades que no involucren ballenas. Parte de la flota es pesquera y sale en diferentes temporadas a faenar. Otros se dedican a la pesca del salmón de la estepa, que capturan cuando intenta remontar el Fluente antes de que se contamine demasiado con las aguas que bajan de la Tierra Agonizante. Y por supuesto hay gente que prefiere las viejas costumbres de pirateo por el que suele ser más conocida la gente de las Estepas. Incluso muchos balleneros ven complicado resistirse a un buen abordaje cuando están buscando ballenas.



# LA AMENAZA SOBRE BALLENEROS

Varias veces a lo largo de los siglos, todos los reinos han intentado de una manera u otra conquistar a las gentes de las Estepas, cada uno por sus propias razones. Al Patriarcado lo rechazaron por las armas y ahora lo intenta con el comercio; con Merenter y Merenomín existe una tensa paz fronteriza a menudo quebrantada; es con el Imperio Escarlata con el que más cuidado han de tener pues lo ha intentado tanto por la fuerza, como con el oro o los engaños. En los últimos años, una serie de acontecimientos han ido sembrando las semillas que finalmente han llevado el conflicto a la bahía de Balleneros.

Quince años atrás, **Remolino**, uno de los nobles de Balleneros, perdió a su mujer, **Arrebol**, cuando **Tolva-nera** era un chiquillo todavía. Los negocios iban bien y su osada esposa insistió en expandirlos por la costa. Una repentina tormenta sorprendió su nave mercante, estrellándola contra las rocas. No se encontraron supervivientes, y Remolino lo tomó como un castigo de Vodar por querer tener más de lo que le daba. Poco a poco fue cayendo en una oscura desesperación, abandonando su negocio, a los dioses e incluso a su hijo. Mientras sus siervos se ocupaban de todo, su alma se oscurecía.

Hace tres años, un casi recuperado Remolino, comandando su pequeña flota ballenera se dio de bruces con un navío del Imperio Escarlata, alejado imprudentemente muy al norte de su ruta habitual. Haciendo honor a su fama de piratas, los esteparios abordaron el barco. Los capitanes escaletas fueron «ofrecidos al mar», atados a un ancla. y los ballenenses tomaron el botín. De entre todas las riquezas, la más singular era sin duda la sacerdotisa de la Isla Pluviosa que viajaba en el navío. Los esteparios la tomaron con ellos y dejaron libre al resto de la tripulación, con el dañado barco a la deriva.

Algún tiempo después, varios barcos pesqueros no regresaron a puerto. Se culpó a tormentas invocadas por la magia negra desde el sur, enviadas en venganza y a que, seguramente, se acercaron demasiado a las aguas de las islas del Imperio Escarlata. Al mismo tiempo, acontecimientos en el norte llevaron a unos chamanes de Kamin a peregrinar hasta la costa y asentarse en la aldea de Tierra Firme. Se instalaron temporalmente en uno de los desvencijados graneros que pertenecían al noble Remolino, el cual, más centrado en arrebatarle cosas al mar, no objetó nada y los dejó hacer en paz.

A día de hoy todo parece ir a peor. Lo que era una tranquila y próspera población para los estándares esteparios, ahora se enfrenta al inicio de la primavera con temor y aprensión. Cada año los barcos desaparecidos han ido en aumento, y los balleneros temen supersticiosamente la llegada de la nueva temporada de ballenas. A su vez, las cosechas también han menguado: este invierno es el peor de todos los pasados.

Las tormentas, más fuertes de lo normal, han dañado bastante la población y sus reservas.

De no ser por los chamanes de Kamin y su Templo de Piedra, puede que muchos hubieran perecido de hambre antes de finalizar el invierno. Los chamanes han distribuido los alimentos almacenados por ellos entre la población. Parece que milagrosamente el invierno no ha afectado a sus almacenes. Esto ha desatado un enfrentamiento entre ellos y la gran chamana, la **Voz de Vodar**, que sospecha abiertamente de su intervención, aunque se cuida mucho de acusarlos sin pruebas. Por otro lado, se han alzado voces pidiendo que el rey obligue al noble Remolino a devolver a la sacerdotisa que mantiene como esclava para calmar así al Imperio y que cese en su brujería contra ellos.

Y por si no fuera poco, ha llegado en su propio barco un arponero que dice ser un elegido del Guerrero y que pondrá fin este año a la mala suerte. Afirma que el culpable de todo es un monstruo marino, ganándose así a parte de la población, aunque no cuenta con la simpatía de ninguna persona importante del asentamiento.

También han llegado, antes de tiempo, comerciantes buscando los extraños y escasos cuernos de narval blanco, saturando aún más el asentamiento y el mercado de Tierra Firme. Algunos de ellos exigen poder acceder a la propia Balleneros, lo que dificultaría el control que se suele ejercer sobre el comercio.

## LO QUE REALMENTE ESTÁ PASANDO

Hay historias que parecen suceder sin más; un naufragio, la llegada de unos chamanes, una hambruna, un anuncio de boda...

Si los aventureros rascan en estas historias, podrán encontrarse de lleno en una trama mucho más rica y enrevesada. Hace dos décadas llegó, a las lejanas tierras más al norte, un nutrido grupo de bárbaros adoradores del Caos, de dónde vino no es importante ahora. Vieron a sus primos esteparios adorar a los Elementos y pelearon con ellos, tomando una lejana población. Al llegar rumores de que el Caos era fuerte en una isla al sur, viajaron hasta ella y negociaron una alianza con el Imperio Escarlata que les permitiese conquistar las Estepas. Un proyecto a largo plazo.

Pasaron los años y sus sabios señalaron la bahía de Balleneros como lugar estratégico a tomar. Desde la Isla Pluviosa se invocó un leviatán de Yaroi, una gran ballena roja, para que sembrase el caos en la flota ballenense y mermar así su economía. Por parte de los norteños caóticos se envió un grupo de sacerdotes, camuflados como chamanes de Kamin para hacer lo propio en tierra.

Estos últimos años, los sacerdotes (los chamanes del Templo de Piedra) se han dedicado a cultivar las tierras cedidas por Remolino con ayuda de artefactos elementales y a extender una plaga por el resto de



cultivos, con la intención de provocar hambre y revueltas entre la población de Tierra Firme.

A su vez, desde el Imperio Escarlata, una elegida de Aniria, **Solaz**, se dejó capturar en alta mar por el noble Remolino. Su misión era seducirlo y arrastrarlo al Caos para contar con una figura de poder cuando el pueblo de Tierra Firme se levante. Esperan así tener la oportunidad de tomar el asentamiento, aprovechando el conflicto para que el Imperio bloquee navalmente la bahía y someter así a asedio Balleneros.

Por otro lado, la gran chamana, la Voz de Vodar, ha descubierto cosas extrañas en los cultivos arruinados y sus sospechas van hacia estos falsos chamanes. Está tratando de reunir pruebas para poder acusarlos, mientras intenta que el rey **Temporal** no entre en guerra con sus propios nobles.

El monarca es desconfiado por naturaleza y teme que intenten arrebatarle el poder. Ha encargado a su consejero, **Susurro**, que vigile a los nobles. No confía en la salud mental de Remolino; ni en las intenciones de **Pellico**, que no ha contestado a su propuesta de boda. El único en el que al parecer se puede confiar sin excesos es en Aguacero, siempre dispuesto a ayudar a la corona. Y luego está la vieja bruja de la Atalaya. La Voz de Vodar nunca calla y obedece al rey cuando le da la gana, socavando su autoridad.

Pellico no está por la labor de casarse porque está enamorada ya. Lo que más le interesa son los negocios y está expectante porque nota en el ambiente que algo malo se prepara. No le gusta que la pillen desprevenida.

**Aguacero**, por su parte, estaría más que contento de poder ocupar el trono y está tramando cómo hacerlo. De momento tiene al consejero del rey atrapado. Descubrió trapos sucios de Susurro, suficientes para sacrificarlo al Mar, y lo usa como espía. Susurro en verdad está más que harto de Temporal y maniobra dentro de sus posibilidades para que Aguacero gane favores con el rey.

Otro plan de Aguacero es tentar a Remolino para que se le una en un golpe de estado, dejando que ese tarugo gobierne Tierra Firme hasta que pueda deshacerse de él. No sabe que el «tarugo» ya tiene planes al respecto y sería Aguacero el utilizado si llega a proponerlo.

De momento, el principal problema es la merma que se está produciendo en el negocio de las ballenas. Se están perdiendo demasiados barcos y Aguacero está dispuesto a facilitar la expedición de ese extraño **Capitán Bárnabas**, si eso lo resuelve.

Así las cosas, el verano que se presenta no parece que vaya a ser una tranquila época de caza de ballenas.



## MAPA DE LA BAHÍA

### LA BAHÍA

#### EMBOCADURA DE LA BAHÍA

Este es el mejor acceso para todo tipo de barcos. La fuerte corriente de salida mantiene limpio el ancho paso y salirse de él puede ser muy peligroso. La corriente suele empujar con una suave deriva a los barcos hacia las rocas de Punta Viuda, y un capitán poco avezado en estas aguas podría acabar estrellando su casco contra ellas, o, por evitar estas rocas, acabar encallando en las marismas, al otro lado del paso.

#### PUNTA VIUDA

Se trata de un enorme promontorio de roca que se une mediante un largo istmo (que sumerge la marea alta) a la parte oeste continental de la bahía. Por el lado oriental presenta un elevado y prácticamente inaccesible acantilado de casi 100 metros de altura que se ha tragado más barcos de los que recuerdan las gentes del lugar. A lo largo de su cima cuelgan largas cuerdas con un peso y unos grandes trapos de colores rojos o amarillos que sirven para llamar la atención de los navegantes y marcar las zonas más peligrosas sumergidas a los pies de los acantilados.

#### EL MURO DEL MAR

Es un largo acantilado vertical que se alza protegiendo Balleneros y la bahía de lo peor de las tormentas y los conflictos. Se eleva rápidamente hasta los 200 metros, llegando a 300 en su cima más alta, que es la punta del cabo de Balleneros. Desde la ensenada de Bocagrande asciende hasta llegar a la plataforma de la Atalaya del Mar, residencia de la Voz de Vodar y sus chamanas, a unos 200 metros de altura. Luego alcanza el montañoso cabo de Balleneros y desciende suavemente hacia el norte, hasta ser poco más que un parapeto que separa 'el pulgar' del océano.

En el lado interior del Muro del Mar, el terreno es abrupto en la zona del cabo, prácticamente infranqueable desde el mar. Donde se alza Balleneros desciende en apenas un centenar de metros hasta situarse a poca altura sobre el agua de la bahía, ya siendo un terreno bastante llano. Aproximarse a él desde el mar, incluso en marea baja en verano, es extremadamente peligroso por los bajíos y los reflujos generados bajo el agua.

#### ENSENADA DE BOCAGRANDE

Protegida desde el oeste por los bancos de las marismas y de las tormentas marítimas por el Muro del Mar, esta ensenada poco profunda es usada como astillero para la construcción y reparación de los navíos de Balleneros.

La playa interior, ancha y alargada, de suave pendiente, permite varar los barcos que llegan a ella en la arena, por encima de la marea alta, y trabajar en ellos.

El único momento en que se encuentra silenciosa es en lo más crudo del invierno. Sendas torres a cada lado de la playa vigilan la ensenada y los pasos hacia ella y la bahía.

### PUERTA DE LA CADENA

Este acceso directo desde el mar a la ensenada de Bocagrande está protegido por una gruesa cadena semisumergida, asegurada a una pareja de enormes monolitos de piedra con antiguas runas que sellan un pacto del Rey de la Bahía con un grupo de Silus (ver manual básico, pág. 278). Estos residen en un complejo de cavernas subacuáticas bajo la bahía y se encargan de mantener la cadena en condiciones, así como de sumergirla para permitir el paso de navíos autorizados. Este acceso solo se usa en algunas celebraciones especiales o en aquellas ocasiones en que la entrada principal de la bahía está ocupada por el paso de ballenas o de grandes bloques de hielo a la deriva.

### ENSENADA DE BOCACHICA

Dando paso al puerto de Balleneros y la población, esta ensenada de poca profundidad es la más transitada de toda la bahía. Buques extranjeros con los permisos adecuados pueden acceder a ella para cargar o descargar mercancías. La propia flota ballenera y pesquera ancla en las calas interiores y muchos habitantes usan veleros ligeros para desplazarse a tierra firme. La vida marítima de la bahía transcurre aquí principalmente. Una torre en el dique del puerto hace las veces de vigilancia y de faro.

### LAS CALAS DEL PUÑO DE VODAR

Llamadas así porque son cinco y desde ellas se escucha mejor el sordo retumbar del océano contra el Muro del Mar, como si el propio Vodar estuviese golpeándolo. Estas cinco calas interiores, separadas de la bahía por rocas, bancos de arena y una estrecha línea de playa llamada el Cinto del Puño, son nombradas como los dedos de la mano, de la más pequeña cala del Meñique o «el meñique» que parte de la ensenada de Bocachica, a la más oriental cala del Pulgar o simplemente «el pulgar».

A estas calas no puede acceder nadie que no sea de Balleneros y, en época de comercio, se patrulla la zona por mar y tierra con mayor asiduidad. Es en estas calas donde se despiezan las ballenas capturadas, se preparan, almacenan, y se rinden los cultos pertinentes de agradecimiento a los Elementos.

### LA BOCA DE VODAR

La cala del Pulgar guarda una salida, bastante similar a la de la Puerta de la Cadena. Otra pareja de monolitos rúnicos la guardan y los silus la vigilan y mantienen. En lugar de una cadena, hay una gran piedra que se asemeja a un portón gigante que apenas sobresale entre el oleaje.

Cuando se realiza la liturgia de ofrenda al mar, los silus bajan y luego suben el portón, lo que genera una corriente que hace fluir el agua de las calas, roja por la sangre, hacia el mar, limpiándolas.

## BALLENEROS

En las tierras resguardadas entre las calas y el Muro se extiende la población que ha dado nombre a la bahía, dejando lugar además a campos de cultivo, pozos de agua lo suficientemente dulce y almacenes. En estas instalaciones se guarda grano, fruta, pescado, aceites y otros productos derivados de la pesca.

En Balleneros residen, entre otros, el rey de la bahía, las chamanas y dos de los nobles. Es este el lugar donde se levantan los edificios más importantes, tanto de gestión como de adoración.

Aquí se levanta el Gran Salón de Hidromiel, el Templo a Vodar y algunos más pequeños, dedicados a otros Señores elementales y, a cierta distancia, la Atalaya del Mar. La población también alberga acuar-telamientos, silos, almacenes y aljibes para poder abastecer a la población durante todo el año.

### EL CAMINO DE LAS ROCAS Y EL PUENTE FLOTANTE

Desde Balleneros parte el camino que permite llegar a Tierra Firme. La ruta transcurre entre el vallado que separa las calas y los campos de cultivo, ascendiendo suavemente hasta un robusto puente sobre un acantilado interior y, tras llegar a la fortificación de la cima, bordea la cala del Pulgar. Ya en dirección norte, el camino desciende más abruptamente y pasa por encima del portón de la Boca de Vodar, cruza varios puestos de control y llega casi a nivel del mar, pasando junto a los acantilados que lo separan de las aguas del mar Frígido.

Es aquí donde se bifurca, siendo el lado del mar el más transitable, mientras que el ramal de la bahía, que transcurre por la arena blanda que rodea una laguna salada inundable, es intransitable a pie la mayor parte del año. Ambos ramales llegan hasta el gran puente flotante.

### EL PUENTE FLOTANTE

Ya bastante bajo, casi a nivel del mar, la ruta transcurre sobre rocas y agua, o sobre unas pasarelas en los peores tramos, hasta llegar al Puente Flotante. Este une la formación rocosa del cabo de Balleneros con tierra firme.





El puente es en realidad una gran pasarela de madera que flota en el mar y, de hecho, se puede soltar de sus amarres desde el lado del cabo en caso de ataque desde Tierra Firme. Ancho y resistente, permite el paso de carretas de carga sobre esta salida al mar. La zona tiene tan poca profundidad que apenas resulta navegable y, como medio de transporte alternativo, solo se puede utilizar un pequeño transbordador.

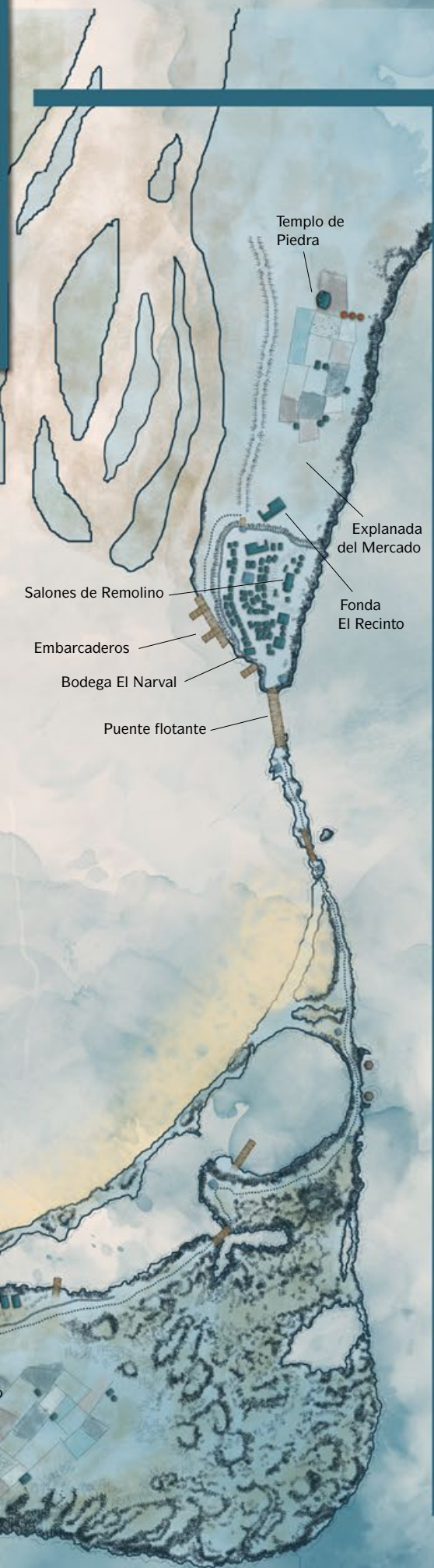
Una torre de control en el lado sur organiza el tráfico por el puente y el transbordador, y permite finalmente llegar a Tierra Firme. Allí un edificio de guardia ejerce las mismas funciones que su contrapartida del sur. El puente se puede usar todo el año, pues se eleva o baja con las mareas, mientras que el transbordador solo se usa como refuerzo en verano y durante la época de mercado.



# BAHÍA DE BALLENEROS



-  Viviendas y almacenes
-  Torres y cuarteles de guardia
-  Silos
-  Camino



## EL PUEBLO DE TIERRA FIRME

Se trata de una pequeña aldea fortificada, establecida sobre una colina rocosa, y protegida por una alta empalizada de madera. Se usa como lugar de negocios y de reunión con las gentes que vienen de fuera y como hogar para agricultores, cazadores y pescadores de río de este lado.

En el interior de la muralla, varios graneros, una gran posada, un salón de reuniones, un puesto de guardia y la casa de uno de los nobles, son los edificios más notables. Fuera de la empalizada hay una explanada que se usa durante el verano en época de mercado y, sobre todo, al aproximarse el otoño.

Aprovechando uno de los canales del delta, un par de muelles para pequeñas embarcaciones facilita el transporte con el pueblo de Balleneros propiamente dicho y permite que las barcas de los buques anclados en la bahía lleguen a Tierra Firme.

Además de los barcos ligeros, se puede llegar a él empleando el transbordador, si está activo, o cruzando el robusto Puente Flotante que une la colina con las elevaciones de roca. Varios puestos de guardia permiten pasar a viajeros con los permisos necesarios e impiden que cualquiera acceda a la pasarela.

## MÁS ALLÁ DE LA EMPALIZADA

Saliendo hacia el norte se puede seguir el camino del río, que lleva fuera de la región del delta a través de una zona rodeada de campos de cultivo. Más allá, hay parajes ricos en caza y pesca a lo largo del curso del río y, aún más adelante, zonas boscosas.

El resto de la bahía es un espeso y oscuro bosque de coníferas que no suele ser visitado, pues en él, se cuenta, hay bestias salvajes y horrores aún mayores, algunos de ellos capaces de encender hogueras...

## GUÍA DE LA BAHÍA

Un visitante que se acerque a Balleneros desde el mar ve primero la oscura muralla que es el Muro del Mar. Un resquicio entre los acantilados permite sobrepasarlo y penetrar en la bahía. Al entrar, las corrientes se oponen tercamente al avance del barco pero si sopla una brisa fuerte o se tienen suficientes remos a bordo, no impedirán que se pueda fondear en su interior. Un colorido despliegue de telas de colores en los cercanos acantilados a estribor marcan la ruta a seguir.

Con buena luz, y si el aire está despejado, puede observarse toda la bahía a ras de agua; barcos anclados cerca de Tierra Firme; al sur, la franja verde a los pies del Muro del Mar que marca los campos de labranza de Balleneros; al norte, el extenso delta, lleno de aves si se ha llegado en buena época, destaca también por su verdor, contrastando con la oscuridad hacia el oeste que representa el gran bosque que ocupa el resto de la costa.

## Los embarcaderos

Tras arriar un bote, el visitante puede acercarse, remando entre los barcos anclados de variados pabellones y, seguramente, esquivando las ligeras y largas embarcaciones que usan los lugareños, hasta los muelles en tierra firme al otro lado del delta.

Los embarcaderos están preparados para recibir muchas visitas y, pagando las tasas de desembarco, podrá acceder a un desgastado camino que rodea el foso de la empalizada y los campos de labranza cercanos hasta unirse a la calzada que viene del norte y muere a las puertas de Tierra Firme.

## La explanada del mercado

Al otro lado del camino se puede ver la explanada del mercado, una amplia zona de terreno que se mantiene limpia para usarla como recinto ferial en otoño.

Si no se quiere entrar en el pueblo, la amplia fonda **El Recinto**, junto a la explanada, proporciona buenas comidas y alojamientos baratos. Tiene establos propios aunque todas sus habitaciones y salas suelen estar llenas en época de comercio. Actualmente se aloja, entre otros, parte de la tripulación del **Desolación**, junto a su severo capitán.

## El Templo de Piedra

Otro edificio que llama la atención fuera de la empalizada es un curioso granero transformado en lo que parece un extraño templo con la base de piedra. Hace unos años llegaron del norte unos servidores de Kamin y se establecieron en ese granero, propiedad del noble Remolino. Con su permiso lo transformaron y agrandaron para convertirlo en el Templo de Piedra.

En el lugar, todos lo tienen como un templo a Kamin pero es cierto que su interior, la parte que se puede visitar, al menos, no tiene los elementos habituales de adoración y siempre se refieren a ella como «la Madre de todos» o «la Señora». Las costumbres allá en el norte son bastante diferentes, al parecer.

El templo dispone de unos silos donde almacenan el grano de las cosechas. Una gran marca de pintura roja los diferencia y protege de las desgracias. En las tierras que trabajan para ellos, las cosechas no parecen haber sido afectadas por plagas u hongos, como ha ocurrido en el resto de campos, y la calamidad ha sido tan grande este año que el resto de silos de Tierra Firme se han visto afectados, perdiéndose toda la cosecha almacenada para el invierno.

Desde Balleneros no han podido enviar mucho, pues sus almacenes, dañados por las tormentas, apenas cubren las necesidades allí. Los sacerdotes de Yesca han repartido el grano que tenían, recordando a las gentes el abandono en que se encuentran por parte de los dirigentes de Balleneros y la gran chamana.

Su letanía al entregar las ayudas es «cuando el mar te dé la espalda, la tierra te acogerá». Por supuesto, las plagas no han surgido solas, son parte de un plan orquestado que avanza lentamente...



## TIERRA FIRME

Para entrar a la población hay que cruzar el puente levadizo de madera sobre el foso y atravesar la torre de vigilancia que hace las veces de puerta y control de acceso. Una vez en el interior, puede apreciarse que las casas se construyen en la madera oscura de la región. Estas suelen ser de planta rectangular con techos de paja a dos aguas, elevados y puntiagudos. Destaca a mano izquierda la fonda El Cachalote Blanco que, con tres alturas, es el edificio de mayor tamaño a este lado de la bahía y también el más claro, al usar maderas lavadas. Ofrece comidas, establos y habitaciones a viajeros y comerciantes. En época de mercado es casi imposible conseguir una ya que los mercaderes las alquilan a precio de oro. La gente normal se vuelve a sus barcos, alquila una habitación en algún pajar, dentro o fuera de la empalizada, o simplemente duerme al fresco donde no les molesten.

No muy lejos, la calle principal pasa por delante del acuartelamiento de la guardia, un robusto edificio de gruesas maderas, piedra y estrechos ventanucos que usan las rondas para descansar o cambiar turnos. Aquí suele turnarse uno de los Grandes guerreros del noble Remolino, encargado de administrar las guardias y los controles de acceso, así como informar a su señor de cualquier suceso extraño. Siguiendo la calle, se rodea la colina y se llega finalmente a la zona de acceso al puente flotante y el transbordador.

### La bodega El Narval

En un rincón, cerca del portón vigilado de acceso al embarcadero del transbordador, que a diario usan los locales para entrar y salir desde sus embarcaciones, se halla la bodega El Narval. Es el lugar donde se reúne la gente que busca beber, charlar o tal vez algún rumor. El lugar se mantiene bastante limpio y sus vinos y cervezas son de buena calidad. Avanzada la noche pueden estallar trifulcas pero el bodeguero y sus camareros se encargan rápido de que estas acaben fuera, en la calle. Entre los habituales se suele encontrar Belitre, que no pierde la oportunidad de ganarse una copa o unas platas.

Algunos rumores que ha oído Belitre:

- ◆ Amanecer, un hombre mayor del asentamiento de Colina Roja, aparece por Balleneros muy de vez en cuando, pero no sabe sus motivos (no tiene permiso para entrar en Balleneros desde que es sospechoso de robo, un desafortunado malentendido, afirma).
- ◆ Unos balleneros rescataron a un compañero que flotaba ya varios días a la deriva, parece que el sol y la sed le afectó, y murmura aterrorizado que una ballena asesina de color rojo hundió su barco.
- ◆ Los graneros de los chamanes de Kamin no se han visto afectados ni una pizca por las tormentas o las plagas. Al parecer, esto ha llenado de celos a la Voz de Vodar, la chamana de Balleneros.
- ◆ La noble Pellico se va a casar con el rey Temporal (este último rumor no es completamente cierto).

## Los Salones de Remolino

Por último, la residencia del noble Remolino, la edificación más importante de Tierra Firme destaca en lo más alto de la colina. Alejada del tránsito que rodea la calle principal, y cerca de los cortados que dan al mar, se trata de un complejo de edificios en el interior de un gran terreno ajardinado. El muro exterior no es excesivamente alto y el jardín está vigilado por los Grandes guerreros y sus hombres, al servicio de Remolino (excepto el que esté de guardia en el acuartelamiento).

Varias casas pequeñas repartidas por el lugar son usadas por el servicio, dejando el alargado salón central para el noble. Como es habitual en estos salones, el exterior está adornado con tallas en vigas y columnas. La planta inferior contiene el gran fuego central, en la sala principal que ocupa casi todo el bajo. Remolino convirtió la habitación trasera en su dormitorio tras la muerte de su esposa, dejando su habitación del piso de arriba cerrada y el resto para su hijo Tolvanera. También se alojan aquí sus siervos más cercanos: la avejentada Estaca y el anciano Milio.

## EL CAMINO A BALLENEROS

Si se quiere cruzar hacia Balleneros, los permisos se dan en el acuartelamiento, se presentan ante la guardia del Puente y, si son correctos y no hay tormentas, podrán cruzar la gran pasarela flotante (o usar el transbordador en verano, si lo prefieren).

El camino se ha descrito con anterioridad y solo cabe añadir que es un trayecto laborioso pero fácil de realizar. Si se alquila un carro de bueyes lanudos (no se puede pasar con uno propio), los animales están acostumbrados al recorrido y lo realizan con bastante rapidez. Además de las vistas en lo alto, la parte más agradable es el suave descenso hacia Balleneros entre los campos cultivados. Desperdigados entre ellos se puede ver algunas casas con graneros y varios silos.

La población tan solo está protegida por una empalizada de apenas un metro de altura. El camino lleva hasta una de las puertas de entrada, vigilada por un par de guardias. Confían en los controles establecidos a lo largo del camino para evitar problemas en el pueblo.

### La Atalaya del Mar

De una puerta más al sur, parte un camino que asciende hacia el Muro del Mar y se convierte en una serie de tramos de escalones excavados en la roca, permitiendo llegar hasta la Atalaya del Mar. Se trata de un edificio grande y circular, con una gran plataforma que sobresale del acantilado. Se alza sobre postes clavados en la roca y recibe su nombre del pináculo de dura roca al lado del que ha sido construida.

Aquí reside la anciana Voz de Vodar, la gran chamana, receptáculo de los deseos y caprichos de Vodar, junto a sus aprendices y asistentes. Desde la plataforma cuelgan hacia Balleneros unos alargados y enormes

cuernos que se hacen sonar para alertar a la población si se aproxima algún peligro o ballenas. También hay un aljibe pluvial excavado en la pared de roca cercana, que alimenta otros más abajo que suministran el agua de las fuentes de Balleneros. En la Atalaya siempre sopla una fuerte brisa y asomarse a la plataforma no es seguro si hay viento.

## BALLENEROS

Salvo por la diferencia de altura de la empalizada, Balleneros tiene un aspecto parecido a Tierra Firme, y cuatro veces su tamaño. Se entra dejando a mano derecha el gran puerto y tras haber sobrepasado las calas del Puño, con sus extraños muelles, postes con cuerdas y grúas fijas. En el puerto hay una lonja de pescado y entre el bosque de mástiles se eleva también alguna grúa de madera.

El primer edificio destacable que puede encontrar el visitante es el mesón El Arpón de Plata, bastante elegante para tratarse de las Estepas. Es famoso por sus estofados, sopas y fritos, todos de pescados variados; algunas veces pueden servir hasta un sabroso marisco. Tiene habitaciones en la planta superior pero hasta pernoctar en sus establos puede salir más caro que en Tierra Firme.

### El Salón de Pellico

Alejándose de la zona portuaria, se alza una casa importante frente a una pequeña plaza. De mayor altura que las casas que la rodean y con una alargada planta, es el Salón de la noble Pellico. Reside junto a su Gran guerrera, Cencellada, y algunos siervos. Siendo la menor de los tres nobles de la bahía, dispone de algunos guerreros que tienen sus propias casas cerca del Salón.

Pellico y Cencellada suelen ir juntas a casi todos lados, ambas son altas, rubias, de ojos claros y muy parecidas a las princesas guerreras del norte que se describen en algunos relatos. Aunque se considera un secreto, mucha gente sabe que son pareja y mantienen un respetuoso silencio, ya que las leyes del norte no permiten esas bodas todavía. Si no fuese por este detalle, las gentes de Balleneros estarían contentas por la propuesta de boda del rey Temporal, ya que una boda de ese nivel suele acompañarse con grandes cantidades de comida y bebida gratis, además del espectáculo y la alegría.

Pellico todavía no ha rechazado oficialmente el compromiso, está valorando las posibles consecuencias cuando lo haga. Por lo demás, Cencellada es una de las mejores guerreras que tiene Balleneros y no conoce la derrota. Casi todas las espadas a su servicio son otras mujeres inspiradas por ella. Pellico, por su lado, siempre ha tenido muy buen ojo para los negocios; con su flotilla de comerciantes y balleneros ha ganado un buen dinero estos años.

## La casa de Aurea

Cerca de allí, una bonita casa, famosa por las flores que la adornan, es el hogar de Aurea. Esta señora, ya entrada en años, acogió hace mucho a un padre que venía de lejos con su joven hija embarazada. El hombre la dejó a su cuidado y regresó a su aldea, lejos de la bahía. La chiquilla, Dalia, dio a luz a una niña a la que llamó Bruma. Poco después de dar a luz, la joven se enamoró de un comerciante trivallense y zarpó con él, llevándose a la pequeña. Amanecer ha visitado a Aurea con frecuencia, llegando a tener algo más que una aventura con ella.

A su dirección le llegaban cartas de Dalia contándole cómo estaba su familia, y sabe que Amanecer viene de Colina Roja, aunque no es algo que se pueda contar. Agradecido por todos estos años, Amanecer ha conseguido que ella sea intermediaria entre Colina Roja y Balleneros en el comercio de los cuernos de narval, que si bien no pasan por sus manos, si le dejan buenos beneficios. Encontrarás más información sobre Colina Roja en el suplemento de próxima aparición.

## Los Salones de Aguacero

Al otro lado del pueblo, próxima a la elevación que ocupan los salones del rey, otra gran casa señorial se alza dentro de un jardín vallado: los salones del orgulloso noble Aguacero y su familia. El edificio destaca por su tamaño y por la adornada valla. De dos alturas suele acoger banquetes en días señalados. Aguacero dispone de casi tantos Grandes guerreros como el propio rey y, aunque es leal al trono, oculta que nunca le ha gustado su actual ocupante.

Tiene una hermosa hija que recientemente ha llegado a la mayoría de edad, con una buena dote, no en vano es el comerciante más rico de toda Balleneros. Sin embargo Temporal ha preferido a la arpía de Pellico y sus sórdidas guerreras para anunciar una boda. Es un desprecio que le reconcome por dentro y se cuida mucho que no se note. Conoce las preferencias de la noble y ríe por dentro ante el anuncio de una boda que sabe que no se celebrará. Ha movido sus hilos para limpiar la afrenta, prometiendo a su hija con el hijo de Remolino, al que espera poder atraer a su lado para un posible (y seguramente violento) cambio en el reinado.

Sus planes también avanzan lentamente, el problema de los barcos perdidos debe solucionarse antes que otra cosa y está abierto a posibles soluciones. Incluso apoyaría perseguir una ballena roja, verde o amarilla si eso le permite ganarse todavía más el favor del puñetero rey.

## El Gran Salón de Hidromiel

Por último, si el visitante ha llegado hasta aquí y no pretende ver los astilleros, es de obligado recorrido acercarse hasta el Gran Salón de Hidromiel de Balleneros. De altos techos de paja, a dos aguas como es la costumbre, el edificio único más grande de toda la población de Balleneros se alza en una pequeña colina,



con dos plantas de madera sobre una base rectangular elevada de piedras. La puerta principal de doble hoja y los pilares, tanto exteriores como interiores, tiene ricas y trabajadas tallas de animales acuáticos y escenas navales.

Es la vivienda del rey de la bahía, Temporal, su familia, siervos y esclavos, además de ser el lugar de reunión principal de todas las gentes del lugar. Dos veces por semana se celebran audiencias en el gran salón, donde Temporal, acompañado por su consejero Susurro y los Grandes guerreros, hace las veces de juez desde su trono de madera, decidiendo según las leyes del Norte. También se utiliza como salón de reuniones y, cuando un emisario o gobernante de otros lugares visita la bahía, es agasajado con un gran banquete en esta estancia. El resto de días las puertas están siempre abiertas y se puede entrar a beber algo, calentarse el cuerpo y charlar con otros visitantes. Al llegar la noche se cierran las puertas.

Las habitaciones de la segunda planta, cuya parte central es una balconada que recorre todo el perímetro interior del salón, está reservada para Temporal y su familia. Siempre hay varios siervos y esclavos haciendo labores por todo el salón, limpiando y manteniendo encendido el gran fuego central, cuyo humo escapa por unas chimeneas practicadas en el techo, y, al menos, un par de los Grandes guerreros suele descansar en él.

## LA TORRE DE LA NIEBLA

Quedaría un último lugar por visitar en la bahía, aunque nadie en su sano juicio navegará hasta allí para llevar a un visitante y no existen mapas que ayuden a llegar por tierra. En Balleneros y Tierra Firme corren rumores de gente que la ha visto, allá al oeste, al otro lado de la bahía, pero nadie ha logrado nunca llegar hasta ella. Y si lo ha logrado, no ha regresado para contar qué misterios rodean la Torre de la Niebla.

A veces asoma momentáneamente entre la neblina matutina, rodeada de oscuros abetos; otras veces parece arder con un fuego encendido en su interior; en ocasiones alguien la ha visto, a lo lejos, en un lugar concreto, pero luego otra persona dice haberla visto más al norte o más al sur. Nadie recuerda nada de ella y nadie quiere conocer nada de ella en la bahía. Verla se considera un mal augurio y la peor maldición que te pueden echar es “ojalá te llame la torre”.

## PERSONAJES

### Bárnabas Arhab

#### CAPITÁN DEL DESOLACIÓN

Hace poco llegó a la bahía la oscura Desolación, una robusta nao de dos velas, modificada como barco arponero. La tripulación es de lo más variopinta y lleva poco tiempo trabajando a bordo.

Su capitán, un hombre alto y adusto que roza los dos metros, es de complexión fuerte aunque delgado, se abriga con un largo chaquetón marineru azul oscuro. Anda con paso bastante firme, a pesar de la prótesis de madera en su pierna derecha. Tiene lesionado el brazo derecho, aunque unos arneses de cuero le permiten sostener su pipa sin mucho problema. De rostro enjuto, cabello moreno, se deja crecer la barba y solo se afeita el bigote. El parche en su ojo derecho aumenta aún más si cabe la severidad de sus facciones. Se apoya en un hermoso arpón de marfil al caminar; afirma que se trata de un regalo de los mismísimos dioses, pues lo han elegido con sus visiones para dar caza al monstruo.

Desde que ha llegado está intentando reclutar barcos y pescadores o gente en los muelles que sepa manejarse a bordo, para perseguir una ballena demonio, un engendro del Caos. Relata que el Guerrero le envía sueños o visiones cuando esa ballena roja despierta, y que ya se han enfrentado en varias ocasiones, en diferentes mares. En todas las contiendas uno de los dos ha perdido algo, dice dándose golpecitos en la pata de palo o en el parche. La paga es buena y ya tiene gente dispuesta a formar parte de su flotilla. Se hará a la mar en cuanto lleguen las ballenas, pues piensa que la «roja» vendrá con ellas.

Estará dispuesto a charlar del tema y relatar sus encuentros con la ballena si se le invita a sentarse a una mesa (y a beber o comer, claro), pero no le gusta que le hagan perder el tiempo y podría llegar a entrar en cólera si piensa que le están tomando el pelo.

**CUE:** 8      **ATR:** 0      **PV:** 19 | 9 | 4  
**MEN:** 7      **FUE:** 9      **Mod.al Daño:** +3/+4  
**ESP:** 9      **TAM:** +1

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Arpón 18. Daño 4+3.

Arpón arrojadizo 18. Daño 4+3. Alcance corto

Daga 13. Daño 2+3

■ **Habilidades:** Arma CC: Astas 17, Puñal 13, Atletismo 13, Buscar 13, Esquivar 14, Lanzar 17, Manejar botes 17, Manipular 13, Nadar 14, Navegar 16, Pelea 12, Percatarse 15, Perspicacia 11, Sigilo 10, Sueños 12, Tregar 14.

■ **Desventajas:** Cojera, Falta de ojo

■ **Bendiciones:** Afinidad con el mar, Artefacto e la Ley, Objeto virtuoso, Vivir sin aire, Reflejos aumentados.

■ **Intervención Divina:** 9 (Dif. 12. PL: 50)

■ **Objetos mágicos:**

◆ **Pata de palo virtuosa (ESP 4, PM 8).** Prótesis de madera labrada con piezas metálicas. Potencia Atletismo.

◆ **Perdición de Leviatanes (ESP 6, PM 12).** Arpón artefacto de la Ley con joyas incrustadas. Gastando 1-3 PM aumenta 1-3 el Daño durante 6 turnos. Puede invertir 2 PM para regresar volando a las manos de su dueño.

## Belitre

### GRANUJA CHISMOSO

Se trata de un holgazán de unos 20 años, de manos largas y lengua afilada. Cuando da los buenos días, la gente sale a mirar si de verdad son buenos. Bajo para su edad, de pelo rubio y ojos azules, tiene unas orejas bastante llamativas. Suele conocer rumores de la zona, algunos ciertos, otros no tanto, y los ofrece a cambio de una copa o unas monedas. Fue expulsado de Colina Roja hace unos años por lo que si se entera que alguien busca el lugar se ofrecerá a darle información a cambio de una generosa recompensa, sabe que el negocio de los cuernos da muchos beneficios y es la única razón por la que alguien querría ir a ese lugar.

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

■ **Protección:** 0

■ **Armas:**

Cuchillo 9. Daño 2+1.

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 9, Atletismo 10, Buscar 11, Esquivar 12, Hurtar 12, Idiomas: Tilés 12, Lanzar 10, Manejar botes 10, Manipular 12, Nadar 10, Pelea 11, Percatarse 12, Perspicacia 13, Sigilo 12, Preparar 9.

## Remolino

### NOBLE DE TIERRA FIRME

Delgado y de rasgos angulosos, no lleva barba como es costumbre en la estepa, tan solo se deja una perilla larga y afilada, viste ropas oscuras, y su mirada es triste y apagada. Su presencia suele acabar con la alegría de las fiestas, por lo que no suele asistir a muchas de ellas. Practica arduamente con la espada y el hacha mientras rumia en su cabeza sobre su destino. Culpa a los Elementos de la muerte de su amada Arrebol.

Tras la pérdida de su esposa, su fiel Estaca se hizo cargo de criar a Tolvanera y Milio llevó los negocios. Poco antes de la llegada de los falsos sacerdotes de Kamin, y con un Remolino un poco más recuperado, sus naves abordaron un barco de las Islas Pluviosas. La defensa fue débil y se capturó a una sacerdotisa que luchó encarnizadamente. Si hubiera sido por los capitanes, la sacerdotisa habría colgado del botolón de proa, pero algo en ella detuvo a Remolino. Fue atada y arrojada a las bodegas.

Durante la travesía, el noble esteparo la visitó varias veces, golpeándola en vano para sacar información. La mujer aguantó los interrogatorios sin perder una pizca de su arrogancia, y Remolino solo le sacó su nombre, Solaz.

Al llegar a los muelles la arrastró del rojizo pelo hasta la casa, donde la encerró. Ahora era su esclava y todos lo sabían. Al principio le puso grilletes en los tobillos y, después de que intentara clavarle un tenedor, estuvo algunas semanas con las manos atadas. A día de hoy es una esclava sumisa que obedece a los miembros de la casa no sin cierta arrogancia en el porte. Incluso, como no es algo raro, pasa las noches

durmiendo con Remolino.

Incitado por Solaz, Remolino ha entablado una cierta amistad con Yesca, del Templo de Piedra, y ha permitido que se construya en sus terrenos, fuera de la empalizada. Remolino conoce la verdad y se ha convertido al Caos. Quizá así encuentre la forma de vengarse de los crueles Señores Elementales que le arrebataron a su mujer. Si para ello ha de caer Balleneros, es algo con lo que podrá vivir.

**CUE:** 8      **ATR:** 0      **PV:** 19 | 9 | 4  
**MEN:** 5      **FUE:** 9      **Mod.al Daño:** +3/+4  
**ESP:** 6      **TAM:** +1      **Estorbo:** -2

■ **Protección:** 6 (Cota de anillas y casco)

■ **Armas:**

Hacha de batalla 15. Daño 5+3.

Escudo medio 15. Daño 1+3

Daga 11. Daño 2+3

■ **Habilidades:** Arma CC: Mangos 15, Escudos 15, Puñal 11, Atletismo 13 (11), Buscar 11, Esquivar 12 (10), Idiomas: Tilés 10, Imponerse 11, Lanzar 13, Manejar botes 12, Manipular 11, Nadar 10 (6), Navegar 10, Pelea 13, Percatarse 12, Perspicacia 9, Sigilo 10 (8), Preparar 11 (9).

■ **Objetos mágicos:**

◆ **Cota de anillas flotantes (ESP 5, PM 10, Sitioniza con 1 ESP).** Armadura de anillas con los emblemas de la familia. Puede lanzar sobre sí misma el conjuro Flotar cual madera gastando 1 PM por cada cinco turnos. De esta manera puede eviar que su portador se ahogue si cae al mar.

## Solaz

### SACERDOTISA DE ANIRIA

En realidad, Solaz forma parte del plan tejido para hacerse con el control del puerto. No fue casualidad el encuentro en alta mar con los barcos del noble Remolino, ni que ella formara parte de la tripulación. Su misión era acceder a los salones de Remolino, espiar y controlar al noble. Como elegida de Aniria, aprovechó sus dotes para embaucar a este hombre desesperado. Tiene un ligero parecido con Arrebol, la fallecida esposa de Remolino, y eso hizo que los golpes y latigazos de este no fuesen tan duros. Poco a poco ella consiguió que los interrogatorios, primero, y los correctivos después, pasasen de castigos a ardorosas peleas, trocando luego en fogosa y dolorosa pasión.

Solaz controla a Remolino como experta dómina que es. Lleva mucho cuidado de no dejarle marcas visibles y él ha descubierto el placer del dolor, tanto física como mentalmente, al sentirse castigado por abandonar a su esposa. Es ese control el que ha usado ella para favorecer la misión mábeden de los falsos chamanes del Templo de Piedra, consiguiendo que Remolino abraze el Caos y se alie con ellos.

No es rara la noche en la que se oyen azotes en la casa, pero a los siervos no les parece mal que su señor se desahogue con su esclava. Al menos ya no parece un alma en pena. Si descubrieran la verdad, que es ella la que lo fustiga, y él su sirviente sumiso, sería el final de



ambos y la deshonra de la familia, que se consideraría marcada por el Caos.

Por si acaso, Solaz también ha tonteado con Tolva-nera. Aunque el joven está prometido con Nevada, la única hija del noble Aguacero, nadie tendrá en cuenta lo que pueda pasar con una esclava.

**CUE:** 6      **ATR:** +2      **PV:** 15 | 7 | 3  
**MEN:** 9      **FUE:** 5      **Mod.al Daño:** +2/+3  
**ESP:** 8      **TAM:** -1

■ **Protección:** 0

■ **Habilidades:** Academia 16, Actuación 18, Arma CC: Puñal 11, Atletismo 11, Buscar 14, Conocimiento mágico 16, Esquivar 13, Forzar cerraduras 12, Hurtar 12, Idiomas: Tilés 15, Estepario 16, Lanzar 10, Manipular 19, Medicina 14, Nadar 10, Ocultar 13, Pelea 12, Percatarse 15, Perspicacia 16, Pociones 14, Sigilo 15.

■ **Bendiciones:** Aura de santidad, Aura de sexualidad, Influencia religiosa, Transporte.

■ **Intervención Divina:** 8 (Dif. 15, PL: 20)

■ **Objetos mágicos:**

- ◆ **Brasero de comunicación (ESP 6, PM 12, Sintoniza con 2 ESP).** Brasero de hierro colado decorado con runas rudimentarias. Al encender un fuego en él, su usuario puede comunicarse con otro brasero del mismo tipo que también se halle encendido. El rostro del interlocutor se vislumbra en las llamas. El brasero ha de gastar 3 PM por cada 6 minutos de funcionamiento. Solaz lo recibió de Yesca y lo usa para comunicarse con él.



## Temporal

### REY Y SEÑOR DE LA BAHÍA

Además de ser rey, Temporal es un gran guerrero, o lo era. De joven derrotó él mismo al anterior rey, el sanguinario Caldero 'el Tizado', en duelo singular, y luego al hijo de éste cuando reclamó el trono de su padre. Ahora con la edad ha perdido fuelle pero ha mejorado como comerciante. Aún es alto y fornido a pesar de sus 52 inviernos y sigue siendo peligroso enfrentarse a él. Ha reunido a su alrededor a los Grandes guerreros más fieros y manejables de la región. Los deja hacer en el pueblo pero siempre respetando la Ley del Norte. Es bastante rígido y severo, mantiene su poder con un puño de hierro que no suele apretar, prefiere usar la plata y reclamar los favores primero. Siempre receloso de que algún noble intrigue en su contra, tiene a «Susurro» encargado de vigilarlos.

Ha intentando casarse con la noble Pellico, la cual no está por la labor de unir sus salones, lo que ha herido su orgullo (y todavía no sabe las razones).

Al menos Aguacero se mantiene a su lado, porque si tuviese que contar con el descuidado Remolino, sería como tener sed en medio del mar. Está rumiando si casar a su hijo mayor con la heredera de Aguacero, pero no es su mayor prioridad.

Varios enfrentamientos con la Voz de Vodar le han hecho ver que es mejor llevarse bien con la anciana, aunque todo el mundo sabe que apenas se soportan. Ahora ha puesto sus ojos sobre el incipiente negocio de los cuernos de narval blanco. Susurro ha lanzado a sus sabuesos a investigar sobre su origen, porque los narvales no se acercan a la costa hasta que llegan más al norte.

**CUE:** 7      **ATR:** 0      **PV:** 18 | 9 | 4  
**MEN:** 6      **FUE:** 8      **Mod.al Daño:** +3/+4  
**ESP:** 7      **TAM:** +1      **Estorbo:** -2

■ **Protección:** 6 (Cota de anillas y casco)

■ **Armas:**

Espada media 15. Daño 4+3.

Escudo medio 15. Daño 1+3

Daga 11. Daño 2+3

■ **Habilidades:** Arma CC: Espadas 15, Escudos 15, Puñal 12, Armas PR: Arco 11, Atletismo 15 (13), Buscar 12, Esquivar 13 (11), Idiomas: Tilés 12, Imponerse 15, Lanzar 13, Manejar botes 13, Manipular 13, Nadar 12 (8), Navegar 13, Pelea 15, Percatarse 13, Perspicacia 14, Sigilo 10 (8), Trepas 12 (10).

■ **Objetos mágicos:**

- ◆ **Anillo de Piedra (ESP 5, PM 10, Sintoniza con 1 ESP).** Anillo de oro con un diminuto guijarro engastado y la runa de la Tierra. Simboliza el pacto de los silus de la costa con el rey de Balleneros. Gastando 1 PM en el lugar donde habitan estos elementales, los silus acuden y escuchan a su portador.

- ◆ **Corona de Balleneros (ESP 6, PM 12, Sintoniza con 2 ESP).** Corona de hueso de ballena tallado y piedras semipreciosas incrustadas. Simboliza el pacto de Vodar con el rey de Balleneros. Puede invertir 2 PM para lanzar el conjuro Contactar con Vodar.



## La Voz de Vodar

CHAMANA

La gran chamana es una mujer muy, muy mayor y a pesar de eso, sube y baja de la Atalaya a Balleneros como cuando era una joven. No recuerda ni su nombre ni su edad, casi toda su vida ha sido la Voz de Vodar. Por lo que dicen los ballenenses debería tener más de 120 inviernos.

Es una anciana activa que siempre anda quejándose de los dolores de la edad, de cabello blanco, recogido en un moño, cara arrugada y miembros nervudos. Con la edad ha menguado: mide 1'48 metros y camina apoyada en un bastón. Fuma extrañas hierbas en una larga pipa para ayudarse con las visiones y los dolores de la artrosis. Es muy perceptiva y no se le escapa nada, lo que tiene atemorizadas a sus aprendices, que ya han recibido un montón de castigos y reprimendas por no hacer bien su trabajo. Trata un poco mejor a la joven Crisálida, que es muda y algunas tareas no le corresponde hacerlas.

La función de la gran chamana es ayudar a la prosperidad de Balleneros pero siguiendo los deseos de Vodar. Para ello suele participar en la toma de decisiones. Se la considera de igual importancia que el rey y cuando habla todos la escuchan (aunque el tarugo de Temporal gusta de llevarle la contraria).

Vodar, el Señor elemental, se comunica con ella a través de visiones. En contadas ocasiones, Vodar ha usado el Mitridae que la anciana lleva al cuello, una caracola alargada que ha pasado de generación en generación, y le permite al dios poseer temporalmente a su portadora para hablar directamente con una reumbante voz.

**CUE:** 3      **ATR:** -1      **PV:** 11 | 5 | 2  
**MEN:** 9      **FUE:** 3      **Mod.al Daño:** +1/+2  
**ESP:** 9      **TAM:** -2

### ■ Protección: 0

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 11, Astas 9, Atletismo 12, Buscar 15, Conocimiento mágico 17, Esquivar 13, Idiomas: Merení 14, Tilés 16, Imponerse 17, Lanzar 10, Manejar botes 10, Manipular 16, Medicina 18, Nadar 12, Naturaleza 17, Navegar 14, Pelea 10, Percatarse 19, Perspicacia 19, Primeros auxilios 15, Pociones 15, Sigilo 13, Tregar 10.

### ■ Objetos mágicos:

- ◆ **Mitridae (ESP 7, PM 14, Sintoniza con 3 ESP).** Caracola símbolo del chamán jefe de Balleneros. Solo

puede activarse a voluntad de Vodar, que puede poseer al portador y hablar a través de él durante 7 turnos. Esto le cuesta 3 PM a la caracola y 3 PL de los Elementales al portador.

## Yesca

SACERDOTE DE LA SEÑORA

Su nombre real es Yus'ur el Rojo. Dirige un pequeño grupo de sacerdotes, al servicio de Shonbark, que se hace pasar por chamanes de Kamin. La presencia de la Señora de la Tierra es muy débil en la bahía y los sacerdotes llevan cuidado de no nombrarla, ni molestarla de ninguna forma, para pasar desapercibidos entre los supersticiosos esteparios.

El templo en realidad está dedicado a su diosa del Caos y disponen de varios objetos de protección y elementales atados que les ayudan a engañar a los lugareños.

Alto y de recios hombros, este sacerdote guerrero de mirada oscura y penetrante deja crecer una tupida barba que trenza con cuidado, mientras se afeita la cabeza para dejar a la vista las runas tatuadas de su cuero cabelludo. Viste espartano y es de hablar suave y tranquilo, aunque sus acólitos saben que la tormenta anida en su interior y es mejor no contrariarlo.

Su caudillo, aliado con la Isla Pluviosa, lo ha enviado para que siembre la discordia entre los ballenenses, facilitando la conquista de la bahía cuando llegue el momento. Ha trabado una cierta amistad con el noble Remolino y, con la ayuda de Solaz, la espía escarlata que vive con él y lo manipula, lo ha atraído al servicio de su Señora.

Tras tres años de cuidadosa labor, se ha ganado parte del favor de las clases bajas de Tierra Firme y las ha enemistado con la gran chamana y el asentamiento de Balleneros. Espera que las trifulcas por el hambre acaben por estallar antes de que se descubra su implicación en la pérdida de las reservas de alimento. Si esto ocurre podrá usar por fin su maza de hierro y su escudo para hacerse con el control de la población en nombre de su Señora.

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

### ■ Protección: 5 (Cuero reforzado y casco)

### ■ Armas:

Maza ligera 14. Daño 3+2  
 Escudo medio 14. Daño 1+2  
 Daga 10. Daño 2+2

■ **Habilidades:** Arma CC: Mangos 14, Escudos 14, Puñal 10, Atletismo 14, Buscar 12, Esquivar 15, Idiomas: Merení 11, Tilés 10, Hurtar 12, Imponerse 14, Lanzar 11, Manipular 17, Medicina 15, Nadar 10, Naturaleza 14, Pelea 12, Percatarse 14, Perspicacia 14, Primeros auxilios 14, Pociones 12, Sigilo 14, Tregar 11.

### ■ Objetos mágicos:

- ◆ **Brasero de comunicación (ESP 6, PM 12, Sintoniza con 2 ESP).** Brasero de hierro gemelo del de Solaz.



## AYUDA DE JUEGO

# OPCIONES DE PERSONAJE

Por Carlos Ferrer

La creación de nuevos aventureros en Tierras Quebradas se distingue por la variedad de opciones y el alto grado de personalización que permite. En este artículo incidimos en ello, proporcionando nuevas profesiones, ventajas y desventajas, que esperamos den lugar a personajes aún más memorables.

Por otro lado, la cantidad de detalle también ralentiza el proceso. Por ello proponemos un método alternativo de creación de personajes que prescinde de los puntos de habilidad de libre designación y los sustituye por «paquetes de puntos».

## MÉTODO DE CREACIÓN ACELERADO

La creación de personaje suele alargarse a veces debido a la fase final, cuando el jugador debe repartir puntos de habilidad de libre designación, tanto los generados por los Puntos de Personaje sobrantes como los otorgados por la franja de edad.

Este método tiene la ventaja de ser muy flexible, pero, evidentemente, el jugador se toma su tiempo para situar bien estos puntos e ir llevando la cuenta.

Proponemos aquí una alternativa más rápida, en la que hay que tomar menos decisiones.

- ◆ **Los PP finales deben sumar cero.** Pueden sobrar PP positivos, pero se pierden sin compensación.
- ◆ A continuación, suma los siguientes valores al Nivel de **diez habilidades que no sean de profesión.**
  - +5 a una habilidad
  - +4 a dos habilidades
  - +3 a tres habilidades
  - +2 a cuatro habilidades.

Las **franjas de edad** pasan a otorgar puntos en habilidades de profesión, permitiendo así alcanzar Niveles de 7 u 8. Esto es importante, ya que, con este método alternativo, es muy difícil lograr valores tan altos de otra manera. Las ganancias de PP también cambian.

- ◆ **Niño (PP +6).** Suma +1 a 3 habilidades de profesión.
- ◆ **Joven (PP +3).** Suma +1 a 5 habilidades de profesión.
- ◆ **Adulto (PP 0).** Suma +1 a 7 habilidades de profesión.
- ◆ **Mayor (PP +2).** Suma +1 a 7 habilidades de profesión y +2 a una.
- ◆ **Viejo (PP +3).** Suma +1 a 7 habilidades de profesión y +2 a dos.
- ◆ **Anciano (PP +6).** Suma +1 a 7 habilidades de profesión, +2 a dos y +3 a una.

## NUEVAS PROFESIONES

### Curandero

Mientras que los médicos son intelectuales que estudian la salud humana, los curanderos son personas que curan mediante una mezcla de prácticas rituales y el uso tradicional de sustancias naturales. Son típicos de las zonas rurales y, aunque sus vecinos suelen creer que disponen de poderes mágicos, su función no es chamánica, y la mayoría no dispone del don.

■ **Habilidades:** Actuación +3, Artesanía +2, Conocimiento mágico +1, Encanto +4, Imponerse +2, Instruir +2, Leyendas +2, Manipular +3, Medicina +5, Memorizar +2, Multiverso +2, Naturaleza +5, Perspicacia +4, Pociones +5, Primeros auxilios +5, Tratar animales +3.

### Explorador

En las Tierras Quebradas continúan existiendo grandes extensiones de tierras inexploradas y apenas conocidas para los grandes poderes políticos, como pueden ser el Patriarcado, el Imperio Escarlata o Merendrak. Los exploradores son viajeros profesionales, expertos en la supervivencia lejos de la civilización, que recorren los espacios menos conocidos de las Estepas, el Gran Desierto o la Jungla para mapearlos, recabar información sobre sus recursos y entablar contacto con sus habitantes, a menudo en competencia con exploradores leales a otras facciones.

■ **Habilidades:** Artesanía +1, Academia +2, Arma CC o PR +2, Atletismo +2, Documentación +2, Encanto +3, Idioma extranjero primario +3, Idioma extranjero secundario +2, Leyendas +3, Manejar botes +2, Manejar carros +2, Memorizar +2, Montar +2, Nadar +1, Naturaleza +3, Navegación +3, Pelea +2, Perspicacia +2, Primeros auxilios +2, Rastrear +2, Tierras Quebradas +4, Tratar animales +2, Trepas +1.

### Gladiador

Son muchos los que, por desgracia, encuentran disfrute contemplando el combate entre seres humanos. Los gladiadores son luchadores profesionales, muy a menudo esclavos, que dan espectáculo en la arena para el solaz del público o de sus patrones. En ocasiones son forzados a pelear contra animales o criaturas sobrenaturales. Otras veces, dependiendo del humor de sus amos o de las costumbres que apliquen, el combate es a muerte.

■ **Habilidades:** Arma CC primaria +5, Arma CC secundaria +4, Arma CC terciaria +3, Artesanía +1, Atletismo +5, Esquivar +5, Imponerse +4, Instruir +3, Juego +2, Lanzar +3, Pelea +5, Percatarse +4, Primeros auxilios +3, Tregar +2.

## Tahúr

Los tahúres son jugadores profesionales que recorren timbas, tabernas e incluso cortes participando en partidas con apuestas monetarias y ganándose la vida con ello. Son por tanto expertos en casi todos los juegos de cartas, dados y fichas de las Tierras Quebradas y, no menos importante, también en entretener a los otros jugadores y dar espectáculo. No hay tahúr que no conozca mil y una trampas para cada juego, y que no sepa poner pies en polvorosa cuando es necesario.

■ **Habilidades:** Actuación +1, Arma CC: Puñal +2, Atletismo +2, Callejeo +4, Disfrazarse +2, Encanto +4, Esquivar +4, Hurtar +4, Idioma extranjero +2, Juego +5, Manipular +4, Ocultar +4, Pelea +3, Percatarse +3, Perspicacia +4, Tierras Quebradas +2.

## Teúrgo

-2 PP

Cuando el primer patriarca, Silvino el Místico, fundó la teurgia, dio origen también a la figura del teúrgo: un hombre santo capaz de conectar con la esencia de la Ley y conminar virtudes a habitar objetos mundanos. Con el tiempo, su conocimiento su amplió a otros efectos sobrenaturales derivados de su conexión con el principio sagrado del Orden. Aunque la Iglesia de la Ley forma y cobija a muchos teúrgos, hoy en día son cada vez más frecuentes los teúrgos independientes, que ofrecen sus servicios por dinero o que persiguen sus propios fines.

■ **Habilidades:** Academia +4, Artesanía +4, Conocimiento mágico +4, Documentación +2, Idioma extranjero primario +3, Idioma extranjero secundario +2,

Instruir +3, Memorizar +4, Multiverso +3, Sueños +2, Tierras Quebradas +2, Esfera: Ley +5, Verbo primario +5, Verbo secundario +4, Verbo terciario +3.

■ **Ventajas y Desventajas:** Teúrgia.

## Cazarrecompensas

La fragmentación política de las Tierras Quebradas, incluso dentro de un mismo país, y lo costoso que es viajar, dificultan la búsqueda y captura de los delincuentes. Es por ello que tanto las autoridades como los particulares usan los servicios de cazarrecompensas. Estos son personas no menos monstruosas que los fugitivos a los que persiguen, especializadas en dar caza, identificar, reducir y traer de vuelta a quien haga falta.

■ **Habilidades:** Arma CC primaria +5, Arma CC secundaria +2, Arma PR +3, Atletismo +3, Disfrazarse +2, Esquivar +3, Idioma extranjero +2, Manipular +2, Montar +4, Imponerse +3, Pelea +3, Percatarse +3, Perspicacia +2, Primeros auxilios +2, Rastrear +3, Seguir +3, Sigilo +2, Tierras Quebradas +3.

## Predicador

Los predicadores son individuos obsesionados con llevar la Verdad, casi siempre de tipo religioso, a quienes la desconocen, sean los libertinos pobladores de una ciudad o el clan esteparario más remoto. Convencidos del carácter sagrado de su misión, son capaces de arriesgar su vida por ella, y de llegar hasta donde nadie ha llegado. Con frecuencia son sacerdotes, o lo fueron, pero en realidad cualquiera puede convertirse en predicador.

■ **Habilidades:** Academia +2, Actuación +2, Conocimiento mágico +1, Encanto +4, Leyendas +4, Idioma extranjero +3, Instruir +3, Imponerse +4, Manejar carros +2, Manipular +4, Memorizar +2, Montar +1, Multiverso +3, Oratoria +5, Percatarse +1, Perspicacia +2, Primeros auxilios +1, Sueños +2, Tierras Quebradas +4.



## NUEVAS VENTAJAS

### CONEXIÓN ESPECIAL

PP -1

Conectas especialmente bien con uno de tus compañeros. Elige quién y explica por qué. Cada vez que le ayudes en el uso de una habilidad o contribuyas a una Preparación, le aportarás un +1 adicional. Además, si tu compañero especial se halla en peligro, puedes apasionarte como si se acivara una de tus pasiones.

### INOCENTE

PP -1

Por tu aspecto, actitud o una mezcla de ambas, los demás tienen tendencia a no verte como un peligro. En combate, tus enemigos te dejarán para el final y no gastarán recursos en reducirte, a no ser que la impresión que causas se demuestre como falsa. En muchas situaciones, las autoridades o personas que podrían sentirse amenazadas tenderán a dejarte ir, ignorarte o incluso protegerte.

### INTUICIÓN DE LO OCULTO

PP -1

Te embarga una sensación especial al encontrarte con lo sobrenatural, ya sea un hechizo activo, un objeto encantado o una criatura mágica. También puedes percibir si una manifestación sobrenatural ha estado presente en un lugar durante el último día. Además, posees una intuición que te permite señalar la dirección de cualquier ser o fenómeno mágico, por lo que obtienes un +2 a las tiradas relacionadas con su localización.

### LEER LOS LABIOS

PP -1

Eres capaz de saber lo que está diciendo alguien solo observando el movimiento de sus labios. Esto te permite, por ejemplo, espiar una conversación en un ambiente ruidoso o comunicarte en secreto con un compañero que también posea esta Ventaja.

### LENGUAJE DE SIGNOS

PP -1

Eres capaz de comunicarte mediante un lenguaje de signos personal, o propio de alguna secta o pequeña organización, que has enseñado a tus compañeros. De esta forma, los otros aventureros del grupo entienden este código y son capaces de comunicarse con él, por lo que la Ventaja se aplica a todos vosotros.

### LUCHA EN TÁNDEM

PP -1

Estás especialmente sincronizado con uno de tus compañeros a la hora de combatir. Elige quién y explica por qué. Cuando participáis juntos en la misma melé, el bono por superioridad numérica que le proporcionas es de +3 en lugar de +2.

### RESPETABLE

PP -1

Por tu porte, edad o aspecto, o una mezcla de todo, la gente siente respeto por ti y tiende a tratarte con consideración, escucharte y tenerte contento. Incluso en situaciones de conflicto, tus enemigos te tratan con cierta deferencia y, cuando alguien quiere llevarte la contraria, lo hace de forma indirecta y respetuosa.

## NUEVAS DESVENTAJAS

### AYUDANTE TORPE

PP +1

Cuando tratas de ayudar a los demás, siempre acabas provocando algún problema. Cuando aportes tu bono por Colaboración o contribuyas a una Preparación, el personaje que realice la tirada de habilidad sufrirá una Complicación con un resultado de 1, 2 3, en lugar de solo con un 1, como es habitual.

### DESTINO ACIAGO

PP +1

La suerte nunca acaba de sonreírte. Cuando algo empieza a ir bien, algo lo emborriona todo. Cada vez que gastes un punto de Destino tiene lugar una Complicación o un revés relacionado con lo que acaba de suceder.

### MARCA SOBRENATURAL

PP +1

Una fuerza sobrenatural ha dejado una marca permanente en tu cuerpo, visible en una zona expuesta como las manos o el rostro. Esta marca puede ser piel escamosa, una gema incrustada en tu carne, una pupila felina, un tatuaje resplandeciente o cualquier otro rasgo claramente antinatural.

Cuando es descubierta, provoca miedo y desconfianza entre la gente común. En regiones dominadas por la Ley ortodoxa, las autoridades pueden darte caza, mientras que en otros lugares los hechiceros o eruditos podrían desear capturarte para estudiarte.

### NEGADO PARA [HABILIDAD]

PP +2

Eres especialmente negado para una habilidad, aunque todavía estás a tiempo de cambiarlo. Elige una habilidad en la que tengas un Nivel de 3 o más y redúcelo en 3 puntos.

### SIN RELIGIÓN

PP +1

No sigues ninguna religión ni sientes lealtad hacia ningún panteón o fuerza cósmica. Reconoces la existencia de los dioses, pero para ti no son más que poderosos seres sobrenaturales sin significado ni inspiración. Aun así, puedes obtener puntos de Lealtad y forjar pactos, pero nunca podrás alinearte con una religión, elevar promesas, ganar Espíritu mediante la Lealtad ni recuperar Puntos de Magia a través de la oración. Las únicas actitudes que puedes adoptar hacia lo divino son Rebelde o Indiferente.

### VOZ INTERIOR

PP +1

Sufres una maldición sobrenatural consistente en una voz que solo puedes escuchar tú y que no pierde oportunidad de criticarte, comentar lo que pasa o decirte lo que tienes que hacer, Explica cuál es el origen de la maldición, cuál es la agenda de la voz y por qué es desaconsejable hacer caso de todo lo que te diga.

Para resistirte a sus indicaciones, debes pasar una tirada de Espíritu. Cuando le hagas caso, a cambio, podrás repetir más adelante una tirada de Cultura fallida (la voz te revela algo que no conocías).

## INTERVENCIÓN DIVINA N° 12

Fanzine digital gratuito sobre Tierras Quebradas

---

- ♦ **En alas de fuego.** Un capítulo más de la historia de Akileo, quien esta vez descubre el verdadero precio de la violencia.
- ♦ **Carne para la Bestia.** Una aventura corta para usar en cualquier momento en el que los aventureros son hechos prisioneros.
- ♦ **Media docena de ases.** Los aventureros se ven metidos en una partida de cartas que esconde más secretos de lo que parece.
- ♦ **Solo en el Mar de Medianoche.** Una peculiar aventura para un narrador y un jugador con sabor marínero y extraplanar.
- ♦ **En busca de la Mantícora.** Un relato de la Tierra de Nadie.
- ♦ **La bahía de Balleneros.** Descripción de este puerto de las Estepas, sus tramas y sus habitantes.
- ♦ **Opciones de personaje.** Nuevas profesiones, ventajas y desventajas.