

INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital del juego de rol Tierras Quebradas
Número 13 - Junio de 2026



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

INTERVENCIÓN DIVINA

Fanzine digital gratuito de Tierras Quebradas
Número 13 - Junio de 2026

Autores

Carlos Ferrer

www.carlosferrer-rol.com

Francisco José Llatas

Micky Pardo

Roberto Espeita

Xavier Correro

Ilustración de portada

Daniel Jimbert

Ilustraciones interiores

Daniel G. Amorao y Enrique (Skald)

Diseño y maquetación originales

Irma Fernández Dueñas

Este fanzine es gratuito y de libre distribución

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

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

¿Quieres colaborar en Intervención Divina?

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

Redes sociales de Tierras Quebradas

Discord

Facebook

Rol+

Telegram

Versión: Junio de 2026

EL DESTINO REPARTE LAS CARTAS

Los dioses nos son benévolos de nuevo. Parece que no hay número de Intervención Divina en el que no tenga el placer de comentar alguna jugosa novedad de la línea de Tierras Quebradas. Esta vez se trata de dos gratas noticias.

La primera de ellas, y que me habría parecido increíble el año pasado, es que Tierras Quebradas contará con su propio juego de cartas. [Apoteosis](#), un juego de tipo *deck-building*, obra de David Lorrio y Roberto Espeita, ambos colaboradores de este fanzine, recrea personajes, lugares, objetos e incluso aventuras emblemáticas de este universo gracias al característico arte de Daniel Jimbert. Apoteosis se financió a través de Verkami y esperamos que llegue pronto a los mecenas.

Pero no lo hizo solo. El juego de cartas se presentó junto con el próximo suplemento de la línea. [Colina Roja](#), de Javier Moñux, también contribuyente de Intervención Divina, es una minicampaña centrada en una interesante localización de la costa de las Estepas. En el momento de escribir estas líneas, Colina Roja está lista y a punto de ser mandada a imprenta.

Y no puedo dejar de mencionar que Segis (Viajero Salvaje) está desarrollando en estos momentos un nuevo ruleset de Tierras Quebradas para Foundry y, por los vídeos que ha compartido en el grupo de Telegram, tiene una pinta estupenda.

¡Y con todo esto apenas tengo tiempo de hablar del presente número! Destacaré que coinciden dos ayudas de juego dedicadas a representar PNJ, una destinada a los grandes héroes, obra de Francisco J. Llatas, y otra a los más desechables, con la que Micky Pardo se estrena en el fanzine. Roberto Espeita nos trae otra aventura corta de su serie Lugares comunes y Xavier Correro una nueva aventura para un narrador y un jugador, esta vez ambientada en un cementerio.

Por mi parte, esta vez he aportado bastante al nuevo número, pero tiene trampa. Para la versión en inglés de Tierras Quebradas reescribí el capítulo de dirección, para adaptarlo a lo que, ahora mismo, creo que tiene que contener uno de estos textos. Para Broken Lands también diseñé algunos hechizos nuevos y unas reglas de magia espontánea. Los fans españoles no pueden quedarse así como así sin estas dos ampliaciones.

El destino nos ha repartido buenas cartas esta vez. ¡Es la hora de ponerlas en juego!

Carlos Ferrer

ÍNDICE

Ayuda de juego: Más opciones de magia	4
Aventura: Bajo el signo del trueno	6
Aventura: Las normas de Shador.....	10
Ayuda de juego: PNJ de las Tierras Quebradas	15
Gaceta de las Tierras Quebradas: Grandes nombres	16
Ayuda de juego: Nuevo capítulo de dirección.....	24
Ayuda de juego: PNJ desechables.....	37

AYUDA DE JUEGO

MÁS OPCIONES DE MAGIA

Por Carlos Ferrer

MAGIA IMPROVISADA

En el manual básico de Tierras Quebradas se da a entender que los agraciados con el don de la magia pueden producir pequeños efectos mágicos, a veces de forma inconsciente, si no están entrenados. Sin embargo, la posibilidad de improvisar magia nunca ha sido contemplada en las reglas.

Con este pequeño añadido al sistema de magia, pretendemos dotar de mayor sabor a los personajes hechiceros y hacerlos más polivalentes, no tan dependientes de su lista de conjuros.

Asumimos, pues, que los hechiceros son capaces de producir pequeños fenómenos mágicos relacionados con las Esferas y Verbos que dominan, aunque no conozcan hechizos específicos para ello. Estos sortilegios improvisados tienen efectos cosméticos o menores, y equivalen en poder a los conjuros de dificultad 10.

Por ejemplo, se podría apagar una vela con *Disminuir Fuego*, distraer a alguien con *Inhibir Mente* o cambiar el color de una camisa con *Modificar Tierra*.

A la hora de realizar magia improvisada, el jugador debe describir el efecto deseado y consultar con el Narrador para confirmar que encaja en el nivel de poder esperado.

Para lanzar con éxito el hechizo improvisado, el hechicero debe superar una tirada con las habilidades mágicas correspondientes a dificultad 15. El coste es de 1 PM. No es posible invertir PM adicionales para mejorar el conjuro.



NUEVOS HECHIZOS

Alterar voz

Modificar Aire | DIF. 10 | PM 1



El blanco adquiere una voz distinta durante toda la duración del hechizo. Tú decides cómo suena la nueva voz y si se parece o no a la de otra persona. El blanco puede seguir comunicándose con normalidad. Si se lanza sobre un animal, sus sonidos pasan a ser los de otro ejemplar de la misma especie.

Cepo de raíces

Dirigir Planta | DIF. 15 | PM 2 | Inmediato

Siempre que haya un árbol cerca, una de sus raíces surge de pronto y se enrosca alrededor del pie de la persona o criatura que elijas. Si la víctima no está Ocupada, puede evitarlo con una tirada de *Esquivar* a dificultad 15. De lo contrario, la raíz se endurece, dejándola firmemente anclada al suelo.

La víctima puede ser liberada usando un arma cortante y una tirada de *Artesanía* a dificultad 15. Quien la rescate suma el Daño del arma como bonificación a la tirada. Este intento puede realizarse una vez por asalto.

Círculo de protección

Inhibir Espíritu | DIF. 10 | PM 1-5

Puedes trazar un círculo de hasta cinco metros de radio que los fantasmas, espectros y otras criaturas incorpóreas no pueden cruzar. Tampoco pueden usar sus poderes sobre nada que se encuentre en su interior. Solo se ven afectadas las criaturas cuyo *Espíritu* sea igual o inferior a la fuerza del círculo protector, que equivale a tu *Espíritu* más los Puntos de Magia invertidos en el conjuro.

El círculo protector puede dibujarse con pintura, tiza, arena, o incluso trazarse en el suelo con una rama. Una vez activado, el hechizo permanece durante toda su duración aunque el trazado del círculo se rompa antes.

Ingravidez

Inhibir Ley | DIF. 15 | PM 2



El blanco queda despojado de peso y comienza a flotar en el aire como si se encontrara en microgravedad. El hechizo puede lanzarse sobre cualquier criatura de hasta Tamaño +9, o sobre un objeto no mayor que un carro.

Para moverse, el blanco debe impulsarse empujándose contra obstáculos. Cualquier maniobra que requiera precisión exige tiradas de Atletismo. Puede ser peligroso ascender flotando hacia el cielo, pues cuando el conjuro termina, la gravedad reclama de nuevo al blanco.

Levitar

Dirigir Aire | DIF. 15 | PM 2

Una poderosa corriente de aire se forma alrededor del blanco, que no puede tener un Tamaño superior al Espíritu del lanzador. Esta corriente le permite levitar a voluntad hasta diez metros sobre el suelo en cualquier dirección, aunque solo a velocidad Lenta. El lanzador no puede controlar el movimiento del blanco.

Magia por mente

Transformar Mente en Caos | DIF. 20 | PM 3

Parte de tu inteligencia y recuerdos se alteran para hacer aparecer en tu memoria un nuevo hechizo. Sacrifica entre 1 y 3 puntos de Mente para disponer de un nuevo conjuro a elegir, de dificultad 10, 15 o 20 respectivamente.

Muerte aparente

Inhibir Cuerpo | DIF. 10 | PM 1

El hechicero solo puede lanzar este conjuro sobre sí mismo u otra persona que consienta. El blanco pierde el conocimiento, queda inerte y todos sus procesos biológicos se detienen (respiración, pulso, sudor...), de forma que parece a todos los efectos un cadáver reciente.

Muro de vegetación

Aumentar Planta | DIF. 15 | PM 2 | Inmediato

Una empalizada natural de juncos, arbustos y troncos estrechamente entrelazados crece de pronto hasta formar un círculo de 15 metros de radio a tu alrededor. La muralla vegetal alcanza unos dos metros de altura y, aunque presenta huecos, ninguno es lo bastante ancho como para que pase algo mayor que una mano.

Ten en cuenta que quedas protegido por la muralla natural, pero también atrapado en su interior. El hechizo solo puede lanzarse sobre terreno natural.

Al cabo de unos días, muchas de las nuevas plantas se marchitan o continúan creciendo libremente.

Reducir arma

Disminuir Tierra | DIF. 10 | PM 1

El conjuro afecta a cualquier arma de tamaño estándar. Al sufrir los efectos del hechizo, se ve reducida en sus dimensiones, peso y proporciones hasta convertirse en un arma de longitud o categoría inferior. Así, una lanza larga pasaría a ser una lanza corta, y esta una jabalina. Si el arma ya es de la categoría más baja de su tipo, se convierte en un objeto diminuto e inservible.

NUEVOS RITUALES

Los rituales son una forma específica de magia, más poderosa que los conjuros pero de lanzamiento mucho más lento, que aparece explicada en Intervención Divina 5. Detallamos aquí un par más.

Sima devoradora

Aumentar Cuerpo | DIF. 30

Durante el ritual, el hechicero entierra el tracto digestivo de un animal carnívoro de Tamaño 0 o superior. Acto seguido, junto a sus ayudantes, realiza un baile lento en espiral, tomando las entrañas sepultadas como centro, y alejándose de ellas paulatinamente trazando círculos. En el culmen del ritual, los participantes deben regurgitar. Si todo ha salido bien, entre sus vómitos aparecerán gusanos y pequeños batracios.

Todo temblará y en el epicentro se abrirá una sima circular de diez metros de diámetro. Su interior es una garganta viva y carnosa, recubierta de dientes serrados grandes como espadas. La sima se va estrechando hasta cerrarse por completo a unos 20 metros de profundidad. En ese punto se abre una boca carnívora que masticará y engullirá todo lo que le caiga, aunque sea una bomba. Lo que hay más allá de esta boca es un misterio, quizás se trate de otro plano. Nada regresa de allí.

La sima regenera rápidamente cualquier daño o diente arrancado. Cuando algún ser vivo cae en su interior, se dilata y contrae para empujar a la víctima hacia el fondo y poder hacerla trizas.

De entre la carne de la sima surgen regularmente gusanos gruesos como brazos y largos como personas de pie, dotados de fauces similares a las del foso. Estos gusanos devoran todo lo que encuentran y pronto acaban infestando la zona.

La única manera de cerrar la sima devoradora es que una persona se arroje conscientemente a ella. Con su sacrificio, el agujero se cierra al poco tiempo sin dejar rastro.

Unión eterna

Dirigir Cuerpo, Mente y Espíritu | DIF. 25

Son necesarios dos blancos, que han de ser dos seres de la misma especie (es posible unir eternamente merenies y humanos). Los dos son desvestidos por el hechicero, que pinta runas y símbolos mágicos sobre todo su cuerpo. En la última hora del ritual, ambos han de abrazarse fuertemente. Mientras, el hechicero y sus ayudantes desvelan secretos sobre uno desconocidos para el otro, y viceversa.

El ritual transforma a los dos blancos en un mismo individuo. Sus características y habilidades serán la más alta de las dos. Por ejemplo, si uno tiene Cuerpo 7 y el otro 8, el nuevo individuo tendrá 8. Las dedicaciones de Espíritu se seleccionan de la forma más favorable. Los recuerdos son compartidos, y su nueva personalidad deviene una mezcla de ambas.

AVENTURA - LUGARES COMUNES

BAJO EL SIGNO DEL TRUENO

Por Roberto Espeita

Los aventureros viajan hacia algún sitio, atravesando un bosque, cuando los sorprende una tormenta repentina que va escalando de una forma que no parece natural. Como todo avezado viajero sabe, en estos casos lo mejor es buscar terreno alto y a ser posible despejado de árboles para evitar a la vez los riesgos de riada y de incendio, ambos mortales.

Nuestros protagonistas encuentran un viejo sendero que sube hacia un grupo de colinas rocosas. Una vez allí, encuentran una cueva con una amplia entrada en la que refugiarse.

HISTORIA PREVIA

En una colina de piedra solitaria se alzan las ruinas devastadas de una fortaleza que, en su día, presumió de fuertes muros y que reinaba desde ahí sobre el valle. Allí, hace tiempo, también hubo una floreciente ciudad de la que ya no queda nada. Los elementos no han sido clementes con las viejas piedras, y los ocasionales viajeros que pasan por allí se guardan de pernoctar al abrigo de los muros que quedan en pie, por los sueños negros, dicen, sueños de lobo.

Abajo, en subterráneos y corredores a los que la luz no alcanza desde hace siglos, y que ni las alimañas habitan, una piedra se rompe de repente, quizá por el lento goteo del agua que permea desde el cercano río, y con la piedra se parte en dos la runa que se inscribió en ella, «hasta el fin de los tiempos». Queda así incompleta la frase inscrita en el muro que con ella acababa, maldición, conjuro y sentencia.

Tras ese estrépito momentáneo pasan largos y lentos los segundos, minutos, puede que horas que, de repente, son interrumpidas por un quedo suspiro, quizá una risa, cuando la tapa de un sarcófago de gran tamaño hecho en pulida piedra negra se desliza empujado desde dentro como si no pesara lo mismo que diez bueyes, como si no se hubiera hecho para no abrirse nunca.

Así, lo que se encerró en justicia hasta que el cielo y la tierra fueran uno sale, lentamente, de su tumba y prisión, paladeando el aire rancio de los túneles vacíos, girando la cabeza coronada en la oscuridad como si escuchara, y sabiendo, como quien reconoce las notas de una música lejana, que su némesis está, de nuevo, por nacer.

LA DAMA DORADA Y LA HIJA DEL TRUENO

Hace unos tres mil años, cuando la civilización de los Caídos dominaba el mundo, una ciudad llamada Jrom creció y prosperó bajo la tutela de Visdu. Sus reyes pactaron con la diosa y le confiaron su estirpe. Sus descendientes fueron llamados Hijos del Trueno, y eran servidores de la deidad de los vientos desde su mismo nacimiento.

Cuando los dioses de la Ley y del Caos se abrieron paso a la Tierra, tentando a los Caídos con su poder, una mujer cuyo nombre se ha perdido en el tiempo confió su alma al Sabio. Gracias a su ayuda, se proclamó reina consorte de Jrom y comenzó a intrigar para ir transformando la ciudad, poco a poco, en un bastión de la Ley en el mundo.

Gracias a sus teúrgos y a sus tratos con el sabio, la reina consorte fue cambiando poco a poco su cuerpo de carne y hueso por piezas teúrgicas hechas de oro, que le otorgaban nuevas facultades y la acercaban a la inmortalidad. Fue así como recibió el apelativo de Dama Dorada.

Sin embargo, un obstáculo se interponía entre ella y el poder absoluto sobre Jrom. La hija del rey, nacida de su anterior esposa, estaba destinada a heredar el trono tras la muerte de su padre y convertirse en la nueva Hija del Trueno.

De esta forma, cuando su marido falleció, la Dama Dorada, convertida ya en un ser inmortal, segó la vida de la princesa y se proclamó reina.

Sin embargo, Visdu no se conformó con esta derrota. Poseía poder sobre el linaje de los reyes de Jrom, y lo utilizó para derrotar a la Dama Dorada. Cuando la princesa murió, nació de nuevo, de otro vientre y, cuando alcanzó la madurez, fue consciente de quién era y a quién debía combatir. Tomó Jrom por las armas y la Dama Dorada huyó.

El tiempo pasó. La Hija del Trueno murió, y la Dama Dorada regresó. La niña volvió a nacer. El proceso se repitió varias veces más. La Dama Dorada aprendió a buscar a su enemiga eterna cada vez, y a eliminarla antes de que alcanzara la madurez. A veces tenía éxito, otras veces acababa vencida de nuevo, y permanecía inactiva durante décadas o siglos.

De Jrom ya no queda nada, fue abandonada y olvidada durante la época de los Reinos de la Ley, hace casi mil años. Pero la guerra cíclica entre las dos enemigas eternas continúa.



A RESGUARDO

Los aventureros, huyendo de la tormenta, han llegado a una gruta de amplia abertura cerca de la cima de una de las colinas de piedra desnuda que se alzan rodeadas por el bosque. En este lugar no parece que una riada o un incendio los amenace, y la entrada a la gruta es lo bastante grande como para que puedan guarecerse junto con sus monturas. En el centro de la pared del fondo pueden ver que se abre un túnel que desciende, tan ancho que podría pasar incluso un burro con sus alforjas.

Si examinan la entrada, donde se han guarecido, con **Buscar o Rastrear dif. 15** pueden observar que en el lugar hay piedras dispuestas en círculo, como si alguien hubiese hecho una fogata alguna vez, así como restos de ceniza mezclada con la arena, y algunas ramas secas, pero hace bastante tiempo de esto (meses, un año...). Si son especialmente hábiles (5 éxitos) pueden observar huellas recientes de algo que ha pasado hacia el interior de la gruta (10 éxitos) de gran tamaño y no hace mucho.

Al mirar en la zona de la entrada al túnel, una tirada exitosa de **Buscar dif. 20** revela algo que parecen pinturas antiguas, deterioradas por el tiempo y los elementos, prácticamente borradas (5 éxitos), pero una runa con relieve es apreciable: un símbolo elemental del aire, que a menudo se asocia a una tribu de Errantes devota tanto de Baaler como de Visdu.

Los aventureros pueden preparar el campamento en la antesala para enfrentar la noche que se avecina, preparar turnos de guardia, etc. Recordemos que la tormenta está en su apogeo; apenas se puede ver a unos metros fuera de la caverna debido a la cortina de agua. La lluvia convierte la roca de afuera en una trampa resbaladiza mortal, y más aún cuando caiga la noche, noche sin luna.

Los relámpagos caen con irregular frecuencia, partiendo árboles de las colinas o perdiéndose en el agua del cercano lago, pero de momento el fuego no le gana al agua en fuerza, y los aventureros harán bien en rezar a Vodar para que siga siendo así.

Cuando hayan acabado de instalarse, o cuando decidan bajar a investigar para saber si tienen vecinos (una muy sabia precaución en lo que a cavernas naturales se refiere), escucharán, proviniendo del interior, un fuerte rugido/lamento. Con **Naturaleza dif. 15** limitada por **Percatarse** se puede deducir que pertenece a un oso, uno de los grandes. Es posible saber con **Naturaleza dif. 15** que en esta época del año los osos deberían estar hibernando tranquilamente, y no han encontrado hasta ahora restos o marcas que nos digan que esta cueva sea la guarida habitual de un oso.

En este punto, los aventureros pueden querer hacer varias cosas: irse de la gruta y enfrentarse a la tormenta, lo cual sería una muy mala idea, pasar la noche en la antecámara de la gruta intentando no molestar al oso, o bajar a enfrentarse al oso o simplemente a ver con que están lidiando exactamente.

HUIDA A TRAVÉS DE LA TORMENTA

En cualquier momento en el que los aventureros decidan que la mejor idea es salir corriendo de esta zona, bien sea hacia la cima de la colina, bien sea hacia el bosque, la furia de la tormenta los alcanza.

Debido a la oscuridad total, no ven por donde van, por lo que tienen riesgo alto de resbalar (**Atletismo dif. 20** para evitarlo) y romperse la crisma (3d6 de daño). Si alguno tiene la imprudencia de llevar armadura metálica puede llevarse un disgusto: Fortuna dif. 9 o le alcanzará un rayo. Si esto pasa, no tires daño, está frito.

Tras repetir esto tres veces, si los PJ insisten en enfrentarse a la tormenta, el que menos Fortuna tenga del grupo debe hacer una tirada dif. 15. Si la pasa, conseguirán salir indemnes, de lo contrario, habrán perdido algo valioso de su equipo.

Y con esto, la partida acabaría para ellos. Se marchan con la sensación de que han estado cerca de formar parte de una de esas historias que dan forma al mundo.

EN LA BOCA DEL LOBO

Si los aventureros deciden quedarse arriba y no molestar al oso, en algún momento de la noche (si hacen guardia) detectarán (**Percatarse dif. 20**, por la lluvia) varias presencias en el bosque. Un minuto después, en el momento previo al asalto, verán más fácilmente (**Percatarse dif. 15**) unas formas cuadrúpedas bajo la espesa lluvia que se acercan a la caverna.

Una manada de lobos irrumpe en la caverna y ataca a los PJ sin más aviso. Quien pueda verlos de cerca, con una tirada de **Naturaleza dif. 15**, diría que estos lobos son algo más grandes y oscuros que un lobo normal. Además, hay inteligencia y propósito en sus ojos. Tampoco han emitido ni un aullido, y su agresividad no es normal. Quien pase una tirada de **Percatarse dif. 15** se dará cuenta de que no proyectan sombra. Cuando un lobo muere, desaparece sin dejar rastro.

Hay un lobo por cada PJ, otro más por cada animal de monta o carga, y uno más (apabullante superioridad numérica) rondando fuera y que puede entrar cuando sea necesario.

A diferencia de los animales normales, estos lobos no temen el fuego. Los caballos, mulas y otros animales que lleven los aventureros consigo entrarán en pánico, y algunos de ellos podrían soltarse y escapar hacia la tormenta o introducirse por la gruta.

Tras unos asaltos de amor mutuo (mira cómo va la cosa) los lobos paran a la vez, parecen haber escuchado algo, y retroceden a una hacia el bosque.

En ese momento, proveniente de la vegetación, los aventureros escuchan una voz, audible incluso por encima de la tormenta, como si alguien estuviese parado a su lado hablando en un todo de conversación normal. Es una voz razonable, poderosa, acostumbrada a

mandar y a ser obedecida sin demora, quizá femenina, metálica, con una reverberación y un eco no natural.

Se trata de la Dama Dorada. La entidad no se mostrará de momento, y será visible tan solo como una silueta borrosa tras la cortina de lluvia. Si tratan de llegar hasta ella con intenciones hostiles, la Dama Dorada tratará de aniquilar a los aventureros, acompañada por dos lobos por cada adversario.

A continuación, una serie de frases para que las vayas intercalando en la conversación.

«La niña, dadme a la niña».

«¿Que qué niña? No queráis engañarme. Está cerca, muy cerca. Quizá aún por nacer. Traedla a mi presencia. O afrontad mi ira».

«No tengo nada contra vosotros, viajeros. Mis sirvientes os dejarán pasar cuando Visdu termine de vaciar la vejiga y de soltar ventosidades. ¡Si, viejo saco de aire, me refiero a ti! —Se escucha un poderoso trueno—. Tengo planes para tu linaje maldito, he tenido mucho tiempo para pensar mientras yacía en la oscuridad...»

«¿A quién servís, hmm...? Los dioses, sean quienes sean, siempre están jugando a sus juegos, interfiriendo en los asuntos de quienes los soñaron en primer lugar. Hay más de un dios, y más de dos mirándonos esta noche con sus ojillos miopes, mientras lanzan sus dados en sus partidas absurdas, usando nuestros destinos como moneda de cambio. Dadme a la niña brillante y yo os daré a cambio vuestras vidas, y algo más para hacerlas más soportables en su inevitable camino hacia el olvido, un cofre de oro y gemas de cuando los reyes de esta tierra se arrodillaban ante mí para colmarme de regalos y suplicar mi benevolencia».

«¿No queréis oro? Sois sabios entonces. Quizá algunos de los juguetes que guardo en cámaras selladas bajo las colinas sean más de vuestro agrado». (Narrador, ofrece una cosa a cada PJ que este pueda desear realmente: un hechizo, un objeto mágico, un arma...).

«¿Quién soy? En tiempos reiné en esta tierra. Ahora solo busco justicia. Y poder descansar cuando todo esté, por fin, en su lugar».

«¿Para qué quiero a la niña? Mis asuntos son míos, no los comparto con cualquiera. Pero sí os diré que no sufrirá ningún daño a mis manos. Al contrario, de hecho, alcanzará un destino como nadie podría haber imaginado».

«Ya se ha dicho suficiente. Si antes del amanecer no

tengo a la niña en mi poder, mis lobos despedazarán vuestras almas y os cazarán hasta el último día del mundo».

La Dama Dorada no puede pasar por el arco de la entrada bajo la marca de Visdu (sin recibir un daño considerable), pero sus lobos sí, aunque tendrían que hacerlo de uno en uno. La Dama lleva un arco y si tiene línea de tiro dispara sus flechas doradas con considerable eficacia.

LA OSA Y LA NIÑA

Lo más probable es que los aventureros decidan en algún momento bajar a la cueva. Esta se abre a una caverna más amplia en la que hay una poza con agua caliente (termal, potable). Unos líquenes emiten un resplandor dorado. Con **Naturaleza dif. 20** se identifican como hojas de Visdu, porque su forma recuerda a su símbolo elemental. Se usan para elaborar pociones curativas y contravenenos.

Al fondo hay un oso de gran tamaño, gruñendo como si le pasara algo. Al ver a los aventureros les gruñirá y les enseñará los dientes, pero no los atacará directamente si estos no realizan actos hostiles.

Si los aventureros se acercan al oso de forma amigable, lo que requiere una tirada de **Tratar animales dif. 15**, pueden intentar examinarla. Con **Naturaleza o Medicina dif. 15**, sabrán que es realmente una osa y que está embarazada, a punto de dar a luz, pero que hay una complicación de algún tipo.

Con **Medicina dif. 15**, se puede ayudar en el parto (si la osa le deja). También es posible improvisar un remedio con la habilidad **Pociones dif. 15**, usando lo que hay en la zona: las raíces de las enredaderas, el agua de la poza, unas pequeñas setas que crecen en la cueva...

Si los aventureros ayudan a la osa, está tendrá un bebé humano, pero luego estará demasiado débil para ser de utilidad. Si no la ayudan, morirá al dar a luz, pero el bebé nacerá sano y salvo. Es una niña. Emite un ligero resplandor y tiene una marca de nacimiento en la mano que recuerda al signo de Visdu.

Si por cualquier motivo acaban luchando contra la osa y matándola, se pondrá a dar a luz en sus estertores finales.

Instantes después de que el bebé haya nacido, si los aventureros no han llegado a un acuerdo con la Dama Dorada, los lobos atacarán la cueva (ver En la boca del lobo).

LAS VISIONES

Desde que entran en la cueva, un aventurero que sea más sensible a lo sobrenatural (por ser hechicero, o clarividente), o que adore a los Elementales, tendrá tres visiones sucesivas que aclararán un poco el trasfondo de la aventura. Si no hay un aventurero con este perfil, puede ser cualquier de ellos, o varios.



Las visiones son las siguientes:

- Una niña jugando en el jardín, rodeado de altos muros, con guardias armados cerca. Gira sobre sí misma riendo, el viento gira alrededor de ella llevando docenas de pétalos de flores. En el alfeizar de la ventana una mano dorada, metálica, mueve los dedos pensativamente.
- En el funeral del Gran Rey, la niña, ya una jovencita, se acerca al feretro. Va vestida de azul, verde, turquesa, a juego con sus ojos fieros y brillantes. Junto al feretro la nueva reina, ya con la corona de su padre. Hay mas metal y engranajes que piel y carne en su cuerpo, y hay lobos en su sombra.
- La princesa está atada a un altar de piedra blanca, luminosa, bajo el signo del Sabio. La reina, renqueante, traqueteando como un cachivache con apenas cuerda, enteramente de metal salvo su rostro afilado, cruel, se acerca con una daga que hunde en el pecho de la chica. Relampagos azules saltan al corazón de la reina mientras la chica muere.

Puede haber más visiones de sucesivas muertes de la Hija del Trueno, ocurridas de maneras diferentes, pero siempre perpetradas por la Dama Dorada.

Es posible que las visiones generen preguntas en los aventureros. Con una tirada de **Leyendas dif. 20** es posible conocer la historia de la Dama Dorada y Jrom, pero solo el principio, sin las reencarnaciones. Con 5 éxitos se recuerda todo lo relatado en Historia Previa.

EL ENFRENTAMIENTO FINAL

Un posible final es que los aventureros lleguen a un trato con la Dama Dorada y le entreguen el bebé. La Dama cumplirá lo que hayan acordado. Les pide que dejen el bebé en la antecámara y que marchen cuando amaine la tormenta. Los lobos rodean al bebé en silencio. El bebé está dormido, con el ceño fruncido, como si tuviera una pesadilla. Cuando la tormenta amaina, los aventureros pueden irse con lo que les fue prometido, y aquí termina su parte en la historia.

En cambio, si se hacen fuertes en la cueva interior y consiguen vencer a los lobos, la Dama irrumpirá en la caverna. Se trata de un golem de oro. Atravesar la guarda de Visdu la daña y la deja Debilitada, pero así y todo es un adversario peligroso.

Si un aventurero lo lleva mal en este combate (ha quedado Debilitado o peor), y el bebé está presente, este interviene de pronto (frunce el ceño, y dice «¡Gu!»), restableciendo un punto de Fortuna y curando 1d10 PV. Esto puede hacerlo una única vez. Luego se queda dormida.

En caso de que luchen en el exterior, en la tormenta, Visdu intervendrá al tercer asalto de combate. Un rayo impacta contra la Dama, dejándola Debilitada y haciendo desaparecer a los lobos que queden.

DESENLACE

Si los aventureros derrotan a la Dama Dorada, esta, con un grito, estalla en mil pedazos y el oro se torna ceniza. Tras el estallido un susurro parece llegar de todas partes: «*La victoria es vuestra, hoy, pero una guerra es más que una batalla y habéis elegido bando. Esto no ha terminado, y sin duda nos volveremos a encontrar...*»

Pronto la tormenta amaina. Nuestros héroes tienen en sus brazos un bebé ligeramente resplandeciente con una marca de nacimiento que recuerda al signo de Visdu. ¿Qué van a hacer con la niña?

Si salvan al bebé, llevandoselo consigo, cada aventurero recibirá 1 punto de Destino y 3 PL a los Elementales. Además, ganarán 1 PX de libre designación por salvar la vida a la osa y 3 PX más si derrotan a la Dama Dorada. En este último caso conseguirán también 2 PL a los Elementales.

Si entregan al bebé, Visdu los maldecirá con un olor desagradable que los perseguirá siempre y provocará la pérdida de 1 punto de Atractivo.

PERSONAJES

La Dama Dorada SEMIDIÓS DE LA LEY

La Dama es sobre todo un bellissimo golem de oro que imita la forma de una mujer, pero dentro de la cabeza hay un cerebro que de alguna manera se ha mantenido vivo. Su obsesión la ciega y la ha convertido en una criatura demente. No importa que Jrom ya no exista: debe pervivir, derrotar a la Hija del Trueno y restablecer su poder. Es un ser egoísta y despiadado, un ser de la Ley corrompido de una manera no muy distinta a la Destructora.

Por su carácter semidivino, cuando es destruida, vuelve a formarse pasados unos días, no lejos del lugar de su derrota.

Es capaz de convertir su odio en lobos sombríos. Cada nuevo lobo le cuesta 3 PM, y desaparecen pasados 13 minutos. Usa los lobos de la página 282 del manual básico, pero con 12 en Pelea.

Una vez en combate no dará ni pedirá cuartel. En la cueva no usará su arco, sino sus puños, que funcionan como mazas.

CUE: 12	ATR: -1	PV: 25 12 6
MEN: 6	FUE: 15	Mod. al Daño: +5/+7
ESP: 13	TAM: +3	PM: 26

■ **Protección:** 8 (dura).

■ **Armas:**

Arco corto 15. Daño 4.

Puños 20. Daño 3+5.

■ **Habilidades:** Arma PR: Arco 15, Atletismo 18, Esquivar 15, Imponerse 20, Manipular 18, Pelea 20, Percatarse 18, Perspicacia 18, Sigilo 18.

■ **Movimiento:** Correr (Medio).

AVENTURA 1:1

LAS NORMAS DE SHADOR

Por Xavier Correro

Esta aventura de terror está pensada para una sesión corta con un jugador y un narrador. Mazakay formaba parte de una banda de ladrones, los ratoneros carmesí, pero, por un asunto de deudas, traiciones y revanchas, un grupo de asesinos vinculado al culto a Meibel ha acabado con toda la banda y ahora él es el único superviviente.

El tío Leif es la única persona que puede salvarlo. Gracias a sus contactos en el templo de Shador, ha conseguido que el culto le dé cobijo hasta que pase el peligro. Si se haya bajo la protección de Shador, ninguno de sus enemigos querrá enemistarse con el templo.

Ahora debe llegar al cementerio, antes de que den con él. Una vez en el lugar, su tío le informará de que deberá quedarse un tiempo y que, más adelante, ya encontrarán la forma de sacarlo. Lo importante es que no salga de allí. Pero una de las noches todo se va a torcer.

Puedes decargar la hoja de personaje de Mazakay pulsando en [este enlace](#) de la versión digital de Intervención Divina.

TU NUEVO HOGAR

En esta primera parte de la aventura hablamos al jugador en segunda persona para facilitarte el trabajo. Puedes leer o parafrasear los fragmentos que creas necesarios. En el comienzo de la aventura, los sectarios del culto a Meibel deben sentirse como una amenaza real. Pero si emboscan o atrapan a Mazakay, el destino querrá que no le maten. Permítele escapar en cuanto reciba una herida grave.

Caminas raudo hasta el cementerio. Antes de entrar, te giras. Con una tirada exitosa de **Percatarse dif. 15**, sabes que hay varias figuras que te siguen. Si fallas la tirada, te tenderán una emboscada.

Sabes que, si te atrapan, estás muerto. Por fortuna, ves el muro y lo sigues hasta la entrada, puedes pedir una tirada de **Atletismo dif. 15** para llegar antes de que te alcancen. Una vez dentro, sabes que no se atreverán a hacer nada contra ti en la tierra sagrada de Shador. Al entrar, puedes ver a cinco figuras encapuchadas y armadas que no osan entrar al cementerio y se distribuyen por el perímetro.

La entrada al camposanto es un portón metálico, muy frío al tacto. Hay un camino de piedra en buen estado. Se pueden ver tumbas y mausoleos. Al entrar a la derecha, apoyado en una tumba, se puede ver a tu tío Leif hablando con alguien que lleva una túnica negra y

una guadaña. Cuando te acercas, tu tío se aproxima, y el sacerdote de Shador se retira.

«He hablado con ellos y te puedes quedar aquí hasta que se solucione. Se espera que trabajes en el turno nocturno a cambio. Ve a hablar con Talin. Te espera en la casa del fondo».

En el lugar indicado, rodeada de cipreses, se puede ver una casa de madera de un solo piso. En su interior huele a humedad, y allí se encuentra Talin, un hombre de unos 50 años, pálido, calvo y muy delgado, ataviado con una toga negra decorada con una guadaña, bordada con hilo plateado.

Lo acompaña Laúd, un pequeño perro negro con una mancha blanca en la espalda que recuerda precisamente a un laúd. El animal empezará a ladrar y a gruñir al personaje. *«Quieto, quieto Laúd».* Talin tendrá que sacar el perro de la casa debido al defecto de odio por los animales de Mazakay.

Después, continuará. *«Así que usted es Mazakay... El sumo sacerdote me ha pedido que le entregue las llaves y este plano del cementerio».*

«Aquí», con tono mordaz y señalando en plano que ha colocado en la mesa, *«estamos nosotros, detrás nuestro tu huerto, aquí al oeste el osario, aquí bajando la capilla de Shador, aquí la caseta de las herramientas, estos son los sectores Uno, Dos y Tres, y eso es todo, me voy, en el escritorio encontrará todo lo que necesita saber».*

«Voy a estar vigilando, espero que realice bien tu trabajo. Su tío me ha dicho que sea usted paciente, que volverá en unos días».

La vivienda es mínima: dos habitaciones, una de ellas, un dormitorio. La otra comedor y cocina con un pequeño escritorio en una de las paredes. El olor a tierra húmeda es muy fuerte. Desde la ventana se puede ver un huerto y una letrina.

En el escritorio hay otro juego de llaves y un sobre. Dentro están las normas para el guardián nocturno del cementerio (ver recuadro). Hay más normas detrás de la hoja, escritas con letra más nerviosa, y parecen de varias personas diferentes. Aparecerán con la luz del atardecer, justo antes de que se oculte el sol. Estas notas no son visibles por nadie más que no sea Mazakay.

LAS PRIMERAS NOCHES

El día transcurre con normalidad. A la que oscurece un poco, Mazakay debe salir para emprender sus tareas. La poca gente que estaba visitando el cementerio empieza a irse. Esta primera noche no pasará nada, pero es interesante saber qué hace Mazakay.

Primero debería asegurarse de que no queda nadie dentro, después debe cerrar las puertas. La oscuridad



1. Cuando el sol se esté ocultando, se debe cerrar el portón principal y después la puerta pequeña pasado el huerto detrás de la casa.

2. A partir de este momento nadie debe entrar en el cementerio bajo ninguna circunstancia.

3. Cada dos horas se debe hacer la ronda para reponer el aceite en las luces. Las luces exteriores del patio de la casa, la capilla y el osario siempre deben estar encendidas.

4. Al salir el Sol, se abrirá la puerta principal, y su turno habrá terminado.

Normas nocturnas:

- * Camina siempre por el camino empedrado.
- * No te mires en los reflejos de las lapidas de mármol.
- * Si una lápida o la tierra de alrededor parece movida, cúbreala con una de las mantas, pero nunca mires en el interior de una tumba.
- * Todas las puertas deben permanecer cerradas, acuérdate de cerrar el primero de los tres candados de la casa al salir.
- * Si sientes una presencia detrás de tí, no te voltees.
- * Si ves un hombre alto con una túnica negra y una guadaña, apaga la luz y arrodíllate, no te levantes y no lo mires a los ojos hasta que se haya ido.
- * Si mientras estás en el huerto trasero, alguien con sombrero que le tape los ojos pide entrar, no lo dejes entrar.
- * Si alguien entra en el cementerio, no vayas hacia ellos, ve hacia la casa y toca la campana dos veces, entra en la casa y cierra los tres candados.
- * Si rompes alguna de las normas, ve hacia la casa sin mirar atrás, cierra la puerta y los candados, pon la hierba de los muertos frente a la puerta y ventanas y no mires afuera, hasta que la luz del día entre por la ventana.
- * No salgas del cementerio y, solo en caso de peligro mortal, refúgiate en la capilla.

poco a poco va ganado terreno: ruidos de ramas, crujidos, las sombras parecen moverse al pasar con la luz, las estatuas de los mausoleos parecen seguirte con la mirada. Algunas de ellas son mitad humanas mitad demonio. Al oeste del Cementerio destaca una gran tumba con puertas de piedra ciclópeas. Ningún humano podría abrirlas. Se puede leer: «*Aquí reposan hijos de la Dama*». No parece que se pueda abrir.

Mazakay tiene que pasar una tirada de **Cuerpo dif.** 12 para no dormirse. Si se duerme, un extraño frío lo despierta, y se dará cuenta de que la luz exterior se ha apagado y de que cada vez hace más frío. Si vuelve a encender las lámparas de aceite, el frío desaparece.

Tal vez alguna otra noche haciendo la ronda, las puertas del mausoleo se empiecen a abrir, y el jugador tenga que empujarlas, aunque sean puertas ciclópeas. Abrirlas es tarea imposible por Mazakay, pero cerrarlas es sorprendentemente sencillo.

DÍA DE ENTIERRO

El trabajo es tranquilo. Al cabo de unos días por la tarde, Mazakay recibirá la visita de su tío Leif. Es un hombre alto, robusto y está bastante pálido. Ahora luce una toga negra con capucha y lleva una guadaña, pero parece decorativa. «*¡Mazakay despierta! Y abre la puerta*».

Leif trae una caja con carne y dos botellas de licor. El hombre se preocupa por su sobrino y pregunta si está bien. Preparará una infusión y le contará que fuera del cementerio ha visto figuras con los símbolos de Meibel, y que es mejor que no salga aún. Le contará que ayer encontraron el cadáver de Meyna y Ollin, dos de los miembros de los ratoneros carmesíes.

No tuvieron una buena muerte. Es posible que mañana traigan sus cuerpos para ser enterrados, sabe que eran próximos y le ofrece participar en el ritual previo al entierro que se realizará en la capilla. Leif ha aceptado formar parte del culto de Shador a cambio de protección para Mazakay.

Los ritos en la capilla son breves. No tenían familia, eran gente de la calle. Solo asisten los dos sacerdotes de Shador, Mazakay y Noal, un tabernero local. Mientras Mazakay, como familiar y amigo, les limpia los pies a los fallecidos y les pone el aceite verá que hay una figura vestida con una túnica morada con una sonrisa macabra, que mira a Mazakay y se marcha antes de que terminen los ritos.

Con una tirada exitosa de **Percatarse dif.** 15 se dará cuenta de que tiene muchos cortes, y las cicatrices tienen un tono morado. Resulta evidente que fueron torturados y que aplicaron algún tipo de veneno en las heridas, para que el dolor fuera más intenso. Debió durar horas.

Una vez terminados los ritos, los ladrones son enterrados dentro de unos sacos en una tumba anónima, en el sector tres. Noal verterá un poco de licor sobre la tumba, «*Adiós, amigos*». Luego saludará a Mazakay y le dará el pésame. Le desea suerte y le dice que, si

consigue llegar al puerto, en unos días llega su primo, un capitán de navío que lo podría llevar a otro puerto para que desaparezca.

El tío Leif se irá cuando la luz empieza a menguar. Si Mazakay le pregunta sobre el hombre de la túnica morada, le dirá que es quien encontró los cuerpos y pagó para que los enterraran aquí. Antes de irse, le dirá que se cuide, y mirando las tumbas, añadirá: «*Los días cada vez son más cortos*».

EL BAILE DE ESPÍRITUS

Cuando el sol se pone, llega la hora de cerrar y encender las luces de los edificios. Hasta la segunda ronda nocturna todo irá como siempre, hasta llegar al tercer sector. Cerca de la tumba de Meyna y Ollin se escuchará una risa maniaca en el aire. La tierra de la tumba está removida. Una tirada de **Percatarse dif.** 15 informa de que no se ha hecho con una pala. Es como si un topo hubiera salido de la tierra. La tumba debe de cubrirse con una de las mantas que hay en la entrada de cada sector. También es importante no mirar dentro. Si lo hace perderá un año de vida y envejecerá. Para poder escapar, deberá superar una tirada de **Espíritu dif.** 12. Si no la supera, perderá otro año y así hasta que lo consiga.

Un poco más allá, Mazakay escuchará unos pasos que van hacia el muro, y cómo alguien salta fuera del recinto. Si mira cerca, verá una losa movida, y el brillo de algo dorado cerca del agujero. Puesto que Mazakay es codicioso, para no mirar dentro deberá superar una tirada de **Espíritu dif.** 15. Si cae en la tentación, se sufren las consecuencias descritas más arriba.

Mire o no al interior de una tumba, ha comenzado el baile de espíritus. A partir de este momento tendrá la sensación de que tiene alguien pegado a la espalda. Puede sentir una respiración helada en la nuca. Si se gira y mira hacia atrás, no habrá nadie, pero recibirá un corte (daño 1d3) por el que saldrá un poco de sangre casi congelada.

Además, el frío es, de pronto, insoportable, e inflige 1 punto de Daño por turno que se va acumulando en una única herida.

Mazakay debería refugiarse en su casa, cerrar los tres candados y no mirar por las ventanas. Aquí estará a salvo unos turnos y podrá recuperar el daño causado por el frío, pero no por los cortes.

De pronto, escuchara pisadas cerca de la ventana. Hay alguien dando golpecitos en el cristal. Oye su nombre: «*Mazakay, Mazakay, abre soy yo, Meyna. Por favor, me duele, ábreme*». Si la voz es ignorada, se escucharán golpes en la puerta, que vibrará, pero no cederá.

Si no es ignorada y la mira, envejecerá un año y el cristal se romperá. A partir de este momento recibirá 1 punto de daño cada turno hasta que vuelva a encender las lámparas de aceite del templo. Para que se dé cuenta, el director de juego podría informar que la lámpara de aceite de la casa parece apagada, cuando salga tampoco podrá ver la luz del templo.





De pronto, los golpes se producirán debajo de las maderas del suelo de la casa, de forma cada vez más violenta. El entarimado resiste al principio, pero, pasados un par de minutos, algunas tablas se parten y un frío extremo empieza a helar la casa. Mazakay perderá un Punto de Vida por turno. Su única opción es llegar al templo de Shador, en el centro del cementerio.

Necesitará una tirada con éxito de Atletismo dif. 20 (por los nervios y las prisas) para abrir la puerta en un turno. Si falla, tardará dos. Una vez salga, son 3 turnos para llegar al templo. Se necesita otra tirada de Atletismo dif. 15 o el personaje resbalará y tardará 1d6 turnos extra, por lo que sufrirá más daño por frío.

Una vez en la entrada del templo deberá abrir el candado. Necesitará una tirada con éxito de **Forzar cerraduras dif. 15** para abrir la puerta en un turno, si no, tardará tres. Una vez dentro del templo, el frío desaparece y, en un par de minutos, todo el daño por frío se cura.

Desde aquí, Mazakay se dará cuenta de que la luz exterior se ha apagado. Sabe que es importante que esto no pase. Dentro el templo, de momento, nada lo amenaza, y se recupera del daño por frío. Sin embargo, si tarda mucho en encender la lámpara exterior, incluso en el templo sufrirá daño por frío.

Durante la huida, se aplican las normas de no mirar atrás y no pisar fuera del camino de piedra. Si se desobedecen, recibirá varios cortes que le provocarán 1d3 de daño.

EL NIGROMANTE Y EL DIOS DE LA MUERTE

Con una tirada **dif. 15 de Percatarse** se podrá ver que la llama de la lámpara que ilumina el osario ha cambiado de color. Se trata de un edificio al norte del cementerio que parece un templo griego, pero de piedra negra. En él hay un pozo donde se tiran los huesos.

Justo en el interior del pozo se esconde Iston, un hechicero nigromante contratado para acabar con Mazakay. Está protegido por dos esqueletos guerreros (puedes usar los de la página 268 del manual).

Para terminar con todo esto, una opción es derrotar a Iston, o simplemente quitarle la capa o quemársela. Otra manera es hacerlos salir de su escondite y, tal vez, engañarlos para que pisen el suelo sagrado fuera del camino. Si esto sucede, lee lo siguiente:

«Una figura colosal de unos tres metros de altura envuelta en una túnica negra, cuyo rostro no es visible, y con una guadaña en su mano pálida como el marfil, se acerca».

Aquí Mazakay debería recordar las normas. Una de ellas le insta a arrodillarse y bajar la mirada. Si lo hace, escuchará como Shador acaba con los esqueletos y después como Iston intenta correr, pero lanza un grito agónico y se queda sin fuerzas.

Una vez terminada la escena, Shador se aproximará y Mazakay escuchará en su mente: *«Limpia este*

desastre. Hoy no es tu día. Haz tu trabajo». Y la figura desaparecerá.

En el suelo están los esqueletos, que deben volver al osario y el cuerpo sin alma de Iston, el jugador puede recoger sus objetos personales. Uno de ellos es su grimorio, otro una capa que permite a su poseedor ocultarse mágicamente, incluso de los dioses, pero solo si está quieto.

CONCLUSIÓN

Si Mazakay sobrevive al Baile de espíritus, seguirá atrapado en el cementerio, pero tendrá la certeza de que, si cumple las normas, estará a salvo de los asesinos de Meibel.

Si informa de lo que ha pasado a su tío Leif, vendrán campeones de Shador a investigar lo que ha pasado y, después de descubrirlo, le ofrecerán continuar allí o, si lo profiere, salir de la ciudad por algunos de sus pasadizos.

PERSONAJES

Leif

TÍO DE MAZAKAY

Es la única familia de Mazakay. Es un hombre de unos 60 años, con grandes entradas y el pelo gris recogido en un moño, su complexión es robusta y con una barriga, notable, que le da un aspecto bonachón. Lleva una barba corta y bien cuidada. Su cabello es oscuro, pero con canas, recogido normalmente en un pequeño moño tradicional.

Es una persona afable y serena. Incluso ahora que ha perdido a su hijo, mantiene una buena aptitud. Su hijo era un oficial del imperio, y ha muerto en servicio. La única persona que lo apoyó durante estos días ha sido Mazakay. Y aunque ha sido un mercader toda su vida, está dispuesto a ser parte de la orden de Shador a cambio de salvar a su sobrino.

Talin

GUARDIÁN DEL CEMENTERIO

Talin es una persona mordaz. No es malo, pero está harto de ocuparse del cementerio y va a aprovechar esta ocasión para reírse un poco de Mazakay y abusar de su desgracia, para que tenga que hacer sus quehaceres y reírse un poco de él.

Además, tiene un perro negro que lo sigue a todos lados y este va a intentar morder a Mazakay cuando tenga la oportunidad (el daño debe ser bajo ya que es un perro pequeño).



Iston

NIGROMANTE

Es un hombre alto y corpulento, de cabellos largos y rubios. En su cara aguileña luce siempre una gran sonrisa donde se pueden ver algún diente de oro. Siempre va vestido con ropas púrpuras.

Además de hechicero especializado en nigromancia, es un aventurero y mercenario. En uno de sus viajes encontró un extraño objeto: una capa que lo oculta mágicamente de cualquier mirada. Incluso los dioses tienen problemas para percibirlo si está quieto.

Iston hace el trabajo por dinero, pero también por placer. Profanar uno de los cementerios sagrados de Shador es una de las hazañas que constarán en su epitafio. Sus Puntos de Magia actuales, después de animar los esqueletos y alzar los cuerpos de los ladrones muertos, se hallan entre paréntesis. El hechizo de alzar zomabi se realizó previamente mediante un ritual, para garantizar los efectos.

CUE: 6

ATR: 0

PV: 17 | 8 | 4

MEN: 9

FUE: 7

Mod. al Daño: +2/+3

ESP: 9

TAM: +1

PM: 18 (7)

■ **Protección:** 0.

■ **Armas:**

Daga 10. Daño 2+3.

■ **Habilidades:** Arma CC: Puñal 10, Atletismo 9, Esquivar 11, Manipular 15, Pelea 11, Percatarse 16, Perspicacia 16, Sigilo 12, Tregar 10.

■ **Habilidades mágicas:** Conocer 10, Disminuir 11, Invocar 13, Espíritu 13.

■ **Hechizos:** Alzar zombi 13 (Dif. 20 | 3 PM), Animar esqueleto 13 (Dif. 15 | 2 PM), Debilitar fuerza espiritual 11 (Dif. 15 | 2 PM), Interrogar muerto 10 (Dif. 15 | 2 PM), Necrología 10 (Dif. 15 | 2 PM).



AYUDA DE JUEGO

PNJ DE LAS TIERRAS QUEBRADAS

Por Francisco José Llatas

En Tierras Quebradas, el narrador puede crear las estadísticas de sus PNJ a ojo, de acuerdo con sus necesidades, o seguir las reglas de creación de personajes jugadores. Esto último es más costoso, pero permite personajes más completos y equilibrados con los PJ, lo cual puede ser interesante para PNJ de gran importancia en la campaña.

Sin embargo, cuando queremos hacer PNJ de gran nivel de poder, las reglas habituales de creación de personaje no alcanzan. Aquí presentamos una serie de propuestas para dar cuerpo a héroes y villanos muy por encima de un personaje inicial.

NIVELES DE PODER

Dependiendo del nivel de poder, asignamos unos Puntos de Personaje (PP) extras a los 10 iniciales. Entre paréntesis se dan ejemplos con personajes notorios de las Tierras Quebradas.

- ◆ Campeones +3 PP (Azahara)
- ◆ Elegidos +6 PP (Sofronia)
- ◆ Héroes +9 PP (Braulio, Lobo)
- ◆ Legados +12 PP (Elvio, Azalea)
- ◆ Muy notorios +15 PP (Rey Mirsa)
- ◆ Épicos/Illuminados +18 PP (Benedito "El Ciego")
- ◆ Legendarios +21 PP (Silvino, Nourín)
- ◆ Semidivinos +24 PP (Maronia)

APOTEOSIS

Al llegar a la apoteosis, cabe la posibilidad de sellar un pacto y resultar elegido por el dios. De acuerdo con esta regla opcional, si esto ocurre, el sujeto podrá subir en +1 una de sus características o modificadores, pero adquirirá a cambio un rasgo distintivo que podría delatar abiertamente su pacto.

NUEVAS ESPECIES (PNJ)

Hijos de la Dama

10 PP

Los hijos de Maronia, la Dama Escarlata, son semidioses en parte meren y en parte avatares divinos.

+2 CUE, +2 MEN, +2 ESP, el Máximo pasa a ser 10

Rasgos de divinidad: Recibe rasgos extraordinarios

como cuernos, agallas, seis pechos, etc. No puede llegar al Apoteosis acumulando Lealtad.

Fornk cambiaformas

10 PP

+1 CUE, +2 ESP, el máximo Espíritu pasa a ser 10

Desventaja: Cólera

Ventaja: El sujeto puede transformarse en dragón. La transformación rompe las ropas que lleve y consume 4 PM. +15 CUE, +18 TAM, +10 a Armadura natural.

LA ILUMINACIÓN

Podemos llamar iluminación a la expansión de la mente de un individuo debido a la intervención de un dios. Aunque en la novela La Espada Blanca se asume el uso de un artefacto teúrgico para alcanzarla, podría ser también un tipo de bendición divina.

ILUMINACIÓN

1 ESP

Un fragmento de la esencia de tu dios entra en tu mente, expandiéndola por encima de los límites humanos. Ahora puedes usar la bendición Mente Potenciada para aumentar la puntuación de esta característica hasta un máximo de 12. Sin embargo, deberás hacer un esfuerzo de voluntad (tirando Espíritu a dificultad variable) para ir en contra de la agenda de tu patrón.

La iluminación es el único método conocido para Elevar la mente por encima de 10, para llegar a 10 existe también el conjuro Incrementar mente, aunque eso podría considerarse un falso iluminado. El último iluminado conocido es Benedito I.

EL CAMPEÓN ETERNO

Por último, existe un mito que afirma que todos los campeones de la Ley y el Caos, e incluso del Equilibrio Cósmico están relacionados en el Multiverso

Este campeón eterno es un arquetipo en el Multiverso de Michael Moorcock encargado de mantener el equilibrio entre la Ley y el Caos. Como los universos de Michael y de Carlos en parte se fusionan, tiene sentido que esto sea así aquí también.

Un campeón eterno generalmente es un héroe trágico. No es capaz de conocer la paz duradera en su vida mortal, y la desgracia y el conflicto lo persiguen continuamente. Un Campeón Eterno debe luchar interminablemente contra las fuerzas más poderosas de su plano, ya sean éstas la Ley o el Caos. Generalmente, un campeón es un descastado, un renegado o un paria.

Por Carlos Ferrer (texto) y
Francisco José Llatas (hojas de personaje)

MARONIA, LA DAMA ESCARLATA

Maronia Safavi, la primogénita del rey Cerem de Merenter y heredera del trono, nació agraciada con un talento natural para la hechicería. Desde sus primeros años de vida, absorbió con voracidad todos los conocimientos acumulados por su pueblo a lo largo de miles de años, estudiando incluso rituales cuyo sentido o efecto había sido olvidado con el paso del tiempo.

Enérgica, decidida y consciente de su poder, Maronia tomó un papel muy activo en la defensa del Continente Norte cuando, en 250, el Imperio Central declaró la guerra a los mereníes y sus aliados. Gracias a su magia, y a la de los numerosos hechiceros a sus órdenes, las tropas del emperador Sereno fueron rechazadas una y otra vez.

Fue entonces, como cuentan los romances, que Elvio, el portador de la Espada Blanca, comandó la invasión, dando ventaja al Imperio. El campeón de Sereno era inmune a la brujería, y gracias a su valor y astucia en batalla, sus tropas tomaron Merenomin.

Maronia diseñó un plan para derrotarlo, utilizando la magia de forma indirecta. Dejó a Elvio y a sus comandantes aislados en un desfiladero mediante derrumbes, y los espíritus elementales que convocó los fueron capturando de uno en uno.

Preso en el castillo de Urmer, y bajo la tutela de Maronia, Elvio comprendió que los mereníes eran un pueblo noble y pacífico. La princesa le mostró los principios del Equilibrio Cósmico y aprendió de Elvio mucho acerca del Imperio Central, de esos humanos apasionados, crueles, bárbaros, apasionados y maravillosos. Surgió un amor desmedido, y la pareja planeó la vuelta de Elvio a Ciudad Valentis y el fin de la guerra.

Los motivos que llevaron al asesinato de Elvio son otra historia. Cuando Maronia se enteró de que su amante había sido traicionado y muerto por los suyos, fue presa de una cólera desbocada. Reemprendió la guerra con todas sus fuerzas, mostrando en ello una inmoralidad impropia de los mereníes.

Fueron muchos los que intentaron frenarla, entre ellos su propio padre, pero para entonces la sociedad merení estaba comenzando a dividirse. Los horrores de la guerra, la muerte de seres queridos, la pérdida de pueblos y ciudades... clamaba venganza. Muchos argumentaban que la misma existencia de Merenter

estaba en peligro, y veían en la ira de Maronia el camino a seguir.

Las fuerzas de Merenter no bastaban, y Maronia pactó con el Caos. Gracias a los viejos conjuros salvaguardados por su pueblo, y las búsquedas emprendidas por sus agentes, descubrió como llamar a Ayrok, a Meibel, a Yarói y otros, y selló pactos con todos ellos.

Las fuerzas del Caos, ansiosas por regresar a la Tierra con fuerzas renovadas, bendijeron a los seguidores de Maronia y abrieron las puertas de los infiernos. Demonios indescriptibles y nuevas hechicerías se derramaron sobre los ejércitos de Sereno, que fueron devueltos al otro lado del mar.

Maronia había anudado a su cuello una cinta roja, en recuerdo de Elvio y en promesa de venganza. Sus seguidores la imitaron, y el gesto partió Merenter en dos. Cerem deseaba la paz, pero Maronia deseaba llegar hasta el final, derramar la sangre de Sereno y poner de rodillas al Imperio Central. Sus guerreros y brujos abandonaron Merenter para no volver. En los terrenos que conquistaban ondeaba la bandera roja. Había nacido el Imperio Escarlata.

Partos y transformaciones

La mente de Maronia se había transformado. En sus rincones más profundos sobrevivía algo puro y justo: el recuerdo de Elvio y el amor que aún sentía por él. Pero el ansia de venganza hizo que construyera sobre esta idea toda una pila de horrores.

La venganza le daba la excusa moral para poder comportarse como un monstruo, y Maronia se entregó a ello con delectación, saboreando sádicamente la desesperación y el dolor que provocaba en sus enemigos. Estos ya no eran Sereno y su corte, sino todo seguidor de la Ley, desde el emperador al último recién nacido. No había ningún límite a sus actos, ninguna atrocidad se quedaba corta. Y sus seguidores se contagieron de esta impunidad moral, abrazaron la crueldad y paladearon el inmenso poder que estaban consiguiendo.

Maronia dio un paso más allá en sus pactos con el Caos, y los elevó a alianzas matrimoniales. Yació con ocho dioses, y de sus actos nacieron ocho hijos inmortales, que la ayudarían a reforzar su poder. A cada uno lo puso al frente de un culto, dando origen a la Iglesia del Caos.

Para entonces, Maronia había perdido ya toda cordura. Ya no era una princesa merení, sino una criatura corrompida por el poder. Solo deseaba aplastar a sus enemigos y conquistar el mundo conocido. Seguía siendo una líder brillante y una gran hechicera, pero por dentro estaba completamente rota. Elvio se había reducido a una excusa vacía, una historia con la que ella y sus fieles se justificaban en público. Ya no había

amor en ella, ningún amor. Ni hacia Elvio ni hacia nadie. El resto de la humanidad se componía tan solo de víctimas e instrumentos.

Obviaremos los episodios de la Gran Guerra, como la traición de Nourín, para centrarnos en algo menos conocido, pero de lo que se rumorea abiertamente en el Imperio Escarlata: la transformación de Maronia en un ser inmortal.

El pacto de consanguineidad de Maronia con entidades de los Mundos Superiores le permitió ser influida de forma mucho más profunda que las simples bendiciones de los elegidos convencionales. Sus ocho dioses consortes le ofrecieron poderes increíbles: formas abrumadoras de control mental, la invulnerabilidad a las armas mundanas, la emisión de llamas y energías altamente destructivas, el teletransporte, la expansión de su percepción en el espacio-tiempo...

Pero cada dote venía acompañada de una contrapartida. A medida que la materia del Caos se iba introduciendo en su cuerpo, este se alteraba y desarrollaba rasgos monstruosos. Hacia el final de la Gran Guerra, cuando sus huestes se replegaron a la isla Pluviosa, Maronia ya no era humana. La esencia del Caos moraba en ella, se había transformado en una diosa de la Entropía. De momento, menor, diminuta, atrapada en su plano, pero con la posibilidad de crecer y extenderse como una enredadera.

Maronia, ahora

La Dama Escarlata tiene ahora el aspecto de una masa de carne de cinco metros de altura, dotada de cuatro tentáculos, y capaz de percibir su entorno sin ojos ni oídos. Su carne puede abrirse en forma de grandes bocas de afilados dientes, que utiliza para alimentarse. Como diosa, Maronia necesita de un flujo constante de almas humanas con las que fortalecer sus poderes sobrenaturales y seguir creciendo.

Cada día, una docena de esclavos o prisioneros de guerra son arrastrados a su cubil, una gran y oscura sala en el centro de Ciudad Interior, donde son devorados. El flujo de víctimas es constante, lo que ha convertido a la ciudad en un sistema digestivo, que recibe caravanas de seres humanos, los almacena y los suministra con precisión.

Cuando necesita comunicarse, Maronia es capaz de extraer de su cuerpo una forma humana con la que puede interactuar con delegados, ministros, nobles y otros agentes. A menudo usa una representación de ella misma cuando era adolescente, aunque no tiene por qué limitarse a ese aspecto. También puede viajar fuera de Ciudad Interior, cuando es preciso, usando este apéndice. Si este pequeño cuerpo fuera destruido, sería doloroso para Maronia, pero no significaría su final.

Pocas personas tienen acceso directo a la Dama. Además de sus hijos, pueden requerir una entrevista los príncipes de las ciudades y los generales de sus ejércitos. En ocasiones, Maronia convoca a ciertas personas con las que desea mantener una conversación en privado.



La diosa emperatriz

Maronia no se interesa por el gobierno diario del Imperio Escarlata. Para ello tiene a la Iglesia del Caos, los príncipes y la nobleza. Su atención se centra en la conquista del mundo. Recibe informes de espías, ordena misiones y elabora planes dentro de los planes, haciendo gala de una paciencia que jamás tuvo cuando era humana. La edad la ha cambiado.

El gran enemigo de la Dama es el Patriarcado, pero sabe que, con los recursos que tiene, nunca estará militarmente preparada para lanzar una invasión. Por ello sus esquemas cuentan con debilitar a la nación enemiga desde dentro, y tejer las suficientes alianzas para abrumar al Patriarca cuando estalle de nuevo la guerra. En este sentido, Merendrak es una carta imprevisible para ella. Ni puede servirse de ellos, ni puede ignorarlos, ni puede perder recursos combatiéndolos.

Maronia es adorada en el Imperio Escarlata, sus representaciones están por todas partes, y esta fe, además de alimentar su divinidad, le otorga poderes sobre el territorio. La Dama puede manifestarse en cualquier lugar del archipiélago y observar lo que sucede, dedicando para ello una fracción de su poder y atención.

Como deidad, Maronia puede ofrecer pactos y conceder bendiciones, aunque los puntos de Espíritu dedicados no pueden ser más de 4 en total. Solo es vulnerable a la magia, pero si su cuerpo real fuera destruido, sería su fin definitivo, ya que no posee presencia en otros planos. Primero tiene que conquistar este.

Ofrecemos la hoja de personaje del apéndice humano de Maronia. Puedes descargarlo [pinchando aquí](#) en la versión digital de Intervención Divina.

DULINA

Cuando Dulina nació, una tormenta barrió la isla Pluviosa y la ira se apoderó por una noche de todos sus habitantes. La niña parecía, sin embargo, sorprendentemente normal. Solo un examen más preciso reveló que poseía atributos de los dos géneros. Desde entonces, en la isla, los nacimientos de hermafroditas son mucho más frecuentes que en otras partes del mundo, y los padres lo toman por una bendición de Shonbark.

De los ocho dioses con los que Maronia concibió un hijo, Shonbark era el más cercano. La reina del odio fue el primero que invocó, poco después de la muerte de Elvio, cuando la diosa de la venganza parecía la opción más lógica. Quizás por este hecho, y por su apariencia más humana, Dulina fue el hijo predilecto de Maronia y tal vez el único por el que, cuando aún era humana, sintió verdadero afecto.

El sentimiento no fue mutuo. Dulina, de quien hablaremos en femenino a partir de ahora, pronto se demostró incapaz de querer a nadie. El amor es una emoción desconocida para ella, que puede reconocer en los demás, e imitar si es preciso, pero que se ve incapaz de experimentar. Puede satisfacer deseos y apetitos, pero estos efímeros placeres es todo lo que puede dar de sí su corazón.

Esta limitación hace que Dulina, a pesar de su poder, se vea a sí misma como un ser maldito y desgraciado y que, por supuesto, se odie también a sí misma. Podría dar cualquier cosa, rendir al Imperio Escarlata si fuera necesario, por sentir un poco de afecto.

A la tristeza se une la rabia, que se apodera de Dulina con facilidad y que, en sus más de dos siglos de edad, la ha llevado a destruir lugares y personas beneficiosas para sus intereses (y detestarse a sí misma todavía más). Aun hoy, su cólera sigue siendo su mayor punto débil, pero también el origen de su fuerza.

Guiada por el odio, negada por el amor, Dulina sería una bestia salvaje e impredecible si no fuera por el fuerte vínculo de lealtad que siente hacia su madre. La Dama Escarlata es el faro que centra su atención, la voz que guía sus actos y estructura su existencia. Esta obediencia ciega no nace del respeto o el amor (odia a su madre como odia todo lo demás) sino de unas cadenas invisibles, similares a una atadura demoniaca, que las unen desde que nació.



Al frente del culto a Shonbark

Dulina dejó de crecer a los once años, y es tan hermosa que duele mirarla. Es bella cuando la invade la tristeza, y en los momentos en los que se deja llevar por la ira. Su aparente fragilidad contrasta con el gran poder que amasa en el Imperio Escarlata.

Por su fidelidad, la hija de Shonbark es la encargada de garantizar la seguridad del palacio imperial y, en general, de Ciudad Interior. De ello se encarga el Candado de Sangre, una orden de sacerdotes guerreros que, como Dulina, destacan por su férrea lealtad a Maronia y su ausencia de otros vínculos emocionales. Prácticamente inmunes a sobornos y corruptelas, los candados son supervisados e inspeccionados con frecuencia por Dulina, que se encarga personalmente de las promociones y castigos disciplinarios.

El grueso de la responsabilidad de Dulina consiste, sin embargo, en la iglesia de Shonbark, cuyos templos se abren en todas las poblaciones escarlatas. Su importancia es claramente política: el culto es una brutal máquina de propaganda destinada a instigar el odio constante contra la Ley y sus servidores. Sus sacerdotes insisten en versiones exageradas de la muerte de Elvio y la vida en el Patriarcado y difunden historias de fuerte carga emocional, muchas de ellas inventadas o deformaciones de hechos reales.

Dulina participa activamente juntos a sus prelados en la creación de lemas, desinformación e imágenes propagandísticas. Nadie como él sabe conectar con el deseo inconsciente del ser humano de odiar y despreciar al que es distinto para sentirse mejor. La iglesia de Shonbark culpa a la Ley de todos los males de la sociedad Escarlata, evitando la autocrítica, asegurando la fidelidad y garantizando que la maquinaria de guerra se active cuando sea necesario.

Dulina en el mundo

Dulina pasa varios meses al año viajando por las Tierras Quebradas, a veces para cumplir misiones específicas de alta importancia, otras para recabar información y familiarizarse con el modo de pensar del enemigo. El aspecto bello e infantil de la hija de Maronia le permiten embaucar con facilidad, infiltrarse y pasar por alguien inofensivo.

Es plenamente consciente de que se expone a grandes riesgos, pero la forma más discreta y efectiva de resolver ciertos asuntos es que se involucre ella misma, tal vez la única persona en el mundo completamente fiel a la Dama.

Por otro lado, Dulina es consciente de que, si quiere derrotar al enemigo, necesita saber cómo es, comprenderlo, y tener motivos suficientes para odiarlo todavía más. En ocasiones viaja solo, pero normalmente se hace acompañar de miembros de su cuerpo de espías, especialmente entrenados en las armas y la hechicería para hacerle de apoyo.

Puedes descargar la hoja de personaje de Dulina pinchando en [este enlace](#).

USINIA

Resulta fácil entender la existencia de un culto al sexo en la sociedad escarlata, pero no es tan evidente por qué Maronia, al edificar su poder, selló pactos con la diosa Aniria de los seis pechos. Los sacerdotes del culto explican orgullosos que fue ella la que infundió a la Dama con la capacidad de aparearse con dioses y dar a luz híbridos que sellaran sus alianzas. Por ello, dicen, fue Aniria, en forma masculina, la primera en fecundar a Maronia, de modo que Usinia se convirtió en la primogénita.

Usinia nació con cola y, al crecer, desarrolló seis pechos de gran tamaño. Maduró hasta convertirse en una mujer grande y carnosa, voluptuosa, de dos metros de altura, vello denso en axilas y sexo, y una mata de cabellos salvajes que caen desprolijos hasta la cintura. Su olor es animal, espeso, y fuertemente sexual. Su presencia, tan hermosa como salvaje, despierta deseo en hombres y mujeres por igual.

Marcada por la naturaleza de su padre, Usinia es una mujer hedonista, dedicada a la exploración de los placeres, especialmente los de la carne. Su lujuria es insaciable, y hace buscarse en el Imperio Escarlata los hombres más bellos y mejor dotados para las artes amatorias, que son bien recompensados por pasar la noche con ella.

Por estos apetitos tan básicos, y la ausencia de intereses políticos o sociales de importancia, Usinia ha sido siempre la hija de Maronia menos respetada, y ni su propia madre la ha tomado nunca demasiado en serio. El culto a Aniria, que dirige, está lejos de ser el instrumento crucial que son la flota de Yarói o las órdenes guerreras de Meibel.

No obstante, los ojos vigilantes del culto a Melk harían bien en dirigir su mirada hacia las partes impúdicas del Imperio. Usinia, después de más de dos siglos de vida, ha comenzado a desarrollar sus propias ideas sobre su madre y la sociedad escarlata.

Usinia mira a su alrededor y solo ve odio y sufrimiento. Una sociedad abocada al abuso del otro, cimentada en la esclavitud y condenada a matar o morir en una guerra perpetua contra la Ley. Usinia ve el mundo desde el sexo, y este no es más que la unión de contrarios, del placer mutuo y el éxtasis del orgasmo. Cree en la exaltación de la vida, sin tapujos, pero a su alrededor, sus hermanos se empeñan en traer muerte. El Caos, para Usinia, debería ser otra cosa.

Por este motivo, la hija más bestial de Maronia lleva años preparando un cambio de tornas, reuniendo información y aliados entre los insatisfechos, tejiendo los hilos para poner fin, en el momento preciso, al reinado de Maronia. No por nada, ella es la primogénita.

Los servicios de inteligencia de Zano, centrados en el espionaje del Patriarcado y Merendrak, y en otras conspiraciones internas, apenas prestan atención a Usinia y el culto a Aniria, lo que ha permitido a la conspiración pasar completamente desapercibida.

Puedes descargar la hoja de personaje de Usinia [en este enlace](#).



Llevando la palabra de Aniria

El culto escarlata a Aniria, marcadamente orgiástico y prostibulario, está dirigido por los prelados y por los círculos superiores, consejos de sacerdotes de alto rango. Todos ellos tienen acceso personal a Usinia y participan en ceremonias públicas y privadas en las que mantienen trato carnal con la semidiosa. Usinia participa activamente en la organización del culto, y suele estar presente en los exámenes de acceso, los ascensos, las escasas medidas disciplinarias y las reuniones más importantes de los templos. Esto le obliga a viajar a menudo por la isla y abandonar sus dependencias en Ciudad Interior.

Son muchos los nobles, mercaderes y jerarcas de la Iglesia del Caos que buscan placer en los templos de Aniria, y esta es la fortaleza del culto. Sus redes de contactos son extensas y los secretos más ocultos caen fácilmente en estos momentos de debilidad.

La misma Usinia es el epitome de esta estrategia. Yacer con esta belleza brutal de cola y seis pechos tiene la merecida fama de ser una experiencia inolvidable. La hija de Aniria se hace de rogar y da largas para hacer aún más preciada su compañía. Luego arranca información confidencial sirviéndose de los delirios del placer y afianza su red de aliados generando adicción a sus encantos, y manejando hábilmente la atención que presta a sus amantes.

Los sátiros

Usinia es tremendamente fértil. Después de cada embarazo da a luz a entre tres y seis criaturas de torso humano pero cuernos y patas de cabra, llamadas sátiros, y que pueden ser de los dos sexos.

No suelen ser muy brillantes, y sus intereses se centran en el sexo, la comida, la música y el baile, pero son queridos por Usinia y muchos se ellos acaban siendo mantenidos por uno de los templos de Aniria. Unos cuantos, los más disciplinados, permanecen junto a ella en Ciudad Interior como guardia personal.

Los sátiros pueden fecundar a mujeres humanas o dar a luz, pero los nacidos son personas normales. Se dice, aun así, que de adultos tienden hacia la vida disoluta. Algunos sátiros más díscolos han huido del abrazo del culto y ahora viven de forma silvestre en la isla Pluviosa.

BENEDITO EL CIEGO

Benedito nació ciego, en el seno de una familia de carpinteros de Vados. Impedido para realizar el oficio, sus padres asumieron su destino, e hicieron todo lo posible por mantener al pequeño. Los Señores Blancos fueron benevolentes con ellos, puesto que el pequeño demostró una gran inteligencia y pronto se desenvolvió a la perfección en el taller, a pesar de su invidencia, ayudando a su padre mejor que cualquier aprendiz. Además, a medida que iba creciendo, se demostraba que podía prever eventos del futuro, y prevenir a su familia para afrontarlos.

Los talentos del joven Benedito llamaron la atención de un alto sacerdote del Sabio y, tras una larga entrevista, el religioso propuso que el muchacho ingresara en el culto como iniciado.

El ascenso en el culto fue meteórico. Benedito disponía de una memoria increíble, era capaz de recordar todo lo que escuchaba y disponía, además, del don para la teurgia. Sus superiores pronto observaron que, aunque ciego, podía percibir las auras personales de otros seres humanos y ver las virtudes como imágenes de luz dentro de su cabeza. Otros iniciados leían para él en la biblioteca o lo ayudaban gustosos en los talleres.

Con veinte años, fue ordenado sacerdote. Cinco años después ya era maestro teurgo, y a los treinta llegó al rango de prelado. Como plebeyo, Benedito carecía de la arrogancia de los procedentes de familias de campeones, así como del materialismo de los de origen mercader. Al mismo tiempo, era lo suficientemente recto, justo y afable para recabar simpatías, y lo bastante ambicioso para aprovecharlas.

Benedito nunca olvidará el día en el que dominó por fin el conjuro de Visión nocturna, y pudo ver las formas de la realidad expandiéndose a su alrededor. Se sintió levemente decepcionado. Las cosas importantes seguían siendo, al fin y al cabo, las que no se veían.

Tres años en el infierno

El periodo clave para entender a Benedito comenzó el día en el que el navío en el que viajaba fue asaltado por una galera escarlata y el prelado acabó encadenado y llevado a la isla Pluviosa en calidad de esclavo. Pudo deshacerse de cualquier seña de identidad, y ninguno de sus compañeros delató su identidad, por lo que pudo pasar por un prisionero anónimo más.

En la isla Pluviosa vivió un calvario de tres años especialmente cruento. Por su ceguera fue considerado carne de remo y convertido en galeote. Tras varios meses de trabajo extenuante y condiciones infrahumanas, un noble mábeden lo compró como criado doméstico, gracias al hecho de que, a pesar de su invidencia, era capaz de escribir en varios idiomas.

Al servicio de este hombre brutal, sádico e infantil, Benedito trabó conocimiento con la sociedad escarlata, sus costumbres, su cultura y sus valores. Vio y sufrió vejaciones, asistió al triunfo de la fuerza bruta sobre la verdad y la justicia, y fue obligado a participar en

ceremonias de adoración al Caos. Como secretario, redactó cartas de importancia política y recibió nociones importantes del funcionamiento del Imperio, sus fortalezas, debilidades y las piezas que se movían en su tablero.

Mantuvo en todo momento en secreto sus dotes teúrgicas y sus talentos naturales, como su clarividencia natural, pero los usó en secreto para salvar su vida y la de otros que estimaba. Trató de escapar varias veces, pero fracasó. La última de ellas fue descubierto. Su amo lo sometió a tormentos indecibles, pero tuvo el asomo de racionalidad suficiente para no matarlo o mutilarlo. En su lugar, se lo vendió a los tratantes de esclavos de Ciudad Interior, que buscan constantemente alimento para la Dama Escarlata.

Benedito atravesó a pie la isla Pluviosa, cruzó la Corona de Piedra y, ya en Ciudad Interior, esperó su turno en las antecámaras del palacio imperial. Rezó a los Señores Blancos, pero quien acudió a salvarlo eran un servidor del Caos.

Un sátiro ojeador de talentos de la princesa Usinia se fijó en el hombre ciego y consideró sus atributos y su templanza del gusto de su madre, por lo que lo compró y lo llevó a las dependencias de la hija de Aniria.

El sacerdote nunca había yacido con otra persona, ni lo haría después, pero aquella experiencia fue mayor que la de las cien vidas de cien amantes. Después de una noche de cópula desproporcionada, sucia y degradante, Usinia, satisfecha lo recompensó con la libertad.

Un Benedito exhausto y alucinado huyó de la Corona de Piedra hacia el oeste, donde había oído que existían colonias de cimarrones. La suerte le sonrió y dio con una de ellas antes de morir de frío y agotamiento. Gracias a la teurgia y sus conocimientos, los cimarrones construyeron bajo su mando un navío virtuoso con el que Benedito pudo al fin escapar del Imperio Escarlata, acompañado de quien le quiso acompañar.

En el viaje al Patriarcado, el Sabio se le apareció y le tendió la mano. Benedito aceptó y el pacto fue sellado.

Un nuevo Patriarca

Su regreso al Patriarcado fue sonado y contribuyó a otorgarle un gran prestigio. Contó lo suficiente del Imperio Escarlata como para ser creído, y calló todo lo demás. Su condición de elegido del Sabio era evidente, y poco después se le restituyó al cargo de prelado. Unos años más tarde, Benedito fue proclamado nuevo sumo sacerdote del dios y se puso al frente del culto en la ciudad de Vados.

En los cuatro años que pasó en este puesto, Benedito destacó por orientar los talleres teúrgicos hacia la creación de nuevos gólems y artefactos militares, relegando o eliminando los proyectos civiles. Sorprendentemente, él, que siempre había mostrado una postura más liberal y cercano al pueblo, se inclinó hacia la ortodoxia más conservadora. Se rodeó de fieles y cortó la carrera de todo el que se le oponía. Manejó los hilos de forma maquiavélica, sin piedad y sin corazón, recurriendo al chantaje, la mentira, la amenaza y el soborno, y en 495, cuando murió el Patriarca, Benedito



fue elegido por los diez cultos para ocupar su puesto. En su famoso discurso inaugural, ominoso y apocalíptico, apunto a cambios inminentes, y una nueva era de fuego y sangre que pondría a prueba la resistencia y el valor de los siervos de la Ley. Sus palabras, a menudo repetidas en ceremonias y difundidas en impresos por todo el Patriarcado, generan pavor y resignación en el pueblo llano, una honda preocupación en los mercaderes y una expectación extraña en campeones y sacerdotes, que sienten ante ellos la aparición de nuevas oportunidades y trampas mortales.

Benedito comprendió a su vuelta que el Imperio Escarlata era una amenaza real, que estaba recuperando fuerzas y tarde o temprano se lanzaría sobre ellos. Se dio cuenta de que su sociedad era abominable, y que cualquier sacrificio era preferible antes que dejar a la humanidad en manos de la Dama y sus secuaces. Era una cuestión de vida o muerte, y él era la persona que debía tomar las riendas y salvar al mundo del horror extremo que acecha desde Ciudad Interior.

El Patriarcado es duro e inmisericorde en su firmeza, pero es la única vía posible para derrotar al Caos. Todo el país ha de actuar como un único cuerpo, encaminarse en una única dirección, someterse a un único principio, para alcanzar la victoria. Ya habrá tiempo para la disipación cuando el Imperio Escarlata haya sido destruido, piensa Benedito, sin darse cuenta de que su manera de pensar no es muy distinta a la que abrazó Maronia más de dos siglos antes, y que la convirtió en la que es.



En sus momentos de soledad, la mente de Benedito no puede dejar de derivar hacia los recuerdos de aquella noche que pasó con Usinia. Su olor, su tacto, sus cavidades, el placer incommensurable que experimentó, sumergido en sus carnes. Imagina entonces que regresa a Ciudad Interior, que aprisiona a Usinia y la hace suya, mientras el palacio imperial arde, que la convierte para siempre en su esclava, encerrada por toda la eternidad en su alcoba. Son pensamientos deliciosamente terribles, y a veces se pregunta si realmente lo que desea es derrotar al Caos, si no será realmente su verdadero propósito apoderarse de la princesa de seis pechos.

La estrategia de Benedito

El Patriarca pretende desatar la guerra en las Tierras Quebradas cuanto antes, y adelantarse así a la Dama Escarlata, atrapándola desprevenida e insuficientemente preparada.

Para ello, en primer lugar, desea unificar el Continente Central y ponerlo bajo su mando. Sus agentes trabajan en varias direcciones. Una de ellas es crear en Tres Valles un clima de opinión favorable a la reunificación, o al menos que atraiga a una cantidad suficiente de nobles y mercaderes. Luego, con cualquier excusa, sus tropas invadirían la república y la anexarían al Patriarcado. La riqueza de Tres Valles le permitiría financiar su maquinaria de guerra.

En Frondas, su intención es instigar a la guerra civil entre los seguidores del Caos y de la diosa Kamin, apoyando a estos últimos. De esta forma podría invadir un reino cansado y debilitado o, al menos, quitar de en medio a un aliado del Imperio Escarlata.

Leonis quedaría para el final. Aquí el plan es mantener vivo el conflicto con el rey Constancio, sin dejar de ejercer presión, pero sin desatar nada grave. Cuando Tres Valles caiga y Frondas quede fuera de la ecuación, las tropas del Patriarcado avanzarán sobre Leonis, obligando a Maronia a intervenir y desatando la guerra.

Es consciente, no obstante, de que primero el Patriarcado debe ser monolítico, y que los Centinelas deben ahogar sin piedad todo asomo de disidencia, aplastando a los laicistas, elementalistas y otras voces discordante.

Merendrak es, sin embargo, un enigma. Benedito sabe, gracias a sus informadores, que los planes del rey Mirsa, heredados de Nourín, lo llevarán a intentar una invasión tarde o temprano. Benedito necesita retrasar o sabotear esos planes y, si fuera posible, enfrentar a Merendrak y el Imperio Escarlata.

Por último, Benedito ha recibido visiones que le informan de que la Espada Blanca ha regresado. Es imparetaivo para él que el arma acabe en sus manos, y no escatimará medios para conseguirlo. Debe ser, sin embargo, pridente, para no llamar la atención de otros poderes. Está convencido de que será su portador quien atravesase el pútrido corazón de Maronia.

Puedes descargar la hoja de personaje de Benedito el Ciego siguiendo [este enlace](#).

MIRSA II

Cuando el príncipe Mirsa nació, el pequeño, al poco de proferir su primer llanto, creció y se transformó hasta tomar la apariencia de una cría de dragón. De nuevo, en la línea dinástica merendrak, habría un cambiaformas en el trono. El libro de Nourín advertía que, cuando esto sucediera, el príncipe, al ascender al trono, concluiría la conquista del este, y prepararía las condiciones para que su hijo tomara el oeste.

De esta forma, el joven Mirsa fue educado para cumplir su destino y representar su papel en la historia que Nourín diseñó para el mundo, o que tal vez solo previó, mirando más allá del tiempo. La seguridad absoluta en su posición lo alejó de las maneras crueles y emocionales de los tiranos. El futuro rey creció como un joven inteligente y responsable, que combinaba la seriedad en sus obligaciones con un carácter afectuoso y sensible.

La sangre dracónida era, sin embargo, fuerte en él, y sus accesos emotivos a veces desencadenaban metamorfosis involuntarias que podían poner en peligro a sus seres queridos o incluso poner en duda su adecuación para ostentar la corona. Fue tras uno de estos accesos cuando trabó relación con Minu, una de las damas de la corte. La joven se encontraba en el lugar incorrecto en el momento incorrecto cuando el príncipe se dejó llevar a la forma de dragón, hiriéndola y poniendo en peligro su vida.

El sentimiento de culpa derivó en atención, y esta en amor, de modo que la relación derivó en boda. A Mirsa nunca se le ocurrió que detrás del encuentro hubiera algo más que la mera casualidad.

A lo largo de su vida, Minu fue la contrapartida humana de Mirsa. Él observaba el mundo a través de la lente de Nourín, de su plan para los merendrak, como un rompecabezas que armar friamente, mediante puro intelecto. Ella, en cambio, veía el sufrimiento y la tensión que creaba el ejercicio del poder, el horror de la guerra y la responsabilidad que tenían sobre sus súbditos: seres indefensos que los dioses habían puesto en sus manos.

De esta forma Mirsa aprendió a escucharla y tratar de comprender sus emociones. Su empatía le proporcionaba una dimensión adicional con la que contemplar el plan de Nourín, y abordarlo desde diversos ángulos.

Las guerras Cha

Al este de Merendrak, al otro lado de los Pilares del Cielo, se extiende la civilización Cha, fragmentada en diversos reinos. Desde hacía un siglo, Merendrak se había dedicado a convertir a los más dóciles en estados vasallos y a conquistar a los más empecinados.

El destino que Nourín había envisioned para Mirsa era precisamente el de concluir el dominio del Continente Este. De este modo, a las órdenes de su padre Baltasar, se fue haciendo cargo de las sucesivas intervenciones de Merendrak en los reinos Cha. A los

18 años participó en la toma del pequeño reino de Hing-Cha y a los 23 encabezó los esfuerzos diplomáticos que desembocaron en la caída de la dinastía reinante en Kideh-Cha y su sustitución por un directorio afín a los intereses merendrak.

Más tarde, a los 30 años, ya casado con Minu, dedicó tres años de su vida, en los que apenas piso Hupa-Meda, a poner de rodillas la alianza de reinos que fue llamada la Cadena Brillante. Fue el escenario bélico más cruento de la historia de Merendrak, a pesar de su relativa brevedad. La Cadena había cerrado tratos con poderosos espíritus elementales, y contaba entre sus filas con grandes hechiceros. Muchos dragones cayeron en la contienda, y una buena cantidad de oficiales de la casta merendrak dieron su vida en batalla. Biyán, el hermano mayor de Minu, perdió un brazo en este conflicto, lo que determinó desde entonces la opinión de la reina acerca de la guerra en general.

Finalmente, los eslabones de la Cadena Brillante fueron quebrándose uno a uno y el último, Hagan-Cha, fue arrasado en un gran esfuerzo bélico dirigido por Mirsa. Él mismo, en forma de dragón, encabezó el ataque que cubrió de fuego la ciudad de Hagan y llevó la muerte a sus habitantes.

Cuando su padre Baltasar murió, y Mirsa se ciñó la corona de Merendrak, solo un reino seguía haciendo frente a la expansión merendrak: Shingchu-Cha. Todo indica que los schingchuenses cuentan con la complicidad del Imperio Solar, que parece incómodo ante el avance de los Señores Dragón hacia sus fronteras.

El emperador Sol dormiría más tranquilo si supiera que Nourín, en su libro, no cuenta con su conquista. En su lugar instruye a su gente a volver la mirada hacia el oeste, hacia las Tierras Quebradas.

Mirsa y las Tierras Quebradas

Según reza en el libro de Nourín, una gran guerra recorrerá las Tierras Quebradas y, en ella, el primogénito de Mirsa —si es que es él quien finalmente conquista los reinos Cha—, guiará a los Señores Dragón hacia la victoria y la hegemonía sobre el mundo conocido.

De este modo, si Mirsa fracasara en su empeño y fuera incapaz, durante su vida, de controlar Shingchu-Cha, esto podría significar dos cosas. La primera opción sería que Nourín estaba equivocado, y que por tanto el reino Merendrak ya no podía fiarse de sus esquemas. La segunda, que su texto ha sido malinterpretado, y no será él, sino su heredero, quien complete la conquista del este. En ambos casos, la trascendencia histórica de Mirsa II quedaría menoscaba: de ser elegido pasaría a ser un rey menor, un hueco entre grandes monarcas.

De momento se siente capaz de llevar a Merendrak a la victoria. Con apenas 42 años, el rey siente que aún tiene tiempo de sobra por delante, y que Shingchu-Cha se encuentra acorralado. Su plan es afianzar el control que tiene sobre los restantes reinos Cha, apagando las constantes revueltas, y reorganizarlos, sustituyendo a la nobleza local por mestizos, sin quitarla totalmente de enmedio, de la misma forma que se ha hecho en



Merendrak con los kunya, y aplicando las mismas medidas liberales que en su país para traer prosperidad y satisfacción con el dominio de los dragones. Luego, pasado el tiempo suficiente, lanzaría una ofensiva total contra Shingchu-Cha, utilizando para ello, principalmente, tropas cha.

Al mismo tiempo, necesitaría apartar las manos del Imperio Solar, pero todavía no sabe cómo.

No obstante, y aunque es su misión principal, la conquista del Este no es lo único que requiere sus esfuerzos. De acuerdo con el plan de Nourín, su primogénito deberá entrar en las Tierras Quebradas por puertas que él debe haber abierto previamente.

En opinión de Mirsa, las indicaciones de Nourín sugieran que Merendrak no podrá simplemente atacar frontalmente al Patriarcado, sino que debe ir ganando influencia y aliados, de modo que, cuando estalle la nueva Gran Guerra, su participación sea algo natural.

Lo que, de otra forma, podrían ser sus apoyos lógicos, Frondas y Leonis, están demasiado lejos geográficamente y bajo la influencia del Imperio Escarlata, por lo que Mirsa ha puesto en su punto de mira a Merenomin, Templanza y Tres Valles. Se trata de países liberales que mantienen la paz con el Patriarcado pero se sienten amenazados por él. Además, comparten un problema común: el Archipiélago de la Ceniza. Si Merendrak les hace de valedor, podrían dar un golpe fatal contra la Nación Pirata sin temor a represalias del Patriarcado. Eso acercaría a una o varias de estas naciones hacia Merendrak.

En cualquier caso, Mirsa y sus informadores sondan posibilidades. Recientemente, el triunvirato de Tres Valles ha solicitado un encuentro diplomático para acordar una apertura comercial. Tal vez sea la oportunidad que estaba esperando.

En cuanto al Imperio Escarlata, el rey considera a la Dama peligrosa en su debilidad, como una víbora que muerde de forma oportunista. Cree que tiene que extremar precauciones contra ella, pero que no es un problema a la altura del Patriarcado. Está convencido de que su papel será de aliada al principio, para socavar al Patriarca en la costa occidental, y luego de chivo expiatorio, el enemigo perfecto, tan detestable que su hijo no tendrá problemas en unir a todas las fuerzas en una cruzada contra ella.

Viejos y nuevos pactos

Nadie ajeno al limitado círculo de merendraks que tiene acceso al libro de Norín lo sabe, pero si el primogénito de Mirsa y Minu es realmente el elegido para apoderarse de las Tierras Quebradas, entonces se trata sin duda de la encarnación de Ayrok en la Tierra.

En virtud al pacto que Nourín y Shardem sellaron con el señor del Caos, Ayrok contribuiría a la hegemonía de los Merendrak encarnándose en su monarca. Con su poder, decantaría la victoria hacia los Señores Dragón, y entonces, inmortal e invencible, gobernaría con ellos sobre el mundo, convirtiendo la Tierra en uno de sus planos. Ayrok encarnado cabalgando un dragón, sobrevolando la creación, esa es la imagen con la que concluye el libro de Nourín, y que Mirsa no puede quitarse de la cabeza.

El rey de Merendrak, al igual que el resto de la casta, no entiende su relación con el Caos de una manera religiosa, o no principalmente. Su devoción está subordinada al sentido político de las alianzas, favores y obligaciones que se han contraído. Mirsa ve a Maronia, la Dama Escarlata, con desprecio: se ha convertido en un monstruo que el Caos instrumentaliza. En cambio, se tiene a sí mismo como un aliado en toda regla. Quizá no un igual, pero al menos sí digno. Ambas partes cumplen su trato, ambas se benefician.

Esta perspectiva pragmática del hecho religioso lleva a que Mirsa pueda hacer tratos, o realizar concesiones, a otros dioses del Caos o hacia fuerzas de distinto signo. Es contrario a la Ley y despreciativo hacia los Elementales, pero aceptaría o tendería la mano hacia ellos si cree que es lo mejor para Merendrak. Esto convierte a Mirsa en un monarca más flexible y peligroso de lo que creen sus enemigos.

Quizás, su único punto débil sea su esposa. La reina Minu, que se está mostrando cada vez más dubitativa respecto a lo marcado por el libro de Nourín, sobre todo desde que anunció su embarazo. Para la consternación de Mirsa, pone en cuestión que el destino de los merendrak sea llevar la guerra, la muerte y la destrucción sobre el mundo conocido.

El desenlace del embarazo demostrará al monarca que la realidad es mucho más imprevisible de lo que esperaba, y dará pie a un nuevo capítulo de la historia de las Tierras Quebradas.

Encontrarás [aquí](#) la hoja de personaje de Mirsa II.



AYUDA DE JUEGO

NUEVO CAPÍTULO DE DIRECCIÓN

Por Carlos Ferrer

Cuando escribí el capítulo de Tierras Quebradas dedicado a la dirección, allá por 2020, estaba convencido de que debía ofrecer a un director principiante toda la información necesaria para hacer buenas partidas. El resultado fue una serie de consejos no solo útiles para Tierras Quebradas, sino en general para muchos otros juegos de rol regidos por principios de diseño parecidos.

Con el tiempo, mi opinión ha cambiado y en estos momentos creo que un capítulo de dirección debería centrarse en las cuestiones específicas del juego: su tono, su género, sus cuestiones particulares, la forma en la que sus aventuras deben diseñarse de forma distinta y el por qué de ciertas decisiones de diseño. En otras palabras, el capítulo de dirección no debería ser intercambiable por el de cualquier otro juego.

Por este motivo, para la edición en inglés, reescribí las indicaciones de dirección casi en su totalidad. Aprovecho este número de Intervención Divina para compartir el documento original en español con la afición. Espero que os resulte útil.

Llegado a este punto, sabes ya todo lo necesario para dirigir una partida de Tierras Quebradas. Sin embargo, para conseguir la experiencia de juego más satisfactoria posible, es importante conocer no solo las reglas y la ambientación, sino la intención que hay tras ellas. En este capítulo te hablamos del sentido de las decisiones de diseño que hemos tomado, de los temas que hemos querido abordar y, sobre todo, de la manera en la que puedes tenerlos en cuenta para sacarle todo el jugo al juego.

De esta forma, en este capítulo no te encontrarás consejos o instrucciones para dirigir un juego de rol, en general, sino cómo hacerlo específicamente para Tierras Quebradas. Si eres un director principiante, te recomendamos echar mano de los numerosos recursos gratuitos que hay en Internet para iniciarte en esta grata tarea.

PROPUESTA

La propuesta de un juego de rol es la promesa que este hace a los jugadores acerca de lo que va a suceder en la mesa. Conocer bien la propuesta ayuda a poner en sintonía las expectativas de los jugadores y agilizar procesos como la creación de personajes o la elaboración de aventuras. En los productos de

franquicia, basados en novelas o películas, es muy fácil predecir de qué trata el juego. En Tierras Quebradas, tendrás que hacer un esfuerzo especial para transmitirlo, y eso pasa por entender bien la propuesta.

En pocas palabras, **los jugadores interpretarán a héroes modestos que viven aventuras en un mundo creíble de fantasía medieval marcado por las conspiraciones de los dioses**. Vamos a desgarnar cada uno de los elementos de nuestra propuesta.

HÉROES MODESTOS

Los jugadores interpretan a personas tocadas por el destino y que están llamadas a formar parte de la historia de las Tierras Quebradas. Esto se refleja en un nivel de poder mayor que el de las personas comunes y corrientes, gracias a los puntos de Fortuna y de Destino, que marcan la diferencia a la hora de realizar proezas y garantizar la propia supervivencia.

Sin embargo, al mismo tiempo, aunque héroes, son poco poderosos. No son ni serán superhéroes, sino meros humanos con sus limitaciones. El sistema de daño los convierte en seres vulnerables, que pueden ir al suelo de un mal golpe, y las reglas de desarrollo de personaje nunca les permitirán llegar al punto de derrotar a un dragón en combate cuerpo a cuerpo o de salir indemnes de una caída de treinta metros.

En otras palabras, los PJ pueden arriesgarse a intentar hazañas normalmente fuera de sus capacidades, pero siempre dentro de la escala de un ser humano.

Esta aparente contradicción tiene varios objetivos. El primero es fomentar un estilo de juego en el que se sopesen los riesgos y los recursos, se busquen vías alternativas y se valore la información, los aliados y las buenas estrategias. El segundo es permitir el desarrollo de campañas largas, con personajes que sobrevivan con facilidad de unas aventuras a otras, pero que no crezcan tanto en poder como para obligarte a replantear el juego a partir de cierto momento. Por último, la concepción de los PJ como seres normales, de carne y hueso, pero tocados por la suerte o el destino, contribuye darles una verosimilitud acorde con el resto de la ambientación.



QUE VIVEN AVENTURAS

Las historias de Tierras Quebradas obedecen a los tropos del género de aventuras, con protagonistas que se enfrentan a peligros, obstáculos y enemigos de todo tipo para cumplir sus objetivos. Sin embargo, más allá de esta premisa, lo que sucede en una historia de Tierras Quebradas puede ser tremendamente variado.

El sistema está pensado para ser polivalente y ofrecer distintos tipos de drama. Nos encontramos con un juego de habilidades extenso y diverso, así como conjuros, ventajas y bendiciones que pueden emplearse en varios tipos de escena y cuyo interés está lejos de reducirse a la acción y al combate. Típicamente, las aventuras pueden contener también partes de investigación, interacción social, intriga, infiltración, picaresca, exploración y viajes.

Podemos poner como ejemplo la aventura *El rey olvidado*, incluida en este manual (p. xxx). Los PJ pueden resolver el avance al castillo de muchas maneras: luchando, engañando a los Aniquiladores, recabando apoyos de los refugiados en el bosque, infiltrándose mediante alguna argucia o, quizá, usando poder sobrenatural.

Esta visión amplia del género de aventuras puede hacer complicada la adecuación del grupo de PJ con la historia que se está jugando. Tratamos este tema más adelante, al hablar de la creación de personajes.

UN MUNDO CREÍBLE DE FANTASÍA MEDIEVAL

El mundo de Tierras Quebradas es medieval o, más bien, medievalizante, por el nivel tecnológico y las estructuras sociales, como el feudalismo. Tener este punto de partida nos ayuda a imaginarnos lo mismo, a improvisar y a tener un marco común a la hora de improvisar acerca de temas tan dispares como la higiene, las relaciones de poder, la forma de hacer la guerra o lo que uno se puede encontrar en una ciudad.

Sin embargo, ten en cuenta que toma también muchos elementos de la antigüedad o de culturas diferentes a la europea. Y sobre todo, que es un mundo inventado y que por tanto no tiene por qué corresponderse con ninguna realidad histórica. Esto te permite improvisar y desarrollar el mundo de juego libremente, según tus necesidades, teniendo siempre un marco de referencia para garantizar la coherencia.

Pero además de ser medieval, el mundo de Tierras Quebradas es fantástico: existen la magia y las criaturas sobrenaturales. Sin embargo, lo fantástico no forma parte del día a día. Es clave para explicar el mundo, pero no se manifiesta de forma abierta a la vista de todos. No hay especies inteligentes de fantasía mezcladas con los humanos, salvo los merení, que son muy similares, ni se emplean demonios para iluminar salas ni autómatas para levantar muros.

Podríamos comparar la magia con las armas de fuego en nuestro mundo. Son sumamente importantes, y todos saben que hay quién las posee, legítimamente o no, y lo que sucede cuando se usan. Aun así, pocos han presenciado en persona el uso de un arma de fuego y casi todos desearían no tener que hacerlo. No obstante, no faltan en ninguna historia de aventuras.

Este uso comedido de lo sobrenatural enlaza con otra característica de la ambientación, que es la credibilidad. El mundo funciona bajo las reglas habituales de la economía y la política, y los poderes, facciones y personajes del juego tienen sus razones para hacer lo que hacen y pensar como piensan. A veces se dan situaciones crueles e injustas, otras, todo lo contrario. Las Tierras Quebradas tienen sus luces y sus sombras, y en eso deberían sentirse reales y fáciles de imaginar.

El juego está fuertemente inspirado por el género de espada y brujería y su crudeza, pero también por los temas de la fantasía oscura y, en general, por todos los clásicos del género. No se opta entre baja o alta fantasía, o entre sobriedad o exuberancia, sino que se muestra una fantasía comedita para la cotidianidad y se reserva lo épico o delirante para ciertos momentos.

Un ejemplo es la aventura *El rey olvidado*. En ella se comienza en un entorno no fantástico, con adversarios humanos y, conforme se avanza, la fantasía va ganando terreno: primero unos gólems en el castillo, luego un laboratorio mágico y, finalmente, otro plano con otras reglas.

LAS CONSPIRACIONES DE LOS DIOSES

La parte de la propuesta más distintiva de Tierras Quebradas es que sus aventuras se enmarcan en un mundo en el que los dioses compiten entre ellos por el predominio, interviniendo en el mundo de forma indirecta, a través de agentes más o menos voluntarios y más o menos conscientes de lo que hacen. La forma en la que los dioses llevan a cabo sus planes en la Tierra no es muy diferente de cómo las grandes potencias, durante la Guerra Fría, utilizaban su influencia sobre el resto del mundo: espionaje, sabotajes, golpes de mano ocasionales, propaganda y ofertas de poder a cambio de colaboración.

Así, aunque es posible vivir aventuras modestas sin mayor trascendencia sobre el mundo, el juego gana en profundidad si las peripecias de los PJ forman parte, de forma directa o indirecta, voluntaria o no, en las conspiraciones de los diferentes panteones en liza. Este trasfondo puede ser evidente, como sucede cuando los PJ colaboran activamente con un poder religioso o político, o revelarse en algún momento de la historia.

El conflicto entre la Ley, el Caos, los Elementales y los Antepasados es valioso porque genera dramas interesantes en el juego, poniendo a los PJ ante distintos tipos de dilemas éticos. Los aventureros pueden tener que decidir entre lo que dicta la causa a la que sirven y

lo que el corazón les pide, entre los principios de su religión y lo que realmente les conviene, entre la amistad y el amor o sus creencias, o entre fallar en sus objetivos o tender la mano a un enemigo, por ejemplo.

Volviendo a la aventura El rey olvidado, en ella asistimos a cómo una milicia de fanáticos de la Ley ataca un pueblo y masacra a sus habitantes. ¿Cómo reaccionarán los PJ devotos de los Señores Blancos? ¿Cuál es el límite de la lucha contra el Caos? Al final de la historia, una deidad caótica trata de implantarse en la Tierra con propósitos turbios y, posiblemente, en contra de los intereses del grupo. ¿Cómo reaccionarán los seguidores del Caos? ¿Hasta qué punto es aceptable el triunfo de la Entropía?

Las acciones y decisiones de los PJ no solo tienen consecuencias narrativas, sino que se van a traducir, a nivel mecánico, en ganancias de Puntos de Lealtad. Explota este aspecto de las reglas y muestra a sus jugadores que involucrarse en el Conflicto Cósmico, de la manera que sea, siempre tiene consecuencias positivas.

TEMAS

Los temas de Tierras Quebradas se relacionan íntimamente con su propuesta y contribuyen a darle al juego una atmósfera propia. A continuación, comentamos cada uno de ellos y aconsejamos como reflejarlos durante tus partidas.

FATALISMO

Los finales felices y justos, donde cada uno recibe su compensación y el mal es derrotado, deberían ser evitados en Tierras Quebradas. El destino es inmisericorde, y la trayectoria de los personajes de tus historias debería tener más que ver con una tragedia griega que con una película de aventuras para toda la familia.

Esto no significa que el bien nunca pueda triunfar, de hecho, lo acabará haciendo en muchas ocasiones, pero recomendamos al narrador que no lo dé por descontado ni se trate siempre de una victoria gratuita. Se vencerá, pero de una manera incompleta, agridulce. Los personajes dan caza a un hechicero que ha secuestrado a un importante ser querido, pero cuando lo encuentran y derrotan al brujo, la víctima ya ha sido sacrificada en un oscuro ritual. O buscan a una persona capaz de deshacer un misterioso hechizo, y cuando consiguen su ayuda, esta muere por el esfuerzo de poner fin a una magia tan poderosa.

No estamos ante un juego donde los conflictos se solucionen de forma simplista y moralmente cómoda, con todo el mundo recibiendo siempre lo que se merece. La realidad tiene aristas, la vida es frágil, y la justicia... La justicia no existe.

AMBIGÜEDAD MORAL

Mientras que en muchas obras de fantasía la bondad de los protagonistas y la maldad de los antagonistas está fuera de toda duda, preferimos que en Tierras Quebradas la actuación de los personajes despierte cuestiones morales, y las fronteras entre el bien y el mal se difuminen.

Es recomendable que en tus partidas no haya buenos ni malos absolutos, sino personajes que tengan su trasfondo, sus ambiciones y sus motivaciones, que pueden ser más o menos justas, más o menos egoístas, pero siempre humanas. Esfuérzate para que hasta el más monstruoso de los antagonistas tenga puntos luminosos, que hasta el más bondadoso de los aliados de los PJ tenga su lado oscuro y, sobre todo, para que los aventureros sean siempre moralmente complejos. Pon a los PJ ante decisiones difíciles, optando entre dos males, y trata de mostrar siempre el otro lado en todos los conflictos.

ANTIHEROES

Rehúye los héroes perfectos y prototípicos. Haz hincapié en las debilidades de los PJ. El sistema de Ventajas y Desventajas debería ser explotado en todo su alcance. Incide en los defectos escogidos por cada jugador, aprovecha al máximo sus posibilidades narrativas, ponlo en apuros. Si tiene, por ejemplo, Enemigos por todas partes, sácale partido para complicar las cosas en el momento en el que parecía que todo iba a ir bien. Si le falta una mano, ponlo en situaciones en las que necesite las dos, como tratar de rescatar a un compañero que está a punto de caer por un precipicio.

Solo los antiheroes son, al fin y al cabo, los verdaderos héroes. El heroísmo de verdad consiste en vencer las propias debilidades y desventajas cuando llega la hora de enfrentarse al mundo.

LIBERTAD

La libertad es el leitmotiv que dirige la ambientación creada para este juego. El conflicto entre la Ley y el Caos, cuando permea hasta las sociedades humanas, no es sino la disyuntiva entre orden y libertad. La Ley niega la libertad y acaba dando lugar a sociedades totalitarias, como el Patriarcado, que oprimen al individuo, mientras que el Caos deriva hacia la ley del más fuerte, que sustituye a la justicia y la piedad. Cada uno de estos dos conceptos tiene así un extremo perverso, y sus seguidores sufren el riesgo de dejarse corromper por ellos, y anteponer las ideas a las personas.

En el mundo de las Tierras Quebradas existen poderes opresivos: reyes, nobles, cultos, etc., que restringen la libertad de los individuos, coartándolos mediante la violencia, los pactos de vasallaje y el peso de las leyes.



La esclavitud es una institución viva, omnipresente, que niega la dignidad del ser humano.

Y los dioses. El narrador debería tentar a los jugadores, mostrarles el poder y las posibilidades que suponen los pactos con los Señores de los Mundos Superiores, hacer que se esfuercen por ganar puntos de Lealtad, pero luego, si consiguen cerrar un pacto, hacérselo pagar caro. Convertidos en peones de los dioses, los personajes podrán verse obligados a hacer cosas que no desean: acabar con seres queridos, traicionar aliados, asesinar gente inocente..., y tener así que decidir qué es más importante: si la obediencia, y con ello salvaguardar su alma inmortal, o ser fieles a ellos mismos y a lo que creen.

CAMBIO

Los PJ no deberían ser seres estáticos, sino personas que evolucionan y van cambiando de lealtades y creencias conforme progresa el juego. Para ello, trata de sacarle el máximo partido a la Mentira, y poner a los PJ en situaciones en las que puedan rolear sus dudas y marcarse la guideline. Aconseja además los cambios en pasiones y rasgos de personalidad cuando parezca que el personaje ha evolucionado psicológicamente o ha desarrollado otros intereses.

Las mecánicas de Lealtad son también interesantes para reflejar el cambio de los PJ. Es posible comenzar con una fe pero, debido al comportamiento en el juego, ir sintonizando con una fuerza contrario.

La mejor manera de fomentar el cambio en el juego es interponiendo ante los PJ situaciones dramáticas, que creen en los PJ nuevas aversiones o afiliaciones, y exponiéndolos ante diferentes maneras de ver el mundo, en forma de nuevas tierras y personajes.

MARAVILLA Y DESCUBRIMIENTO

Los jugadores no deberían deleitarse con la emoción del descubrimiento y maravillarse ante las sorpresas que les esperan en las Tierras Quebradas. Utiliza a tu favor la diversidad cultural y religiosa del mundo: muéstrales nuevas costumbres, rituales, comidas, festividades, etc. a medida que viajan y entran en contacto con nuevas realidades.

Convierte el mundo de juego en un lugar exótico e interesante, coherente con los presentado en el Capítulo 1 de este manual y verosímil. Incide en los sentidos: el olor del pescado especiado, los colores abigarrados de los iniciados de Tesh-Chan, la exuberancia del paisaje de Merendrak, el sonido de unos tambores lejanos, la majestuosidad del colosal templo del Sabio en Vados.

Al mismo tiempo, recuerda que el mundo no es completamente conocido, al contrario, abunda en secretos, ruinas misteriosas, artefactos mágicos de oscura

procedencia, territorios inexplorados, criaturas fantásticas y muchas maravillas y horrores por descubrir. Utiliza civilizaciones pasadas, como los Caídos y los Reinos de la Ley, o secretistas, como los Merendrak, para poner a los PJ ante descubrimientos inesperados.

TRANSVERSALIDAD

El Mundo de las Tierras Quebradas es uno entre la miríada de realidades que pueblan el Multiverso, y el narrador hará bien en explotar todas las posibilidades que esto ofrece. Los personajes pueden acabar viajando, voluntaria o involuntariamente, a otros mundos. Y aquí las posibilidades se disparan.

Pueden protagonizar búsquedas heroicas en infiernos dominados por el Caos, inframundos de almas muertas, espacios similares a las Tierras Quebradas o versiones alternativas de nuestra propia Tierra, mundos futuristas de tecnología incomprensible o espacios habitados por antiguas razas. Las esferas del Multiverso pueden ser altamente mágicas, como islas de tierra que flotan en el vacío, o un mundo congelado bajo un sol que se extingue. Pueden estar habitadas por las criaturas o civilizaciones más extrañas imaginables, que además pueden tener sus razones para viajar a la Tierra, o verse obligadas a ello, y entrar en contacto o conflicto con nuestros protagonistas.

PSEUDOFILOSOFÍA

Al describir la historia, pueblos y lugares de las Tierras Quebradas hemos intentado impregnarlos de cierta profundidad. Esto no quiere decir que se trate de un juego intelectual, en absoluto, ni moralista, los dioses nos protejan, pero sí es interesante que el trasfondo de las aventuras tenga algo de trascendencia, que apele a asuntos que vayan más allá de la lucha contra monstruos y la acumulación de tesoros.

Se ha mencionado la libertad como tema central, pero en Tierras Quebradas se habla también de desigualdades sociales, de riqueza y pobreza, de la capacidad corruptora del poder, de la influencia de la religión y las ideologías en la vida de la gente, de la relación entre hombre y naturaleza, de desarrollo y atraso, de traición, fidelidad y heroísmo, y muchas otras cosas.

Las partidas no deberían ser en ningún caso panfletarias o propagandísticas, simplemente deja que estos temas queden como fondo, que formen parte de las motivaciones de personajes jugadores y no jugadores, y que alimenten la trama. El mundo que presentes en tus partidas ganará así en solidez y credibilidad.



ESTÁ EN TUS MANOS

Dicho todo esto, nada impide que el narrador y los jugadores tomen lo que consideren interesante e ignoren el resto. Lo expuesto son las características de la atmósfera que proponemos, pero lo fundamental es que disfrutéis jugando. Puedes hacer partidas con un tono de comedia, u orientar la historia hacia el terror, o tomártelo como un juego de rol de fantasía heroica más convencional. Seguro que como narrador encontrarás una atmósfera en la que tanto tú como los jugadores os sintáis cómodos.

JUGAR CON LAS REGLAS

Las reglas de un juego de rol, a diferencia de las de los juegos de mesa convencionales, tienen siempre un elemento subjetivo a la hora de aplicarse. Están pensadas para adaptarse o servir de base para inventar nuevas.

Y es que las circunstancias que se pueden dar durante la partida son prácticamente infinitas, y siempre puedes encontrarte problemas que no están cubiertos por el manual. También puede suceder que una regla no acabe de adaptarse a la situación que se está dirimiendo, o incluso que no recuerdes bien algo y no merezca la pena perder el tiempo consultándolo.

En estos casos hay que dejarse llevar por el espíritu del sistema de juego y extrapolar lo que ya sabes, improvisando nuevas soluciones. Si, por ejemplo, un aventurero se encuentra atrapado en una nube de gas tóxico, pero no recuerdas o no te convence cómo funcionan las reglas de asfixia, piensa en algo lógico. Puedes pedir, por ejemplo, una tirada de Espíritu para que el personaje se abstenga de respirar y aguante el tiempo suficiente para huir del lugar.

En cada caso, compara luego la nueva regla con lo que dice el manual y quédate con lo que te parezca más jugable. Si creas algo nuevo, por ejemplo, un sistema de exploración de entornos salvajes, escríbelo para poder reutilizarlo.

De hecho, en ocasiones se hará necesario ampliar las reglas o las opciones de juego. Al jugar puedes ver necesarias formas de ganar Lealtad que no están contempladas en el capítulo de Religión, o inventar una nueva maniobra de combate sobre la marcha para dar respuesta a la necesidad de un jugador que quiere hacer un piquete de ojos a su enemigo.

Con el tiempo, tu grupo de juego habrá acumulado muchas soluciones caseras e interpretaciones propias de las reglas. Apúntalas para poder reutilizarlas o mejorarlas y no dudes en compartirlas con otros aficionados.

REDUCIENDO EL SISTEMA

El sistema de Tierras Quebradas es extenso y contempla numerosos subsistemas. Es posible que, sobre todo al principio, prefieras empezar poco a poco a ir aplicando solo algunos subsistemas. Por otro lado, si vas a jugar un *one-shot*, no vas a necesitar muchas de las reglas pensadas para campañas, como las de Lealtad.

Como guía, sigue el principio de que todo lo que se encuentra en la primera página de la hoja del personaje es *core*, mientras que todo lo que hay en el reverso es accesorio.

Reglas core

La base del sistema son las características, las habilidades y las reglas de Puntos de Vida. En principio se podría jugar solo con ello.

Si se desea un modo de juego menos letal, es posible aplicar un modo de recuperación rápida de heridas, y contar con que el uso con éxito de Primeros Auxilios o Medicina cura todos los Puntos de Daño de una herida.

Los puntos de Destino pueden omitirse si se desea que los jugadores dispongan de una menor capacidad de intervenir en la narración, por ejemplo a la hora de jugar una aventura de tipo *railroad*.

Los puntos de Fortuna sí son importantes ya que, de otra manera, la capacidad de los PJ de superar problemas se vería gravemente mermada. Es posible, sin embargo, no condicionar su recuperación a las Guías Interpretativas. En este caso, los PJ pueden recuperar 1d6 puntos de Fortuna al terminar la sesión.

Es posible simplificar el combate reduciendo el número de maniobras disponibles, o limitando las opciones de los críticos. Si no te convence el combate basado en tiradas enfrentadas, puedes resolverlo con ataques y defensas separadas, al igual que hacen otros juegos. En este caso, considera que cada personaje tiene una dificultad para ser impactado igual a su Armas CC +6. En una melé, primero un combatiente intentaría impactar, y luego el otro, siguiendo las reglas de conflicto de iniciativa.

Reglas opcionales

Las Guías Interpretativas se pueden utilizar simplemente como orientaciones para el roleo, sin valor mecánico, en aras de la simplicidad o de un modo de juego más clásico. En este caso, recurre a la ganancia de Fortuna alternativa que hemos explicado en el apartado anterior.

Las ventajas y desventajas pueden retirarse del proceso de creación de personaje sin mayores consecuencias, dando lugar a PJ más sencillos y un proceso más rápido para elaborarlos. Lo mismo sucede con las reglas de Lealtad y Espíritu Consagrado. Su uso es modular y retirarlo apenas afecta al resto de subsistemas. Al hacerlo se reduce el número de elementos a tener en cuenta por los jugadores y el narrador.



De forma parecida, las reglas de magia también son opcionales. Basta con no dar la opción de interpretar personajes hechiceros.

Las reglas de Carga pueden omitirse y quedar en manos del narrador cuándo un PJ está demasiado cargado, dependiendo del sentido común. Hay que tener en cuenta que, en este caso, nada impide a los PJ llevar las mejores armas y armaduras.

EL ESPÍRITU DE LAS REGLAS

Para aplicar, adaptar o incluso ignorar las reglas de un juego de rol es recomendable conocer la intencionalidad que tienen detrás, es decir, que tipo de experiencia está proponiendo el juego. Estos son algunos principios del diseño de Tierras Quebradas que te pueden ayudar a comprender que es lo que buscan sus reglas, y así aplicarlas mejor, o incluso *hackear* el juego introduciendo elementos de cosecha propia.

Piensa cómo lo haces

Los rangos de dificultad en las tiradas de habilidad son muy extremos. Un personaje con una puntuación baja tiene pocas probabilidades de sacar una tirada a dificultad Normal, y alguien con una puntuación decente tiene lejos el éxito en tiradas Difíciles. Piensa con alguien con 12 en la habilidad de Tregar, una buena puntuación, tiene solo un 30% de conseguir escalar un muro de dificultad 20.

Hay dos objetivos detrás de esta decisión. Por un lado, se fomenta que los jugadores piensen cómo emprender la acción, buscando modificadores positivos, reducciones de dificultad o el empleo de recursos como la magia o los aliados sobrenaturales. Quizás ese muro no sería tan complicado con utensilios de escalada, o con la asistencia de un silfo. Al mismo tiempo se fomenta el uso de las reglas de preparación y ayuda. Se puede estudiar el muro antes de ponerse a tregar, y un compañero con experiencia puede contribuir con consejos de cómo afrontar la tarea.

Pensar acerca de cómo hacer las cosas y buscar estrategias que apoyen las tiradas, generan narrativa, que es otro de nuestros objetivos de diseño, premian el ingenio y la imaginación de los jugadores, ayudando a que los personajes especializados, duchos en ciertas habilidades, tengan sus momentos de gloria.

El segundo objetivo de estas dificultades tan elevadas es darles valor a los puntos de Fortuna. Ante una dificultad elevada, si el jugador cree que realmente merece la pena, va a gastar los puntos necesarios. Realmente, son estos puntos lo que convierte a los PJ en héroes. El valor de la Fortuna lleva a que los jugadores tengan interés en recuperarla, y a que por tanto se recompense el roleo y el seguimiento de las Guías Interpretativas.

No dudes en sugerir a los jugadores que se enfrenten a tareas complicadas que pueden tratar de ayudarse entre sí, prepararse bien o buscar vías alternativas.

Puedes señalar que en los archivos de la ciudad puede haber más información o que quizá tengan que conocer un poco mejor al sumo sacerdote antes de tratar de convencerle. No dudes tampoco en tentarlos preguntándoles si quieren gastar Fortuna cuando tengan la suerte en contra.

Deja fluir la narrativa

Cuando decimos que hay que dejar fluir la narrativa, o mencionamos la narrativa emergente, nos referimos a cuando en el juego se dan situaciones inesperadas, no previstas en la aventura, que desencadenan otros sucesos y obligan a improvisar. Por ejemplo, un personaje echa un veneno en la copa de un PNJ durante un banquete, pero por error un aliado, se la bebe. ¿Qué va a pasar ahora? ¿El personaje va a tratar de salvarle la vida y arriesgarse a ser descubierto? ¿Cómo va a reaccionar el amo del palacio si uno de sus invitados muere? Creemos que generar y manejar ficción de forma espontánea es divertido, y hay varios aspectos del sistema de juego que lo apoyan.

Complicaciones y Críticos

El primero y más evidente son las Complicaciones y Críticos. Aproximadamente una de cada cinco tiradas va a ser de este tipo, añadiendo nuevos elementos o giros en la situación que hay que saber manejar. Para hacerlo con soltura, te recomendamos rebajar esa pretensión que a veces tenemos al dirigir de que todo tiene que salir como lo hemos pensado de antemano. Tus expectativas sobre la historia deberían ser tan solo una guía, no un guion rígido. Cuando hayas de introducir una Complicación, piensa qué problemas podrían ser lógicos e interesantes en cada caso y deja que los jugadores traten de apañárselas. Al mismo tiempo, permite que los Críticos queden en manos de los jugadores, pero ayúdales con sugerencias si ves que no se les ocurre nada.

Los Críticos y Complicaciones no deberían estresarte. Si no se os ocurre nada que encaje, dale un -2 o +2 al personaje en su próxima acción, explicándolo por los nervios o la euforia, y no perdáis demasiado tiempo pensando.

Imaginemos por ejemplo que el PJ del ejemplo del veneno trata de salir del palacio sin que nadie se dé cuenta, aprovechando la confusión. Tira Sigilo, pero falla y saca una Complicación. Varios invitados y guardias lo ven y, además, sucede algo malo. ¿Qué podría pasar? Tal vez olvidó algo importante en el palacio y se da cuenta al salir, o alguien lo aborda y le da conversación, entreteniéndolo, o uno de los presentes, con sus propios objetivos, decide seguirlo. En los tres casos la historia va a continuar por derroteros inesperados.

Ahora imaginemos que el envenenador fallido consigue un Crítico. ¿Qué podría declarar el jugador? Puede que no solo escape, sino que nadie caiga en su ausencia en todo el día, o que, al estar ausente, las sospechas caigan sobre otra persona más plausible, o que en su huida, encuentre una pista importante.

Destino

Los puntos de Destino, por su parte, son de uso menos frecuente, pero su calado es mayor. El jugador comparte contigo, por unos momentos, la función de narrador y añade elementos a la historia, o la continúa, de forma libre, casi siempre beneficiando a su personaje o al grupo.

Todo lo introducido mediante Destino está ahí, a partir de ese momento, para que lo manejes y enriquezcas la historia con él. No deberías, sin embargo, utilizarlo para provocar nuevos problemas o dificultades: el uso de Destino siempre es beneficioso. Si un jugador gasta un punto para que los rescate un barco en alta mar, no hagas que resulte ser un barco pirata.

Un punto de Destino tampoco debería arruinar la partida o romper el tono o la verosimilitud del juego. Aconseja o reconduce cuando sea necesario, y sé honesto cuando el alcance de lo que pide el jugador sobrepase los límites. «No, quizás es demasiado que el asesino del príncipe aparezca ahora por la puerta. Al fin y al cabo, la aventura va de encontrarlo. ¿Qué te parece si es un cómplice arrepentido que puede decirnos dónde está?»

Promesas

Las reglas de elevación de promesas parecen de importancia menor, pero tienen una gran capacidad de generar narrativa. Cuando los PJ se hayan quedado sin Fortuna y tengan todo en contra, es hora de implorar a los dioses. A la hora de negociar la promesa, ten en cuenta la idiosincrasia del dios al que se la solicita, pero también sus posibilidades narrativas. La promesa puede ser el puente que necesitas hacia otros escenarios, PNJ o problemas que tengas preparados, o darte pie a improvisar una genialidad.

Recursos de los PJ

Por último, muchos de los conjuros, bendiciones, poderes, ventajas y desventajas no se limitan a efectos mecánicos, sino que también abren nuevas vías de actuación y permiten resolver situaciones de forma inesperada. Esto también puede dar lugar a situaciones inesperadas y generar narrativa. Un hechicero que domine el conjuro de Empequeñecer puede volverse pequeño para escapar por los barrotes de una celda, y un elegido con la bendición de Verdad Incuestionable podría hacer creer al carcelero que debe ser liberado.

Lo mismo aplica para los PNJ. No dudes en sorprender a los jugadores utilizando los recursos del resto de personajes para causarles problemas.

En definitiva, en Tierras Quebradas la mejor opción es, como el mismo universo de juego sugiere, mantener un equilibrio entre la Ley y el Caos. Es necesario preparar materiales y diseñar bien la aventura, pero el sistema de juego te invita a abrazar el caos. Disfruta sorprendiéndote por los derroteros que toma la historia como si fueras un jugador más.

Avanzar fallando

Muchas veces las consecuencias de una tirada fallida son claras e inmediatas: el personaje se despeña por el barranco, no consigue convencer al guerrero bárbaro o no sabe qué tipo de animal dejó esas marcas de dientes. Pero otras veces el narrador se hallará en la tesitura de «el personaje ha fallado. ¿Y ahora qué?» Imaginemos que el personaje jugador trata de forzar una cerradura y falla. ¿Qué pasa ahora? ¿Puede volver a intentarlo?

El principio básico del fracaso en Tierras Quebradas es que no puede detener la historia o hacer que los aventureros se queden bloqueados. Es el principio que en los juegos de rol se conoce como «avanzar fallando» y que, básicamente, consiste en que, al obtener un fracaso, la situación no debería quedar igual que antes de lanzar el dado. La acción debe continuar.

No hace falta interpretar este principio de forma radical, sino solo cuando, como Narrador, creas que el fallo puede paralizar la historia. Volvamos al ejemplo del aventurero que fracasa al tratar de forzar la cerradura. Es muy posible que, con su acción, el personaje haya perdido el tiempo y dé pie a que algo suceda: un testigo imprevisto llega a la habitación, la ganzúa se rompe, se oyen los pasos de un guardia por el pasillo o regresa el monstruo que habita en la gruta. Puede ser posible también que haya conseguido abrir la puerta, pero a costa de haberse entretenido y desencadenar un problema.

ESCATIMA LAS TIRADAS

El sistema de juego está pensado para que la cantidad de tiradas no sea excesiva y que, cuando se lancen los dados, sea en ocasiones trascendentes. Partimos de la opinión de que demasiados dados y cálculos interfieren en la fluidez del juego. Evidentemente, qué es demasiado es una cuestión subjetiva.

A continuación, te mostramos las decisiones de diseño que contribuyen a lo que hemos considerado un justo equilibrio.

En primer lugar, nos encontramos con las reglas de éxito automático. No pidas tirar si el éxito está garantizado. Otra cosa es que el jugador quiera probar suerte porque busca el Crítico y no le importa arriesgarse a sufrir una Complicación.

Otra forma de eludir tiradas es emplear las reglas de ayuda para evitar que, en determinadas situaciones, todos los miembros del grupo hagan la misma tirada por separado. Si, por ejemplo, están registrando una sala, pídeles que decidan quién guía la tarea y determina que el resto le ayudan. En algunas ocasiones esta solución no será lógica, pero en otras te permitirá ahorrar un poco de tiempo.

Los Críticos, por su parte, tienen un gran potencial para ahorrar tiradas. Su efecto puede fácilmente consistir en la resolución de un problema que, de otra forma, habría provocado una nueva tirada.



Las tiradas enfrentadas en combate siguen también el mismo principio. Con una única tirada opuesta se determina quién gana la melé ese asalto y cuánto daño causa. Además, en las escenas de acción no se lanzan dados para determinar la iniciativa, ya que se emplea el sistema de fases.

También hay que tener en cuenta el sistema de daño y heridas es cruel, y que raramente un enfrentamiento dura más de tres asaltos. Intenta aprovechar estas cualidades para presentar combates rápidos y dinámicos, con pocas tiradas, pero muy importantes. Cuando el número de contendientes sea alto, no dudes en emplear la regla opcional de Apilar enemigos para reducir su complejidad.

Las Complicaciones de magia y combate vienen en forma de tabla. Recuerda que puedes obviar la tirada para ganar agilidad narrativa, y decidir libremente el efecto que te parezca más apropiado o lógico. Reserva el uso del dado para aquellos momentos en los que sea más importante crear tensión o tengas miedo de ser demasiado arbitrario.

Por último, tampoco hay que pasarse. Las tiradas de habilidad son parte fundamental del juego. Hacen que la historia vaya avanzando, al solucionarse tareas y generarse Complicaciones o ventajas inesperadas, y su empleo con éxito es la base del sistema de experiencia.

El Narrador no juega solo

Más que un principio de diseño, esto es un consejo para que todo funcione como es debido. No juegues solo. Esto quiere decir que si un PNJ se opone a otro PNJ, no tires los dados por ellos. Decide libremente, guiado por tu sentido común, qué es lo que sucede.

Si uno de los PNJ es un aliado que acompaña a los PJ, en otras palabras, un recurso, entonces el jugador al que se haya vinculado puede encargarse de sus tiradas. Dependiendo de lo cercano que sea al aventurero, el jugador podría incluso tomar decisiones por él, manejarlo o interpretarlo, al modo de un PJ secundario.

En las escenas de combate, este principio es importante, ya que de otra manera todo se ralentizaría en exceso, además con escenas en las que ningún jugador participa activamente.

LA VIOLENCIA ES PELIGROSA

El sistema de daño y heridas es cruel y relativamente realista. Un mal golpe pueda dejar fácilmente a un PJ en estado Debilitado o Incapacitado. Incluso al luchar contra combatientes muy inferiores, un 10 en el dado o una Complicación siempre pueden cambiar fácilmente las tornas. Las heridas se curan, además, de forma lenta y trabajosa. Enzarsarse en un combate es algo que sucede o bien de forma imprevista, porque no hay más remedio, o porque se ha planeado y valorado previamente.

Puede parecer extraño que en un juego de espada y brujería el sistema apoye un uso comedido de la violencia, pero, créenos, tiene sentido. El combate es más interesante, y presenta un drama mayor, cuando los jugadores tratan de manejarlo con cuidado, y pensar bien cuándo vale la pena y cuándo es mejor buscar una alternativa. Esto enlaza con el principio ya mencionado de pensar cómo hacer las cosas. La violencia siempre entraña riesgos, y los jugadores harán bien en usar todo lo que puedan a su favor: la sorpresa, la superioridad numérica o las condiciones del terreno, por ejemplo.

El combate no es el centro

El combate constituye un tipo de escena importante, con su propio paquete de reglas, pero no es el centro del juego, y esto es algo que hay que tener muy claro a la hora de dirigir. Recordemos que la propuesta de Tierras Quebradas es vivir aventuras de diverso tipo y género. Por ello, el sistema apoya la búsqueda de varias soluciones alternativas para un mismo problema. Lo hace no solamente a través de su amplio abanico de habilidades y especialidades, sino también gracias al planteamiento de sus ventajas, bendiciones y hechizos.

Precisamente, la magia de Tierras Quebradas no está enfocada al combate y los magos no son, por tanto, lanzadores de rayos y bolas de fuego. Aunque sí hay hechizos útiles en un enfrentamiento, el sentido de la magia es más bien el de abrir nuevas posibilidades de actuación y hacer que en el juego se den situaciones fabulosas e interesantes.

Dejar la violencia en un segundo plano tiene la ventaja de que no fuerza a los PJ a ser competentes en escenas de acción. Esto concuerda con el principio de opciones diversas de personaje, del que hablaremos más tarde. El grupo de aventureros más efectivo es el más polivalente, con PJ que destacan en lo social, el allanamiento, la magia, el combate, los conocimientos, la naturaleza, etc. Puedes interpretar un intelectual que no sabe ni agarrar un arma y aun así sentirme útil y brillar en varios momentos de la aventura.

Todo esto hace que, al dirigir Tierras Quebradas, lo mejor sea no tener demasiado en cuenta el equilibrio entre PJ y adversarios. En otras palabras, los enemigos no tienen por qué adaptarse al nivel de poder y habilidades de los PJ. Puedes decidir a tu gusto la cantidad y tipo de adversarios de tus aventuras para que encajen con el grupo, pero no hay forma de hacerlo de manera segura.

Y es mejor así. Si los jugadores supieran que la criatura que guarda la puerta de la fortaleza está adaptada a sus capacidades, entonces no tendrían que tomar ninguna decisión, ni informarse sobre ella, ni tantearla, ni buscar planes alternativos. Equilibrio de adversarios y predominancia del combate en el juego suelen ir de la mano, por lo que recomendamos contar a menudo con oponentes, sobre todo criaturas sobrenaturales, a las que los jugadores puedan tener verdadero miedo.

Combate y no combatientes

Las escenas de acción pueden darse también de forma inesperada, como consecuencia de un ataque por sorpresa, un error o una Complicación. En estos casos, los PJ poco aptos para las armas no están obligados a lanzarse a una derrota segura o a escapar dejando a sus compañeros combatientes en la estacada. Las reglas de ayuda también se aplican en estos casos, y los PJ pueden encontrar usos ingeniosos de sus habilidades para apoyar a sus amigos o distraer a sus contrincantes. No tengas miedo de aconsejarles o proponer formas de involucrarse sin arriesgar el pescuezo.

Combate cinemático

Hablando de combate, vale la pena detenerse en la manera en la que debería dirigirse. La palabra cinemático, que alude a una sucesión de escenas o planos, como en las películas, quizá no sea lo más preciso, pero nos ayuda a entender el concepto. El combate en Tierras Quebradas no debería sentirse como un juego de mesa o un videojuego, con sus acciones limitadas y predefinidas. La idea es que la acción se visualice como una narración, al igual que en cualquier otra escena.

Una de las formas que las reglas tienen de apoyar esto es mediante las tiradas enfrentadas en melé. En lugar de separarse la lucha en dos momentos (ataque y defensa) separados entre sí en la parrilla de iniciativa, toda la acción tiene lugar en una misma escena. El adversario describe lo que hace, luego lo hace el jugador, y lo que sucede se dirige en una única tirada. Esto facilita que, al narrar un combate, vayas de una escena a otra de las que tienen lugar en la misma fase, según tus necesidades dramáticas.

Fíjate que el combate no se presenta como acciones aisladas, sino como un continuo más similar a una película. Imagina que nuestro héroe está luchando contra tres pequeños autómatas. En un sistema convencional, primero ataca uno, luego el otro, a continuación un PNJ de una melé que está teniendo lugar cerca de allí, más tarde el PJ, quizá luego la acción de otro PJ que hace algo distinto en otro sitio, y al final el último autómata. En Tierras Quebradas la melé tiene lugar con una única tirada enfrentada, lo que permite describir el combate contra los tres constructos como una sola escena.

Otra forma de evitar la sensación de juego de mesa durante el combate es la renuncia al uso de tablero táctico. Las distancias, aunque medidas en metros, son abstractas y nos sirven básicamente para situar la acción en una fase u otra. De esta forma, nos imaginamos lo que sucede en la ficción, en lugar de concentrarnos en un token.

El uso de planos situacionales nos puede ayudar a visualizar la escena y emplear el terreno y los obstáculos para enriquecer el combate, pero desaconsejamos medir el movimiento de forma precisa en metros. Si el PJ se desplaza a una distancia corta y el árbol al que quiere llegar está, a tu parecer, a menos de quince metros, haz que llegue sin problemas.

La ausencia de casillas no significa que el combate carezca de un componente táctico. Por un lado, las maniobras te permiten valorar diversas opciones, y por otro, la capacidad de bloquear a otros contendientes, interponiéndose en su movimiento, le da un valor estratégico especial a la fase de declaración de intenciones. Haz que tus PNJ tomen decisiones tácticas de vez en cuando, para ir mostrando a los jugadores cuáles son las posibilidades a su alcance.

Una iniciativa distinta

El éxito del sistema de combate de Tierras Quebradas depende de lo interiorizado que tengas el sistema de iniciativa. Lo principal es comprender que, básicamente, los contendientes primero declaran y luego tú decides cuándo actúan. Las cuatro fases en las que se divide el asalto son una manera de hacerlo fácil, lógico y comprensible por todos.

La fase de declaración de intenciones debería resolverse rápidamente. Los jugadores solo necesitan darte la información suficiente para que sepas en qué fase situar su acción. Este es el momento de hacer valer las puntuaciones altas de Mente y tomar buenas decisiones. Si, por ejemplo, nadie ha declarado que va a recoger el báculo mágico del suelo, es tu oportunidad de hacerlo sin sufrir ningún peligro.

Una vez dirigiendo el asalto en sí, no necesitas hacer explícitas las fases. Cuantas menos referencias hagas a las reglas, mejor. Muchas veces tampoco necesitarás apuntar nada. Piensa qué acciones van en la primera fase y ponte con ellas en el orden que prefieras. Mientras no sea trascendente si una acción va antes o después dentro de la misma fase, no vale la pena aplicar las reglas de conflicto de iniciativa. Luego sigue con las otras fases, en un continuo, pasando de una acción a otra, describiéndolas como pequeñas escenas. Imagina que estás dando vida a una película o un libro.

Afronta cada escena como una situación cualquiera del juego, poniendo al PJ en situación y preguntándole qué hace. «El autómata despliega una larga cuchilla y lanza un golpe especialmente profundo, tratando de atravesarte — está empleando la maniobra Empalar. ¿Qué haces?». Una vez que el jugador describe lo que pretende, se tiran los dados.

CREA PERSONAJES COMPLEJOS

Al concebir los personajes hemos preferido desechar las clases y apostar por personajes complejos y modulares, que se construyen a partir de muchas pequeñas piezas. Las clases nos ayudan a comprender el personaje que interpretamos gracias a estereotipos, pero reducen la libertad a la hora de crearlo y generan cierto encasillamiento.

Em contraste, el proceso de creación de personajes de Tierras Quebradas abre las puertas a aventureros

muy diversos, capaces de ignorar los estereotipos o subvertirlos. Podemos crear un mendigo aquejado de licantrópía pero que ha desarrollado el don de la magia, un campeón de la Ley que forma realmente parte de una secta clandestina, un merení escarlata que ha traicionado a los suyos para aprender la teúrgia o una niña mercader bendecida por el Comerciante, entre otras muchas posibilidades.

Los personajes de Tierras Quebradas ofrecen una gran cantidad de posibilidades pero, al mismo tiempo, son más complicados de definir. Lo más parecido a las clases son las profesiones, que nos permiten imaginar el personaje a grandes rasgos. La edad, origen y entorno lo perfilan aún más, pero, aún así, para que todas estas opciones tengan sentido, es necesario tener una idea clara del aventurero que queremos interpretar. Con esa idea, ya podemos escoger Ventajas y Desventajas, completar las Guías Interpretativas y determinar las habilidades personales de forma consecuente.

Si los jugadores dudan o se bloquean a la hora de ponerse a hacer sus personajes, puede ser debido a que no conocen bien la ambientación y, por tanto, las posibilidades que ofrece. Por ello, recomendamos por ello que, al principio, centres la acción en una región concreta de las Tierras Quebradas, más fácil de explicar y de entender. Por ejemplo, el reino de Leonis. Más adelante, conforme la campaña se vaya expandiendo y los jugadores vayan conociendo mejor el mundo de juego, de forma natural irán apareciendo nuevas ideas de personaje.

EL CONCEPTO DEL GRUPO

Como explicamos en el Capítulo 3, los trasfondos de los personajes deberían estar relacionados entre sí, de modo que su colaboración se sienta como algo natural. Para facilitar este proceso, una buena idea puede ser pensar entre todos el concepto del grupo, es decir, ¿quiénes somos? ¿qué nos define como conjunto? Ejemplos de conceptos pueden ser: salteadores de caminos, peregrinos, noble y su séquito, servidores de un templo, delegación diplomática, exploradores, piratas, un hechicero y sus servidores, etc.

Una vez decidido el concepto, es sencillo establecer los posibles roles dentro del grupo. Por ejemplo, si el concepto es el de hechicero y sus servidores, puede haber uno o dos hechiceros, un aprendiz, un criado que se encargue de los asuntos mundanos, un guardaespaldas, un bibliotecario y un espía o ladrón para asuntos sucios.

Los jugadores pueden entonces repartirse los roles y contar así con una dirección que seguir en el proceso de creación de personaje. Además, será más sencillo urdir entre todos los hilos del destino y explicar cómo sus trasfondos se entrelazan.

Una manera sencilla y rápida de empezar con el juego es echar mano de personajes pregenerados, es decir, ya hechos, y dejar que los jugadores se familiaricen con la ambientación y el sistema de juego antes de

ponerse a crear personajes propios. Para ello te puede ser de utilidad la guía de inicio de Tierras Quebradas, de descarga gratuita, que incluye cuatro aventureros listos para jugar. Además, en los archivos digitales de Tierras Quebradas cuentas con Dos Decenas de Héroes, una colección de veinte personajes pregenerados divididos en cinco grupos, cada uno con su propio concepto.

También puedes crear tus propios pregenerados, bajo el concepto de grupo que prefieras, y que estén ideados para la aventura que te dispongas a dirigir.

VALORA EL ROLEO

Una parte de jugar a rol consiste en meterse en la piel del personaje y tratar de actuar como él lo haría, incluso cuando, desde el punto de vista de los jugadores, no sea la mejor decisión. Durante la fiesta del conde, quizá no sea lo más apropiado coquetear con la condesa, pero a mi personaje le encanta flirtear y creo que es lo que él haría.

Muchos juegos son agnósticos respecto a la interpretación de los personajes, y lo dejan en manos del grupo de juego. En Tierras Quebradas, sin embargo, el roleo está inserto en el sistema de juego a través de las Guías Interpretativas.

Estas no son únicamente una útil descripción de la psicología del personaje, sino también una manera de fomentar que los jugadores sean fieles al aventurero que interpretan. Las pasiones, mentira, motivación y rasgos de personalidad son fuentes de puntos de Fortuna y de otras ventajas. Hacer que brillen durante el juego, y que den pie a nuevas escenas, es una forma de apoyar al personaje y ayudarlo a cumplir sus objetivos.

Esto no quiere decir que los jugadores estén obligados a interpretar siempre a sus personajes de acuerdo con las Guías Interpretativas. Solo que serán recompensados si, ocasionalmente, sí lo hacen. Por otro lado, la interpretación no tiene por qué ser teatral, ni forzar a los jugadores más tímidos a extenderse demasiado. Las guías se cumplen mediante hechos que desencadenen nuevas situaciones, no a través de sentidos discursos.

Creemos que las interpretaciones fieles contribuyen a sentirse dentro del personaje y eso mejora la experiencia de juego. Además, al poner en juego las Guías Interpretativas, se genera narrativa emergente, que es otro de nuestros objetivos de diseño. Cuando el aventurero con Amor por la Justicia se entromete en una disputa que no le compete, da lugar a una nueva escena, y quizá a nuevos problemas o giros memorables de la historia.

Si crees que parar la narración para reclamar puntos de Fortuna o preguntar si tal o cual guía aplicaría, puedes sugerir a los jugadores que juzguen ellos mismos a sus personajes, sin romper la inmersión en la escena. «Creo que Mauricio ha sido especialmente extrovertido» o «Me parece que esto pone a prueba la creencia de Rosa de que la cultura hace mejor a la gente» son buenas maneras de indicarte que, con tu

permiso, se marcan el rasgo o mentira y se anotan un punto de Fortuna.

Si aun así crees que el seguimiento de las Guías Interpretativas ralentiza el juego, una forma alternativa de hacerlo es esperar al final de la sesión. En ese momento se puede hacer una recapitulación y los jugadores pueden reclamar puntos de Fortuna por las situaciones en las que crean que han salido a relucir sus Guías Interpretativas.

IMPLICA A LOS JUGADORES

Tierras Quebradas es un juego clásico, en el sentido de que los jugadores se enfrentan a retos y la historia surge de las acciones de sus personajes, en lugar de hacerlo mediante decisiones «de guionista». Sin embargo, tiene algunos elementos narrativistas y se esfuerza por implicar a los jugadores a la hora de dar vida al mundo de juego.

En primer lugar, la mayor parte de las reglas pensadas para generar narración emergente dan a los jugadores autoridad para incluir sus propias ideas en la historia. Al determinar qué sucede con un crítico y, sobre todo, al usar puntos de Destino, es posible introducir nuevos personajes, objetos, escenarios o situaciones, o llevar la trama por el camino que el jugador considere más interesante.

Siguiendo el espíritu de estas reglas, te recomendamos dejar en manos de los jugadores la narración de lo que sucede cuando sus personajes tienen éxito en una tirada, o incluso cuando fallan, siempre que esto no amenace la información que tienes preparada para la aventura. Si descubren qué es el extraño líquido del interior de la probeta, es algo que deberías explicarlo tú, pero si consiguen saltar un foso, puedes dejar que sea el jugador el que narre cómo lo consigue.

De la misma forma, no todas las descripciones de lugares y personajes tienen que estar en tus manos; en muchas ocasiones es posible dejárselas a los jugadores. Cuando un elemento del juego sea poco trascendente, o esté ligado a la historia personal de un aventurero, puedes pedir a uno de los jugadores que se encargue de imaginárselo y describirlo, especialmente si ha surgido a iniciativa suya. Si buscan una herboristería para comprar hierbas curativas, puedes pedirles que te la describan. Si visitan a un aliado en la ciudad, pueden ser ellos los que decidan cómo es.

Por otro lado, el manual contiene abundantes reglas para que los jugadores creen y personalicen sus propios objetos mágicos, artefactos virtuosos, autómatas, demonios y pociones. Puedes fomentar su uso haciendo que alguna de las recompensas de una aventura sea uno de estos objetos o aliados especiales, y dedicando algún momento entre partidas a terminar de perfilarlos juntos. De esta forma, los jugadores se familiarizarán con estas reglas y podrán usarlas con más soltura en sus empresas.

Hablando de empresas, estas no son únicamente una manera de desarrollar al personaje, también son

pequeñas narraciones que los jugadores hacen fuera del tiempo de juego. En las empresas debería explicarse qué sucede en el downtime, cómo los aventureros se ganan la vida, dónde residen y con quién se relacionan. La narrativa que surge en las empresas puede emplearse como fuente de ideas para las siguientes aventuras o para explicar cómo los PJ se involucran en ellas.

JUEGA A LARGO PLAZO

Muchas de las reglas de Tierras Quebradas tienen sentido sobre todo cuando se juegan campañas largas, en lugar de aventuras de pocas sesiones. El desarrollo mecánico del PJ, de una sesión a otra, es casi imperceptible. Los puntos de experiencia se acumulan con lentitud; piensa que para subir una habilidad de Nivel 6 a 7 hacen falta 7 PX, es decir, 7 sesiones en las que la habilidad se haya utilizado con éxito.

Así, aunque los PX de libre designación y las empresas te permiten concentrarte en algunas habilidades, la mejora es gradual y, al mismo tiempo, general, con muchas habilidades mejorando a la vez, pero poco a poco. De esta forma, un PJ puede ser jugado una aventura tras otra sin dejar de crecer, pero sin alcanzar su potencial.

De manera parecida, la ganancia de Puntos de Lealtad puede enfocarse de dos maneras. A corto plazo, podemos gastarlos en elevar promesas, recuperar Puntos de Magia o ganar otros recursos al final de la sesión. A largo plazo, resulta interesante acumularlos para incrementar Espíritu y cerrar pactos. Debido a la cantidad de PL necesarios para ello (50 y 100), son necesarias muchas sesiones para que haya efectos tangibles.

Por su parte, la Mentira, y la evolución psicológica que conlleva, necesita de al menos cinco sesiones para dejar sentir sus efectos en el juego. Recuerda además, que otras guías interpretativas se pueden cambiar entre sesiones de forma voluntaria. Si un PJ evoluciona durante el juego, puedes sugerirle al jugador que lo refleje en sus pasiones, motivación o rasgos de personalidad. El desarrollo del PJ no es solo mecánico, es también interpretativo.

Por último, los puntos de Fortuna y de Destino están ideadas para que los aventureros no mueran a las primeras de cambio, sino que sobrevivan a los más terribles peligros y vuelvan para contarlos, aunque fracasen en sus objetivos. Los PJ de Tierras Quebradas son complejos y crearlos requiere cierta dedicación, pero pueden sobrevivir fácilmente a lo largo de toda la campaña.

Por todo ello, si tu intención es jugar un one-shot o una aventura autoconclusiva, lo mejor es reducir el sistema de juego. Tal como comentábamos más atrás, puedes ignorar la reglas de Lealtad, las Guías Interpretativas y casi todo lo que hay en el reverso de la hoja de personaje, según tus necesidades. También te aconsejamos utilizar pregenerados en estos casos, ya que el proceso de creación de PJ es largo y no vale la pena si el aventurero solo se va a usar en unas pocas sesiones.



ESCRIBIR AVENTURAS

Las aventuras de Tierras Quebradas tienen sus propias preferencias en cuanto a temática, estructura y actitud hacia el trasfondo de los jugadores. A continuación, abordamos estos temas y proporcionamos consejos que te pueden servir tanto para preparar tus propios materiales como para adaptar aventuras publicadas.

HUYE DEL ENCARRILAMIENTO

Las aventuras encarriladas son aquellas que cuentan con una historia predeterminada, que se va desarrollando sin que los jugadores tengan la capacidad de cambiarla. Si la aventura establece que luchan contra unos bandidos, pero en el último momento uno de ellos escapa, no se puede hacer nada para evitarlo. Si lo hicieran, la aventura descarrilaría, porque los acontecimientos siguientes no podrían tener lugar.

Este tipo de aventuras no funciona bien en Tierras Quebradas. Es posible concebir un *one-shot* de esta forma, o algunas secciones de la aventura, pero en general no es el estilo que está pidiendo el juego y recomendamos evitarlo en la medida de lo posible.

Muchas de las reglas están ideadas para abrir nuevas vías de actuación. Los puntos de Destino son especialmente demoledores en este sentido. No importa cuál sea el desarrollo forzado de los acontecimientos, puede ser dinamitado gastando Destino en cuanto un jugador lo perciba como una derrota o un giro particularmente contrario a sus intereses. Lo mismo sucede con las intervenciones divinas. Asimismo, las pruebas de habilidad pensadas para resultar imposibles pueden venirse abajo invirtiendo Fortuna o, sencillamente, cuando el dado explota.

Recordemos además que muchos conjuros y bendiciones consisten en ofrecer una manera alternativa de solucionar un problema. La magia permite abrir una brecha en un muro, hablar con un muerto, cruzar un foso o enamorar al más enconado de los enemigos. No hay guion que sobreviva un grupo de aventureros bien preparado.

Ni tampoco es deseable. El juego lo que busca es precisamente que los jugadores busquen estrategias ingeniosas para vencer las dificultades. Si la solución viene dada de antemano, porque es algo determinado por la aventura, los jugadores dejan de jugar a resolver los problemas y, en su lugar, se dejan arrastrar por los acontecimientos.

Por tanto, las aventuras de Tierras Quebradas deberían plantear problemas, pero no soluciones, o al menos no una solución única. Pueden tener una estructura lineal, con escenas que se suceden en orden, pero la forma de afrontar las escenas no debería venir determinada y, además, habría que contar con la

posibilidad de que sucedan acontecimientos imprevistos, que generen nuevas escenas y rompan la linealidad sin desbaratar la aventura.

Un ejemplo de este tipo de aventuras lineales de resolución abierta es *El rey olvidado*. En ella tenemos escenas que van una detrás de otra: encuentro con los Aniquiladores en el camino, aproximación al castillo, entrada en el castillo, búsqueda en el castillo... Pero no se demanda una manera concreta de llegar de una escena a otra. Cuando los PJ se encuentran con los Aniquiladores pueden esconderse, pelear contra ellos, tratar de engañarlos, huir, o una mezcla de todo.

Otra estructura especialmente adecuada para las aventuras es la del escenario abierto. En ellas, la aventura propone un escenario formado por diversos elementos narrativos: localizaciones, trama, trasfondo, personajes, secretos, horizonte de eventos, peligros, ganchos, etc. Los PJ se introducen en él mediante una escena inicial y, a continuación, interactúan libremente con el escenario. Al mismo tiempo, el Narrador va reaccionando a sus movimientos.

Un ejemplo es la aventura oficial *El hermano perdido*. En ella los aventureros tratan de encontrar a una cría de dragón en unas montañas al oeste del Gran Desierto. Al hacerlo viajan por las poblaciones de la zona, conocen su historia y sus problemas y traban relación con sus facciones y conflictos. Hay personajes y lugares que se van «liberando» conforme los PJ van recabando información, pero no hay un itinerario establecido para resolver la aventura.

Como ves, la libertad no solo es uno de los temas de la ambientación de Tierras Quebradas, sino que se aplica también al diseño de sus aventuras.

QUÉ QUIEREN LOS JUGADORES

El director de juego es como el anfitrión en una fiesta; es el máximo responsable de que todo salga bien, de que los invitados se diviertan y no se queden con hambre. Del mismo modo que, cuando invitas a gente a tu casa, tratas de amoldarte a sus gustos, cuando escribes y diriges una aventura debes tener en cuenta desde el principio que lo haces para ellos.

El consejo principal es: mira las hojas de personaje. Todo lo que esperan los jugadores está ahí. Si el jugador ha escogido habilidades de combate, es fuerte físicamente, etc., querrá acción y luchas durante la partida. Si ha invertido puntos en habilidades sociales, querrá que haya diálogo y una trama que le permita usarlas. Los personajes hacen énfasis en las habilidades que creen que van a necesitar (sus expectativas) y en las habilidades que les gustaría usar (sus deseos).

Lo mismo sucede con las profesiones. Un personaje que interprete a un sabio querrá enigmas y desafíos intelectuales, una cazadora anhelará aventuras en medios salvajes, un ladrón querrá oportunidades para robar y entrar sigiloso a sitios, un marinero

peripecias en el océano, una hechicera la posibilidad de usar su magia...

¿Qué religión profesan? Los legales seguramente esperan una posición de héroes clásicos, los caóticos probablemente historias más amorales y retorcidas. ¿Qué Ventajas y Desventajas tienen? Ahí están las situaciones en las que unos y otros puedan brillar, ayudarse o ver cómo se les ponen las cosas difíciles.

La historia personal: ¿con qué nivel de detalle la han escrito? Si te ha mandado un correo electrónico con una larga descripción de su pasado es que el jugador espera aventuras centradas en las motivaciones de su personaje. Si en cambio no le ha dedicado tanto tiempo, seguramente considera menos importante el trasfondo y no espera que salga a relucir en el juego.

Los hilos del destino del grupo es la clave. Es el punto de partida que los jugadores han decidido como inicio de sus aventuras, una carta a Papá Noel de lo que quieren jugar. Trata de escribir a partir de ahí y diseñar la aventura inicial, incluso la campaña entera, desde su trasfondo común y sus objetivos.

Te recomendamos plantear con detalle solo la aventura que se va a jugar a corto plazo, y para el resto de la campaña tener solo unas cuentas ideas apuntadas. Y es que, conforme las aventuras se sucedan, irán apareciendo nuevas ideas y los PJ cambiarán sus motivaciones. Es mejor trabajar a dos velocidades, y preparar con detalle solo los materiales a ser usados en breve. Si el villano de la historia se esconde en un castillo lleno de trampas mágicas, no hace falta que te sientes a diseñarlo ahora; hazlo solo cuando sea factible que los PJ lleguen hasta allá en las próximas dos sesiones. Piensa que durante el juego pueden aparecer objetivos nuevos y quizás ese villano deje de ser importante. Tal vez incluso sea relegado de forma indefinida.

DESAFÍOS A MEDIDA

Como mencionamos anteriormente, Tierras Quebradas es un juego de rol clásico: presenta a los jugadores retos que resolver. Consecuentemente, la aventura debería contener desafíos a los que enfrentarse. Estos pueden consistir en un misterio complejo para desentrañar, poderosos monstruos a los que vencer, un subterráneo que explorar o, en general, en cualquier otra situación que ponga a prueba a los jugadores a la hora de improvisar soluciones usando las capacidades de sus personajes.

Los jugadores deberían sentir la tensión del peligro y el agri dulce sabor del desafío en los problemas que les plantees. Los puntos de Infortunio son una herramienta útil en este sentido, y permiten equilibrar en el momento situaciones demasiado fáciles o favorables.

Ten en cuenta, además, cómo son los aventureros, que puntos fuertes y débiles tienen, a la hora de pensar los peligros y retos de la aventura. Deberías conocer bien sus habilidades, hechizos, bendiciones, Ventajas y Desventajas. De esta manera, podrás idear problemas a su medida para hacerlos brillar o ponerlos en apuros.

EL SABOR DE TIERRAS QUEBRADAS

Por último, a la hora de plantear los personajes, tramas y situaciones de la aventura, recuerda que la partida debería sentirse distinta, al menos un poco, respecto a la que podrías jugar con otro juego de rol de fantasía. Para darle personalidad propia a tus historias, ten en cuenta los temas del juego, detallados al principio de este capítulo, y déjate inspirar por lo que te sugieran.

Por ejemplo, en la aventura oficial Contrición, los PJ son internos en la prisión patriarcense del mismo nombre. En este auténtico *sandbox* carcelario, los teúrgos del Patriarca emplean artefactos y autómatas especialmente diseñados para realizar experimentos conductistas con los presos y tratar de borrar sus pensamientos rebeldes. Esta manera de mezclar fantaciencia y distopía en un entorno de espada y brujería para hablar de las perversiones de la Ley convierten el módulo en algo muy específico de Tierras Quebradas.

Esto no quiere decir que todas las aventuras tengan que tratar sobre la Ley y el Caos, o hayan de contener una conspiración secreta de los dioses. Vuestras historias pueden ahondar más en unos temas y menos en otros, o ser totalmente singular, pero aun así, fiel a la ambientación.

Recuerda además el tema de la maravilla y el descubrimiento. Intenta que en cada aventura haya una revelación, un misterio que se resuelva o un giro inesperado. No todo tiene que ser sorprendente, basta con alguna pequeña vuelta de tuerca. En otra de las aventuras oficiales, El escudo del lobo, un teúrgo roba un objeto mágico y los aventureros tienen que recuperarlo... Bueno, es lo de siempre. Pero, ¿y si resulta que el objeto tiene vida propia y deseaba ser robado? ¿Y si es el escudo el que ha robado al teúrgo? Ya hemos introducido algo que sorprenderá a los jugadores.



AYUDA DE JUEGO

PNJ DESECHABLES

Por Micky Pardo

En la entrega número 8 de Intervención Divina, se publicó en esta misma sección una ayuda necesaria para la elaboración de personajes no jugadores (PNJ). Aunque esta ayuda fue útil, daba la sensación de que los personajes carecían de sustancia. Esta labor corría a cargo de la maravillosa imaginación de la mesa de juego, o del narrador en primera instancia.

Afortunadamente el juego ha crecido desde entonces, adquiriendo peso en numerosas cualidades, así como detalles y mejoras, tanto en la ambientación como en el reglamento. Pero siempre se echó en falta una herramienta que ayudase en la creación del PNJ. Una ayuda que cubriera la creación tanto mecánica como narrativa, moldeando desde un simple tabernero de ciudad, a un archienemigo poderoso. Por ese motivo me imperaba la necesidad de buscar algo que le diera al director de juego una ficha más completa, pero que al mismo tiempo fuera fácil de crear y de desprenderse sin remordimientos. Los PNJ de usar y tirar, los desechables.

Grado de Presencia

En este sistema de desarrollo de PNJ existen tres tipos de personajes, están basados en el tiempo, el peso narrativo, y la huella que dejará en la aventura o campaña. Estos personajes son:

■ **El Efímero:** No gastes tiempo en él. Se trata de un suspiro, un encuentro en el camino, un ser que en el caso de oponerse a los PJ, no supondría una aparatosa dificultad de sortearlo. Un simple tabernero de una ciudad que explica chismes locales, una insulsa criatura demoniaca que su aparición en escena no acapare la atención, etc.

■ **El Arraigado:** Es el personaje estándar por excelencia. Es alguien que ha echado ciertas raíces, sea en un lugar o en un grupo. Un compañero animal, un contacto familiar en los bajos fondos de una ciudad, un fiel sirviente del PJ, unos peligrosos bandidos de una región, etc.

■ **El Trascendental:** Es el personaje cuyas acciones o muerte pueden marcar un hito en el rumbo de toda una aventura o campaña. Un archienemigo con deseo de venganza, un importante aliado cuyo nombre podría ser popular, una criatura que tiene un apodo que recordarán los hijos de tus hijos, etc.

Creación de un Efímero

■ **¿En qué característica destaca más (CUERPO, MENTE o ESPÍRITU)?**

- ◆ Para esa característica lanza 1d4+4. Si se trata de CUE y tiene una buena altura suma un punto más.
- ◆ Para el resto de características otorga un 4 o 5, (quizás un 6).

■ **Calcula los puntos de vida (PV)**

- ◆ Para algo tan fugaz como el Efímero calcula su CUE x 2. Puedes añadir algún punto más por su altura.
- ◆ Si la herida no alcanza la mitad, lo debilitará. Si la herida alcanza la mitad o más de sus PV, quedará fuera de combate. Haz una tirada de CUE: si supera la herida es posible que sobreviva. De todas formas un efímero herido es seguro que huya o pida clemencia.

■ **Habilidades**

- ◆ Elige una base de habilidades como principal y súmale +5.

Creación de un Arraigado

■ **¿En qué característica destaca más (CUERPO, MENTE o ESPÍRITU)?**

- ◆ Para esa característica lanza dos veces 1d4+4 y quédate con la mejor tirada.
- ◆ Para el resto, lanza 1d4+3 por cada una, y repártela como guste.
- ◆ Para obtener el Atractivo y el Tamaño lanza 1d3-1d3 por cada una.

■ **Calcula los puntos de vida (PV)**

- ◆ Los puntos de vida para el arraigado es el similar para un PJ, CUE + TAM + 10.
- ◆ Usa las reglas de combate del propio manual. Eres libre si quieres considerar una herida grave como un fuera de combate.

■ **Habilidades**

- ◆ Elige una base de habilidades como principal y súmale +5. A continuación, elige una secundaria y súmale +3 (opcional).

Creación de un Trascendental

■ **¿En qué característica destaca más (CUERPO, MENTE o ESPÍRITU)?**

- ◆ Para esa característica lanza dos veces 1d6+3 y quédate con la mejor tirada.
- ◆ Para el resto, lanza 1d6+3 por cada una, y repártela como guste.

◆ Para obtener el Atractivo y el Tamaño lanza 1d3-1d3 por cada una.

■ Calcula los puntos de vida (PV)

- ◆ Los puntos de vida para el trascendental es el similar para un PJ, CUE + TAM + 10.
- ◆ Usa las reglas de combate del manual.
- ◆ Dado que este es el personaje menos desechable de todos, puedes completarlo con las tablas que aparecen en el Generador Aleatorio de la página 42 de Intervención Divina 10.

■ Habilidades

- ◆ Elige dos bases de habilidad como principales y súmale +7 y +5 respectivamente. A continuación, elige dos secundarias y súmales +3 y +1.

Especial Magia y Poderes sobrenaturales

Si el PNJ posee capacidades mágicas o poderes sobrenaturales, cualquier intento de canalizarlos se resolverá mediante una tirada de Hechicería.

En el caso de lanzar conjuros, al total de la tirada se le sumará el nivel de la Esfera o del Verbo implicado (utilizando siempre el de menor valor, tal como dictan las reglas generales). Para simplificar la gestión del director de juego, el acceso a la magia se estructura según la categoría del PNJ:

■ **PNJ Efímero:** No se detallan conjuros ni sendas específicas. En el caso fortuito de que necesite usar la magia, se utilizará únicamente su nivel básico en la habilidad de Hechicería.

■ **PNJ Arraigado:** Su dominio es más definido. Deberá seleccionar dos Verbos (que reciben un bonificador de +3 y +1 respectivamente) y una Esfera (que recibe un bonificador de +3).

■ **PNJ Trascendental:** Posee un poder inmenso y versátil. Deberá seleccionar tres Verbos (con bonificadores de +5, +3 y +1) y dos Esferas (con bonificadores de +5 y +3).

Especial Concepto y Rasgos

Si nos limitásemos a las estadísticas numéricas, los personajes no jugadores serían idénticos entre sí, meras plantillas sin identidad. Aquí es donde radica el verdadero meollo del diseño: lo que diferencia a un soldado de Shora de uno de Vados es su **Concepto**; lo que distingue a dos taberneros que comparten la misma calle en Cabo Este son sus **Rasgos**.

El Concepto define el origen, el trasfondo y la naturaleza del PNJ. Dos personajes pueden compartir el mismo oficio, pero su Concepto los vuelve únicos en el mundo:

Un PNJ puede ser un "Joven Recluta de Shora", reflejando la rigidez y el fervor de las normas religiosas dictadas por El Artista.

Otro, en cambio, puede ser un "Veterano de Vados"; un guerrero imbuido de la serenidad y el saber que promueve El Sabio, superviviente de un adiestramiento físico y mental tan estricto que prohíbe la existencia de soldados inexpertos. Ambos son combatientes, pero sus Conceptos narran historias distintas.

Los Rasgos perfilan el comportamiento y la actitud del personaje ante el mundo. Siguiendo el ejemplo de Cabo Este, un tabernero puede definirse como ruin y cobarde, mientras que su competidor cruza la calle resulta ser servicial y generoso. Comparten profesión, pero la experiencia de los jugadores al interactuar con cada uno será radicalmente distinta.

Más allá de su evidente valor narrativo, el Concepto y los Rasgos actúan como etiquetas mecánicas. En las situaciones donde estas descripciones sean determinantes, el Director de Juego podrá aplicar directamente un bonificador o penalizador de +/-2 a la tirada base del PNJ.

Este sencillo añadido proporciona a los personajes no jugadores (PNJ) una enorme fuerza y valor en la mesa, aunque estos terminen siendo desechados.

Armas y Equipo

Para completar esta sección de la hoja del PNJ, simplemente restará añadir las armas adecuadas al Concepto del personaje y el equipo apropiado que habitualmente portaría en la escena donde aparezca. En el Efímero puedes incluir un arma y un par de elementos de equipo. En el Arraigado, puedes aumentar a dos armas, y 3 o 4 elementos de equipo. Y al Trascendental, lo puedes diseñar como gustes.

Concepto y Rasgos							
CUERPO	MENTE	ESPÍRITU	PV	PM	1/2 M		
ATRACTIVO	FUERZA	TAMAÑO	Protección	Escudo			
			Carga	Estorbo			
HABILIDADES			ESFERAS / VERBOS				
AGILIDAD +							
COMUNICACIÓN +							
CULTURA +							
HECHICERÍA +							
PERCEPCIÓN +							
TÉCNICA +							
VIGOR +							
ARMAS							
Nombre	Mn	Fue	Daño	Tipo	Alcance	Carga	Recarga
Equipo				NOTAS			
Peso							

Descarga hoja editable



EJEMPLO DE PNJ

Concepto claro y unos pocos rasgos, desarrollarán un personaje único, que otorgará bonificadores a las tiradas

En este ejemplo, crearemos un PNJ con Grado de Presencia: **Arraigado**

Concepto y Rasgos

Galo. El Escudero de Cabo Este.
Servicial, prudente, y glotón.

CUERPO  7

MENTE  4

ESPÍRITU  6

PV  18

PM 

1/2 M  +3/+4

ACTIVO  0

FUERZA  8

TAMAÑO  +1

Protección 2

Escudo

Carga 3,5

Estorbo 2

HABILIDADES

AGILIDAD	6	+
COMUNICACIÓN	6	+
CULTURA	4	+
HECHICERÍA	3	+
PERCEPCIÓN	5	+
TÉCNICA	5	+
VIGOR	7	+

ESFERAS / VERBOS

ARMAS

Nombre	Mn	Fue	Daño	Tipo	Alcance	Carga	Recarga
Lanza corta	1	5	4	Cort/Pen	Media	2	-
Espada media	1/2	4	4	Penetr.	Media	1,5	-
Lanza corta	1	6	3	Penetr.	Corto	1,5	-

NOTAS

Nadie sabe de donde salió Galo. Algunos dicen que nació muerto y que La Madre le dió la vida. Pero en lo que muchos coinciden es que es el mejor guarda-espaldas que un campeón novel pueda tener.

Equipo

Equipo	Peso
Escudo Señor(G)	3
Cuero blando	2

Para la principal, obtenemos un 4 y 7. Nos quedamos con el 7. Secundarias 4 y 6

Con las Bases de Habilidad ya no necesitas múltiples habilidades. A la base le sumas el nivel que corresponda, y añade bonificadores según Rasgos

Menos es más: selecciona solo las armas que vayas a necesitar

En cuanto al equipo, tienes líneas suficientes para escribir, pero recuerda que el estorbo también le afecta como a los PJ

En Notas puedes poner lo que quieras. Una breve biografía, elementos de la ficha que faltaron por poner, ¿quieres más rasgos? Pues más rasgos,...

El cálculo de los subelementos es similar al de un PJ

Si el PNJ fuese hechicero podrías añadir los conjuros que necesitas

Recuerda: Esto es solo una ayuda rápida para tus partidas. Si necesitas modificar algo, adelante. Necesitas añadir algún punto más, ánimo. Crees que el personaje debería ser más flojillo, modifícalo. Es tú herramienta. Al fin y al cabo las Tierras son Quebradas y sus PNJ, son desechables.

INTERVENCIÓN DIVINA N° 13

Fanzine digital gratuito sobre Tierras Quebradas

- ♦ **Nuevas opciones de magia.** Reglas de magia improvisada, nuevos hechizos y nuevos rituales..
- ♦ **Bajo el signo del trueno.** Aventura corta en la que los aventureros se internan en una cueva para guarecerse de una tormenta.
- ♦ **Las normas de Shador.** Aventura para un director y un jugador que pone al PJ en la tesitura de vigilar un cementerio por la noche.
- ♦ **PNJ de las Tierras Quebradas.** Reglas nuevas para crear PNJ de gran nivel de poder.
- ♦ **Nombres notables.** Historia y estadística de algunos de los grandes líderes de las Tierras Quebradas.
- ♦ **Nuevo capítulo de dirección.** Directrices para dirigir Tierras Quebradas tras una experiencia de cinco años.
- ♦ **PNJ desechables.** Reglas para construir PNJ según su importancia en la aventura.