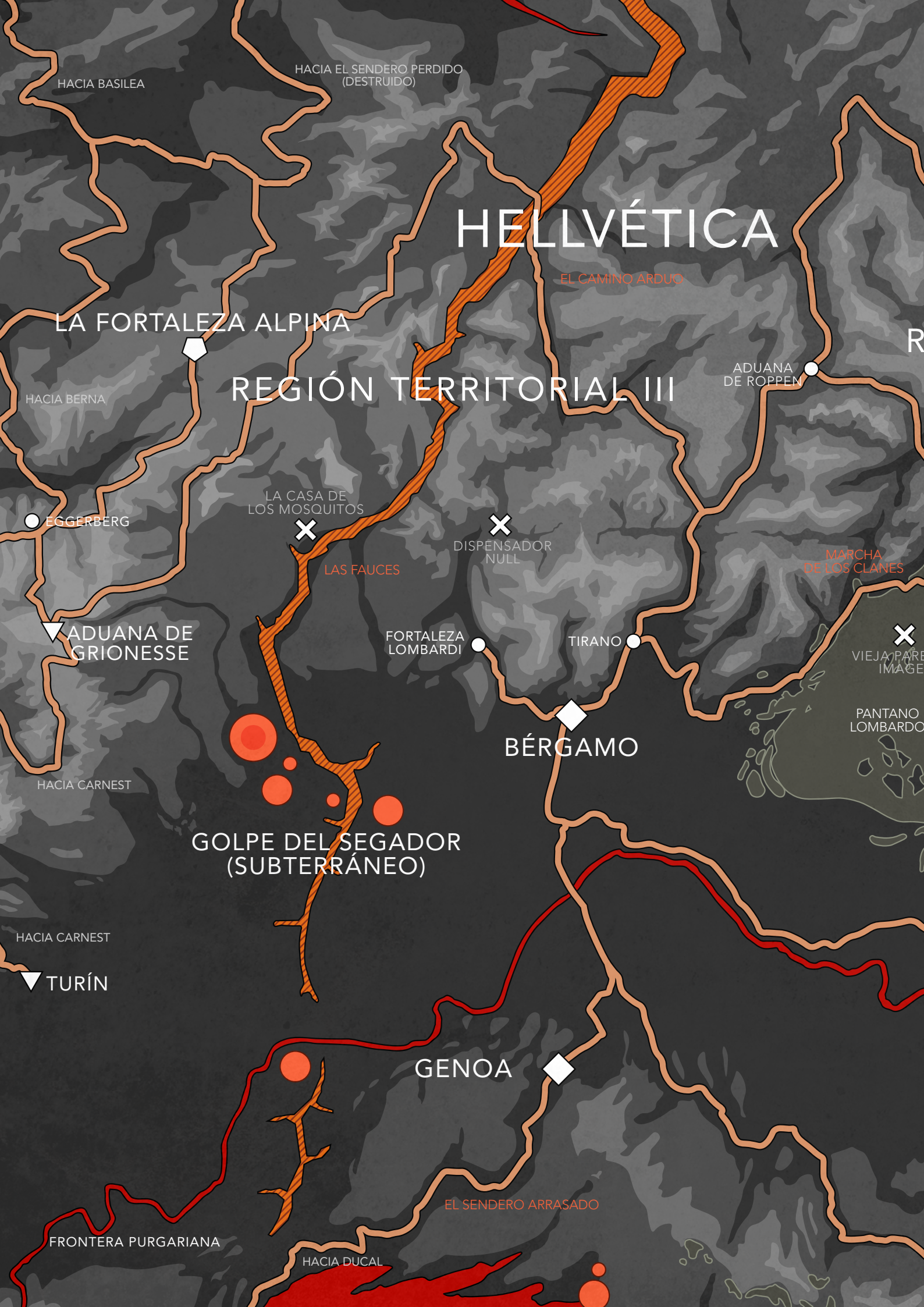
DEGENESIS

FREQUENZE




HACIA BASILEA
HACIA EL SENDERO PERDIDO
(DESTRUIDO)
HELLVÉTICA
EL CAMINO ARDUO
LA FORTALEZA ALPINA
REGIÓN TERRITORIAL III
ADUANA
DE ROPPEN
HACIA BERNA
LA CASA DE
LOS MOSQUITOS
EGGERBERG
DISPENSADOR
NULL
LAS FAUCES
MARCHA
DE LOS CLANES
ADUANA DE
GRIONESSE
FORTALEZA
LOMBARDI
TIRANO
PANTANO
LOMBARDO
BÉRGAMO
HACIA CARNEST
GOLPE DEL SEGADOR
(SUBTERRÁNEO)
HACIA CARNEST
TURÍN
GENOA
EL SENDERO ARRASADO
FRONTERA PURGARIANA
HACIA DUCAL


RUTA COMERCIAL A OSMÁN
NORTE DE PURGARE Y HELLVÉTICA
2595 D.C.
EGIÓN TERRITORIAL IV
RUTA COMERCIAL
PUESTO AVANZADO
POBLADO
CIUDAD
REFUGIO
CAMPO DE ESPORAS JOVEN
CAMPO DE ESPORAS
CAMPO DE ESPORAS MADRE
CAMINO DEL EDÉN
APIS
LUCATORE
MORENO
LAZARETO VIVACO
CAVALESE
PORDENE
TRIDENTE
FELTRE
PASO ESTRECHO
VENECIA
CIÉNAGA ÍNDIGA
SANTIAGO
SENDERO CIRROSO
BOLOGNA
MEZISSA
GOVA
PULA
CRUCES
REVENNA
HACIA PERUGIA
HACIA L'AQUILA



FREQUENZE

LOS MONSTRUOS DE HOY
SERÁN LOS HÉROES DE MAÑANA

[SWAIN]

CRÉDITOS

DESARROLLO, CONCEPTO
Redfox Army

PRODUCCIÓN
Minerva Montseny

AUTOR
Redfox Army

ILUSTRACIÓN DE LA CUBIERTA
Michal Klimzak

REVISIÓN Y CORRECCIÓN
Ignacio Sánchez Aranda

MAPAS ORIGINALES
Heroic Maps *(Fort St. Thomas, St. Olfryc Priory, Forest Bunker M81)*

ARTE INTERIOR
Sixmorevodka
Yanjun Cheng
David Kuo
Justin Trevor
Mike Franchina
Suzanne Helmigh
Billelis
Stefano Panza
Frank Tzeng
Anna Podedworna
Denver Balbaboco
Valentina Remenar
Paolo Puggioni
Edgar Cardona
James Taylor
Yuriy Mazurkin
Dongho Kang
Jakub Bazyluk
Miguel Iglesias
Alejandro Urrutia
Tim Lochner
Sebastian Maurer
Zhishang Yiju
Federico Schroder
Massimo Righi
Faraz Shanyar
Tatyana Kupriyanova
Sangsoo Jeong
Marion Kivits
Juan Hernández
Vadim Andreev
Anita Chaudhary

DISCLAIMER

FREQUENZE is entirely a work of fan-fiction based on the adventure "FREQUENZE" of Stefano Panza. We claim no ownership of the intellectual properties nor are we adding to the lore or canon set out by SMV. The original author of this work decided to disregard its publication, which is why the work has been resumed from the point where it was until it was finished.
SIXMOREVODKA takes no responsibility for content published within this book. All material presented here is property of it's rightful owners. This supplement contains copyrighted material whose use has been duly requested and duly accredited.

DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

FREQUENZE es una obra de contenido fan que adapta y expande la aventura FREQUENZE, obra original de Stefano Panza. No reclamamos la propiedad de las obras intelectuales ni pretendemos agregar al canon establecido por SMV el material aquí propuesto. El autor original de esta obra decidió desentenderse de la publicación de la misma, razón por la cuál se ha retomado el trabajo desde el punto en el que estaba hasta finalizarlo.
SIXMOREVODKA no se hace responsable del contenido publicado en este libro. Todo el material aquí presentado y utilizado es propiedad de sus respectivos autores. Este suplemento contiene material protegido por derechos de autor cuyo uso ha sido solicitado y debidamente acreditado.



CONTENIDOS

DEGENESIS FREQUENZE

DOGMA 04 - 11

CAPÍTULO 1 DE ÍNDIGA Y ESCARLATA 12 - 25

CAPÍTULO 2 COSECHA 28 - 47

CAPÍTULO 3 BODA DE SANGRE 48 - 115

CAPÍTULO 4 LINAJE 118 - 141

CAPÍTULO 5 ECOS DEL PASADO 142 - 151



DOGMA

DOS CRUCES

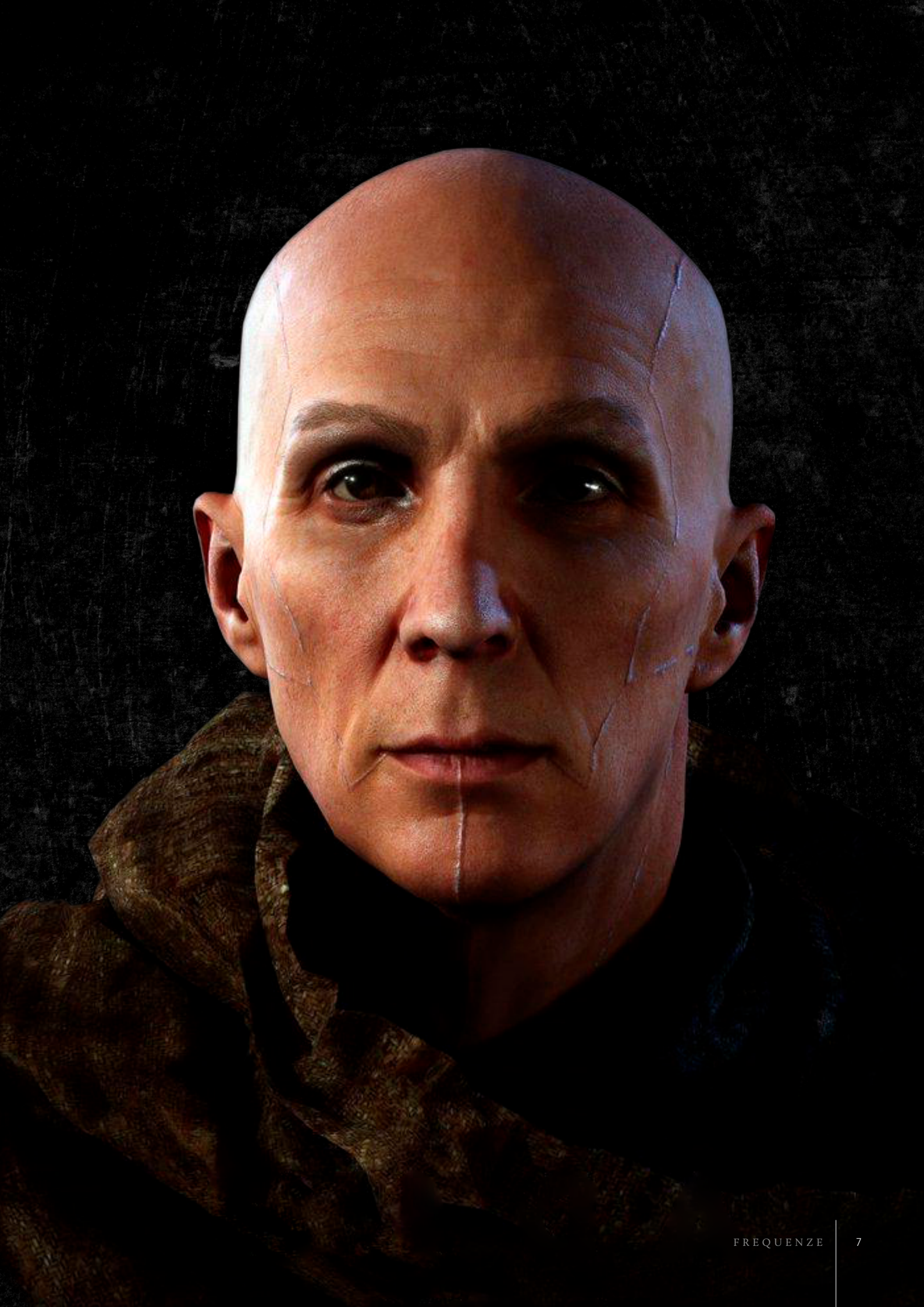
¡Creyentes! ¿Qué os pasa? ¿Por qué, cuando se os dice: "*¡Id a la guerra por la causa de Dios!*" permanecéis clavados en tierra? ¿Preferís la vida de acá a la otra? Y, ¿qué es el breve disfrute de la vida de acá comparado con la otra, sino bien poco…? Si no vais a la guerra, el destino os infligirá un doloroso castigo. Hará que otro pueblo os sustituya, sin que podáis causarle ningún daño.

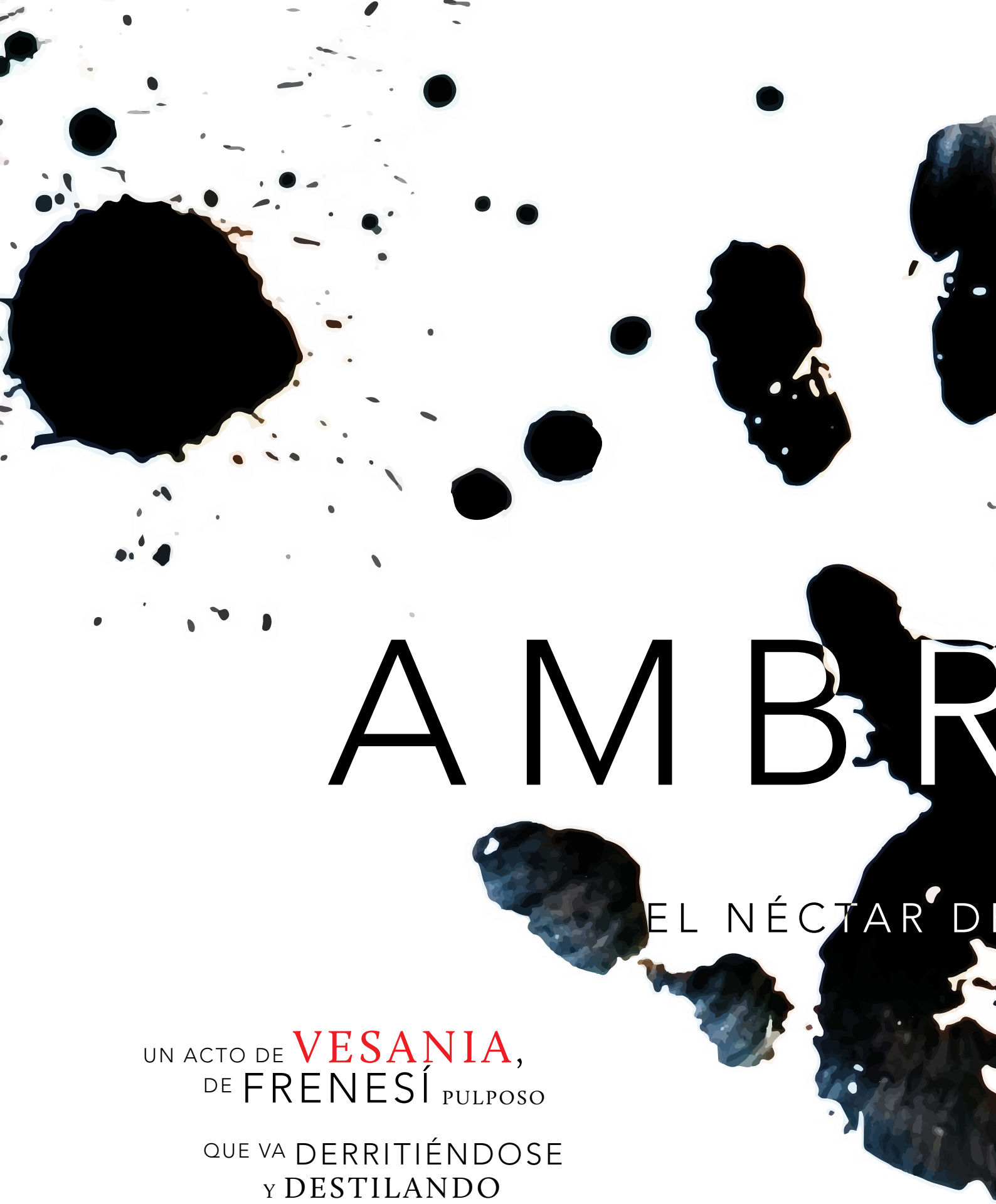
Es bien sabido que, cualquiera que sea el número de creencias seguidas por un mismo pueblo, ese mismo número tiende a uno. Debemos ser más rápidos y firmes, y exterminar a todos los demás falsos dioses ¡Hemos permitido demasiado tiempo que el Demiurgo sea nuestro vecino, que se bañe en nuestra casa, que coma de nuestro plato! No hay lugar para idolatrías ni apostasías allá donde la cruz rota se planta. No habrá más religión que una donde un anabaptista de corazón jure lealtad a Dios.

Matadles donde deis con ellos y expulsadles de donde os hayan expulsado. Tentar es más grave que matar. Así que, si combaten contra vosotros, matadles: esa es la retribución de los infieles

Hallaréis a otros que desean vivir en paz con vosotros y con su propia gente. Pero desconfiad cuando juren lealtad a Dios. Siempre que se les invita a la apostasía, caen en ella. Si no se mantienen aparte, si no os ofrecen someterse, si no deponen las armas, apoderaos de ellos y matadles donde deis con ellos. Dios os otorgó pleno poder sobre ellos.

Y si preferís a vuestros padres, hijos, hermanos, esposas, la hacienda que habéis adquirido, un negocio por cuyo resultado teméis y casas que os cobijen, en definitiva, si prestáis oídos a las tentaciones del Demiurgo en lugar de acercaros a la luz de Dios y a la lucha por su causa, aguardad y temed su llegada. Dios no dirige al pueblo perverso.





AMBR

EL NÉCTAR DI

UN ACTO DE **VESANIA**,
DE **FRENESÍ** PULPOSO

QUE VA **DERRITIÉNDOSE**
Y **DESTILANDO**
POR LAS PROFUNDIDADES DEL **DELIRIO**.

UN BANQUETE
DE CUERDAS DESATADAS
Y COROS PLAÑIDEROS

CON LAS QUE DESCENDER
HASTA LAS PROFUNDIDADES
DE LA PASIÓN DEL SER HUMANO.

OSÍA

E LOS DIOSES

I

BIENAVENTURADOS LOS QUE BUSCAN LA PAZ,
PORQUE SOLO A ELLOS LES CORRESPONDE
OTORGAR EL VERDADERO PERDÓN.
ELLOS SERÁN EL VÍNCULO SAGRADO
QUE UNA A LA HUMANIDAD EN UNA SOLA VOZ.

II

BIENAVENTURADOS AQUELLOS QUE CULTIVAN LA TIERRA,
PORQUE ELLOS HEREDARÁN EL MUNDO.
EL FRUTO DE LA TIERRA LES TRANSFORMARÁ;
ABANDONARÁN SU CUERPO Y SU ESPÍRITU TRASCENDERÁ.

III

BIENAVENTURADOS LOS NOBLES DE ESPÍRITU,
PORQUE SOLO ELLOS GUIARÁN AL PUEBLO ELEGIDO
A TRAVÉS DE LOS TIEMPOS.
ELLOS SERÁN LA PRIMERA LÍNEA
QUE COMBATIRÁ LA VILEZA DE ESTE MUNDO
CON LA FUERZA Y ARMAS DE LOS ANTEPASADOS.

IV

BIENAVENTURADOS LOS MISERICORDIOSOS,
PORQUE ELLOS SERÁN MI DESCENDENCIA.
CONSEJEROS, MAESTROS, APÓSTOLES.
PROGENIE DIVINA QUE HEREDARÁ LA TIERRA.

V

BIENAVENTURADOS AQUELLOS QUE SUFREN PERSECUCIÓN,
PUES SUYO SERÁ EL CONSUELO;
LA MALA FORTUNA SE TORNARÁ DICHA
Y EL FUTURO LES PERTENECERÁ.

VI

BIENAVENTURADOS LOS SEDIENTOS,
PUES ELLOS SERÁN SACIADOS.
BEBERÁN DE LA FUENTE DE LA ETERNA JUVENTUD
Y ASCENDERÁN SOBRE LAS ALMAS DE LOS CONDENADOS.

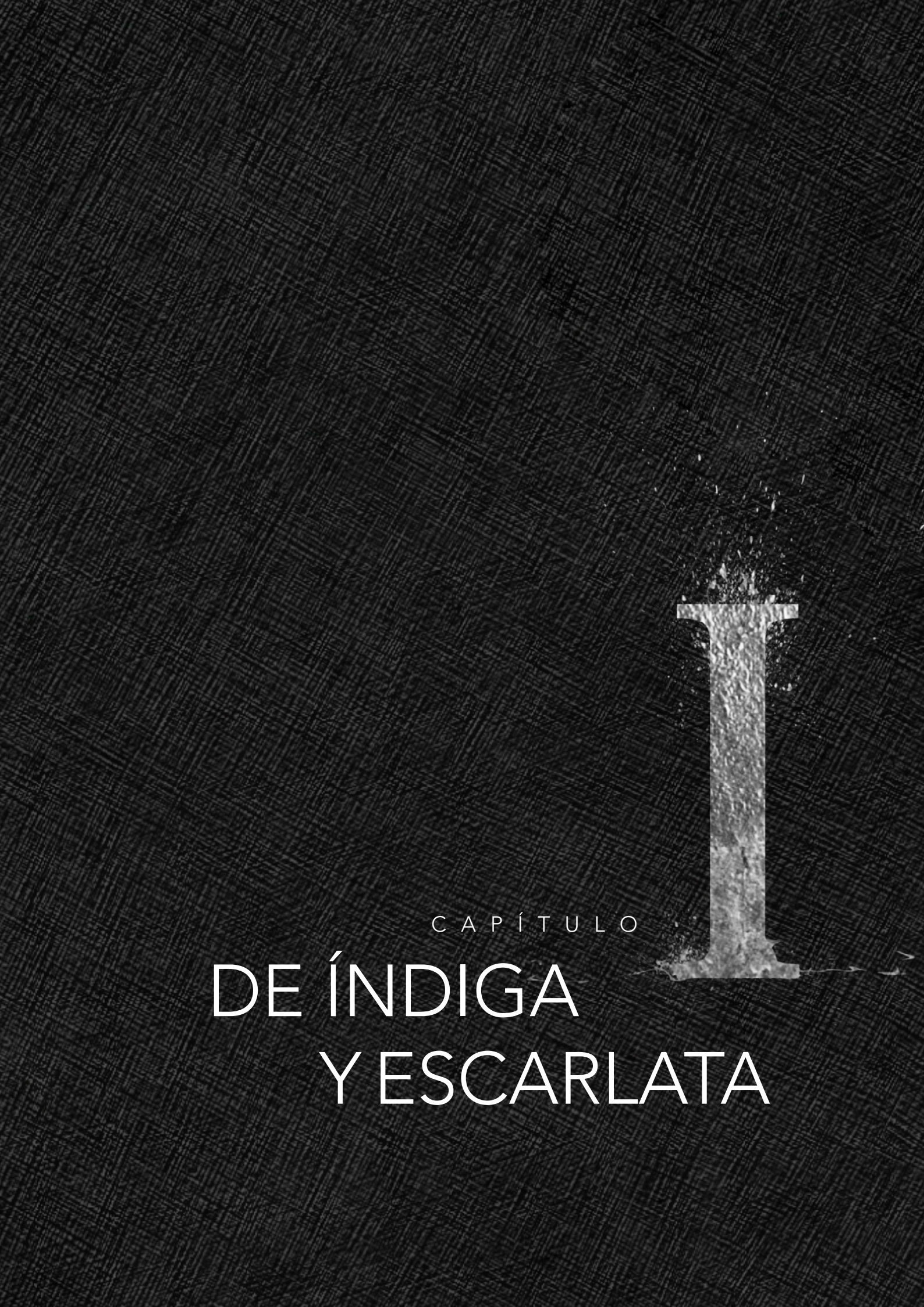
VII

BIENAVENTURADOS LOS LIMPIOS DE CORAZÓN,
PORQUE ELLOS VERÁN A LA BUENA SEÑORA.
LES GUIARÁ A TRAVÉS DE DESIERTOS Y PÁRAMOS
CON EL PECHO HENCHIDO DE AMOR,
Y SU PALABRA SERÁ LA FUERZA
QUE ENCAMINE AL DEVOTO HACIA LA VIRTUD.

VIII

BIENAVENTURADOS SERÉIS CUANDO OS INJURIEN, OS PERSIGAN
Y DIGAN CON MENTIRA TODA CLASE DE MAL CONTRA VOSOTROS
POR ESTA SANTA CAUSA.
ALEGRAOS Y REGOCIJAOS PORQUE VUESTRA RECOMPENSA SERÁ GRANDE A MI REGRESO.





CAPÍTULO

I

DE ÍNDIGA Y ESCARLATA

LA SEMILLA DE LA DISCORDIA

Los anabaptistas con hoces y palas al hombro eran liderados por el portador de un sello de hierro fundido, la cruz rota de los anabaptistas. Cada paso expresaba vigor y en sus ojos ardía un fuego que anhelaba prender en llamas regiones enteras en tiempos de guerra.

Los pinos arrojaban sombra en el camino. Pasaron junto a un altar con la imagen de la Buena Señora, inclinaron la cabeza y permanecieron apropiadamente en silencio. Finalmente llegaron a los dominios de los Catalano. Los sirvientes llegaron corriendo con cuencos de agua. La hospitalidad exigía que dieran un cucharón de agua a cada uno, pero como en años anteriores, los extranjeros rehusaron aceptarlos. En su lugar, pidieron permiso para entrar. Pero las puertas permanecieron cerradas para ellos. Hablaron con el capataz para ofrecer su ayuda en la labranza el campo, pero el hombre se limitó a repetir el «No» del patriarca.

Durante setenta años, Abbondia Catalano se negó a aceptar la presencia de anabaptistas en su casa y sus tierras. El gonfalón, estandarte de guerra de la familia, carecía de la iconografía del colectivo: ni cruces rotas, ni acueductos. Con trescientos años de tradición cosidos en terciopelo azul con hilo de plata y transmitido de padres a hijos, salía a la luz todos los años en el aniversario de la Sala Riunioni, cuando era acarreado a través de los callejones de la ciudad. Abbondia Catalano se había pasado la vida entera haciéndolo. La gota había hinchado sus articulaciones y a duras penas era capaz de ver la luz cegadora del patio. Pero sus palabras aún tenían peso, a pesar de que su oscura voz de barítono se hubiera desvanecido.

Los anabaptistas aporreaban la puerta todos los años en verano. Era una tradición, igual que la procesión de gonfalones o la de la Buen Señora. Pero esta vez sus consejeros le instaron a escuchar a la mujer. Hablaron del largo viaje que había hecho desde Ciudad Catedral sólo para verle y de que le traía el cielo. Él sonrió. Llamar a uno de aquellos monos de pelo largo «mujer» era de mala educación, aunque fuera lo adecuado. Les dijo eso mismo, pero ellos se limitaron a decir: «No, no nos referimos a eso, señor» y alabaron la belleza de la emisaria y su regalo. Sus rostros sudorosos estaban a la vista. Un olor dulce lo envolvió. Les mandó salir y pensó detenidamente. Los días se habían vuelto tediosos y aquella extranjera prometía remediarlo.

Sacudió la cabeza. ¡No!

Su familia había recorrido los siglos sin contaminarse con la locura de los anabaptistas. Pudo olerla antes de verla: una mezcla de lila y aceitunas, fuerte y extraña. Sus consejeros estaban a su lado. Tres señales en su frente perfecta, la piel como la leche de yegua. Ella se acercó y le ofreció nada menos que calmar su dolor. Él le habló del buen aceite de oliva con que se frotaba la piel cada mañana y se sintió como un terco asno viejo. Ella asintió con la cabeza, le dio un frasco verde y le acarició el pelo blanco. Una calidez le impregnó. Se tocó la cabeza, sintió el aceite, quiso regañarla por su insolencia pero el calor ardió a través de su cuerpo y encendió un horno dentro de su pecho. Se enderezó y exhaló. La vejez le abandonó. Gotas aceitosas de sudor se condensaron en su cara. Por primera vez en más de una década, su visión se aclaró: ¡cómo había crecido su hija!

Aunque el pacto aún no se había cerrado, los Catalano se inclinaron ante los anabaptistas ese día. Donde el vigor y una doctrina de salvación no podían derribar las barreras, los aceites elíseos de los molinos de Ciudad Catedral allanaron el camino. Eran capaces de rejuvenecer, acabar con el dolor y el miedo, abrir los ojos; después solo restaba esperar. Quienes se aplicaban los aceites una sola vez sentían cómo todas las barreras se rompían, incapaces de no volver a utilizarlos. Los viejos gonfalones se retiran y se deshilan los símbolos antiguos para volver a bordarlos con cruces rotas. Una familia tras otra abría sus brazos a los anabaptistas... Todas menos los Sforza.



CÓMO USAR ESTE LIBRO

La merodeadora Morana se aferra con una de sus huesudas manos a su parte humana a través del arte y la expresión cultural. Alguien dijo una vez: «La cultura es lo que, en la muerte, continúa siendo la vida». Proyecta su idea de un mundo perfecto, moldeando la psique humana a través del Monarca. Con su otra mano se agarra con fuerza a la familia. Refleja en sus vástagos aquello en lo que cree, cincelando sus personalidades desde las sombras. Puro arte hecho carne. Pero sus días en este mundo se acaban. Solo un milagro de última hora puede remediarlo.

Este libro desarrolla la ciudad de Venecia como entorno de campaña, además de proponer una línea de acontecimientos en forma de aventura que desembocarán en diferentes finales.

El capítulo «DE ÍNDIGA Y ESCARLATA» presenta el norte de purgare y describe con detalle la ciudad de Venecia.

«COSECHA» introduce al lector en los acontecimientos previos y presenta los personajes más relevantes para el desarrollo de *Frequenze*.

En el capítulo «BODA DE SANGRE» se desarrollan los acontecimientos relacionados con la aventura, comenzando por el conflicto entre los Catalano y los Sforza por la boda entre Claudia e Ivana. La índiga comenzará a ganar protagonismo según avance la trama, mientras los jugadores van desvelando la identidad de Marzene y Serra. En los actos finales estallará el conflicto, salpicando de forma directa a los personajes.

«LINAJE» extiende los tres clanes más relevantes presentes en Venecia, presentándose como opción para crear personajes de cualquiera de ellos.

Finalmente, «ECOS DEL PASADO» desvela la verdad tras los elementos más importantes de *Frequenze*: la índiga y el Monarca.

La aventura *Frequenze* se presenta como opción para encajar dentro de una campaña previamente iniciada o como punto de inicio de esta para personajes con cierta experiencia y grupos razonablemente coordinados.

NORTE DE PURGARE

A pesar de haber sufrido durante décadas las consecuencias de la guerra en el frente este entre anabaptistas y jehammedanos, Venecia es ahora una ciudad próspera. Las laderas colindantes de la Región Territorial IV proporcionan una cierta seguridad a la zona, puesto que los hellvéticos no toleran incidentes frente a sus puertas. Es un lugar pacífico, al menos en apariencia.

La influencia anabaptista crece cada día que pasa. El clan Catalano se había resistido a formar parte de la fe neognóstica. Cada vez que llamaban a las puertas de la ciudad, los Catalano le negaban la entrada. A pesar de haber sido rechazados en incontables ocasiones, cada año regresaban con fuerzas renovadas para recibir una nueva negativa. O así era hasta hace un año...

DATOS SOBRE VENECIA

CIUDAD: Venecia, nivel tecnológico III

PROVINCIA: Purgare del Norte/Cuenca del Véneto

HABITANTES: 25 000 en la ciudad, aproximadamente 80 000 en toda la provincia

POBLACIÓN DE LA PROVINCIA: Clan Catalano/dominante, Cofradía de la Buena Señora/dominante, clan Sforza/secundario, anabaptistas/secundario, neolibios/residual, azotadores/residual, spitalianos/residual, clanes menores/diseminados

GOBERNANTE: Abbondia Catalano, soberano de Venecia y líder del clan dominante, los Catalano

RELIGIONES: Culto a la Buena Señora (dominante), Neognosis (secundaria), Jehammed (residual)

ESPECIAL: Murallas fortificadas

COMERCIO/PRODUCTOS: Resina negra, índiga, trigo, cebada, tintes, industria textil de lujo.

GUARDIA URBANA: Conocidos como la Squadra, 100 centinelas dirigidos por Claudia Sforza (en momentos de peligro se puede multiplicar por tres en menos de una semana activando las líneas de sangre de los Sforza)

COMERCIO DE ARTEFACTOS: Prohibido por ley. Testimonial y a través del mercado negro.

COMUNICACIONES: Conexión con Santiago a través de la torre de radio chatarrera (desconectada), red de comercio con Santiago (diario), jinete a Vivaco (una vez a la semana), camino del este hacia Bolonia (inseguro), red de comercio hacia Hellvética y el Protectorado a través de Lucatore (una o dos veces al mes)

LA MARCHA DE LOS CLANES: La antigua ruta comercial es casi intransitable, apenas está fortificada y atraviesa el pantano Lombardo. Los viajeros que intentan rodear las zonas de control hellvéticas para eludir el peaje por sus mercancías se arriesgan, entre otros peligros, a toparse con salteadores y demás indeseables.

LAZARETO VIVACO: El nombre Vivaco representa la esperanza para muchas personas que han quedado discapacitadas o gravemente heridas en la guerra. Se dice que Carmino Ferro, el cirujano jefe de la ciudad lazareto, es capaz de tratar con éxito las lesiones más graves. Un puñado de médicos asistentes, dos docenas de famulantes, un buen número de enfermeros capacitados y una multitud de jóvenes reclutas atienden a los pacientes y los heridos. Alivian las fracturas complicadas, tratan la Sepsis y realizan complejas operaciones quirúrgicas. Por supuesto, todo tiene un precio. No hace mucho, el extraordinario acceso a recursos demostrado por Vivaco atrajo hasta la zona al recién nombrado secretario para Purgare del Norte, bajo cuya jurisdicción está la ciudad. Este envió a algunos famulantes desde su alojamiento en Cruces para comprobar las listas de almacenamiento de Vivaco en busca de irregularidades. Lo único que le llegó fue un mensaje a través de un jinete en el que quedaba claro que todo estaba en orden. Los famulantes se quedaron para aprender.

EL PANTANO LOMBARDO: Este vacío infranqueable recoge el agua proveniente de los deshielos alpinos, de forma que crece todos los años. El terreno es cenagoso y resulta fácil dar un paso en falso. Las zonas transitables están delimitadas por árboles enfermos a causa de la acidez del agua y las malas hierbas. Por lo demás, solo se escucha un sutil gorgoteo. Lo único que produce el pantano Lombardo es la turba extraída por algunos clanes menores. Es un combustible importante para toda la zona.

LA VIEJA PARED DE IMAGEN: Hace algunos años, un cronista llamado Memo descubrió una pared de imagen de los antecesores en medio del pantano. Contrató a chatarreros para que construyeran un generador a los pies de la pared y le compró gásol a los neolibios de Bérgamo para resucitar la reliquia del pasado. Consiguió que la pared emitiese una serie de noticias inconexas en un idioma extranjero durante unos segundos, antes de apagarse de nuevo. Memo desapareció de la faz de la tierra aquel mismo día; desde entonces los chatarreros no han podido devolverle la vida a la pared de imagen.

SANTIAGO: La ciudad enfermería spitaliana. Junto con Cruces, son los dos asentamientos regidos por spitalianos en la costa adriática occidental. Aquí cuidan de los que acabaron en el lado equivocado de un sable.

Los spitalianos actúan con humildad y ofrecen camas y su trabajo como un regalo benéfico a Ciudad Catedral y el pueblo purgariano. Desde este punto salen avanzadillas hacia el Balján con el objetivo de destruir al Elemental en todas sus formas.

Los spitalianos se preparan en Santiago para cruzar el Adriático sobre balsas en la noche, atravesando los emplazamientos con la ayuda de apocalípticos o jehammedanos (sí, también tienen parientes en Justiciano que dependen de la buena voluntad de spitalianos y jueces). Creen saber lo que les espera, pero muchos son capturados en los voivodatos antes de tener la oportunidad de cortar en pedazos a su primer dusaní con su desplegador. Mientras los clanes no abandonen la tierra y se alejen de los campos de esporas, el Spital no es libre de actuar.

LA CIÉNAGA ÍNDIGA: Al sur y oeste de la ciudad de Venecia se extiende un insalubre cenagal que tiñe de verde oscuro el paisaje. El viento frío de las montañas baja por la ladera sur de la cordillera alpina y se mezcla con la masa de aire caliente de la cuenca adriática, creando un microclima muy característico que se asemeja al subtropical, con abundantes lluvias durante media temporada y una humedad relativa oscilante. La desecación del Adriático provocó movimientos de acuíferos y masas de agua que terminaron por desaparecer con el tiempo. Pero en esta zona aún quedan restos de lo que antaño fue una ciudad construida sobre el agua.

En esta ciénaga se crean las condiciones idóneas para que germine y florezca una especie vegetal autóctona: la índiga. Los spitalianos la han catalogado como una variedad de la amapola real, adaptada genéticamente para reaccionar con el Elemental. Ha habido intentos de trasladar esta especie a otras zonas, y hasta ahora todas han fracasado, por lo que el comercio de derivados de esta planta se centra en la ciudad de Venecia. De la índiga se extrae la resina negra, el derivado más apreciado de esta especie.

LUCATORE: Benesato y Lombardi son los principales clanes de Lucatore. Y ninguno de ellos puede unirse a los Catalano por prohibición expresa del clan. Son sencillamente clanes impuros que han perdido el rumbo y su linaje de sangre. El viejo asentamiento ha sido pasto de rumores sobre asesinatos, engendros y excesos de consumo de Sepsis.

PASO ESTRECHO

El angosto camino es el último escollo que hay en dirección a Venecia. Las paredes de roca viva casi tocan los hombros de los viajeros mientras un fuerte viento recorre el pasillo en dirección sur, señalando el camino hacia Venecia. Los trineos de carga sufren mucho en estos pasos y algunos sencillamente no llegan a su destino, ocasionando molestias y pérdidas de mercancía. Aún así, todos prefieren usar este paso antes que el sendero cirroso.

Las altas paredes de roca aún conservan las cuevas que los clanes antiguos usaban para guarecerse. Los viajeros descansan en ellas para resguardarse del fuerte viento y otras adversidades y hacer noche en el camino. Incluso hay una modesta tasca regentada por un hibrispano a un día de viaje construida en plena roca llamada La Foguera, donde se sirve comida y bebida.

SENDERO CIRROSO

El camino se pierde entre el fango y carretas destrozadas por Dios sabe qué. En las lindes del camino se pueden encontrar toda clase de restos humanos con marcas de arañazos y cortes profundos. Sus huesos están destrozados y sobresalen astillados rasgando la carne momificada. Los insectos que alimentan a los aberrantes esperan pacientemente a que un insensato cruce su territorio para devorarle. Primero aparecen los mosquitos, produciendo dolorosas picaduras que a veces vienen cargadas con la «fiebre rompehuesos». Los spitalianos lo llaman «dengue», y provoca síntomas como fiebre, cefalea, dolor en articulaciones y vómitos. Después vienen las garrapatas. Extraen la sangre de los viajeros y causan infecciones de todo tipo. Más tarde le siguen los clanes salvajes. Aún existen grupos entre las llanuras y las montañas que viven de saquear y matar a los viajeros entre Venecia y Bérgamo. Por último, la densa niebla. Los rayos de sol de las mañanas más luminosas penetran con dificultad la concentración nubosa que se adueña de toda la zona al sur de las montañas entre Bérgamo y Venecia. No ves más allá de una decena de metros y los sonidos de lobos aullando y otras criaturas helarían la sangre del más valiente. Solo alguien muy preparado podría atravesar este antiguo paso.

VENECIA

El agua estancada, los canales y el comercio han estado ligados a este lugar desde tiempos inmemoriales. Venecia es una ciudad vetusta y experimentada. Descansa sobre los cimientos de edificios derruidos, y estos a su vez sobre centenares de miles de estacas de madera. Su caótico sistema de calles se alza sobre la ciudad de época de los antecesores, abandonada mientras se pudre al aire libre como si fuese carroña.

La mezcla del aire caliente del sur y las perturbaciones de las frías montañas detrás de la ciudad crean una cuenca caliente y húmeda. Una de las ventajas de esta urbe es su distancia de los Apeninos y el Golpe del Segador, que la han salvado del manto de ceniza que cubre gran parte del territorio de Purgare. El sofocante calor provoca un sudor que empapa y pega la ropa al cuerpo, creando una sensación de opresión y ahogo. A pesar de ello, las miradas de aquellos que arriban a Venecia encuentran algunos elementos edificantes e inspiradores como el resurgimiento de las artes clásicas o las posibilidades comerciales que ofrece la zona.

La ciudad se compone de un montón de chozas de madera y planchas de metal oxidado. Hay pocos afortunados que puedan disfrutar de la solidez de una casa de piedra como el alcázar Sforza, el caserón Dei Moro's o el Palazzo Catalano, y tan solo unos pocos privilegiados como el gobernador Abbondia Catalano, reciente converso de la Cruz Rota, pueden superar las inclemencias del tiempo y sobrevivir hasta su septuagésimo cumpleaños.

CONVENTO DE LA BUENA SEÑORA: Construido a las afueras de la muralla que rodea la ciudad, en dirección al Paso Estrecho, se encuentra un edificio religioso erigido a base de sillares de piedra. La fecha de su construcción no se conoce con exactitud, pero data aproximadamente de hace más de un siglo, cuando una serie de fieles seguidores de la figura de una mujer a la que llamaban «la Buena Señora», decidieron levantar un templo en su honor donde proteger su santa imagen y vivir en reclusión y oración. Este templo es de paso obligado para todo aquel fiel del culto y para aquellos que no lo son ya que, como marca la tradición, en el templo se ofrece un cuenco de agua para los viajeros, algo tremendamente apreciado tras varios días de camino desde Vivaco. Realizar una ofrenda a su imagen es motivo de agrado entre sus fieles, y ablandará sus corazones y voluntades si se desea obtener algo de ellos.

DISTRITO TREFONTANA: Tres fuentes ordenan y dan nombre al distrito «bienaventurado». El nivel socioeconómico de los habitantes de este barrio es superior al del resto, y la mejor prueba de ello es que la mayor parte de familias pertenecientes a la aristocracia tienen aquí su residencia. Sus calles parecen menos sucias y más ordenadas, y sus gentes no huelen tan mal.

PALAZZO CATALANO: Situado en el centro de la ciudad, es el eje neurálgico desde el que se articula toda la sociedad veneciana. En este punto convergen los tres barrios de la ciudad y es lugar de encuentro para viajeros de norte, sur y oeste. Desde aquí se dictan leyes y se gobierna la ciudad. La Sala Riunioni es el lugar de encuentro entre los tres poderes de la ciudad: los Catalano y sus clanes aliados, el gremio de comerciantes y la cofradía de la Buena Señora. Dispone de un banco de cambio de moneda dinar/letra de cambio con valor fluctuante que depende directamente del valor de mercado sugerido por el gremio comerciante y en última instancia del Banco de Trípol. En el archivo del Palazzo se encuentran registrados antiguos contratos de comercio y documentación referente a la ciudad. Aquí se pueden encontrar registros de un pasado que ya casi nadie puede recordar, algo útil para encontrar el origen de viejos linajes (como los de los principales clanes de Venecia).

JARDINES VERTICALES: Los jardines anexos al Palazzo Catalano son uno de los lugares más apreciados por los visitantes, donde pueden apreciar la variedad y el arte de la jardinería más elaborada creciendo por las paredes y creando formas imposibles. Aquellos afortunados que tengan permitido el acceso a su interior y aprecien la imaginería, podrán deleitarse con la escultura de San Giorgio Catalano, defensor de los necesitados.

ALCÁZAR SFORZA: Cuando el clan Sforza se asentó en Venecia, eligió una casa construida en piedra para reformarla y adaptarla hasta convertirla en un pequeño palacio fortificado. Es en su interior donde se custodia por una noche la imagen de la Buena Señora tras la procesión anual.

LE MERIDIEN: Los baños de Venecia están gestionados por el clan jehammedano. Mizael "el frankeño" ha construido un rico negocio en la ciudad que se nutre de lejanos viajeros interesados en bañarse en las famosas aguas antisépticas. Su alto contenido en flúor reduce los niveles de Sepsis y limpia la piel de bacterias y suciedad.

LA PIAZZAFORTE: Este pequeño fuerte está compuesto de varios edificios anexos: una sala de mando con aposentos para el comandante de la Squadra, la armería y los calabozos. También sirve de acuartelamiento de tropas y plaza de ejecución de penas capitales.

CASA VECCHIA: El noble caserón está actualmente ocupado por anabaptistas. Su balcón principal da a la Piazza Mozzafiata y al alcázar Sforza. Pertenece a los Catalano y se usa como archivo de registro. Desde hace casi un año está cedida a los anabaptistas por orden de Abbondia.

PIAZZA MOZZAFIATA: Es quizás la plaza más representativa de Venecia. Aquí tiene lugar cada año el *Risponso* de la figura de la Buena Señora, donde puede ser adorada por todos los fieles de forma pública. También se realizan aquí las ofrendas de boda y eventos lúdicos de toda índole.

MERCATO RIFORNIMENTI: A simple vista parece un sencillo mercado de abastos donde comprar alimentos y licores. Si sabes a quién preguntar y tienes suficiente dinero para pagarla es posible encontrar resina negra.

ALMACENES: Las cosechas de índiga se almacenan aquí. Estos almacenes están bien vigilados y protegidos. El gremio comerciante guarda aquí su instrumental y mercancía. Cuando alguien alquila uno de estos almacenes, pasa a ser su reino: nada excepto un edicto especial del mismísimo gobernante de Venecia puede hacer que sus puertas de seguridad sean abiertas. Y por ahora ninguno se ha atrevido a desafiar el poder del gremio de comercio. Abrir sin permiso uno de estos almacenes está gravemente penado. Quién sabe qué podrían estar guardando ahí dentro.

DISTRITO IL BUCO: Es el barrio más problemático de los tres. Entre las estrechas callejuelas se esconden toda clase de maleantes, bandidos y ladrones. Está situado en una depresión natural del terreno desde la que se puede ver en lo más alto el Palazzo Catalano presidiendo la ciudad.

TABERNA ACQUAFRESCA: El local apesta a humo y alcohol, pero los centinelas no suele meterse en problemas visitando este local. Gentes provenientes de más allá de Purgare viajan hasta aquí exclusivamente para poder fumar un poco de la famosa resina negra.

PIAZZA CONDANNATO: Situada al sur de la ciudad, en el límite entre los distritos de Il Buco y Mortopalude. En este lugar se escenifican obras de arte, luchas callejeras o en arena y se realizan ejecuciones públicas.

TORRE DE RADIO CHATARRERA: La vieja torre está oxidada y pocos se atreven a subir para arreglar ese cacharro. Aún así, hay algunos valientes que se suben para poder emitir señales o captar frecuencias de artefactos perdidos. Dicen algunos que hay una señal que se emite desde hace siglos, mientras otros lo desmienten y lo atribuyen a un fallo del receptor.

DISTRITO MORTOPALUDE: Esta zona de la ciudad se asienta sobre la antigua ciudad de los antecesores. Un entramado de maderas y restos de edificios soportan las construcciones de metal y madera mientras del subsuelo se filtran lodos y extraños olores. Aquí vive la mayor parte de trabajadores del sector textil, los llamados «ciompi».

MAESTROS ARMEROS: Los martillos resuenan contra los yunques creando un estruendo en toda la plaza. Aquí se puede contratar a los famosos maestros armeros Sforza para reparar y mejorar armas y equipamiento. Prestigiosas armas y armaduras han sido forjadas entre estas paredes. Eso sí, pagando un precio acorde a este lujo.

DEI MORO'S: La casa de Herón Moro es una de las mejor situadas de toda la ciudad. A la espalda del Palazzo Catalano y frente a una de las tres fontanas, la casa de la familia Moro es una de las más hermosas de toda la ciudad. Una embajadora neolibia llamada Azmera está invitada por Moro. Sus azotadores asustan a los venecianos, aunque los chiquillos se les quedan mirando con asombro y envidia.

LA TINTORIA: En este lugar se mezclan los pigmentos para producir los caros tintes que serán usados en la fábrica textil. Emite humos tóxicos por toda la ciudad cuando está trabajando a pleno rendimiento.

GRAN FÁBRICA TEXTIL: Hasta aquí llegan cargamentos de lana, algodón y lino del este y sur para crear las prendas que luego se venderán a la puja más alta en la Tessilería. Algunas de ellas pasarán por la Tintoria si es necesario.

LA TESSILERÍA: Todo hombre de negocios que se precie debe pasar por aquí. En este lugar se comercia con telas confeccionadas por la gran fábrica textil y manufacturadas. También se pueden encontrar tintes traídos en barcos neolibios desde los confines del Mediterráneo. Hay muestras de todo tipo, y aquel que posea suficientes dinares puede encargar trajes a medida que harán las delicias de los admiradores y desatarán las envidias de los adversarios.

CIOMPI: Se les puede considerar un clan propio al que se accede por pertenecer a una de las dos ramas de la industria textil: tejedores y tintores. Tienen un fuerte sindicato con milicianos preparados para defender sus intereses con su vida si fuese necesario llamados «falanges». En el pasado han creado problemas a los centinelas y al gremio comerciante, contra el que pugnan por sus derechos sociales.

BASTIO: El pico más alto de Venecia es prácticamente inaccesible. Hace mucho tiempo una antena de gran potencia presidía la cima de la montaña. Desde este lugar se comunicaba directamente con Vivaco, Lucatore y Bérgamo. Seguro que su desaparición tiene que ver con el sonido de nieve perpetua en la torre de radio de los chatarreros.

BARRIOS EXTRAMUROS: Los arrabales de las tres puertas de la ciudad están creciendo a un ritmo alto. En ellos se sitúan los apestados, los enfermos y desahuciados, y por ello, es aquí donde la cofradía de la Buena Señora realiza buena parte de sus actividades. Muchas de las leyes en Venecia solo tienen vigencia tras sus muros, y los que viven al margen de la ley viven fuera. Algunos traficantes de índiga pueden estar escondiendo mercancía en estas chabolas. Al este de la ciudad existe un campamento traficante de índiga y aguas sagradas. Cuando los centinelas aparecen, ya no queda rastro de las pruebas. Deben tener a un confidente al que pagan por informar de las redadas.

PLAGA

El sonido ensordecedor de ranas y sapos croando en primavera o el sofocante calor no son la peor de las incomodidades para los venecianos. Incontables enjambres de mosquitos inundan la zona de un zumbido fastidioso y cubren sus cuerpos con molestas picaduras, creando un reguero flotante de sangre que vuela en sus pequeñas bolsas abdominales en dirección oeste para alimentar a los señores psicoquinéticos. Por suerte, en esta región las historias sobre estos abominables seres no son más que cuentos para asustar a los niños antes de dormir.

Las aguas infestadas de larvas y ponzoña convierten el agua de pantanos y ríos en veneno. Es por eso que el agua de los tres pozos sagrados es tan apreciada. Tanto como ser considerada agua bendita por obra y gracia de la Buena Señora. Los venecianos dan la bienvenida a los sedientos forasteros con un cuenco de agua como señal de bienvenida y bendición de la santa local. Muy pocos saben que el hecho de que solo sean potables las aguas de estos tres pozos tiene truco.

Mientras, los cultivadores de índiga tienen que enfrentarse a enfermedades como la fiebre rompehuesos transmitidas por la picadura del mosquito. Los más afortunados tienen acceso a trajes especiales que les permiten trabajar sin que estas molestas criaturas les perturben. Aunque en esta zona la presencia de Sepsis sea menor que en otras de Purgare, no son pocos los que la preferirían a estos enjambres.

CONTRABANDISTAS

Al noreste de Venecia se encuentra un improvisado campamento de contrabandistas y ladrones liderados por «el Greco». Se dedican a traficar con obras de arte que los neolibios y los voivodas compran a muy buen precio. Esencialmente son telas y pinturas las que se pueden obtener en este lugar, aunque también hay negocio ilegal de resina negra, a un precio sensiblemente superior del que se podría encontrar tras los muros de Venecia. Esto no sería un problema si todo aquel que quisiera pudiese adquirir resina, pero solo los venecianos pueden poseerla y solo en pequeñas cantidades, empujando a todo aquel que esté interesado en la droga al mercado negro.

Hay secuaces escondidos por todo el bosque, trampas ocultas y un sistema de túneles subterráneos que les lleva a las montañas en caso de redada. La Squadra veneciana se ha dado por vencida y les permite vivir apartados en el bosque mientras no creen demasiados problemas. Desde la llegada del Greco todo ha ido como la seda; la Squadra recibe su parte de beneficio y la mercancía puede ser vendida sin mayores problemas. Claudia Sforza tiene demasiados problemas dentro de su plato como para preocuparse de las ratas que mordisquean los pedazos que caen fuera.

Solo si alguien se gana la confianza de un apocalíptico del barrio de Il Buco podrá acceder sin problemas a la tienda de el Greco, quien siempre acaba las conversaciones con la misma frase: «recuerda, tú nunca has estado aquí y yo no te conozco.»

USANDO LA ASTUCIA

Hay momentos en toda aventura en la que es necesario recordar a los jugadores detalles que han pasado por alto. Los personajes que interpretan pueden ser un buen catalizador de esos detalles que puedan llevar al grupo a la siguiente pista. Esta nueva regla propone una posible vía de escape ante estas situaciones. Úsala como opción si lo consideras necesario, no como algo imprescindible para esta aventura.

Normalmente serán los jugadores los que propongan hacer una prueba de Astucia cuando se hayan quedado atascados en algún punto de la investigación; tal vez hayan pasado por alto una pista fundamental, o simplemente no sepan cómo continuar.

Esta prueba es distinta de una normal de Astucia, aunque se hace de la misma forma: el director pide una prueba a cada jugador que haya estado involucrado en alguna situación importante o que haya solicitado la prueba sin especificar el número de éxitos mínimo para superarla. Obtener una buena cantidad de éxitos siempre es positivo, pero los Desencadenantes parecen una buena excusa para completar la información que los jugadores saben o llenar ciertos huecos en la historia que permitan seguir avanzando en la trama.

EJEMPLO: Nazaar está a punto de quedarse dormida en esa incómoda hamaca que los neolibios han preparado para ella y su grupo. Piensa en todo lo ocurrido durante este intenso día, rememorando cronológicamente cada detalle del mismo. En este punto, el jugador que interpreta a Nazaar se ha quedado sin ideas de cómo continuar la aventura. El director también se percata de ello y le pide una prueba de PSI+Astucia, obteniendo 2 éxitos, uno de ellos Desencadenante. Entonces el director comienza a narrarle al jugador que interpreta a Nazaar: «*recuerdas que mientras hablabais con Pialuzzia y tú escuchabas atentamente, la sombra de aquella anciana parecía moverse. No estás seguro pero quizás te pareció ver que los labios de aquella anciana en silla de ruedas que Pialuzzia empujaba movía la boca en sincronía con la propia apóstol, como si estuviesen conectadas mentalmente de alguna forma*».

GANCHOS PARA LOS JUGADORES

LA TRAMA

La aventura *Frequenze* ha sido concebida para incluirse dentro de una campaña previamente generada, es decir, una historia que facilite a los directores de juego encajar parte o la totalidad de sus líneas argumentales. Los directores de juego experimentados reconocerán la trama dentro de las distintas escenas que pueden transformar y adaptar libremente. Los personajes no sometidos a ninguna autoridad pueden salirse del rumbo marcado, las escenas pueden jugarse en momentos diferentes dentro del guion y el final podría ser muy distinto del inicialmente escrito. Aun así, se propone una línea de acciones probables para que el director tenga una buena base de actuación desde la que partir.

Como director puedes usar los sucesos como una guía aproximada o seleccionar las escenas que quieras utilizar. Es tu mesa, y tu grupo es lo más importante.

En las páginas siguientes se ofrecen posibles ganchos que los colectivos pueden ofrecer para compelirles a cumplir un objetivo fijado de antemano. Como es lógico, estos no son objetivos particularizados en cada personaje sino una serie de guías relativas a lo que saben los colectivos del lugar y por qué podrían estar interesados en enviar a alguien con una tarea concreta. Estas tareas podrían no ser suficientes para llegar hasta el fondo de la aventura.

Suele ser recomendable en aventuras largas o campañas centrar el peso del gancho para los jugadores en obligaciones o necesidades que sean detectadas de antemano por el director más que en un premio en metálico o algún otro tipo de beneficio artificial. Pero esto resulta imposible a todas luces si no se ofrece una serie de personajes pregenerados con los que encarrilar las motivaciones, y no es este el propósito de esta aventura. Detectar las motivaciones y necesidades de los jugadores para conminarles a iniciar la aventura y avivar la llama de la curiosidad para que a través de los personajes deseen continuar una aventura que les pondrá en peligro es la tarea principal del director, y probablemente ningún tesoro ni beneficio pueda nunca llegar a ser motivación suficiente para llegar hasta el final de esta historia. Desde estas líneas se recomienda impulsar las motivaciones de los colectivos con las de cada uno de los personajes para crear una sintonía con la aventura.

ÍNDIGA, MONARCA, ENLACE

Del mismo modo que ocurre con otras aventuras de *Degenesis*, existen dos formas de involucrar a los personajes en esta aventura: o se ven atrapados en medio de los acontecimientos por accidente, o bien son enviados por alguien para alcanzar un objetivo, (posiblemente serán los propios colectivos los interesados en que el grupo de personajes lleve a cabo una tarea). Dependiendo de la forma en que se vean involucrados, los personajes comienzan la aventura en lugares diferentes e intereses enfrentados o en común.

FORASTEROS

Es posible que los personajes se encuentren en la zona desde hace tiempo o que simplemente estén de paso. Esta manera de involucrarse le da al director la oportunidad de conducir a un grupo ya formado hacia la primera escena.

Si los personajes llegaron antes de los acontecimientos descritos en *Amor Prohibido*, el director puede dejarles disfrutar del entorno de Venecia y que los jugadores se familiaricen con la forma de vida local. Tal vez el grupo ha terminado la aventura *En Tu Sangre* y necesita un descanso. O su misión era entregar un mensaje en una de las ciudades lazareto de las tierras bajas del Adriático y están de regreso. Hay un sinfín de posibilidades; la descripción de los alrededores de Venecia ofrece algunos ganchos para aventuras sobre los que el director puede construir los suyos propios.

En *Frequenze* no se propone una única forma de comenzar la aventura. Dependiendo de con qué facción encajen mejor los intereses y necesidades del grupo de personajes, anabaptistas, Cofradía de la Buena Señora, Catalano y neolibios les tenderán la mano de una u otra forma. El director deberá tomar una decisión y proponerles unir sus intereses con los de uno de los bandos, pero una vez los acontecimientos comiencen a desarrollarse, será el propio grupo quien tome sus propias decisiones, pudiendo cambiar de bando, ayudar a varios al mismo tiempo o a ninguno en absoluto. También puedes presentarles al grupo los intereses e inquietudes de cada uno de los bandos y dejar que sea el grupo si decide involucrarse o no.

En cualquier caso, la fecha límite para que el grupo ingrese en la ciudad es la víspera del enlace matrimonial entre Ivana Catalano y Claudia Sforza. La tarde anterior se inicia con el ofrecimiento de presentes a la pareja.

Al principio, los jugadores deben dedicarse sobre todo a cumplir con los objetivos que les ha solicitado el bando que han elegido o cumplir con la tarea que les asignó su colectivo. De esta forma, los personajes pueden llegar a familiarizarse estrechamente con los lugares, costumbres y estructura de poder de Venecia. Sin embargo, los bandos enfrentados no facilitarán las cosas al grupo y los personajes no tardarán en descubrir que necesitan el respaldo de aliados con el estatus y apoyo suficientes como para poder cumplir con esos objetivos. Sin esa ayuda no se les abrirán las puertas necesarias ni los corazones de los venecianos.

Cada día que pase se verán más envueltos en el torbellino de los acontecimientos, hasta que finalmente tengan que tomar las riendas de la situación y actuar.

VENECIANO

Es posible que un nuevo jugador del grupo, al decidir a qué colectivo pertenecer, elija uno de los tres que se ofrecen aquí. Puede ser una buena forma de conectar al resto de personajes con las inquietudes de los venecianos.

LOS COLECTIVOS

SPITALIANOS

El reciente descubrimiento de las bondades de la índiga y el derivado de resina negra ha obligado al Spital a enviar a alguien para realizar una investigación de campo. Parece que las noticias son ciertas y los anabaptistas llevan la delantera al haber firmado alguna clase de acuerdo con los Catalano, la familia dominante de Venecia. Su anciano líder, Abbondia Catalano, no está en sus mejores años y se ha negado por sistema a ceder el dominio de las plantaciones de índiga, así como la producción de resina negra y sus secretos. Que el Spital reciba un informe actualizado de la situación, así como de las pruebas de experimentación directa en sujetos que hayan consumido la famosa resina, es de capital importancia. Por cierto, ¿no enviamos hace tiempo a un médico de aldea? Su nombre era Dusan, ¿no? No estaría de más hacerle una visita.

CRONISTAS

Los rumores de una frecuencia de radio que se repite en la zona de Venecia ha llamado la atención de la fusible .Exe y ha alertado al colectivo de la posible existencia de un desconocido artefacto. Según el registro del Clúster Central de Justiciano las puntuaciones de la cronista en diplomacia no arrojan un porcentaje de éxito aceptable. El Clúster precisa de alguien con las dotes adecuadas, y para ello se necesita conocer a qué se enfrentan. El único informe que existe sobre Venecia habla de la existencia de una torre de radio regentada por chatarreros. Comenzar por ese lugar podría ser un buen comienzo. Captar la señal y averiguar de dónde procede es fundamental para llegar al fondo del asunto. ¿Será un artefacto valioso el que la emite o alguna baratija con la que engañar a los clanes?

HELLVÉTICOS

Uno de nuestros infiltradores nos ha informado de que el nivel de revuelta en la tranquila ciudad de Venecia está aumentando por momentos. Sin embargo, ya conocemos el decreto e-cubo, por el cual no se nos permite usar nuestros rastreadores ni aparatos tecnológicos dentro de la ciudad. Si queremos restablecer el orden y tener controlada la situación en un emplazamiento clave que da acceso a Hellvética desde el sur, debemos actuar en consonancia con los clanes locales. Se supone que son los Catalano quienes controlan el poder, pero quizás sería buena idea ir a visitar también a los Sforza, quienes se encargan de la guardia local.

JUECES

Fuera del Protectorado, el martillo, el sombrero y la capa no significan nada. Purgare es una tierra donde el código legal se dibuja de diferentes e interesantes formas. Venecia parece un buen lugar en el que pasar una temporada aprendiendo detalles legales y ayudando a los Catalano o los Sforza, dependiendo de si eres un juez protector o defensor. Y si algún delito requiere de la ayuda de los jueces, ahí estaremos para demostrarles de qué somos capaces.

CLANES

Catalano y Sforza dominan la política y las armas. Los ciompi controlan la producción textil y conforman el grueso del pueblo veneciano. Mientras, la cofradía de la Buena Señora conquista los corazones de los venecianos a través de la fe. Los lazos de algunos clanes con el colectivo anabaptista son cada día más fuertes. Algunos clanes no ocultan el conflicto que tienen con la cruz rota y se regocijan en silencio por la huida de Ivana bajo las faldas de la Buena Señora. Si los seguidores del clan Sforza ven la oportunidad de hacerse con el poder en Venecia no la dejarán pasar. El vacío de poder podría dar lugar a cambios importantes. Si descubren quién es el responsable del asesinato de Ivana, sabrán de qué lado ponerse. Mientras, los ciompi han soportado demasiado tiempo sobre sus hombros el peso de leyes creadas a la medida de sus amos. Soplan vientos de resistencia en Venecia y los clanes deben saber colocar bien sus piezas en el tablero para ejecutar la jugada definitiva que les lleve a la victoria.

CHATARREROS

El sindicato de la chatarra podría haber puesto sus ojos en Venecia. Quieren recuperar lo que hace no mucho era suyo. El negocio de chatarra en el lugar siempre fue lucrativo, y ahora podrían estar interesados en él otra vez. Para ello necesitan hacer entrar en razón al viejo Abbondia Catalano y que derogue el decreto e-cubo de una vez por todas. Su contumacia es insultante para el colectivo chatarrero, aquel que tanto ha dado por la reconstrucción de la civilización en Venecia. Si los Catalano no dan su brazo a torcer por las buenas será por las malas.

NEOLIBIOS

La embajadora Azmera lleva casi un año en Venecia sin obtener los resultados esperados. El incursor Abrahaím confió en ella para ganarse el favor de los Catalano, pero su última carta hace pensar que no lo logrará mientras Abbondia continúe dirigiendo los designios del clan. ¿Pero acaso la inexperta y manipulable Ivana iba a ser mejor opción? No lo parece mientras siga bajo la influencia de los Sforza. La única solución parece un conflicto armado. De sus cenizas renacerá una nueva autoridad, esta vez bajo la sombra de Abrahaím y con Azmera al mando.

AZOTADORES

Los días pasan amargamente sin un solo combate en las tierras del Cuervo. El simba se impacienta y reclama a Azmera su lugar en la batalla. La embajadora le pide paciencia una vez más. Hasta ahora nunca ha faltado a su palabra, y está seguro de que más pronto que tarde las llamas tomarán la ciudad. Será el momento del León. Mientras, afilan sus garras en el suntuoso caserón de Dei Moro's al calor de la húmeda tarde veneciana.

ANUBIANOS

¿Una sustancia capaz de desatar los poderes ocultos de la Sepsis? Si los rumores son ciertos, el colectivo anubiano no puede hacer oídos sordos ante semejante revelación. Las propiedades de la índiga deben ser investigadas y su producción debe estar al alcance de los seguidores de Anubis.

JEHAMMEDANOS

Los antiguos gonfalones de guerra se desempolvan. Pero esta vez no será para empuñarlos contra Jehammed. Una lucha fratricida se gesta en el corazón de Venecia. Los pastores recomiendan esperar para elegir el bando correcto. ¿De qué sirve estar del lado de los que van a morir? A ojos de Jehammed todos son hijos del pescador. Además, si los rumores sobre Morana son ciertos, puede que haya visitado Venecia en algún momento. Rastrear su pista puede arrojar luz sobre la oscuridad de sus actos en el pasado en tierras del Balján.

APOCALÍPTICOS

¿La índiga una nueva variante de quemazón? Puede que todo sean habladurías, pero cualquier apocalíptico que se precie no dejaría pasar por alto una oportunidad de negocio como esta. Al parecer los neolibios ya están allí. Habrá que andarse con ojo, los fanáticos religiosos campan a sus anchas en esta tierra.

ANABAPTISTAS

Serra lleva más de un año en Venecia cuidando las relaciones con los Catalano y desde Ciudad Catedral los bautistas comienzan a impacientarse. ¿Por qué aún siguen adorando a falsos dioses? ¿En qué diantres está perdiendo el tiempo la emisaria? Naamán, uno de los miembros del concilio de emanaciones podría haber enviado al grupo a apoyar a Serra y acabar con la cofradía de la Buena Señora. Él fue quien enunció el principio que lleva su nombre, por el que solo una religión debe sobrevivir a las demás, expulsando al resto de credos al exilio.

PÁLIDOS

Rumores acerca de una transmisión emitida por uno de nuestros dioses han llegado a nuestros oídos. ¿Y si uno de ellos aún está presente en Venecia? No podemos abandonarle a su suerte, es nuestra tarea como guardianes de la verdad de este mundo continuar con la sabiduría que nos ha sido legada. ¿Qué hay de cierto acerca de los rumores sobre un poderoso artefacto en el lugar? Mas los falsos dioses contaminan el lugar con su palabrería barata y sus falsas promesas. Habrá que andarse con ojo.



FÁBRICA DE RUMORES

Venecia es una ciudad endiabladamente laberíntica. Sus barrios son un nido enmarañado de casas con callejuelas muy estrechas donde se mezclan trabajadores del sector textil y cortagargantas casi por igual. Esconderse, o peor aún, perderse en sus calles es bastante fácil, por lo que saber dónde mirar y especialmente a quién hacer las preguntas adecuadas hace que incluso los aventureros más preparados tengan que ir con pies de plomo. Aún así, es *vox populi* que en Venecia hasta los secretos más ocultos pueden ser vendidos al mejor postor.

Uno de los personajes diseñados especialmente para transmitir estos rumores es Tizzo. Hace tiempo que no ejerce como chatarrero por culpa del decreto «e-cubo» y ha diversificado su fuente de ingresos haciendo de guía a los visitantes de Venecia. No pedirá demasiadas letras de cambio para hacerles de acompañante durante el tiempo que precisen los jugadores hasta que lleguen a hacerse una idea de qué se cuece en la ciudad. Incluso podría arreglar encuentros con los personajes principales de la aventura, como el viejo Abbondia Catalano, la apóstol Pialuzzia, la embajadora Azmera o Claudia Sforza, ««la Despiadada»». En esta lista no estará nunca Ivana Catalano. Como ejemplo, podría pedir un pago de entre 50 y 300 letras de cambio para pactar ciertos encuentros, dependiendo de su accesibilidad.

REGLAS: En la primera sesión o antes de que los jugadores decidan viajar a Venecia, haz que realicen una prueba de INT+Leyendas (1) para averiguar qué saben de antemano los personajes. También es posible elegir directamente qué rumores han llegado a sus oídos. De hecho, pueden incluso jugar una sesión en clave de prólogo cuyo objetivo sea obtener esos rumores. Si un personaje supera la prueba, obtiene uno de los elementos de la lista de éxitos, y si ha conseguido algún DT, recibe uno de la lista de Desencadenantes. Es importante recordar que ambas listas contienen rumores y habladurías, por lo que puede que no sean ciertos a excepción de la sección de Desencadenantes, que siempre ocultan algo de verdad.

Hay dos opciones para resolver esta prueba. La primera es entregar un rumor individualmente a cada jugador, dependiendo del resultado de la prueba. Cada jugador recibirá un rumor diferente para ponerlo en común junto al resto del grupo, dependiendo de cuántos Desencadenantes obtuviera. La segunda opción es que, tras saber el resultado de la prueba individual, se escoja la tirada más alta y se entregue un rumor por cada éxito de su lista, uno por cada Desencadenante y uno más por cada pareja de Desencadenantes, cada uno de su lista correspondiente.

ÉXITOS

- Los Catalano deberían tomar el control de una vez por todas. ¿Sabes qué? ¡Deberían tener pelotas para apretar las tuercas a los Sforza y retomar el control de las armas! Así todas las familias se unirían en la fe y seríamos lo bastante fuertes para volver a la guerra contra los jehammedanos.

- Los Sforza pueden parecer un tanto tercos, pero es gracias a gente como ellos que hemos sido capaces de repeler a esos sucios jehammedanos. Sus condotieros han defendido nuestras tierras, han permitido que nuestros hijos tengan un futuro; de lo contrario ya nos habrían invadido. Seríamos pasto de sus sucias ovejas.

- Si te soy sincero, me importan un bledo los jehammedanos. El culto anabaptista está luchando contra el enemigo equivocado; se centran en los jehammedanos cuando lo que deberíamos hacer es demostrar nuestro valor ante los ojos de Dios destruyendo a la sucia y corrupta descendencia del Demiurgo y su diosa pagana.

- No, no vendemos droga. ¿Quién te ha dicho eso? ¡Porque no tienen ni idea de qué hablan! Bueno, tal vez alguien sí que sepa algo, pero no te fíes de lo que digan los maleantes, hay rumores que dicen que en las hojas que usamos para nuestros excelentes cigarros ponemos polvo de Quemazón. ¡Paparruchas, todo mentiras! ¡¿Capisci?!

- ¿Has visto la mala pinta que tienen esos azotadores de Dei Moro's? ¡Me apuesto lo que sea a que su jefa, la que fuma como una chimenea, se está acostando con el viejo Moro! Sinceramente, no me fío un pelo de ellos. Siempre dicen que traerán riquezas para el pueblo, pero nosotros seguimos igual que siempre.

- ¿Que la princesa Ivana ha abandonado el Palazzo Catalano? Ella sigue siendo una fiel creyente en la Buena Señora y no permitirá que los cultos extranjeros como el de la cruz rota se inmiscuyan en los asuntos de Venecia.

- ¡Si quieres saber dónde encontrar algo o a alguien en Venecia debes preguntar por Tizzo! Ese charlatán se las sabe todas, aunque cobra bien por sus servicios. ¡Seguro que está fumando y echando unas cartas en aquel tugurio, el Acquafresca!

- ¡Vaya, otro extraño! Últimamente venís todos a Venecia, ¿eh? Hasta los africanos han pasado por aquí, y ahora tú también. ¿Qué pasa? ¿Has descubierto que nuestro apestoso aire es bueno para tu salud? ¡Jajajaja! Vamos, vamos, Venecia es un gran destino para los viajeros!

1 DESENCADENANTE

- El otro día escuché ruido en la abandonada torre chatarrera. ¿No habían prohibido la entrada hace tiempo? Solo espero que Galdino no esté tramando nada raro; a Claudia no le temblará la mano si se entera de que ha estado incumpliendo la ley.

- ¿Sabes que dicen que la princesa Ivana tiene un lío con alguien de los Sforza? Si eso es cierto, tiene pinta de acabar mal. Esas dos familias no se soportan desde hace siglos.

- ¿Recuerdas a Dusan, el spitaliano? ¿Qué pasó realmente? ¡Parece como si todas las pruebas hubiesen sido colocadas adrede para incriminarlo!

- ¿Cómo es posible que las dos efigies de San Giorgio y Virago sean tan parecidas a la figura de la santísima Buena Señora si entre sus fechas de creación hay más de un siglo de diferencia? ¿Lo hizo algún discípulo suyo y lo firmó también como Morana?

- Desde hace medio año, Serra no hace más que mirar a través del balcón de Casa Vecchia. ¿Por qué no están predicando los seguidores de la cruz rota por las calles de Venecia?

2 DESENCADENANTES

- Tengo un amigo hibrispano al que le di una fumada de resina y alucinó. Puso voz de niña hablando en otro idioma y dijo que mi madre moriría en tres días. ¡Y el hijoputa acertó!

- Este niño cada vez tiene fantasías más locas. ¡Ahora dice que escucha ruidos de máquinas dentro del templo! ¿Sabe acaso el chiquillo lo que es una máquina? Ni siquiera yo lo sé del todo bien.

- He oído que algo se esconde en el templo, y te apuesto lo que quieras a que es una criatura del Demiurgo. Hace diez años un hombre desapareció y dos meses después lo encontraron cerca del casco antiguo. Tenía la cara retorcida por un grito desgarrador y quienes le vieron tienen pesadillas desde entonces. ¡Pregúntale a Galdino!

- Esos apóstoles de la cofradía parecen estar muy bien coordinados. Dicen que es la Buena Señora la que les guía, y que oyen voces en su cabeza. Personalmente creo que están zumbados.

GUÍA PARA DIRIGIR FREQUENZE

OBJETIVOS DE ESTA OBRA

En las siguientes líneas se ofrece una pequeña guía que puede ayudar a los directores de juego a mover las piezas de las que esta aventura está compuesta, de forma que sirvan como herramientas para desarrollar una narrativa firme y coherente con la campaña que estén desarrollando. Comprender el objetivo con el que fueron creados los personajes principales puede acercar al lector al proceso creativo para poder mover, eliminar o desarrollar aún más cada uno de estos personajes. Como suele ser habitual, el desarrollo de la aventura no ha sido más que un ejercicio de proyección sostenido con testeos que nunca serán capaces de predecir todas y cada una de las situaciones y caminos en los que puede derivar la idea original. Esta es la labor principal del director de juego.

Frequenze ha sido diseñada con una trama de dos capas. La capa superficial presenta dos problemas evidentes: el conflicto familiar entre los Catalano y los Sforza y la guerra fría entre la religión anabaptista y la fe en la Buena Señora. Al recorrer esta primera capa los jugadores podrán ir desvelando la segunda. En ella podrán descubrir el enfrentamiento entre la merodeadora Marzenne y la durmiente Serra, el conflicto de los chatarreros con el decreto e-cubo y el interés en la índiga y su derivado, la resina negra. Desde estas líneas se recomienda hacer más permeable la capa superficial para permitir que elementos relevantes del trasfondo vayan aflorando poco a poco. Así, los jugadores irán desvelando la verdad en el momento final de la aventura y participando de ello directamente.

El conflicto inicial entre Abbondia, Ivana y Claudia no es más que una maniobra de distracción para que los jugadores vayan descubriendo a las verdaderas antagonistas de *Frequenze*: Marzenne y Serra. Lo ideal es ir desvelando poco a poco el conflicto oculto en esta aventura a través del problema familiar entre los Sforza y los Catalano.

Aunque el desarrollo de *Frequenze* se enfoca desde el prisma Catalano, hay varios puntos desde los que comenzar y que están contemplados en el primer capítulo. Diseñar un buen encaje en la aventura es fundamental para que los jugadores sientan que su conexión con la misma resulta artificial. Azmera, Serra, la cofradía o la índiga son herramientas poderosas para lograr que los jugadores se sientan fuertemente atraídos hacia la propuesta argumental de la aventura. Úsalas.

Abbondia Catalano es un padre atormentado. Mientras trama sus negocios y se vanagloria de lo que él y generaciones anteriores han construido, recibe una puñalada de quien menos se espera: su hija Ivana. Siente que no puede confiar en nadie, que los venecianos son demasiado cainitas, por lo que encargará una importante tarea a unos forasteros que en principio no tienen nada que ver con ellos. Como buen tradicionalista, este personaje solo quiere que las cosas vuelvan a su lugar, y prefiere no deberle nada a nadie. Pagará a los personajes cuando cumplan su tarea y volverá a encerrarse en su orgullo Catalano.

Claudia Sforza, «la Despiadada». Es la némesis de los jugadores; la venganza hecha carne. Este personaje solo está contemplado como elemento opuesto a los personajes, un duro obstáculo que deben superar. Solo cuando haya perdido toda esperanza recurrirá a pactar con ellos un acuerdo para poder cumplir con sus ansias de venganza por la muerte de su amada Ivana. Aunque no está previsto que Claudia sea la auténtica antagonista de la aventura, los elementos que conforman este personaje bien podrían provocar que los jugadores la enfocasen como el enemigo a batir. Si es así, permítelo; puede ser una escena digna de ser interpretada.

Azmera es la serpiente que ofrece la manzana a Eva, la tentación en forma de secretos, poder e influencia aderezado con una pizca de dinares. Este personaje provoca que el grupo se mueva para cumplir objetivos: el asesinato de Ivana y Abbondia, obtener concesiones de comercio de índiga o provocar una guerra civil en Venecia. Aún si los jugadores comienzan la aventura desde el lado de los Catalano, Azmera puede y debe tentar a los jugadores con una mejor oferta y hacerles reflexionar sobre sus alianzas y decisiones.

La cofradía de la Buena Señora representa el orden y la bondad. Un mensaje de hermandad y humanidad anacrónico en los tiempos que corren. Infundidos por el espíritu de la Buena Señora, los cofrades creen en la bondad del ser humano como elemento dinamizador de la sociedad y se lo harán saber a los jugadores desde el primer momento. ¿Pero quién podría haber querido construir una sociedad así en este mundo sórdido y profano? La recuperación del arte clásico es un guiño más hacia ese núcleo irradiador de fe y belleza en el mundo, la mujer de los mil nombres: la merodeadora Morana, Marzenne y Marcela Catalano son tres de sus nombres. La Buena Señora su alter ego, por la que es adorada en Venecia. Esto se explicará más adelante.

Los personajes de Marzenne e Ivana han sido diseñados como elementos principales de la campaña, origen y foco de desarrollo de buena parte de los acontecimientos que ocurrirán en Venecia. Ivana es admirada por su belleza, sus dotes artísticas y su bondad para con su pueblo, mientras que Marzenne es un ejemplo de sabiduría con un ideal humanístico y una calidad humana que rozan lo transgresor para lo que supone ser una merodeadora y los pecados que arrastra por serlo. La anciana ve a Ivana como su propio yo y proyecta en ella sus aspiraciones, tanto a nivel personal como hacia su forma de ver el mundo. Ambas se complementan como elementos opuestos a los intereses del grupo con el objetivo de crear un conflicto moral en los jugadores que los interpreten.

¿Serán capaces los jugadores de destruir los sueños y la poca bondad humana que queda en este lugar para lograr sus objetivos? Precisamente por esto estamos aquí. Solo les corresponde a ellos responder a esta pregunta.

PRINCIPIO Y FINAL

¿Cuándo comienza *Frequenze*? ¿Cómo saber cuándo finalizar la aventura? Responder a esta pregunta no es fácil. Dependerá en última instancia de cada mesa, de la elección del director y los jugadores. Y aunque no se siga la línea principal de acontecimientos propuesta, algunas de las semillas que aquí se ofrecen podrían desarrollarse como una aventura o campaña. Quizás Azmera decida recurrir a Abrahaím y sus tanques pioneros. O Bosco se aproveche de la revuelta popular de los ciompi para tomar el poder e instaurar una cleptocracia de tinte meritocrático. Resultaría inabarcable definir todas las posibles variantes en las que *Frequenze* podría derivar.

Está previsto que los jugadores arriben a Venecia el día previo a la celebración de la procesión de la imagen de la Buena Señora por las calles de Venecia para que tengan al menos una jornada entera para adaptarse a las costumbres del lugar y comenzar a forjar conexiones con los personajes más relevantes de la aventura. Sin embargo, puedes contemplar otras fechas que encajen mejor con tu campaña. Lo importante es que la sucesión de acontecimientos resulte verosímil.

Puede suceder que el grupo de jugadores resuelva varias acciones en poco tiempo y se acerque al horizonte de resolución de los acontecimientos, quedándose sin tareas que desempeñar. Para evitar que esto suceda se ha estrechado el tiempo que tienen los jugadores para resolver cualesquiera asuntos pendientes. En *Frequenze* todo sucede en 4 o 5 días. En consecuencia, si un grupo de jugadores dedica más tiempo a la inmersión y son más meticulosos al desempeñar su papel se recomienda espaciar los sucesos importantes.

Igual que las incalculables bifurcaciones de las ramas de un árbol al ascender desde el tronco, las posibilidades de desarrollo de una premisa inicial pueden ser ilimitadas según se avanza en el tiempo. No es el objetivo de esta aventura encauzar en demasía los actos de los jugadores sino ofrecer diferentes propuestas de actuación asociadas a comportamientos probables. Según pasan los días, la situación se vuelve más incontrolable. Cuando los acontecimientos se acerquen cada vez más a los actos finales aquí propuestos, la imprevisibilidad de las acciones de los jugadores obliga a recurrir a la improvisación. Esto no debería ser un problema si se han estudiado de antemano las motivaciones y trasfondos de los personajes implicados y cómo podrían reaccionar a las decisiones que los jugadores tomen y no estén aquí contempladas.

¿Pero cómo llegar hasta un final adecuado para la aventura o evitar llegar a una conclusión incompleta y prematura? Aunque queda a discreción del director de juego, a continuación se ofrecen algunas ideas para enfocarlo:

- **ASESINATO DE IVANA:** Es posible que los jugadores recurran a la violencia en cuanto entiendan que pueden obtener una recompensa por ello. Si sabes de antemano que tus jugadores no se cuestionarán esta clase de actos y quieres desarrollar más a fondo la campaña o ponérselo más difícil, una forma de evitar que entren en el templo y asesinen sin más a Ivana es hacerles saber que las consecuencias de sus actos pueden ser fatales. Los inquisidores vigilan día y noche el templo, y no dudarán a la hora de proteger su sagrado suelo y a aquellos que lo habitan. Que los jugadores sepan cuál es el apodo por el que se le conoce a Claudia Sforza, la líder de la Squadra, puede evitar que asesinen fácilmente a Ivana. Más aún si saben que «la Despiadada» está a punto de casarse con la joven Catalano. Inocular el miedo en los jugadores es la clave para que aseguren bien cada paso que dan.

- **EVITAR EL MATRIMONIO:** El detonante del principal conflicto de *Frequenze* es la huida de Ivana del Palazzo Catalano tras la discusión con su padre Abbondia. Los Catalano son ahora fieles de la cruz rota, y el hecho de que Ivana pretenda casarse con una mujer, desafiando el dogma anabaptista, y se refugie en el templo de la Buena Señora ha irritado a su padre. Abbondia pedirá a los personajes que le ayuden a convencer a su hija Ivana de que ha elegido el camino equivocado. Este es el punto de comienzo de *Frequenze*.

  Puede que los jugadores lleguen a entrevistarse con Ivana al principio de la aventura. Si quieres evitar que esto suceda sin recurrir a usar la fuerza haciendo que los cofrades les interrumpan puedes llegar a un pacto con los personajes. Quizás realizar el casamiento de forma no oficial o proponer que Ivana y Claudia comiencen una nueva vida fuera de Venecia podrían ser soluciones aceptables aunque difíciles de lograr tratándose de un asunto de amor sincero.

- **MATRIMONIO ENTRE CLAUDIA E IVANA:** Que el enlace se lleve a cabo no debería ser un impedimento para el desarrollo de la aventura, ya que sin la injerencia de los jugadores y Azmera lo más probable es que así suceda. Sin embargo, esto tendrá repercusiones. Abbondia Catalano nunca aceptará esta unión y pondrá todos los medios de los que disponga al servicio de aquellos que solucionen su problema, ya sea por las buenas o por las malas. La consecuencia más probable sería el estallido de una guerra civil entre Catalano y Sforza, aunque desarrollar este punto queda a discreción de cada director.





CAPÍTULO

COSECHA

LA DEBILIDAD DEL SER

En realidad quería reírse de aquellos pobres diablos y echarlos a patadas de su palacio, pero aquella mujer se acercó, untó su frente con ungüentos perfumados y esperó. Tan solo tardó unos segundos en hacer efecto y, como por arte de magia, la borrosa visión de Abbondia comenzó a tornarse clara y nítida. ¡Hacía más de una década que no veía con tal claridad la cara de su hija Ivana! Se aclaró la garganta un par de veces y su voz volvió a sonar limpia y potente. No quedaba rastro del *vibratto* envejecido de su tono. Por último, sus piernas: la rigidez de sus dedos y articulaciones desaparecía por instantes. Entonces se acercó a Serra, posó sus manos en los hombros de la anabaptista y centró su mirada en el limpio rostro de la emisaria con los ojos del que mira directamente a Dios. «*A partir de hoy, los seguidores de la cruz rota serán bienvenidos en Venecia*».



EL ENEMIGO EN CASA

Muchos años han transcurrido en la ciudad de Venecia. En este tiempo sus vecinos han vivido en relativa paz y concordia desde el advenimiento de la Buena Señora. Las historias que cuentan las viejas hablan de que este lugar ha sido favorecido por ella tanto tiempo que ni los más ancianos del lugar pueden recordar un conflicto grave, hambruna o sequía. Sin embargo, esto está cambiando. Una sombra se cierne sobre los habitantes de Venecia y muchos empiezan a intuir que la buena ventura se les acaba.

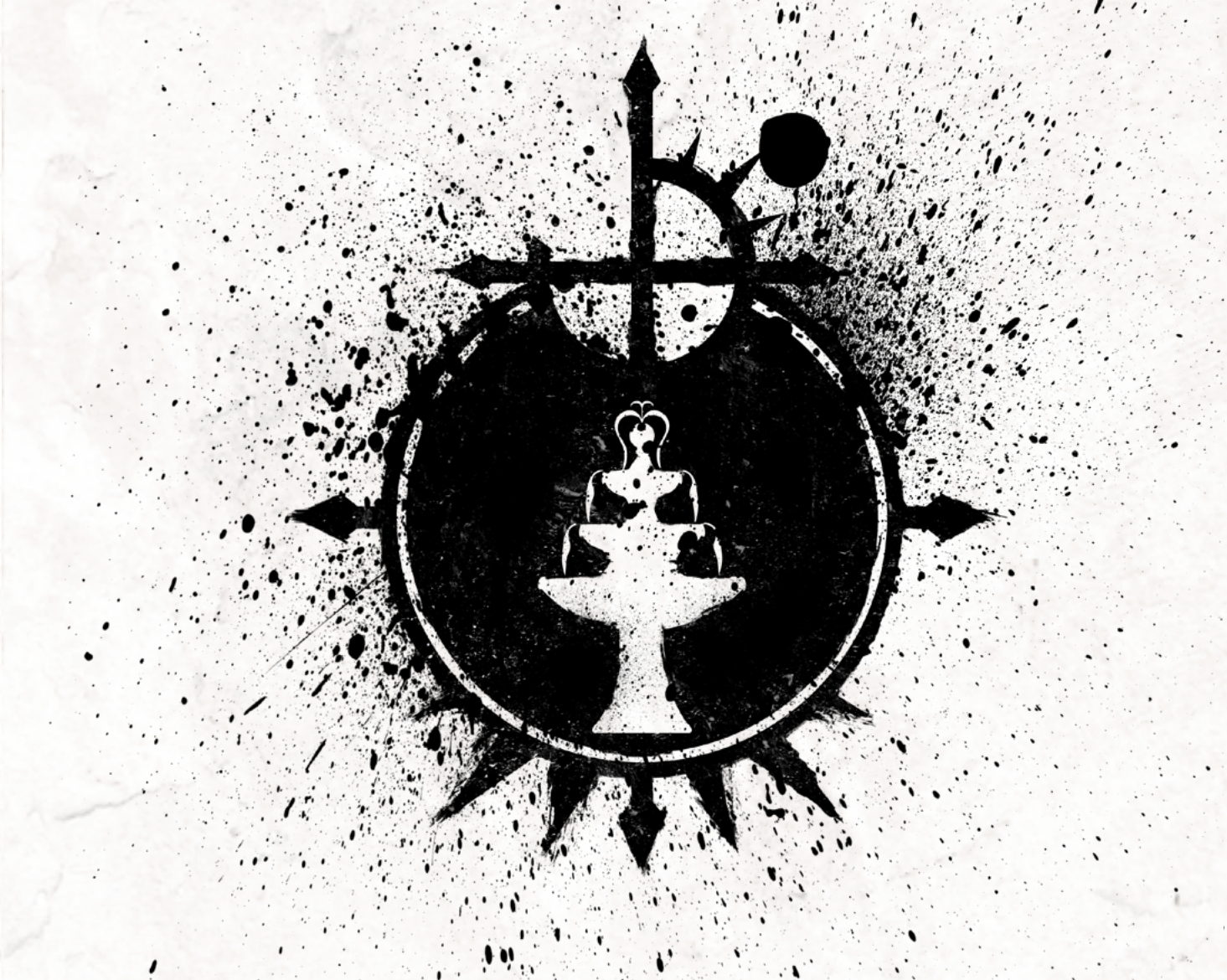
Hace años que los intrusos en los asuntos de ciudad se han multiplicado. Pobres inocentes desaparecen en las ruinas de la antigua Venecia, las razias de los adriani se han vuelto más osadas y, por último, se ha multiplicado la afluencia de anabaptistas al corazón de la urbe. La tensión ha escalado hasta cotas antes nunca vistas, y la aceptación del culto anabaptista con el beneplácito de los Catalano no ha hecho más que empeorar las cosas. Ahora son los seguidores de la cruz rota los que cotizan al alza entre los piadosos venecianos. La conversión del mismísimo Abbondia Catalano al neognosticismo ha relegado a los seguidores de la Buena Señora a un segundo plano. Para estos últimos, es una batalla que no piensan perder.

EL MONARCA

Los anabaptistas llegaron a Venecia hace un año. Antes de eso, pasaron muchos más antes de que fuesen bienvenidos por los Catalano, la casta gobernante de la ciudad. Serra es quien comanda la facción anabaptista. Consiguió convencer al cónclave de bautistas de que redoblar los esfuerzos por persuadir a los venecianos sería positivo para el colectivo. Ella y sus prosélitos partieron hacia Venecia con la única condición de regresar con el «sí» de Abbondia Catalano, y para lograrlo contaban con un elemento que aquellos que lo habían intentado anteriormente no tenían: los aceites elíseos.

El achacoso señor de Venecia no tardaría en caer rendido a los pies de Serra, claudicando ante las buenas maneras de la emisaria de Ciudad Catedral. Ahora la neognosis es una fe a la altura del culto a la Buena Señora, algo que en este tiempo ha creado fricciones entre los seguidores de ambas creencias. Incluso el señor de Venecia, Abbondia Catalano, ha renovado el símbolo de la ciudad incluyendo la cruz rota en su gonfalón, además de convertirse al neognosticismo. El plan de los anabaptistas avanza hacia el éxito poco a poco.

Sin embargo, Serra tiene otros planes en Venecia. Su propósito real no es expandir la neognosis por Purgare, sino encontrar un antiguo artefacto conocido como «el Monarca». Una remota frecuencia de radio encriptada de la región del Véneto le indicó que allí encontraría lo que había estado buscando tanto tiempo. Ahora la señal que emite el Monarca ha desaparecido en la ciudad de Venecia. Serra sabe que debe estar allí, y no parará hasta encontrarlo.



TRADICIÓN

Cada año tras la época de la cosecha, en la ciudad de Venecia comienzan los preparativos para la fiesta local. Filas de devotos de la Buena Señora toman el camino de la montaña. Sus atuendos de gala adornados con flecos y caireles son de color ocre y hueso en honor a los antepasados y a la tierra purgariana que les alimenta. Tras la ofrenda floral, la sacerdotisa dirige el rezo a la patrona. El esmalte lacado de su pálida cara refleja los pocos rayos de sol que logran penetrar las vidrieras de la capilla. Hoy por fin verá la luz. Está más guapa que nunca.

La tradición de procesionar la imagen de la Buena Señora se remonta varias generaciones atrás. Según cuenta la leyenda, una buena mujer salvó a la población de morir de sed. Tras varios meses sin lluvias, el agua de los pozos se volvió tóxica. Cuando la población agonizaba, una figura femenina ataviada con ropajes exóticos bajó por la montaña y se dirigió a las fontanas para bendecir el agua, bebió un pequeño sorbo y se retiró al pie de la montaña. Los venecianos le entregaron ofrendas, y se quedaron a aprender. Aquella mujer vivió allí un tiempo hasta que un día desapareció. El resto parece un cuento inventado para contener los ánimos y dominar la voluntad de los venecianos. Muchas décadas más tarde, Plinio Catalano convirtió aquel lugar al pie de la montaña en un santuario en agradecimiento a la Buena Señora, y desde entonces el pueblo de Venecia venera su santa figura.

LEYENDA

Al principio eran tres. Dos de ellos conectaban con el río y el tercero era un acuífero. Sus aguas se estancaron y corrompieron, enfermando a la pobre gente de Venecia. Cuando las aguas de los dos pequeños pozos más al este comenzaron a aclararse, los más sedientos bebieron invitados por aquella misteriosa mujer que les ofrecía un cuenco de agua del que ella misma había bebido segundos antes.

Después guio a los enfermos de fiebre rompehuesos y otros males a los pies de la cordillera norte, a orillas del lago. Allí aplicó técnicas de curación nunca antes vistas: cremas que desaparecían en segundos bajo la piel, cicatrizantes instantáneos y píldoras que curaban dolencias hicieron brillar los ojos de aquellos que lo presenciaron.

La envidia creció entre los poderosos señores locales que vieron a la Buena Señora como un peligro. A la mañana siguiente apareció ahorcada. Sin embargo, aquellos antiguos señores de Venecia no contaban con la naturaleza de la sangre que recorría su cuerpo. Los nanorrobots repararon los tejidos y órganos dañados y recuperaron las funciones vitales. Entonces se produjo el milagro: la resurrección de la Buena Señora.

La voz se corrió como la pólvora y muchos fueron a visitarla al pie de la montaña. Dio una serie de indicaciones y después desapareció sin dejar rastro. Este es el fin de la historia y el comienzo de una leyenda: la leyenda de la Buena Señora.

LA MUERTE UN HIJO

El dolor pesa en el corazón de Abbondia tras la repentina muerte de su primogénito. Un requiem por su alma inunda la Piazza Mozzafiata. El coro de anabaptistas clama a los cielos por el alma del joven Orazio Catalano mientras su ya anciano padre derrama las últimas lágrimas por su hijo.

Un desafortunado accidente mientras ascendía al cercano monte Bastio para cumplir con sus bautismo neognóstico acabaría con su vida antes de cumplir veintiún primaveras. Sus acompañantes aseguraron que Orazio no se encontraba en buen estado esa misma mañana, pero se empeñó en realizar la subida al monte y así cumplir con el designio divino.

Los rumores sobre la muerte de Orazio recorren las enrevesadas callejuelas de Venecia. «¡Han sido los devotos de la Buena Señora!», «¿Qué dices? ¡Han debido ser los Anabaptistas!», se reprochan unos a otros. Sin embargo, en la casa Catalano están convencidos de que todo ha sido un accidente. Si un Spitaliano pudiese realizarle una autopsia decubriría que la causa de la muerte fue una caída de gran altura, Abbondia está seguro de eso. Llorarán su pérdida y harán lo posible por continuar con su vida. La ruptura de la paz en Venecia no está sobre la mesa de los Catalano.

NEGOCIOS

El opulento Neolibio hizo un gesto cortés a la embajadora y le invitó a sentarse junto a él. Azmera aceptó el ofrecimiento y le dio las gracias.

— Llevas demasiado tiempo en Venecia, y mis socios comienzan a impacientarse.

— Soy consciente de ello, mi señor. Pero el viejo Abbondia no atiende a razones. Se niega en redondo a negociar con extranjeros y dice que mientras él viva, ni un solo fruto de índiga saldrá de Venecia.

— Tal vez va siendo hora de aplicar un poco de chispa que prenda la mecha, si esta no arde sola. ¿Entiendes lo que quiero decir, estimada compañera? — dijo Abrahaim con un gesto de muñeca acompañado de una mueca.

— Eso podría poner en peligro la operación — intentó corregir la embajadora.

— Hay una máxima que me gusta repetir — añadió Abrahaím tras un suspiro.

Azmera recordó la frase que solía pronunciar el Magnate: «Si quieres un trabajo bien hecho, debes hacerlo tú mismo». Lo tomó como una amenaza e interrumpió a Abrahaím antes de que pronunciase su frase favorita.

— De acuerdo. Dame un mes más y el trabajo estará hecho.

MEMÉTICA

TODOS SOMOS UNO

¿Qué valores quedan en este mundo? La furia de las guerras continúa y se pierden vidas humanas como si fueran de insectos. Después de décadas de guerra y miles de muertos, tenemos al fin algo de paz, pero ese monstruo llamado guerra siempre está buscando nueva sangre para empezar de nuevo.

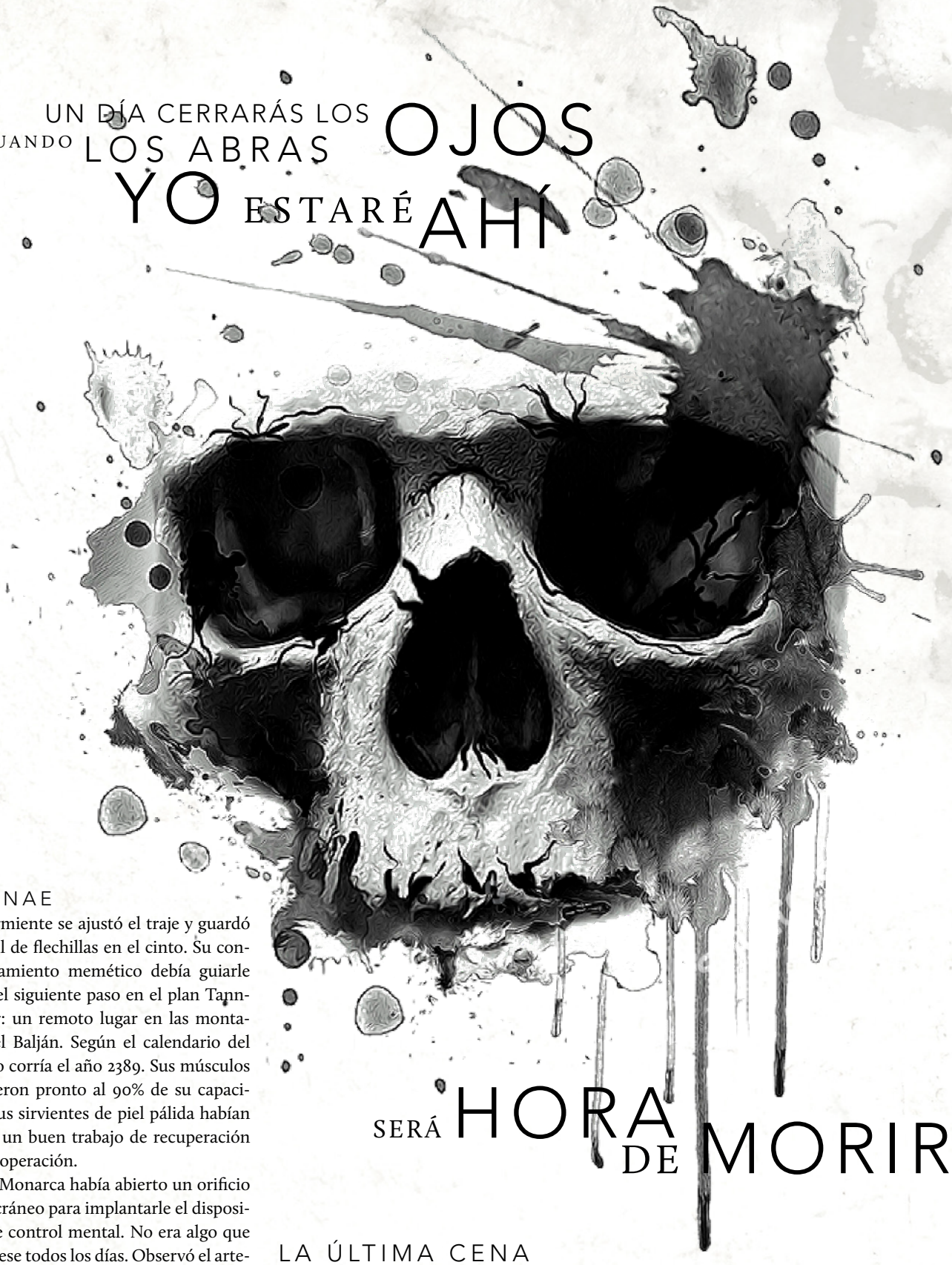
Frente a este monstruo, la voluntad de un gobernante no es nada. La sabiduría de un hombre se vuelve locura. En este mundo sin sentido y manchado de sangre, si hay un rayo de esperanza es el calor humano. La Buena Señora nos indicó el camino, tan solo hay que seguirlo.

Nadie sabe con seguridad cuántos clanes inteligentes hay en el mundo. No solo debido a los eternos debates sobre qué es lo que puede considerarse inteligencia, sino porque, en todo momento y lugar, unas civilizaciones se desarrollan y otras caen, de forma muy similar a como nacen y mueren las estrellas.

El tiempo lo devora todo.

No obstante, cada clan tiene un sistema propio de transmitir su sabiduría a través de los tiempos; una manera particular de hacer visibles las ideas, de hacerlas tangibles, de congelarlas durante un instante cual baluartes contra la irresistible marea del tiempo. Algunos cuentan historias, otros repiten patrones de comportamiento adquiridos de padres a hijos y solo aquellos que están más cerca de la verdad serán los que escriban libros, graben en piedra o piquen código informático revelando la luz al resto de la humanidad. Pero por encima de todos esos mecanismos está la memética. Te puede llevar a lugares antes desconocidos, ejecutar con eficacia tareas nunca practicadas y hablar idiomas que jamás oíste... O llevarte a una remota localidad de Purgare para encontrar aquel artefacto legendario con el que tu subconsciente sueña cada noche. Aquel que permite abrir la puerta donde reposa uno de tus hermanos mayores y llevaros a ti y a tu gente hasta el siguiente paso en el gran plan del GR.

UN DÍA CERRARÁS LOS OJOS
Y CUANDO LOS ABRAS YO ESTARÉ AHÍ



SERÁ HORA DE MORIR

ARANAE

La durmiente se ajustó el traje y guardó su fusil de flechillas en el cinto. Su condicionamiento memético debía guiarle hasta el siguiente paso en el plan Tannhäuser: un remoto lugar en las montañas del Balján. Según el calendario del refugio corría el año 2389. Sus músculos estuvieron pronto al 90% de su capacidad. Sus sirvientes de piel pálida habían hecho un buen trabajo de recuperación tras la operación.

El Monarca había abierto un orificio en su cráneo para implantarle el dispositivo de control mental. No era algo que sucediese todos los días. Observó el artefacto en la palma de su mano mientras pensaba en el enorme poder que acumulaba. Si cayese en malas manos podría provocar una catástrofe. No podía permitir semejante desviación del plan.

Aunque aún no lo sabía, la durmiente Aranae tenía las horas contadas. Morana llevaba días siguiendo su rastro, esperando el momento oportuno para cazar a su presa.

LA ÚLTIMA CENA

Ahí estaban sus cráneos limpios, resplandecientes. Cada vez que bajaba hasta el sótano, la poca vitalidad que aún le quedaba ardía en sus ojos y le encendía el orgullo. Pero los grandes días de caza habían pasado, ahora era el momento de morir. Cogió uno de los cráneos y en su recuerdo saboreó una última vez aquel plasma repleto de ambrosía. Pero de aquello hacía ya cuatro décadas.

Su cuerpo se marchitaba aceleradamente ante la ausencia del alimento de los dioses. Se preguntaba cuánto tiempo le quedaba. ¿Meses? ¿Quizás unas pocas semanas? A pesar de todo aún guardaba la esperanza de que apareciese una última presa; la última cena del condenado mientras espera su hora en el corredor de la muerte.



HERÓN MORO

Afamado comerciante, mecenas de las artes escritas y uno de los ocho comisionistas de la familia Catalano. Su infancia fue relativamente fácil gracias a que la fortuna acumulada por su familia le proporcionó una educación, toda clase de bienes y servicios, protección y una posición privilegiada dentro de la estructura social veneciana. Desde pequeño ha sido un ávido lector, especialmente de obras perdidas en el tiempo, escritas en su mayor parte por los antecesores. Su obra favorita: *Utopía*, escrita por un ascendiente suyo, Tomás Moro.

Durante su edad adulta continuó con el negocio familiar, ampliándolo hasta África con concesiones de comercio en las costas del sur de Purgare, con base en Siracusa. En aquellos años el negocio creció exponencialmente, pero añoraba su hogar.

En estos días pasa la mayor parte del tiempo entre libros. Tiene su despacho repleto de ellos. Sus auxiliares se ocupan ahora de los negocios en África mientras Moro se encarga de las relaciones diplomáticas por carta. En la actualidad aloja en «Dei Moro's» a una embajadora neolibia con intereses en la zona llamada Azmera. Sus dinares son tan apreciados como su peculiar e interesante carácter.

COMISIONISTA

Como uno de los poseedores del vellón comisionista, tiene privilegios especiales para con los Catalano tales como asistir a eventos lúdicos, sociales y de gestión de la ciudad de Venecia, solicitar audiencia privada con el gobernante o participar en la comisión de comercio.

Aún posee su vellón y si se lo requiere la autoridad competente, lo mostrará sin problema. Lo guarda en una caja fuerte empotrada en la pared de su despacho.

BELLA PRODUZIONE

Como mecenas del arte en piedra, reconocería la mano detrás de una buena obra. Las figuras de la Buena Señora y el San Giorgio de la Sala Riunioni se diferencian del resto por utilizar técnicas de hace más de mil años. La representación de las proporciones y la *Terribilità* de la expresión facial las convierten en esculturas muy especiales. Según Moro, han debido ser obra de algún estudioso de los clásicos. O alguien que ha venido directamente desde el pasado.

INTERPRETACIÓN

Le acompaña su escriba personal Ashanti, una joven africana que escribe las memorias del señor Moro. Suele moverse por el centro de la ciudad y el barrio de Trefontana, donde socializa con otros próceres de Venecia. Su lenguaje es culto y refinado, pero no tiene reparos en tratar con gente de cualquier calaña social. Habla con fluidez el purgariano y el africano, y se defiende bastante bien en lenguas de otras culturas como el borcano, frankeño, hibrispano y baljaní. Le gusta contar historias sobre un pasado de viajes y negocios, con relatos que dejarían boquiabierto a cualquiera.

No conoce los detalles del plan de Azmera ni sus verdaderas intenciones. Tampoco sabe quién es Verennika. Solo sabe que hay una sospechosa mujer que entra y sale de sus aposentos. Nunca antes la había visto y, cuando la embajadora se presentó en su casa con su séquito, ella no estaba. No revela detalles de los negocios que mantiene con sus clientes, pero si se le presiona adecuadamente, contará este detalle y dará una descripción física de Verennika.

No será fácil que preste voluntariamente su vellón comisionista a alguno de los personajes, pero tampoco es imposible. Un buen negocio o el uso de las palabras adecuadas podrían ablandar su corazón.

POTENCIAL

MECENAS

REQUISITOS PREVIOS:

Recursos 4

Poetas, escultores o gladiadores se resguardan bajo el manto de protección del mecenas. El potentado selecciona personalmente a aquellos artistas de su gusto para auspiciarles y asegurarse de que continúan desarrollando su talento.

En acciones relacionadas con la especialidad del mecenas, convierte en Desencadenantes tantos dados de la acción como el nivel del potencial. Por cada nivel de potencial, se puede escoger un arte en el que especializarse.

PERFIL

ARQUETIPO: Purgare, el Mediador, clan: ciompi, rango 5: comisionista
ATRIBUTOS: CUE 2, AGI 2, CAR 4, INT 5, PSI 4, INS 3
HABILIDADES: Resistencia 3D, Fabricar 5D, Arte 7D, Conducta 4D, Expresión 10D, Liderazgo 6D, Negociación 10D, Artefactos 6D, Ciencia 7D, Ingeniería 7D, Concentración 9D, Leyendas 7D, Fe 7D, Reacción 6D, Orientación 7D, Percepción 6D
TRASFONDOS: Aliados 4, Red 4, Renombre 2, Recursos 4
POTENCIALES: Mecenas 3 (poesía, ensayo político, escultura)
INICIATIVA: 6D/18 puntos de Ego (Concentración)
ATAQUE: -
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 4D; Mental (Fe) 7D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: -
CONDICIÓN: Infestación de esporas 4/14, heridas superficiales 6, trauma 6
EQUIPO ESPECIAL: Vellón comisionista de los Catalano.

CLAUDIA SFORZA

Como símbolo de buena fe, los Catalano eligieron a la joven Claudia para ser criada y educada bajo el manto de los Catalano como garantía de que jamás un Sforza se levantaría en armas contra uno de ellos, sellando así un pacto que ha durado más de dos décadas. En dicho acuerdo quedaban claras dos condiciones: la primera, que los Sforza serían una familia subsidiaria de los Catalano, siendo entregada la pequeña Claudia como aval, con el objetivo de ser educada en los valores civiles de Venecia en consonancia con los de los Catalano; la segunda, que al término de dicha educación, se aseguraría un puesto de relevancia social para Claudia acorde a su estatus social. El primer punto fue satisfecho durante doce años hasta que la heredera de los Sforza alcanzó la mayoría de edad. El segundo, no.

Claudia fue destinada a servir en la Squadra, un puesto que a todas luces no se ajustaba al nivel social propio de la aristocracia veneciana, pero ello no la desanimó. Si Abbondia había decidido que su lugar debía estar al frente de los hombres de armas, entonces le demostraría que no se equivocaba. Aquel puesto parecía hecho a su medida. Muy pronto se hizo con el mando, garantizando la seguridad en la ciudad, algo que no ocurría desde hacía mucho tiempo. Pacificó la revuelta en el barrio de Mortopalude, expulsó a los contrabandistas e hizo más seguras las callejuelas de «Il Buco» a costa de la vida de crápulas y malhechores. Su mano no tembló a la hora de ejecutar sentencias de muerte. Fue entonces se ganó el sobrenombre de «la Despiadada».

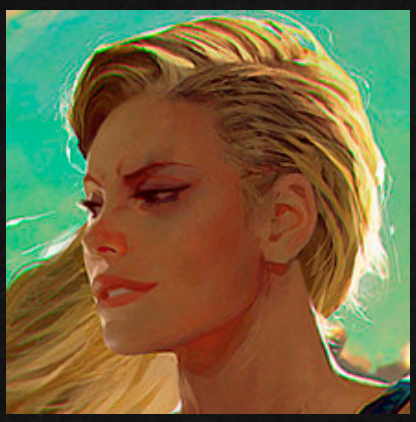
Sin embargo, su principal preocupación se centra en sus sentimientos. Toda la infancia y juventud en Palazzo Catalano junto a la hija de Abbondia hizo que afloraran sentimientos más profundos e incontrolables hacia ella. La relación entre Ivana y Claudia era cada día más especial, hasta que acabaron enamorándose. Vivieron un romance a escondidas el último año de su cautiverio hasta que fueron descubiertas. Abbondia decidió cortar de raíz lo que él consideraba una inmoralidad, pero ya era tarde para ponerle remedio. La única solución para ellas era contraer matrimonio oficialmente, a pesar de la oposición de Abbondia y una parte de la opinión pública de Venecia. Ivana y Claudia se habían encontrado, y solo la muerte podría separarlas.

INTERPRETACIÓN

En Venecia no la llaman «la Despiadada» por casualidad. Altiva y orgullosa de ser quien es: Sforza, comandante de la milicia local y libre de amar a quien elija; tendrá en su punto de mira a todo aquel que se atreva a desafiarla. El hecho de que hayan aceptado el encargo de Abbondia les convertirá automáticamente en sus enemigos, y en cuanto suceda el evento por el que Ivana morirá, su único deseo será ver colgados a los personajes del palo más alto de Venecia, donde todo el mundo pueda ver lo que le ocurre a aquellos que desafían a Claudia Sforza.

PERFIL

ARQUETIPO: Purgare, el Conquistador, clan: Sforza, rango 4: condottiero
ATRIBUTOS: CUE 4, AGI 4, CAR 3, INT 1, PSI 4, INS 3
HABILIDADES: Armas cuerpo a cuerpo 8D, Atletismo 8D, Pelea 7D, Fuerza 9D, Resistencia 10D, Armas de proyectiles 7D, Movilidad 8D, Sigilo 6D, Conducta 5D, Liderazgo 10D, Astucia 7D, Dominación 9D, Fe 9D, Reacción 9D, Empatía 8D, Percepción 6D, Primordial 9D
TRASFONDOS: Aliados 1, Autoridad 5, Red 1, Renombre 5, Recursos 2
POTENCIALES: Podría ser peor 2, Pathos 2, Finta 1, Misandria 2
INICIATIVA: 9D/16 puntos de Ego (Primordial)
ATAQUE: Estilete 9D, distancia 1m, daño 5, (Operatividad óptima 1DT); Pistola 7D, distancia 10/40, daño 9, cargas 12, Espada schiavona 9D, distancia 1m, daño 6, Operatividad óptima (1DT), Guarda (+1D defensa activa)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 8/9D, Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 8D; Mental (Fe) 7D
MOVIMIENTO: 8D
PROTECCIÓN: Cota de malla, protección 4
CONDICIÓN: Infestación de esporas 2/14, heridas superficiales 20, trauma 8



INDÓMITA

Cuando su tutor de la infancia describía a la joven Claudia Sforza, advertía que ella había nacido para mandar a los hombres, para gobernar a su pueblo y guiarles hacia la victoria en la batalla. A pesar de sus esfuerzos en educarla en los valores tradicionales y reservados para la mujer, finalmente se dio por vencido, permitiendo a Claudia desarrollar su indómito carácter.

POTENCIAL

MISANDRIA
REQUISITOS PREVIOS:
Primordial
El odio y la aversión hacia el sexo masculino aumentan cada día. El machismo y patriarcado le producen la mayor de las repulsiones, pero su tirria hacia los hombres no tiene que originarse forzosamente en comportamientos negativos. Basta con ser hombre.

Por cada punto de potencial aumenta el número de la acción en 1 dado en acciones enfrentadas contra hombres. Si existe provocación previa transforma estos dados de aumento en éxitos automáticos. Además, cada vez que venza en una prueba enfrentada a la de alguien del sexo masculino recupera 1 punto de Ego por nivel de potencial. Fracasar implica perder un solo punto de Ego.



A MI IMAGEN Y SEMEJANZA

Marzenne lleva décadas moldeando a sus hijos para que le sirvan en su propósito a través de la cultura, entrenamiento y pedagogía. Aunque el potencial de algunos elegidos es alto, la mayoría se pierden en el camino a convertirse en aquello que la merodeadora espera de ellos.

Ivana apunta alto. La que más de toda su progenie. Desde su nacimiento Marzenne se convirtió en una sombra vigilante rodeándola de los maestros correctos y condicionantes adecuados para construir una persona con la firme determinación de defender los mismos valores que ella misma ha protegido durante tanto tiempo.

Aunque el potencial de Ivana es asombroso, es un diamante en bruto que necesita ser pulido. Solo cuando esté realmente preparada, Marzenne comenzará la adaptación de su cuerpo para la conversión en merodeadora y perpetuar su legado otros cinco siglos más.

POTENCIAL

SOMBRA Y CARMÍN

El uso de cosméticos se remonta a las primeras civilizaciones. Sombra de ojos, colorete y labiales han sido instrumentos fundamentales tanto en el realzamiento de la belleza como elementos de distinción social. Un simple escatón no iba a ser capaz de evaporar esta práctica tan propia de la humanidad como vestirse o calzarse.

La destreza de Ivana con el maquillaje es uno de los motivos por los que su pueblo la idolatra. Los cosméticos realzan su cutis perfecto y aumentan el trasfondo Renombre en 1 por nivel de potencial en acciones asociadas. Además permite añadir 1 dado por nivel del potencial en acciones de Conducta y Seducción.

IVANA CATALANO

Su personalidad se ha forjado entre libros de los antecesores y educadores que creen en la bondad del ser humano como motor del mundo. Ivana se impregnó de esta doctrina como un caballo sediento bebiendo en los secos páramos de Borca. Su principal valedor fue uno de los apóstoles de la cofradía de la Buena Señora colocado por Marzenne y encargado de moldear la personalidad de la joven Catalano a su imagen y semejanza. ¿Quizás para continuar su propio legado?

Educada para el servicio a su pueblo, se decantó pronto por el auxilio a los más desfavorecidos. A sus diecinueve tiene una legión de seguidores que la adoran como una cuasidiosa. El motivo no es otro que gastar grandes sumas de dinero en su pueblo unido a su actitud de diva misericordiosa e ilustrada. Ella lo llama «Inversión en humanidad». No pocas veces le ha recriminado su padre Abbondia el despilfarro de la fortuna familiar, y aún mantiene esperanzas en que entienda que el mundo es un lugar cruel e impío con aquellos que pecan de exceso de confianza. Pero ella no pierde la fe en la humanidad.

INTERPRETACIÓN

Defensora de la sabiduría, promotora de la cultura y la belleza y garante de los derechos humanos entendidos en el más amplio de los sentidos. Usa como única arma la palabra y defenderá la idiosincrasia y actos de la cofradía de la Buena Señora como ejemplos de bondad y humanidad.

Su actitud comedida y amable desprende optimismo con un toque ingenuo que casi contagia a quien escucha sus palabras. Aunque aprecia la vida, sabe que el sufrimiento es parte de ella y asumirá los golpes que reciba como parte de un aprendizaje mayor. Si alguno de los personajes emplea la violencia contra Ivana no se defenderá activamente, sino que intentará sobreponerse a los golpes con firmeza en sus convicciones... hasta que no aguante más.

En una posible entrevista con Ivana para intentar convencerla de que cese en su deseo de contraer matrimonio con Claudia aludirá a las libertades en las que cree, pero aunque inicialmente podría no estar de acuerdo con la practicidad de seguir con su relación con la Sforza dejando a un lado la oficialidad del enlace y todo lo que conlleva, podría ser convencida de que es lo mejor. Aprovechar la confusión de la situación podría tener su recompensa. Todo depende de la pericia de aquel que intente llevársela a su terreno.

PERFIL

ARQUETIPO: Purgare, el Elegido, clan: Catalano, rango 4: optimate
ATRIBUTOS: CUE 2, AGI 1, CAR 5, INT 5, PSI 3, INS 2
HABILIDADES: Resistencia 3D, Vigor 4D, Sigilo 3D, Arte 7D, Conducta 11D, Expresión 10D, Liderazgo 8D, Negociación 9D, Seducción 8D, Concentración 8D, Leyendas 7D, Medicina 6D, Fe 7D, Empatía 6D, Percepción 4D
TRASFONDOS: Aliados 3, Renombre 5, Recursos 3
POTENCIALES: Maestro/Preceptor 2 (+Conducta, +Expresión; -Pelea, -Fabricar), Sombra y carmín 2, Deus ex machina 3
INICIATIVA: 3D/16 puntos de Ego (Concentración)
ATAQUE: -
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 1D; Activa a distancia (tirarse al suelo), Movilidad 1D; Mental (Fe) 7D
MOVIMIENTO: 2D
PROTECCIÓN: Prendas sueltas, protección 1 (inestable 4)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 3/14, heridas superficiales 6, trauma 5

ABBONDIA CATALANO

Cabeza visible del clan Catalano desde hace más de cincuenta años tras la muerte de su padre Flavio. Sus setenta y ocho años han sido una losa en la última década para el desarrollo normal de un monarca. Sus facultades mentales se vieron afectadas por la multitud de achaques que sufría y el gobierno de la ciudad se resintió notablemente. Primero fue la gota, después le falló la vista y por último la voz se le quebró. Quedaron atrás aquellos años de envidia por su portentoso físico de 1,90 m y su voz de barítono. Pero algo ocurrió en el último año.

Su padre Flavio y su madre Illara fueron dos fervientes seguidores de la fe en la Buena Señora. Ellos propiciaron el mantenimiento y ascenso a culto oficial de Venecia de la cofradía rechazando el resto de creencias a pesar de la insistencia de los anabaptistas en establecerse en la ciudad. Abbondia respetó los deseos de sus padres hasta que, viejo y cansado, decidió que era el momento de abrir la mente a otras opciones. Especialmente cuando aquella mujer prometía curar los males físicos que aquejaban al viejo Abbondia.

En el último año ha visto crecer la tensión entre los venecianos por cuestiones religiosas. Su propio hijo Orazio murió intentando completar el bautismo anabaptista al subir al monte Bastio. No pocos temieron que el viejo perdiese la razón al ver morir a su primogénito, pero se mantuvo fuerte y cabal. Aún así, el dolor crece en su corazón cada día y los días se hacen cada vez más largos.

Ahora sus ojos han visto correr más de siete décadas, y en todos esos años solo ha visto hombres matando a otros hombres. Detrás de aquellos libros que devoraba en su juventud estaba la respuesta ante tanta barbarie y sinrazón. Porque, mientras pueda utilizarse la fuerza, ¿para qué el dialogo? Sin embargo, las palabras siempre conservarán su poder.

INTERPRETACIÓN

Abbondia ha recuperado el control de su cuerpo y de la ciudad de Venecia. Y eso le ha dado unos ánimos por vivir que había perdido en los últimos años. Hasta que su hija Ivana fue engatusada por la lengua viperina de los Sforza. Ahora es un anabaptista más, y como tal, debe negarse a que su propia hija mancille el honor de los Catalano casándose con esa fulana.

Se mostrará muy preocupado por el porvenir de su hija y no reparará en gastos para evitar que contraiga matrimonio con Claudia Sforza, ofreciendo incluso un puesto en la aristocracia a aquel hombre que consiga convencerla de casarse con él. Sin embargo, no posee aval, como un vellón comisionista, que le permita acceder a él ni a un enviado al escenario donde Ivana y Claudia recibirán los regalos de boda.

Tras el mortal evento de Ivana, su corazón se romperá. Ya nada tendrá sentido para él y se recluirá en su palazzo, cargando en Claudia el peso de la responsabilidad de su asesinato. A pesar de esto, se negará a castigar a nadie hasta que las pruebas no demuestren quién fue el asesino de su querida hija.



PATER FAMILIAS

Su deber está con su linaje y no permitirá que el apellido Catalano sea mancillado. Gestiona el extenso patrimonio de la familia, que legará a su hija Ivana una vez muera, y hará todo lo posible por que su linaje continúe tras su muerte. Espera nietos pero eso no será posible si su hija contrae matrimonio con otra mujer, por lo que buscará desesperadamente la forma de casarla con el hombre que ella elija, aunque ello suponga dar un paso atrás en la lucha entre familias.

La muerte de su hija exigirá venganza, pero no a cualquier precio. Será conforme a las leyes y en un juicio justo, aunque sea lo último que haga en esta vida.

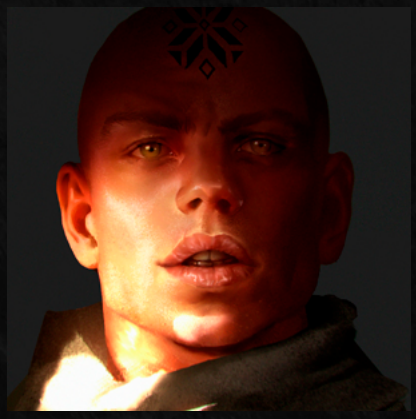
PERFIL

ARQUETIPO: Purgare, el Tradicionalista, clan: Catalano, rango 6: régulo
ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 1, CAR 4, INT 3, PSI 2, INS 2
HABILIDADES: Armas cuerpo a cuerpo 4D, Fuerza 5D, Resistencia 4D, Armas de proyectiles 3D, Movilidad 2D, Arte 6D, Conducta 7D, Expresión 9D, Liderazgo 6D, Negociación 7D, Concentración 5D, Leyendas 6D, Astucia 6D, Dominación 4D, Fe 8D, Reacción 3D, Doma 5D, Empatía 5D, Percepción 4D
TRASFONDOS: Aliados 3, Autoridad 4, Red 4, Renombre 5, Recursos 5, Secretos 1
POTENCIALES: Mecenas 2 (pintura, escultura)
INICIATIVA: 3D/10 puntos de Ego (Concentración)
ATAQUE: Espada 3D, distancia 1m, daño 8;
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 4D; Activa a distancia (tirarse al suelo), Movilidad 2D; Mental (Fe) 8D
MOVIMIENTO: 2D
PROTECCIÓN: Coraza reforzada, protección 5 (masiva 7)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 6/16, heridas superficiales 8, trauma 5

POTENCIAL

MECENAS
REQUISITOS PREVIOS:
Recursos 4
Poetas, escultores o gladiadores se resguardan bajo el manto de protección del mecenas. El potentado selecciona personalmente a aquellos artistas de su gusto para auspiciarles y asegurarse de que continúan desarrollando su talento.

En acciones relacionadas con la especialidad del mecenas, convierte en Desencadenantes tantos dados de la acción como el nivel del potencial. Por cada nivel de potencial, se puede escoger un arte en el que especializarse.



LIBRO DE APUNTES

Miles de anotaciones ordenadas por fecha y hora, nombres, dibujos, sucesos... Aquí Vinnaro ordena su vida a golpe de carboncillo. Confesiones, horarios de entrada y salida e incluso el vuelo de los pájaros de la zona aparecen registrados en él, y si alguien osara mirar dentro del libro, Vinnaro no se lo permitiría. Solo accede a que alguien le eche un vistazo si se han ganado su confianza.

Aquí aparecen detalles importantes del caso Dusan, entradas y salidas de la torre de radio chatarrera y otros detalles perdidos entre mucha paja. Encontrar un detalle en concreto puede llevar horas y conocimiento del idioma purgariano, por lo que solo aquellos que lo conozcan podrán realizar una prueba de INT+Ciencia 4 si buscan algo en él.

PARA EL DIRECTOR: Estos apuntes pueden ser usados como as en la manga para el director de juego en caso de que los personajes se hallen perdidos durante la aventura.

Cada vez que un jugador declare que quiere buscar información sobre algún asunto en este libro de apuntes, decide de antemano si habrá algo escrito sobre ese tema o no. Usa la lógica a la hora de decidir qué información contiene este libro. Vinnaro no podría haber escrito nada antes de su infancia ni pudo haber estado en dos lugares al mismo tiempo.

VINNARO

Los pájaros llenan de diferentes cantos su patio cada destello crepuscular. Dos canarios, cinco jilgueros y un fischelli son sus favoritos. «Son criaturas de Dios», repite a sus familiares y amigos que vienen a visitarle. Son su verdadera pasión y vive por y para ellos, con el permiso de la Buena Señora, a quien le reza tres veces cada día.

Nunca fue un chico muy listo. Cayó bajo la influencia de Uros cuando aún era un chiquillo que se hacía pis en la cama y aprendió los conceptos básicos de la cofradía desde el primer día. Los demás chicos abusaban de su buena voluntad y confianza, humillándole en público, y empujándole a desarrollar una personalidad introvertida. Uros le enseñó que para ser un buen cofrade, uno debe ser ordenado de mente y espíritu, le dió un pequeño cuaderno, un trozo de carboncillo y le enseñó a leer y escribir.

Vinnaro lo apunta todo. Sería una magnífica enciclopedia viviente si no fuese porque es muy desconfiado, y todo lo que apunta lo guarda bajo llave en su pequeño hogar en el barrio de Il Buco. Uros premia a Vinnaro cada vez que el joven le ofrece información interesante o sensible sobre los cofrades. «Algunos acaban deviándose del camino, alejándose de la virtud y el buen hacer», le dice mientras le pone una mano en el hombro.

Ha aprendido que el arte del sigilo y la escucha son las herramientas más poderosas del secreto. E igual que uno de sus pajarillos, Vinnaro vuela de ventana en ventana oyendo los secretos de los habitantes de Venecia, después se los susurra a su maestro Uros.

INTERPRETACIÓN

A pesar de que lo usa como última herramienta, Vinnaro no tendrá reparos en usar la violencia siempre que su uso esté estrictamente relacionada con su concepto de personaje. Podría matar a Galdino si cree que su actitud es pecaminosa. Podría atacar a alguno de los personajes si son un obstáculo en el camino de la Buena Señora. Pero no es ningún necio, no entrará en ningún otro combate que no sepa de antemano que puede ganar.

No tiene sentido del humor y a veces responde con secos monosílabos. Sin embargo, con aquellos que le ayudan puede llegar a ser muy agradecido. Un spitaliano con suficiente conocimiento diría de él que, si no se ha convertido ya en un niño aberrante, probablemente tenga lo que los antecesores llamaban síndrome de Asperger. Pero quién sabe, hace tiempo que por estas tierras no aparece ningún spitaliano.

PERFIL

ARQUETIPO: Purgare, el Fanático, colectivo: cofradía de la Buena Señora, rango 3: inquisidor
ATRIBUTOS: CUE 4, AGI 3, CAR 1, INT 1, PSI 2, INS 4
HABILIDADES: Atletismo 5D, Cuerpo a cuerpo 8D, Fuerza 8D, Resistencia 8D, Vigor 6D, Destreza 4D, Movilidad 5D, Sigilo 9D, Arte 4D, Conducta 5D, Expresión 4D, Leyendas 7D, Astucia 4D, Dominación 6D, Engaño 5D, Fe 8D, Reacción 7D, Empatía 6D, Orientación 4D, Percepción 9D, Primordial 8D
TRASFONDOS: Aliados 3, Autoridad 3, Red 3, Secretos 4
POTENCIALES: Bienaventurado 3
INICIATIVA: 7D/16 puntos de Ego (Primordial)
ATAQUE: Látigo 7D, distancia 3m, daño 4, Enredadora (-2D) Descontrolada (3); Daga ceremonial (8D), distancia 1m, daño 7
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 8D; Activa a distancia (tirarse al suelo), Movilidad 5D; Mental (Fe) 8D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Hábito de inquisidor, protección 1, Prestigio (1), Obediencia (2,3)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 1/16, heridas superficiales 16, trauma 6
EQUIPO: Libro de apuntes

GALDINO

Los buenos días se despierta tarde, apestando a alcohol tras haber gastado buena parte de su dinero en una buena borrachera en el Acquafresca. Los malos, el sol del amanecer que entra por su ventana le señala el martillo y los alicates que casi parecen gritarle "¡tienes trabajo atrasado, gandul!" Los escandalosos chiquillos de la familia que ocupa la planta baja no tardarán en berrear como condenados a punto de pasar por el hierro fundido. Pero eso a Galdino no le preocupa, sus martillazos y la edad le han inmunizado ante tales males. Coge su alicate para sujetar la pieza, con la otra mano alcanza el martillo y ¡clan, clan...!

El chatarrero es conocido en toda Venecia como el mejor chapuzas del lugar. Es devoto de la Buena Señora y esta viejo y medio sordo. Su nivel medio de conocimiento sobre tecnología lo convierten en casi la única opción para reparar o construir algo electrónico, eso sí, siempre con la promesa de que estos aparatos no se usarán en Venecia por la prohibición del decreto E-cubo. Los dichosos leguleyos de la ciudad se cargaron el negocio chatarrero hace ya un buen tiempo, pero los huesos de Galdino eran ya demasiado viejos como para aventurarse de nuevo en el yermo. Cualquier paso en falso podría acabar muy mal para él.

Fabrica todo tipo de armaduras de chatarra si le dan un buen pago y tiempo, así como filtros de carbón y otros cacharros.

INTERPRETACIÓN

Dicharachero y simpático, busca la complicidad con sus clientes. Compra material que su ojo clínico cataloga como reparable para obtener la plusvalía. Le tiene aprecio a su vida y le tiene pánico al dolor físico. No le costará mucho soltar cualquier información que no le comprometa en exceso si antes le enseñan el filo de un cuchillo o unos alicates apuntando a sus dos únicas muelas sanas.

Es posible que el grupo de personajes acuda a él con el único objetivo de saber todo lo relacionado con aquel hombre que encontró de pequeño moribundo en un callejón. No tendrá muchos reparos en contarles todo lo que recuerda, aunque si alguno de los jugadores aparenta estar relacionado con Serra se asustará.

PERFIL

ARQUETIPO: Purgare, el Restaurador, colectivo: Chatarreros, rango 3: mecanicista
ATRIBUTOS: CUE 2, AGI 2, CAR 3, INT 2, PSI 1, INS 2
HABILIDADES: Cuerpo a cuerpo 4D, Fuerza 5D, Pelea 5D, Resistencia 5D, Conducir 6D, Destreza 4D, Fabricar 7D, Arte 6D, Expresión 6D, Negociación 6D, Artefactos 6D, Concentración 6D, Ingeniería 7D, Leyendas 5D, Astucia 6D, Engaño 4D, Fe 3D, Orientación 5D, Percepción 3D, Supervivencia 5D
TRASFONDOS: Aliados 2, Red 1, Renombre 2, Secretos 2
POTENCIALES: Rata 2, Hogar 3
INICIATIVA: 1D/12 puntos de Ego (Concentración)
ATAQUE: Martillo 4D, distancia 1m, daño 4;
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 4D; Activa a distancia (tirarse al suelo), Movilidad 1D; Mental (Fe) 3D
MOVIMIENTO: 1D
PROTECCIÓN: Armadura de chatarrero, protección 4 (inestable 6)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 2/6, heridas superficiales 14, trauma 5
EQUIPO: Filtro de carbón



POTENCIAL

HOGAR

REQUISITOS PREVIOS:
Estar dentro del lugar declarado como hogar

Esas cuatro paredes de chatarra a las que llama hogar le proporcionan cierta seguridad. Aquí nació y aquí morirá. Aunque la valentía no sea una de las cualidades de Galdino, sí que se sentirá más cómodo dentro de chabola de metal al que llama hogar.

En pruebas de defensa mental convierte 1D por nivel del potencial en éxito automático siempre que esté dentro de su hogar. Este potencial está limitado por los puntos de Ego restantes, pudiendo convertir como máximo tantos dados del potencial en éxitos como los puntos de Ego en el momento de la prueba.

DETERMINACIÓN

A pesar e que respeta profundamente las decisiones de la cofradía de la Buena Señora y ha estrechado lazos con su nuevo y joven escolta, si es necesario pedirá a Vinnaro que salga para poder hablar a solas con los personajes si estos lo solicitan. No servirá de mucho si Vinnaro está tras la puerta escuchando. Sus finos oidos lo captan todo para apuntarlo en su libreta.



CABALLO GANADOR

Azmera no es como sus impetuosos azotadores. Sabe bien cuándo apostar por un bando. Espera pacientemente sin descartar ninguna de las opciones a que alguien tenga todas las de ganar y comienza a regarlo con dinares suficientes como para animarle a vencer por completo a su oponente. Después vendrá la hora de cobrar su parte de los beneficios.

ABRAHAÍM

El rico magnate neolibio posee tanques pioneros y barcos por todo el Mediterráneo. Sin embargo, no puede diversificar demasiado sus negocios, por lo que no podrá ayudar con un ejército ni sus tanques a Azmera. Precisamente la envió a ella para posicionar bien las piezas en el tablero y no tener que despilfarrar decenas de barriles de combustible y millones de dinares en alimentar a un ejército para tener que tomar una pequeña ciudad del norte de Purgare. Era mucho mejor enviar a Azmera para desatar una guerra civil y tomar el control de la situación. O eso pensaba él...

AZMERA

Siempre está presente cuando una gran oportunidad se le presenta. Históricamente, el león ha sido el símbolo de la ciudad de Venecia. Ahora Azmera pretende restaurarlo en sus gonfalones. La embajadora neolibia pretendía manejar la situación en Venecia personalmente; cuando el viejo Abbondia la palme, Azmera tendría los hilos de la política y el poder bien atados para que le favorezca. «Uno se fabrica su propia suerte», repite constantemente a su gente.

Se ha cansado de esperar y pretende precipitar los acontecimientos para obtener rendimiento de una empresa que está demorándose más de lo que está dispuesta a soportar. Gracias a que riega con dinares a todo aquel que esté abierto a aceptar unas monedas, sabe que la tensa situación entre las casas Catalano y Sforza podría estallar en una guerra civil en cualquier momento. Pero los meses pasan sin que nada suceda. Alguien tiene que tomar cartas en el asunto.

Tramó la muerte del primogénito de los Catalano, el joven Orazio, cuando este se disponía a subir al monte Bastio. Un poco de veneno para hacerle perder el control y no tardaría en tropezar y rodar monte abajo, dando con sus huesos en el suelo. Nadie le vio introducir el tóxico en la bebida de Orazio aquella mañana, por lo que sería imposible que le relacionaran con el asunto. Además, en Venecia no hay Spitalianos que puedan practicarle una autopsia al cadáver. Todo estaba bien atado.

Trabaja para Abrahaím, un rico magnate neolibio que se hizo rico haciendo negocios con los comandos de la muerte azotadores en el holocausto hibrispano.

INTERPRETACIÓN

Segura de sí misma, habla sin reparos cuando se trata de negocios. Solo es comedida cuando la situación podría ponerle en peligro, como encargar un asesinato o traicionar a un aliado para obtener mayores beneficios. Intentará tentar a los jugadores con sacar tajada de una posible revuelta en Venecia, ya sea en dinares o a través de un reparto del poder vacante.

En Venecia no hay nadie que pueda relacionarle con el envenenamiento de Orazio excepto Verennika. La apocalíptica le proporcionó el veneno gracias a sus contactos con el colectivo y se lo entregó. Negará toda acusación relacionada con la muerte de Orazio y usará a sus Azotadores para expulsar a los osados que se atrevan a hacerlo.

Necesitará un chivo expiatorio para que no le señalen como instigadora del asesinato de Ivana. Es ahí donde entran los personajes. Intentará tantear y convencerles para que tomen parte en el asesinato sin contarles que ya ha puesto en marcha el plan a través de su esclava Verennika. Si los jugadores entregan la bomba, independientemente de si saben qué hay en su interior o no, Azmera estará satisfecha, pero nunca revelará que Verennika está bajo su protección.

PERFIL

ARQUETIPO: África, el Conquistador, colectivo: Neolibios, rango: 4 embajadora
ATRIBUTOS: CUE 2, AGI 2, CAR 4, INT 2, PSI 3, INS 3
HABILIDADES: Fuerza 4D, Resistencia 4D, Conducir 5D, Arte 7D, Conducta 6D, Expresión 7D, Liderazgo 6D, Negociación 8D, Artefactos 4D, Leyendas 7D, Astucia 5D, Engaño 8D, Voluntad 5D, Empatía 5D, Orientación 5D, Percepción 5D, Primordial 6D,
TRASFONDOS: Aliados 4, Autoridad 3, Red 3, Renombre 1, Recursos 4, Secretos 1
POTENCIALES: Mirar a los ojos 2
INICIATIVA: 3D/12 puntos de Ego (Primordial)
ATAQUE: Daga curva 3D, daño 4
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parar), Armas cuerpo a cuerpo 2D; Activa a distancia (lanzarse para cubrirse), Movilidad 2D; Mental (Voluntad) 5D
MOVIMIENTO: 3D
PROTECCIÓN: Prendas sueltas 1, Inestable (4)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 1/10, heridas superficiales 8, trauma 5

VERENNIKA

Es una esclava en busca de libertad. Una asesina que ha sido criada bajo la protección de poderosos neolibios. Ahora está al cargo de Azmera y disfruta asesinando, haciendo de ello su profesión. Pero nada es tan simple para la psique del ser humano.

Hace una década, la vida de Verennika era mucho más sencilla de lo que es hoy. Bajo el mando de los voivodas vivía en relativa paz y armonía mientras esperaba un bebé. Sin embargo, todo salió mal tras el parto. Un spitaliano especialista podría haber diagnosticado a Verennika con psicosis postparto, pero el colectivo spitaliano era repudiado en buena parte del Balján. Mientras acunaba al bebé en su mente algo fue tremendamente mal. Lo miró fijamente y puso su mano alrededor de su pequeño cuello, que ni siquiera era lo suficientemente fuerte como para sostener su propia cabeza y empezó a apretar. Cuando fue descubierta por su pareja, tan solo la guardia del lugar pudieron evitar que asesinase a Verennika. Fue sentenciada a morir en la hoguera, pero horas antes de que se cumpliera la sentencia, una vieja comerciante neolibia pagó una importante suma de dinares para comprar su libertad al guardia que la custodiaba. La neolibia sabía lo que era perder un hijo y se apiadó de la joven Verennika. Sin embargo, no tardaría en darse cuenta del tremendo error que había cometido al comprobar meses más tarde en qué se había convertido.

Verennika desarrolló un fuerte trastorno de bipolaridad, ahogando su buena voluntad y humanidad en lo más profundo de su personalidad. La persona que afloró fue mucho más terrible. Se volvió adicta al asesinato, disfrutando especialmente al matar a niños. Además, su aspecto y comportamiento disimulaban bien el monstruo que llevaba dentro.

Ahora trabaja para Azmera, quien la adquirió como posesión hace un par de años. Su eficacia y docilidad junto a la neolibia le han llevado frente a las puertas de la libertad, restando tan solo un último trabajo para que Azmera cumpla lo prometido: dejarla libre. ¿Realmente piensa Azmera liberar a su mejor posesión? Ya veremos...

INTERPRETACIÓN

El papel de madre atormentada le va como anillo al dedo. Sus emociones parecerán sinceras y su capacidad de engaño es sorprendente, hasta el punto de creerse sus propias mentiras. Solo su personalidad original, vigilante horrorizada tras el velo, sabe toda la verdad.

Si es atrapada hará todo lo posible por escapar. Usará en primer lugar la labia, pasando a la acción si no tiene éxito. No tiene reparos en asesinar a cualquiera por salir de una situación de peligro.

PERFIL

ARQUETIPO: Balján, la Abominación, colectivo: Apocalípticos, rango: 2 lechuza
ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 4, CAR 4, INT 1, PSI 4, INS 3
HABILIDADES: Atletismo 8D, Cuerpo a cuerpo 9D, Fuerza 6D, Pelea 8D, Resistencia 6D, Vigor 8D, Destreza 8D, Movilidad 8D, Proyectiles 7D, Sigilo 9D, Expresión 9D, Seducción 5D, Astucia 6D, Engaño 9D, Reacción 8D, Voluntad 6D, Empatía 7D, Percepción 7D, Primordial 5D
TRASFONDOS: Red 4, Renombre 3, Secretos 2
POTENCIALES: Espejo 2
INICIATIVA: 8D/10 puntos de Ego (Primordial)
ATAQUE: Daga 9D, distancia 1m, daño 6, Frágil; Cuchillo 10D, distancia 1m, daño 4, Operatividad óptima (1DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 9D; Activa a distancia (lanzarse para cubrirse), Movilidad 8D; Mental (Voluntad) 6D
MOVIMIENTO: 8D
PROTECCIÓN: Prendas sueltas 1, Inestable (4); Armadura de cuero 3
CONDICIÓN: Infestación de esporas 3/12, heridas superficiales 12, trauma 7



DOS CARAS

Aunque es tremendamente empática con los sentimientos y pensamientos de aquellos con los que interactúa, su personalidad dominante es incapaz de sentir remordimientos. No necesitará realizar pruebas de PSI+Engaño para hacer creer a los demás que lo que siente es real frente a intentos de terceros de averiguarlo a través de una prueba de INS+Empatía. Esta particularidad tiene un límite: que su personalidad original haya experimentado previamente algo similar. Por ejemplo, Verennika podrá simular el tremendo dolor de perder un hijo, ya que este es el origen de su trastorno. Sin embargo, si quiere simular y exteriorizar sentimientos que la personalidad asesina de Verennika no tiene, tendrá que realizar pruebas de manera normal.

Tan solo una prueba de PSI+Dominación que baje su Ego a cero hará reflotar su personalidad original. Tan pronto como esto suceda, unas sinceras lágrimas inundarán su rostro, siendo consciente de todo el mal causado, arrepintiéndose al instante, pidiendo ayuda y tornando su actitud a colaborativa.

DESTERRADA

En la mayoría de escenarios, Verennika elegirá la máscara de desterrada para empatizar con los personajes. Fingirá ser una madre a quien Abbondia le robó su hija por haber dejado morir por error a su mujer hace años. Asegurará que esa hija suya es ni más ni menos que Ivana Catalano y que para que la joven descubra quién es su verdadera madre, los personajes deberán entregarle el regalo que les ofrecerá. Dependiendo de cómo se desarrolle la aventura, Verennika podría adoptar cualquier otra personalidad gracias a su carácter camaleónico.



RED DE CONTACTOS

En Venecia todos conocen a Tizzo y Tizzo conoce a todo el mundo. Suele repetir la frase de «si sabes cuántas letras de cambio aflojar, en Venecia todo puede saberse». Por un módico precio, cualquier información que Tizzo pudiera poseer, la revelará si sabe que ello no le expone demasiado a un peligro real. Queda a discreción del director cuánto dinero pedir por cada secreto revelado.

GUÍA LOCAL

Tal y como se propuso en la lista de rumores, el personaje más recomendado para ser el nexo de unión entre unos desorientados personajes y Venecia es Tizzo. Suele pasar las horas fumando y bebiendo en el Acquafresca, esperando a algún forastero al que guiar por la ciudad por un módico precio. En contadas ocasiones arregla trastos en el mercado.

Excepto si lo primero que hacen los jugadores es buscar a Tizzo, él ya estará enterado de su presencia en Venecia ya que aquí toda información puede conseguirse si sabes a quién preguntar y cuánto pagar. El guía tiene una amplia red de informantes por toda la ciudad, especialmente en el barrio de Il Buco.

PARA EL DIRECTOR: Tizzo ofrecerá información a los jugadores acerca de las principales casas de Venecia y sus conflictos, así como de cualquier otro tema que él pudiera conocer, si aflojan la pasta, claro. Este parece un buen momento para que tus jugadores realicen pruebas de CAR+Negociación. Pero no les aprietes demasiado las tuercas; quieres que tengan en su poder al menos la información básica para desarrollar la aventura con cierta garantía de éxito.

TIZZO

El Acquafresca está a reventar, como cada día. Tizzo guiña el ojo al dueño, saluda a un grupo que juega a las cartas a lo lejos y le levanta las cejas a la mujer que lleva esperando en la barra más de media hora. Se disculpa y le entrega un puñado de letras de cambio. Ahora tiene que pasear a los perros de los Catalano. Odia ese trabajo, pero no todos los días recibe 50 letras de cambio por pasear chuchos. Mas no siempre fue así.

Tizzo hizo negocio con la chatarra en su juventud. Tenía un equipo decente que extraía material al norte y vendía en Venecia. Aunque era oriundo de la montañosa frontera con el Balján, pronto se estableció en Venecia por el negocio. Sin embargo, el decreto e-cubo le jodió. Su equipo decidió emigrar a otras zonas donde el comercio con chatara tecnológica estuviese permitido, pero Tizzo se quedo e hizo de su labia su nuevo negocio. Ahora pide unas cuantas letras de cambio a los viajeros para hacerles de guía mientras reparte ese mismo dinero entre su red de contactos. Ya no forma parte del colectivo chatarrero, pero recuerda sus días de aventura con nostalgia.

Vive en a torre de radio chatarrera. La Squadra le asignó una tarea muy concreta: evitar que nadie más entre en ella, especialmente si es para poner en funcionamiento la radio o usar tecnología prohibida. Sin embargo, Tizzo pasa buena parte del día fuera de la torre, y aunque sus cadenas y cerradura parecen fuertes, puede que alguien haya estado merodeando por el viejo edificio sin que él se haya dado cuenta.

INTERPRETACIÓN

Cuida bien a sus amigos y familiares y paga bien a quien le busque un buen negocio. Tiene un carácter seductor que engancha a los viajeros a querer contratar sus servicios. Habla seis idiomas: purgariano, hibrispano, frankeño, borcano, baljaní y africano, y chapurrea el poleno.

Se cuida de no meterse en líos con la Squadra Sforza, pero en petit comité se despacha a gusto contra los Catalano y los Sforza, a los que culpa de su actual situación. Es un facilitador, por lo que irá recomendando al grupo de personajes aquellos lugares a los que podrían acudir e informándoles de qué encontrarán. Esto incluye al campamento de contrabandistas, con los que ha hecho algún negocio en el pasado. Incluso podría ofrecer una dosis de resina negra a aquellos que se lo soliciten, pero luego les cobrará la siguiente.

El único conflicto que puede mover a este personaje es el relativo a la prohibición del uso de tecnología eléctrica: el decreto e-cubo. Aunque la valentía no sea una característica que le defina, favorecerá una posible revuelta contra los Catalano o los Sforza si ello puede provocar la derogación de dicha ley y que el colectivo chatarrero vuelva por sus senderos de gloria pasada en estas tierras.

PERFIL

ARQUETIPO: Purgare, el Mediador, colectivo: Clanes, rango: 2 recolector
ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 2, CAR 5, INT 3, PSI 2, INS 2
HABILIDADES: Atletismo 4D, Cuerpo a cuerpo 5D, Fuerza 7D, Pelea 6D, Resistencia 5D, Conducir 6D, Destreza 5D, Fabricar 5D, Movilidad 4D, Proyectiles 6D, Sigilo 6D, Arte 6D, Conducta 8D, Expresión 7D, Negociación 8D, Seducción 8D, Artefactos 8D, Ciencia 6D, Ingeniería 6D, Leyendas 7D, Fe 4D, Doma 4D, Empatía 4D, Orientación 5D, Percepción 5D, Supervivencia 5D
TRASFONDOS: Aliados 5, Red 5, Renombre 4, Secretos 2
POTENCIALES: Rata 2
INICIATIVA: 2D/6 puntos de Ego (Concentración)
ATAQUE: Daga 5D, daño 7
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parar), Pelea 6D; Activa a distancia (lanzarse para cubrirse), Movilidad 4D; Mental (Fe) 4D
MOVIMIENTO: 4D
PROTECCIÓN: Chaqueta de cuero 2
CONDICIÓN: Infestación de esporas 2/8, heridas superficiales 10, trauma 5

MIZAEL EL FRANKEÑO

Mizael nació hace 35 años en el sur de Franka en el seno de una pequeña tribu jehammedana. Se educó bajo el manto del rico magnate neolibio Abrahaím. Ello le permitió desarrollar todo el potencial de su ya diestra mano derecha con la pintura. Sin embargo, lo empleó para algo que su mecenas no esperaba. Comenzó a pintar retratos de gobernantes y potentados mostrándolos en posturas ridículas y situaciónes humillantes. También a Abrahaím. La reacción de su mecenas no tardaría en llegar. Atraídos bajo una bandera de tregua, la recién formada tribu jehammedana de Mizael acudió a un encuentro con Abrahaím. Allí colgaron a su mujer y quemaron vivos al resto de su tribu para cazarle. Cuando fue capturado le cortaron su mano hábil y le liberaron pensando que el hecho de seguir con vida era un castigo aún mayor que acabar con su tristeza. Tras ello cayó en desgracia y tomó el camino del exilio.

Pasó varios años vagando por el mundo bebiendo de otras culturas y aprendiendo a usar su mano torpe hasta que arribó a las puertas de Venecia. Allí construyó *Le Meridien,* unos baños públicos con el objetivo de que ricos mecenas lo frecuentasen. En este tiempo ha hecho buenas migas con la alta sociedad veneciana y ha sido contratado en varias ocasiones como pintor y escultor. Y aunque aquel trágico suceso en el que la familia de Mizael fue asesinada ha caído en el olvido, el frankeño aún guarda un nítido recuerdo de lo que pasó. Ahora Azmera defiende los intereses de Abrahaím en Venecia, y por más que defienda un discurso pacifista y de entendimiento, Mizael recuerda perfectamente cuál es su idea de la paz.

INTERPRETACIÓN

Le Meridien está profusamente decorado con telas, terciopelo, cojines, sofás y una cama. Y la apariencia de Mizael no le va a la zaga, pues su perfumado olor corporal es el resultado de mezclas de fragancias de diferentes flores que sus clientes le ofrecen. Su barba y cabello lucen brillantes y peinados en todo momento, y su piel parece mucho más joven de lo que alguien de su edad aparentaría. Suele vestir con pieles aterciopeladas de tonos rojizos y azules, y cuida su cuerpo realizando ejercicio cada día.

Entre sus seguidores es todo un ejemplo y siempre irá acompañado de varios escoltas personales. Adicto al sexo, en no pocas ocasiones intentará colar alguna cláusula de negocios para acostarse con algún esclavo o súbdito de aquel con el que trata, sin importarle el sexo, aunque los prefiere jóvenes. Calmado y con un exceso de seguridad en sí mismo, negociará por casi cualquier cosa. Si le ofenden las formas o el trato, mostrará una mueca e intentará provocar a su rival llegando incluso a desafiarle. Todo esto sin perder en ningún momento la calma.

Como jehammedano, sabe bien cuál es su lugar en territorio anabaptista. Mantendrá un perfil bajo para mantener sus negocios en esta ciudad. Intentará por todos los medios no tomar parte en el conflicto veneciano, pero si no tiene más remedio elegirá siempre el bando contrario a Abrahaím y Azmera, aunque ello le lleve del lado de los anabaptistas.

PERFIL

ARQUETIPO: Franka, el Hereje, colectivo: jehammedanos, rango: 3 pastor
ATRIBUTOS: CUE 4, AGI 2, CAR 4, INT 2, PSI 4, INS 1
HABILIDADES: Atletismo 8D, Fuerza 10D, Pelea 8D, Resistencia 8D, Vigor 6D, Movilidad 5D, Arte 9D, Conducta 6D, Expresión 8D, Liderazgo 7D, Negociación 6D, Seducción 9D, Concentración 8D, Ciencia 5D, Ingeniería 5D, Astucia 5D, Engaño 6D, Reacción 6D, Voluntad 9D, Empatía 6D, Percepción 6D
TRASFONDOS: Aliados 3, Red 2, Renombre 3, Recursos 5, Secretos 1
POTENCIALES: Sátira 2
INICIATIVA: 6D/16 puntos de Ego (Concentración)
ATAQUE: Puñetazo 10D, Aturdidor (4), Operatividad óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parar), Pelea 8D; Activa a distancia (lanzarse para cubrirse), Movilidad 5D; Mental (Voluntad) 9D
MOVIMIENTO: 8D
PROTECCIÓN: Capa de pieles 1
CONDICIÓN: Infestación de esporas 2/18, heridas superficiales 16, trauma 8



POTENCIAL

SÁTIRA

Con especial tino detectando las debilidades mentales de sus enemigos, apunta y dispara con su lengua, su pincel o sus gestos. Escucha el rechinar de los dientes de aquellos a los que provoca, incidiendo aún más en su mordaz lenguaje hasta que su enemigo no lo soporta más y es incapaz de resistir el impulso de atacarle.

El usuario de este potencial puede provocar a su rival, obligándole a realizar una prueba de INT+Concentración o INS+Primordial, con un penalizador de -1D por cada nivel de este potencial. La provocación puede ser un simple guiño, un insulto o señalar aquello que puede ser el punto débil mental de su enemigo. Dependiendo del gesto de provocación, la prueba enfrentada será con una habilidad u otra. Si la prueba de provocación tiene efecto, el objetivo recibirá un penalizador al ataque o a acciones verbales de -1D por nivel del potencial, atacando al instante al usuario de este potencial con aquello que tenga más a mano si es un personaje basado en Primordial, pudiendo elegir entre la agresión física, verbal o gestual si es un personaje basado en Concentración. Este efecto tiene una duración igual a 3 asaltos mas uno adicional por nivel del potencial. Si la víctima es objeto de una nueva mofa, la duración se reinicia.

Este potencial puede ser usado en combate o fuera de él y podría requerir una prueba previa de INS+Empatía por parte del usuario de este potencial para detectar la debilidad mental de su víctima si este no la conoce lo suficiente.



CONFESIÓN Y AUXILIO

Cada día, tras finalizar el ritual diario en la iglesia de la Buena Señora, Pialuzzia y algunos delatores ofrecen confesión y auxilio. Algunos acuden voluntariamente, otros son señalados por sus semejantes. Pero esto no es tomado como una ofensa, sino como un regalo, una ofrenda de sabiduría y guía para volver a encontrar el camino de la fe.

Es posible que si los personajes acuden al ritual que cada día se celebra en la iglesia, Pialuzzia les ofrezca "confesión y auxilio". Les señalará y les pedirá amablemente que acudan a confesar sus pecados como forma de conocerles mejor y abrirles las puertas de la fe en la Buena Señora.

POTENCIAL

LA VOZ DE LA FE

REQUISITOS PREVIOS:

Rango 3, Renombre 3

«¡Bienaventurados aquellos que buscan la paz, porque solo a ellos les corresponde otorgar el verdadero perdón, porque ellos serán el vínculo sagrado que una a la humanidad en una sola voz!»

Pialuzzia suele dirigir los ritos de reunión diarios en el templo y supervisa los de iniciación al culto. Su voz llena de paz los corazones de los fieles y les infunde confianza en su fe.

Cada vez que dirija un rito o recite una de las bienaventuranzas, otorgará a los fieles y a ella misma +1D por nivel del potencial en pruebas resistencia mental durante la próxima hora.

También podrá realizar un aliento de fe y elegir convertir un dado por nivel de potencial en Desencadenante automático, pero en este caso no podrá volver a usar este potencial durante un día completo.

PIALUZZIA

Todas las esperanzas de sus padres estuvieron puestas en ella. Pialuzzia había sido bendecida con el don de la belleza, uno de los pilares del dogma cofrade. Desarrollaría pronto el don de la fe piadosa cuando fue iniciada como devota en la cofradía. Por último, demostró su buen hacer como agente de resolución de conflictos del colectivo. Todos estos pasos parecían fruto del destino, pero nada más lejos de la realidad. Desde el día de su nacimiento, Pialuzzia fue seleccionada por Marzenne para forjar a fuego lento su identidad. El arte del modelado también puede aplicarse a la personalidad, carácter y temperamento si se han estudiado bien cuáles son sus fundamentos, algo en lo que Marzenne es especialista. Talló su cuerpo y mente en la sombra, manipulando su voluntad y el libre albedrío de su entorno hasta que llegó el día de su conversión en apóstol. Desde aquel día ya no tendría que preocuparse en moldearla, podría controlar su mente directamente a través del Monarca. Había nacido la apóstol perfecta.

INTERPRETACIÓN

Es la extensión personal de la voluntad de Marzenne, la cara visible de la cofradía y un ejemplo para muchos cofrades. En no pocas ocasiones, cuando ella mueve los labios, es realmente la hermana mayor quien se expresa. De hecho, si Marzenne no presta atención a este detalle, los personajes podrían ser conscientes de que ambas mueven los labios al unísono, aunque sea la joven apóstol la que pronuncie las palabras.

Su actitud no dista mucho de la de Marzenne, buscando sutilmente saber más sobre los personajes, averiguar qué buscan y si es posible sumarlos al bando de la cofradía de la Buena Señora, llegando incluso a la conversión si es sincera y de corazón. Tiene una actitud conciliadora, sin reparos en retractarse o humillarse cuando la situación lo requiere. Abrirá las puertas del templo a los personajes, prestando sumo cuidado en ocultar el sótano del templo a miradas curiosas.

PERFIL

ARQUETIPO: Purgare, el Mediador, clan: Cofradía de la Buena Señora, rango: 4 apóstol

ATRIBUTOS: CUE 2, AGI 2, CAR 5, INT 3, PSI 4, INS 2

HABILIDADES: Resistencia 3D, Sigilo 5D, Arte 6D, Conducta 10D, Expresión 9D, Liderazgo 9D, Seducción 6D, Concentración 5D, Ciencia 6D, Leyendas 4D, Medicina 5D, Astucia 7D, Engaño 6D, Fe 8D, Empatía 8D, Percepción 5D

TRASFONDOS: Aliados 5D, Autoridad 3, Renombre 5, Recursos 2, Secretos 3

POTENCIALES: Bienaventurado 1, Lenguaje arcáico 2, Armadura de fe 1

INICIATIVA: 3D/10 puntos de Ego (Concentración)

ATAQUE: -

DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Pelea 2D; Activa a distancia (lanzarse para cubrirse), Movilidad 2D; Mental (Fe) 8D

MOVIMIENTO: 2D

PROTECCIÓN: Brial de apóstol 1, Prestigio (3), Obediencia (1, 2)

CONDICIÓN: Infestación de esporas 2/10, heridas superficiales 6, trauma 6

EQUIPO ESPECIAL: Implante de guía (gestiona datos emocionales y sensoriales que envía al implante nodo), Xeronte (recibe y envía datos del implante nodo, obtiene datos de aquellos a los que toca en la cabeza)

UROS

La capacidad de asumir el mando y obedecer órdenes al mismo tiempo fue determinante para que Marzenne propusiera a Uros como nuevo apóstol. Por supuesto, el consejo no ignoró la recomendación de su hermana mayor y lo nombró jefe de los inquisidores de la cofradía.

Es un ejemplo para los jóvenes inquisidores de autocontrol. De niño fue sometido a duras torturas cuando era un esclavo de los voivodas baljaníes, quedando tuerto en el proceso. Huyó a Purgare para encontrar un futuro mejor y encontró los brazos de la cofradía abiertos de par en par, sintiendo el cálido abrazo de la fe. Antes pasó por el Protectorado, donde aprendió mucho de los jueces en la aplicación de castigos.

Aunque ha sido borrado de su recuerdo, Uros tuvo un arrebato de cólera contra sus propios hermanos de la cofradía hace poco más de dos años. Poco a poco fue recuperando buena parte de la conciencia que le había sido robada al formar parte del apostolado de la cofradía y luchó con todas sus fuerzas para que le arrancasen el dispositivo Xeronte. Estuvo a punto de lograr escapar de la red de control tejida por Marzenne, pero la anciana logró controlarlo y reducirlo antes de que no tuviese solución.

INTERPRETACIÓN

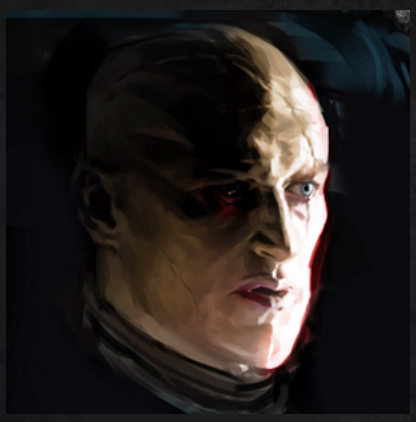
Como jefe de los apóstoles es implacable en la aplicación de castigos, basándose siempre el mismo criterio: todo el mundo merece una segunda oportunidad. Si perdonas a alguien que sabe que se ha extralimitado en sus funciones o ha ignorado las leyes, te deberá un favor. Y alguien que te debe un favor es un aliado.

Sin embargo, aquel que muerde tu mano una segunda vez no merece más que el desprecio social. Como castigo, con un cuchillo al rojo vivo se marca en la cara con una cruz al pecador. Cuantas más cruces, más pecaminoso se es. A partir de tres cruces es un verdadero problema entrar en la ciudad de Venecia, o así era hasta que el culto preferido de la casta gobernante pasó a ser el anabaptismo.

Como apóstol está sometido al férreo control mental por parte de Marzenne, quien usa sus casi dos metros de altura y su espalda musculada como muro defensivo frente a ataques físicos. Su voz es calmada pero firme e infunde respeto y miedo a partes iguales allá por donde va.

PERFIL

ARQUETIPO: Balján, el Tradicionalista, clan: Cofradía de la Buena Señora, rango: 4 apóstol
ATRIBUTOS: CUE 5, AGI 2, CAR 2, INT 3, PSI 4, INS 3
HABILIDADES: Atletismo 7D, Cuerpo a cuerpo 10D, Fuerza 9D, Pelea 7D, Resistencia 11D, Vigor 8D, Movilidad 7D, Sigilo 5D, Conducta 8D, Expresión 8D, Liderazgo 6D, Negociación 8D, Leyendas 8D, Medicina 6D, Astucia 9D, Dominación 10D, Engaño 8D, Fe 10D, Reacción 8D, Empatía 8D, Percepción 4D, Primordial 9D
TRASFONDOS: Autoridad 4, Red 3, Renombre 4, Secretos 4
POTENCIALES: Bienaventurado 2, Lenguaje arcaico 2, Armadura de fe 3
INICIATIVA: 8D/18 puntos de Ego (Primordial)
ATAQUE: Flagelo de 5 puntas 5D, distancia 3m, daño 8, Enredadora (-2D), Descontrolada (3)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parar), Armas cuerpo a cuerpo 10D; Activa a distancia (lanzarse para cubrirse), Movilidad 7D; Mental (Fe) 10D
MOVIMIENTO: 8D
PROTECCIÓN: Brial de apóstol 1, Prestigio (3), Obediencia (1, 2)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/16, heridas superficiales 14, trauma 9
EQUIPO ESPECIAL: Implante de guía (gestiona datos emocionales y sensoriales que envía al implante nodo), Xeronte (recibe y envía datos del implante nodo, obtiene datos de aquellos a los que toca en la cabeza)



AGUA SAGRADA

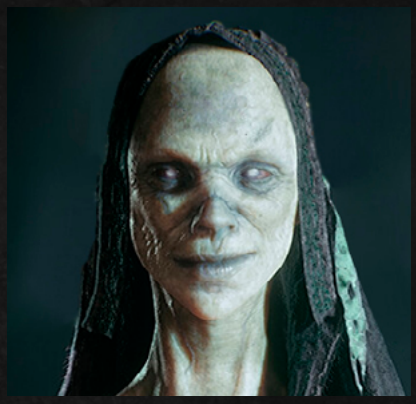
Siempre hay un cofrade en cada una de las tres fontanas vigilando que su pureza siga intacta. Los venecianos hacen cola cada día para llenar sus barreños de agua de forma gratuita. Sin embargo, los extranjeros tienen prohibido beber de este agua, a no ser que hagan una pequeña contribución en forma de letras de cambio o dinares. Bastaría con 10, pero no solicitan una cantidad concreta.

El agua de las tres fontanas de Venecia es considerada sagrada. Nadie puede beber de ella sin el permiso de la cofradía y en última instancia del propio Uros. El castigo es de diez latigazos por beber un sorbo. Un agravio mayor tendrá como consecuencia un castigo más severo.

SIERVO

Hace tiempo que Marzenne lleva detectando problemas de conexión neuronal con Uros. La resistencia mental del apóstol a la dominación del Xeronte es cada día más fuerte, y quizás deba someterse a un tercer reacondicionamiento neuronal para evitar una nueva pérdida de control.

NOTA PARA EL DIRECTOR: Usa este incidente si lo estimas necesario como opción para introducir un dilema en la mente del apóstol y hacerle consciente de su pérdida de autocontrol para cambiar de bando, revelando parte de lo que esconde la cofradía a los personajes.



EL MONARCA

El dispositivo fue recuperado de las manos de un durmiente hace más de doscientos años. Para evitar que fuese encontrado, durante la forja de la figura de bronce de la Buena Señora, el dispositivo fue encerrado en su interior. Posteriormente fue añadida una abertura en la parte inferior con codificación biométrica basada en la huella de Marzenne.

El artefacto está conectado al ordenador central del sótano, monitorizando a la práctica totalidad de la población de Venecia. Sus pensamientos, acciones y estado de salud quedan registrados al instante, creando un mapa social en el que Marzenne se apoya para manejar a su antojo la masa social veneciana.

POTENCIAL

PALABRA DE PODER

REQUISITOS PREVIOS:

Protocolo memético de Gentex

Una sola palabra bastará para erizar los vellos de la piel y activar el sistema de respuesta automática del cuerpo humano. A veces seguir las órdenes se basa en el respeto, otras en el miedo, pero la consecuencia es la misma. Esto va más allá de la dominación, anulando la voluntad sobre la conciencia. Tan solo con dirigirse a alguien con sus palabras, el usuario de este potencial puede ordenarle que obedezca sus órdenes o siga un curso de acción determinado sin percatarse de que su libre albedrío acaba de ser violado.

Este potencial permite el uso de memética a su usuario. Funciona igual que la memética durmiente excepto en que el límite de aumentos no se basa en las heridas superficiales sino en el nivel del potencial.

MARZENNE/MORANA

Los clanes del este la llamaron Morana y a ella pareció gustarle. Morana, diosa del invierno y la muerte. Las ancianas contaban a los chiquillos que cada año regresaba y elegía a un pobre desafortunado para llevárselo al inframundo como castigo a aquellos que se oponían a su voluntad. Desde entonces acogió con gusto el nombre de Morana, y tan solo pronunciar su nombre provocaba terror en las masas.

Nadie le invitó, pero ella se presentó en Venecia. Era su progenie la que le llamaba. Los Catalano, Tiepolo y Malatesta eran su estirpe y a pesar de que el peso de los siglos hacía cada vez más mella en su naturaleza, pudo preservar un hilo de conexión con su humanidad gracias al instinto de protección maternal para con su progenie.

Antes del escatón su nombre era Marcela Catalano, investigadora médica vinculada al Grupo de Recombinación y a proyectos colaborativos con Barry Nyle en Arboria. Gracias al doctor Nyle consiguió desarrollar mejoras en el funcionamiento nanorrobótico para evitar la pérdida de control mental mientras era sometida al proceso de adaptación memética. El tiempo ha causado los mismos estragos en su cuerpo que en el de otros merodeadores. Pero su conciencia aún guardaba una pequeña llama de humanidad, un atisbo de piedad y fe en lo que significa el ser humano.

Mientras que más allá de los límites del Véneto purgariano era temida como la diosa de la muerte, en Venecia lo era como algo muy distinto: la diosa de la bondad, la «Buena Señora». Marzenne parecía comprometida con la custodia de ciertas familias mientras medraba en la selección de un linaje que se remontaba a más de cinco siglos. Aquel rudimentario mecanismo de protección a la familia aún seguía funcionando en ella. Cada cierto tiempo regresaba a Venecia para despejarse de las acometidas del mundo contra alguien que cada vez era menos humana. Entonces, cuando estuvo segura de que nadie la reconocería, adoptó el nombre de Marzenne.

Cuanto más tiempo pasaba, más difícil se volvía cosechar ambrosía y regenerar su ADN. La degeneración de su cuerpo se acentuó con el paso de los años, décadas y siglos hasta que se transformó en un vetusto amasijo de carne abandonado por la ambrosía. No le queda mucho tiempo antes de que su envoltorio mortal empiece a fallar irremediablemente. Necesita beber sangre de durmiente.

INTERPRETACIÓN

Sentada en su silla de ruedas forjada en chatarra y adecentada con telas locales, hace tiempo que Marzenne ha dejado de hablar aún sin haber perdido la capacidad del habla. Son pocos los privilegiados que escuchan alguna palabra de su boca, que ya solo usa para dar sabios consejos. En ocasiones simula un estado catatónico que no sufre, aunque su estado físico se encuentre mermado. Usa a los apóstoles como sus brazos, piernas, ojos y lengua. Pialuzzia, una de ellos, le alimenta y le da paseos por el claustro del templo. Se esfuerza en dar una imagen de fragilidad.

PERFIL

ARQUETIPO: Antecesor, el Protector, Merodeador: el guardían
ATRIBUTOS: CUE 1, AGI 1, CAR 5, INT 5, PSI 5, INS 2
HABILIDADES: Resistencia 6D, Sigilo 5D, Arte 12D, Conducta 11D, Expresión 13D, Liderazgo 14D, Negociación 9D, Seducción 8D, Artefactos 12D, Concentración 9D, Ciencia 11D, Ingeniería 11D, Leyendas 11D, Medicina 14D, Astucia 12D, Dominación 13D, Engaño 9D, Voluntad 11D, Empatía 11D
TRASFONDOS: Aliados 4, Red 3, Renombre 6, Secretos 6,
POTENCIALES: Palabra de poder 2, Ambrosía 1
INICIATIVA: 5D/18 puntos de Ego (Concentración)
ATAQUE: -
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 1D; Mental (Voluntad) 11D
MOVIMIENTO: 1D
PROTECCIÓN: -
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/22, heridas superficiales 12, trauma 6
EQUIPO ESPECIAL: Implante nodo del Monarca (otorga acceso a toda la base de datos del Monarca, da órdenes a los implantes de guía y gestiona el ordenador central)

SERRA/TRYAVNE

La señal que tanto había esperado llegó de parte del infiltrador Erin: la ubicación de el Monarca se encontraba en los alrededores de Venecia. Donde los infiltradores habían fracasado, ella pretendía triunfar. ¿Por qué se perdía el rastro de los durmientes en aquel lugar? Los registros indican que hace décadas que nadie pisa aquella tierra. Su objetivo estaba claro: recuperar el artefacto cueste lo que cueste.

Los sociocibernetistas programan a la gente. Analizan la construcción social del clan y lo modifican a través de la interacción con memes inducidos. Gracias a ello pudo hacerse un hueco dentro del colectivo anabaptista. La constante negativa del clan Catalano a permitir que los seguidores de la cruz rota se instalasen en Venecia era un impedimento, pero Tryavne encontró un hueco en su armadura mental: la edad del viejo Abbondia. Conocía los problemas físicos del gobernante y con la ayuda de los aceites elíseos triunfaría donde otros habían fracasado.

Los anabaptistas reacondicionados meméticamente peinaron Venecia en busca de información, catalogaron a su gente y los redujeron a una serie de procesos conductuales. Cada vez se cerraba más el círculo, pero había un sector de la población que aparentaba ser irreductible a la clasificación por patrones. Los cofrades de la Buena Señora eran un esotérico grupo religioso, especialmente los miembros de la élite: los apóstoles. Su inaccesible líder permanecía meses en su templo protegida por sus acólitos. ¿Quién era realmente aquella anciana?

El descubrimiento del caso Galdino era la penúltima pieza del rompecabezas. Ahora sabía que la única manera de encontrar el Monarca era investigando a la cofradía de la Buena Señora.

INTERPRETACIÓN

Obstinada. Tryavne es una 300. El virus 2^{16} alteró la fecha de reanimación programada y ahora su plan lleva siglos de retraso. Pero el condicionamiento memético es fuerte en ella. Debe cumplir su tarea.

Impaciente. No soporta perder el tiempo y menos aún que se lo hagan perder, por lo que despachará rápido a cualquiera que no tenga visos de ofrecerle algo relevante para resolver la única tarea que vino a hacer a Venecia: encontrar el Monarca. Sabe que está aquí, y no parará hasta encontrarlo.

PERFIL

ARQUETIPO: Antecesor, el Restaurador, Durmiente sociocibernetista, cascada: 300
ATRIBUTOS: CUE 4, AGI 4, CAR 4, INT 5, PSI 5, INS 2
HABILIDADES: Atletismo 6D, Armas cuerpo a cuerpo 8D, Fuerza 6D, Resistencia 7D, Armas de proyectiles 9D, Movilidad 8D, Conducta 6D, Expresión 9D, Liderazgo 9D, Negociación 8D, Artefactos 11D, Leyendas 10D, Ciencia 7D, Ingeniería 9D, Astucia 8D, Dominación 11D, Fe 8D, Engaño 8D, Reacción 9D, Percepción 7D, Primordial 7D
TRASFONDOS: Aliados 4, Autoridad 4, Renombre 3, Recursos 3, Secretos 4
POTENCIALES: Golpe asesino; Regeneración, curación/día: +2 heridas superficiales, +1 Trauma
INICIATIVA: 9D/14 puntos de Ego (Primordial)
ATAQUE: Bidenhänder 7D, distancia 2m, daño 10, Desequilibrada (2DT), ensamblajes 1: equilibrado; Fusil de asalto 11D, distancia 30/120, daño 11, cargas 30, ráfagas (3)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Armas cuerpo a cuerpo 8D; Activa a distancia (caminar agachado), Movilidad 8D; Mental (Fe) 8D
MOVIMIENTO: 6D
PROTECCIÓN: Combinación de fibra cerámica, protección 5, A prueba de balas (5), Hermética (+1E)
CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/16, heridas superficiales 14, trauma 9
EQUIPO ESPECIAL: Analizador de voz (aporta al usuario datos sobre el estado de ánimo del oponente; identifica mentiras conscientes); emisor monocular (envía impulsos de luz de frecuencia modulada que enlazan con las ondas cerebrales del objetivo; penalización de -2D a PSI+Fe/Voluntad durante varios minutos); Enlace localizador del Monarca.



HERIDAS

Un aparatoso accidente casero cuando aún era niña le dejaría profundas cicatrices en el rostro.

Aquello le marcaría no solo física sino también psicológicamente, pero lo que nunca pensó es que aquella herida le salvaría la vida. Un encuentro fortuito con Triglaw en el borde norte de la Región Territorial IV hace unos años pudo acabar muy mal para ella. Por suerte, el merodeador descartó la posibilidad de que Serra fuese una durmiente tan solo observando su enorme cicatriz facial. Si hubiese revisado su muñeca habría visto la marca «300» que le delataba.

Durante las pruebas de reacondicionamiento memético pidió al equipo de operaciones conservar ese rasgo característico y así poder usarlo para mimetizarse con el entorno social post-escatón.

Para respaldar su tapadera, los nanorrobots fueron adaptados para respetar la condición física del huésped en el momento de la asimilación nanorrobótica. Esa herida nunca sanará del todo, pero ya le ha salvado la vida una vez. Después de todo, quizá sea una bendición.

MEMÉTICA

Su as bajo la manga. Siempre que alguien se le resiste recurre a ella para abrir caminos que de otra forma permanecerían cerrados.

NOTA PARA EL DIRECTOR: Se recomienda completar a Serra/Tryavne con algunas técnicas meméticas que conozca de antemano, especialmente aquellas que dominan la voluntad. Para más información consulta el funcionamiento de la memética en el capítulo 12 del manual Artifacts.





CAPÍTULO

III

BODA DE SANGRE

ACTO

AMOR PROHIBIDO

BUSCANDO UNA SALIDA

La expresiva mirada de la figura recorrió su cuerpo con un escalofrío. Pero no le juzgaba, más bien parecía que había comprensión en sus ojos. La Buena Señora se caracterizaba por la tolerancia. Quizás allí le entendiesen.

Una cofrade le dio la bienvenida, seguro que la conocía por ser hija de Abbondia. Le pidió que le siguiese por aquel frío pasillo construido en piedra. No había muchas construcciones hechas en piedra en Venecia. Le llevó hasta una pequeña habitación con dos cuencos de agua y le invitó a sentarse. Escuchó los pies de la anciana arrastrarse con dificultad.

—Discúlpame, chica. No soy tan joven como solía ser. ¿Cuál es tu nombre?

—Ivana. Ivana Catalano.

La anciana se sentó y sus huesos crujieron como una madera vieja. Iba vestida como siempre, una sobria túnica oscura con capucha. No había el menor rastro de pelo en su cuerpo. Ni el más pequeño de los vellos le aguantaba en su decrépita piel. Sus largas uñas parecían espolones y su mirada produjo cierto desasosiego en la chica.

—No te asustes, Ivana. Aquí solo queremos ayudarte. ¿Por qué has venido?

—Estoy enamorada. —dijo entre suspiros. —Estoy enamorada de otra mujer. A mi padre no le gustó cuando se lo confesé, pero aún así pensó que era una etapa confusa de mi vida y que se me pasaría. Me veía feliz y con eso a él parecía que le bastaba. Pero cuando le conté que quería casarme con ella la reacción fue aún peor. Me golpeó y me amenazó con hacérselo pagar a Claudia para hacerme daño. Me advirtió de que debía casarme con un hombre y darle hijos. Y que ahora él se había convertido al neognosticismo y aquello del amor entre mujeres le parecía una aberración.

—¿Quieres a tu padre, Ivana?

—Claro que le quiero. Pero su rechazo me está rompiendo por dentro y por fuera.

—¿Sabes? Eso que dices me recuerda una historia. ¿Quieres oírla, chica?

Ivana asintió con la cabeza.

—Un vendedor de agua tenía dos vasijas que colgaban a los extremos de un palo y que llevaba encima de los hombros. Una de las vasijas tenía varias grietas, mientras que la otra era perfecta y conservaba toda el agua al final del largo camino a pie, desde el arroyo hasta la casa de su patrón, pero cuando llegaba, la vasija rota solo tenía la mitad del agua.

Durante dos años completos esto fue así diariamente. La vasija perfecta estaba muy orgullosa de sus logros, pues se sabía perfecta para los fines para los que fue creada. Pero la pobre vasija agrietada estaba muy avergonzada de su propia imperfección y se sentía miserable porque solo podía hacer la mitad de todo lo que se suponía que era su obligación.

Después de dos años, la tinaja quebrada le habló al aguador diciéndole:

—Estoy avergonzada y me quiero disculpar contigo porque debido a mis grietas solo puedes entregar la mitad de mi carga y solo obtienes la mitad del valor que deberías recibir.

El aguador, apesadumbrado, le miró con compasión y le dijo:

—Cuando regresemos a la casa quiero que notes las bellísimas flores que crecen a lo largo del camino.

Así lo hizo la tinaja. Y en efecto vio muchísimas flores hermosas a lo largo del trayecto, pero de todos modos se sintió apenada porque al final, sólo quedaba dentro de sí la mitad del agua que debía llevar.

El aguador le dijo entonces:

—¿Te diste cuenta de que las flores sólo crecen en tu lado del camino?

Siempre he sabido de tus grietas y quise sacar el lado positivo de ello. Sembré semillas de flores a todo lo largo del camino por donde vas y todos los días las has regado. Estos

ADAPTACIÓN

El objetivo de este primer capítulo es que los jugadores conozcan las diferentes familias y credos que existen en Venecia y que conforman los diferentes bandos de la aventura. Encauzar a los jugadores no siempre será necesario, pero es recomendable para adentrarse en la línea de acontecimientos con la seguridad de que los jugadores tengan todas las opciones abiertas.

FACCIÓN CATALANO

Ligar los intereses del grupo a los de Abbondia Catalano es la primera de las opciones. Su voluntad de recuperar a su hija y convertirla al neognosticismo, así como forzarla a abandonar la idea de casarse con alguien de la casa Sforza será lo que mueva esta línea de desarrollo. Aún así, los personajes podrían querer cambiar de bando. Permítelo y actúa en consecuencia. Aunque la actitud de los personajes y los diferentes bandos aquí presentados cambien con respecto al grupo de personajes, la línea de acontecimientos normalmente seguirá su curso de manera natural.

Desarrolla nuevas relaciones y revisa los intereses de las facciones implicadas en el conflicto y cómo afectará la actitud de los personajes en la toma de decisiones de los bandos.

dos años yo he podido recoger estas flores para decorar el altar de mi madre. Si no fueras exactamente como eres, no hubiera sido posible crear esta belleza.

Marzenne cogió una de las flores de su mesilla y la colocó entre las manos de la chica mirándole fijamente a los ojos. Ivana comprendió ese gesto al instante. La anciana le regaló un silencio reflexivo. Ivana necesitó ese silencio para comprender que debía aceptarse tal cual era.

—Todos tenemos nuestras grietas, pero lo importante es saber sacar partido de ellas. Eso significa, ¿verdad?

—Sabes, no tiene mucho sentido luchar contra ti misma toda tu vida negando lo que realmente eres. De igual modo que tampoco tiene sentido creer en alguien o algo que nunca has visto si en el fondo no mejora tu vida, ¿no crees? Nosotros proporcionamos esperanza, un acercamiento a la prosperidad y al infinito potencial que atesora el ser humano; en definitiva, alcanzar la felicidad.

—Entiendo que he de aceptarme a mí misma y que es mejor acercarme a aquellos que me quieran tal cual soy. Pero luchar contra la opinión de toda esa gente que nos odia sería imprudente.

—La historia de la humanidad está escrita con la sangre de hombres y mujeres que se han atrevido a abrazar una causa impopular, como por ejemplo, el esclavo al derecho sobre su cuerpo y su libre albedrío, o el derecho de la mujer a su alma y su libertad.

—Entonces estoy en el lugar correcto. ¿Pero podré casarme con ella?

UNA BUENA FAMILIA

El cisma dentro de la familia Catalano es un hecho. Ivana Catalano ha desafiado la voluntad de su padre Abbondia y pretende contraer matrimonio con Claudia Sforza, familia rival de los Catalano. No solo es una humillación para Abbondia que la familia Catalano se una con la de los Sforza, sino también una deshonra que pretenda casarse con alguien de su mismo sexo, cuando los escritos sagrados anabaptistas son claros a este respecto. Su hija jamás podrá darle un heredero. Eso significa que, tras la muerte de Ivana, todo su patrimonio pasará a formar parte de la familia Sforza. Abbondia no permitirá que todo aquello que su familia ha construido con tanto esfuerzo desaparezca por lo que él considera «un capricho de la juventud». Mientras, en los Sforza guardan silencio.

Sin embargo, Abbondia adora a su hija Ivana y no permitiría que le ocurriese nada malo. Al llegar los anabaptistas y ofrecerle remedio a sus males, el viejo gobernante estuvo abierto a nuevas opciones: la posibilidad de hacer ver a su pueblo que él era uno más en la neognosis provocaría que muchos se convirtiesen a la fe anabaptista. Quizá si su hija viese cómo su pueblo le daba la espalda por sus caprichos, reconsideraría su decisión y se casaría con un hombre de buena familia.

¿Pero quién? Desde luego no un Sforza con su acritud exasperante. Tampoco los Lombardi. Corren rumores de que el Demiurgo ha ensombrecido su futuro. Y mucho menos los prepotente Módica. Tan solo abrirles las puertas de Venecia provocaría que su cabeza acabase clavada en una pica. ¿Con quién casarla?

EL DECRETO E-CUBO

Promulgado hace una década por decisión del concejo, supuso poner en serio peligro la forma de vida del colectivo chatarrero. A partir de entonces solo buhoneros y bisuteros tenían asegurado su negocio, quedando los mecánicos y comerciantes de artefactos relegados al ostracismo, siendo obligados en la práctica a buscarse la vida fuera de los muros de Venecia. Los escasos cronistas que visitaban la ciudad de vez en cuando dejaron de acudir y los hellvéticos perdieron la poca influencia que pudieron haber tenido hasta entonces. Sus quejas no fueron escuchadas, y los Sforza ocuparon pronto su lugar.

El decreto prohíbe el uso de tecnología de nivel IV y superior, en especial la relacionada con el uso de la electricidad y las telecomunicaciones. Sin embargo, este decreto tiene algunas salvedades. Está permitido el uso de impresoras de letras de cambio por cronistas, así como escáneres de reconocimiento. El decreto ha provocado el desplazamiento de la moneda europea hasta ser un elemento de intercambio residual frente a los dinares africanos, cada vez más presentes en la economía de Venecia.

Los castigos van desde multas de 100 dinares/letras de cambio hasta el destierro de Venecia en los casos más graves. Además, la guardia Sforza podría requisar cualquier material que incumpla con las restricciones del decreto.

¿Cómo lidiar con la presencia de cronistas y otros colectivos dependientes de la alta tecnología? En su primera visita la Squadra informará a los cronistas que está prohibido el uso de sintetizadores, multiplicadores y electrochoques. Harán lo mismo con cualquier colectivo que use aparatos tecnológicos basados en la electricidad.

TOMANDO PARTIDO

En Venecia las líneas familiares se entrecruzan en una intrincada red de contactos donde todo el mundo acaba conociéndose. Los rumores corren como la pólvora, y los forasteros sentirán cómo las miradas de los lugareños se fijan en ellos. Pero más que desconfianza suele ser curiosidad, cuando no interés en qué tienen para ofrecerles los nuevos visitantes.

Las facciones envueltas en la trama no son diferentes. Tanto Serra y sus anabaptistas como la cofradía de la Buena Señora intentarán captar a los personajes con tentadoras ofertas una vez les hayan tanteado para saber si son gente de fiar. El clan de los Sforza es hermético y su lideresa Claudia, una implacable mujer de carácter adusto que difícilmente mostrará interés en los personajes ni piedad para castigarles si llega el momento.

Hay una tercera posibilidad: el alineamiento con los intereses de la neolibia Azmera y su plan de asesinar a Ivana, la hija de Abbondia Catalano. Cada decisión que el grupo tome tendrá unas consecuencias que desembocarán en los diferentes finales de esta aventura.

UN NUEVO MIEMBRO

Abbondia pensó en deshacerse del culto a la Buena Señora, pero sus raíces penetran con fuerza y profundidad en el subconsciente de los creyentes. Sería imprudente prohibir la fe en estos momentos en los que la mitad de los venecianos la practican de corazón. Son demasiadas décadas, incluso siglos, venerando a la Buena Señora.

Había otra posibilidad: abrazar la fe anabaptista. Cada año habían llamado a las puertas de Venecia y siempre se les había negado la entrada. Pero Serra vino con un saco cargado de soluciones. Aquellos ungüentos curaron su débil visión y le libraron de la gota que le había tenido postrado en una silla durante años. Cuando la cruz rota estuvo dentro de las murallas, en lo que dura un pestañeo, Abbondia iniciaba la conversión a la fe anabaptista, declarándola culto oficial de Venecia.

Realizó la peregrinación hasta la montaña, donde el agua pura aún nace de los riachuelos; se arrodilló, pronunció el salmo y Serra le impuso sus manos, abriéndole las puertas de la neognosis. Ahora era un anabaptista más.

EN EL MOMENTO JUSTO

La aventura *Frequenze* está pensada para que el enlace entre Ivana y Claudia se produzca justo después de que los personajes arriben a Venecia. Intenta ser flexible con las fechas y viajes para que todo encaje y que los jugadores puedan tener un día o dos para hacerse a la ciudad y tengan lugar los principales eventos de esta aventura. Los personajes no deben llegar más tarde de que se produzca la entrega de presentes, pues se verán envueltos en una serie de acontecimientos que ya no podrán controlar, además de perder pistas valiosas que se muestran en este capítulo.

INCERTIDUMBRE

El pueblo de Venecia está expectante en relación al enlace entre Ivana Catalano y Claudia Sforza. Algunos se alegran de ver feliz a las chicas dejando a un lado los dilemas morales, mientras que otros rechazan la unión repudiando el nombre de los Catalano a la par que el de los Sforza. La tensión en los últimos días se ha disparado, llegando a la agresión a cofrades y atentando contra el patrimonio de la Buena Señora. La Squadra, guardia de la ciudad de Venecia, ha reprimido por ahora estos actos violentos, pero no saben hasta cuándo podrán retener al pueblo.

Mientras, los seguidores de la cruz rota se mantienen oficialmente al margen. Serra ha asegurado que tal y como recogen los textos sagrados, la unión bendecida por Dios es la únicamente producida entre hombre y mujer con el fin de procrear. Aún así, no se entrometen en cuestiones de fe de otras creencias. Simplemente animan a aquellos descontentos con la fe en la Buena Señora a unirse al culto anabaptista.

LA SQUADRA

En Venecia a la guardia local se la conoce como la Squadra Sforza o simplemente la Squadra. Los centinelas son sus miembros, siendo en su mayoría *fantes* y *cecchinos* del clan Sforza. Su máxima es «vigilar, proteger, actuar». Aunque en origen existía para auxiliar a su pueblo y defender las leyes, desde la llegada de Claudia al mando de la Squadra son más duros en la aplicación de castigos.

UN CUENCO DE AGUA PARA EL FORASTERO

Lo primero que harán los personajes será presentarse ante Abbondia Catalano. La hospitalidad exige que ofrezcan un cucharón de agua a cada uno. Tras ello se espera que ofrezcan sus respetos ante el soberano, indiquen cuál es el propósito de su visita y se les recomiende un lugar para hospedarse. Dependiendo de cómo hayan llegado a Venecia, el trato de Abbondia será diferente. Si vienen recomendados desde fuera debido al llamamiento que hizo Abbondia hace unos días, se les ofrecerá un recibimiento oficial y se les explicará cuál será su tarea. Si han llegado por casualidad o atraídos por rumores, igualmente se les ofrecerá la posibilidad de participar en la tarea con una oferta de tierras, dinero y puede que algo más...

REVELACIÓN

El hecho de que los jugadores no conozcan el verdadero problema que hay tras el enlace entre los Catalano y los Sforza puede suponer un interesante giro de guión. Si quieres mantener la incertidumbre hasta que alguien les revele que en realidad Ivana pretende casarse con alguien de su mismo sexo, intenta usar el género neutro al interpretar al viejo Abbondia para referirte a la prometida de su hija como "alguien del clan Sforza". Entonces podrás sorprender a tu mesa con dicha revelación. Una candidata ideal para descubrir este detalle podría ser la anciana Marzenne durante la más que probable visita que los jugadores hagan al templo, aunque podrías utilizar cualquier momento o personaje para este propósito según las exigencias de la aventura.

EL ENCARGO DE ABBONDIA

Abbondia les explicará cuál es el problema con su hija Ivana y su matrimonio con un Sforza sin entrar demasiado en detalles. Espera que los personajes hagan entrar en razón a la joven que se encuentra recluida en el templo de la Buena Señora desde hace tres días. Sin embargo, esto no será fácil pues tendrán que convencer a la hermana mayor de los cofrades, la anciana Marzenne. Esa debería ser su primera parada y esto mismo les recomendará Abbondia.

Sí completan la tarea convenciendo a la chica de que desista en su intento de casamiento, Abbondia ofrecerá a cada uno de los personajes el beneplácito de la familia Catalano de por vida, además de 1000 letras de cambio cronistas, un acre de tierras de labranza junto con un esclavo que podrá trabajarla y que producirá rendimientos anuales por valor de 5000 letras de cambio, y un 1% de la futura herencia tras su muerte. Para reclamar dicha herencia deberán regresar a Venecia y solicitarla personalmente. Se les expedirá un documento que acredite el derecho de herencia.

UN PAGO ESPECIAL

Abbondia está desesperado. El gobernante de Venecia escrutará a los personajes intentando hallar un buen marido para su hija. Preguntará el nombre a cada uno de ellos, mostrando interés en su familia, posición social y económica. Realmente, casi cualquier hombre capaz de seducir a su hija podría servir a su propósito, pero no aceptará a un fulano que mancille aún más el honor de la familia Catalano.

PARA DIRECTORES DE JUEGO: Como ejemplo, parafrasea las siguientes líneas a los jugadores: «Y aquel hombre capaz de ganarse el corazón de mi hija, quererla y respetarla, tendrá el inmenso honor de casarse con ella, la primogénita de los Catalano, siendo considerado heredero de todas mis tierras y fortuna. Además de tener mi eterno agradecimiento.»

LOS HIJOS SON OTRO TIPO DE **BATALLA.**

SIN **ESTANDARTES**
NI CUERNOS DE GUERRA,
PERO NO MENOS **VIOLENTA.**

[CATELYN STARK]

UN PASO EN FALSO

Nunca fue un hombre demasiado inteligente. Tampoco audaz ni hábil en la guerra. Pero era el primogénito de los Catalano, y eso valía más que cualquier destreza. Orazio vio con buenos ojos la entrada de nuevos aires cuando Serra puso los pies en Venecia. Lo que pocos saben es que la Durmiente usó sus técnicas meméticas para llegar al corazón pétreo del viejo Abbondia a través de su hijo. Orazio cayó preso de las seductoras palabras de Serra en relación a la entrada de la neognosis en la ciudad, y corrió a susurrarle al oído de su padre una sutil idea: dar la bienvenida a los Anabaptistas en Venecia.

Tras meses de formación militar, Orazio estaba listo para completar la conversión a la neognosis. Pero para alcanzar un rango superior debía demostrar que su fe era sincera. Hizo caso a sus visiones y ensoñaciones y decidió recibir el bautismo en las aguas puras del pico Bastio. La subida no era difícil para unas piernas jóvenes y dos camaradas ayudaban al joven Catalano en el viaje. Sin embargo, aquella mañana se encontraba mal. Unos mareos comenzaron a dificultar cada vez más el ascenso. Orazio pensó que se trataba del mal de alturas y siguió adelante. No podía fracasar frente a los ojos de su pueblo ni de los de su padre. No otra vez.

Sus camaradas solo escucharon el golpe de una roca donde debía estar Orazio. Cuando se acercaron gritando su nombre ya era tarde. Su cadávez yacía destrozado por una caída de más de veinte metros. Pudieron recuperar el cuerpo y llevarlo de regreso a Venecia, donde descansa enterrado en el panteón familiar.

Si el colectivo Spitaliano hubiese tenido un Médico de aldea en Venecia, en la autopsia habría llegado a la conclusión de que fue envenenado. Quizás para provocar su accidente mortal ese mismo día. Lamentablemente, el Spitaliano Dusan fue ajusticiado por orden de Claudia Sforza y el colectivo no envió ningún sustituto como respuesta al mal trato recibido en Venecia.

GHIRLANDAS Y TINTES

Son las fiestas santas de Venecia, y los feligreses de la Buena Señora tienen mucho que celebrar. Al recorrer sus calles, los personajes se encontrarán con las fachadas de las casas adornadas con guirnaldas de flores y gonfalones de las casas más importantes del lugar: Catalano, Tiepolo, Malatesta, Sforza… Las mujeres recogen su pelo en estos días con enrevesadas trenzas que son consideradas verdaderas obras de arte. Las llaman «ghirlandas», y compiten por ver qué peinado es el más elegante. Como efeméride y en honor a la Buena Señora, los lugareños ofrecerán a los visitantes un cuenco de agua de una de las fontanas sagradas de Venecia. Los fieles de la Buena Señora se vestirán con sus mejores galas: el brial de devoto. Estos trajes regionales están realizados con delicadas telas que cada creyente va tejiendo con el paso de los años desde que entra a la cofradía de la Buena Señora. Carmesíes, púrpuras e índigos decoran estos trajes famosos en el norte de Purgare.

Llevar uno de estos trajes otorga al portador estatus social frente a los purgarianos. Cuando realizan una prueba de CAR+Conducta, Expresión o Negociación enfrentada a un personaje de Voluntad purgariano, recibe una cantidad específica de dados extra. Si se enfrenta a un personaje de Fe, estos dados pasarán a ser éxitos automáticos (consulta el capítulo 4).

MIL MOSQUITOS

La presencia de estos enjambres de mosquitos resulta especialmente fastidiosa para todo aquel que no disponga de algún tipo de filtro o protección en su cuerpo. Los mosquitos no tardarán en comenzar a llenar su cuerpo de molestas picaduras, entrando incluso en riesgo de contraer la fiebre rompehuesos.

El ensordecedor ruido de anfibios y plagas de insectos hace que caminar en sigilo por este terreno otorgue un penalizador de -2D a todas las pruebas de percepción visual y auditiva.

Estas criaturas están aún más presentes en la ciénaga índiga. Cualquiera que camine por sus alrededores comenzará a sentirse incómodo entre los zumbidos y picaduras de las plagas de mosquitos que inundan el aire a su paso. Sin la protección adecuada, caminar por la ciénaga penaliza al viajero con -2D a todas las pruebas. Además, uno de esos dos dados de penalizador permanecerá durante las próximas 24 horas debido a las molestas picaduras. Este penalizador de -1D a todas las pruebas también se aplicará a la ciudad de Venecia si los personajes no se protegen contra las picaduras.

Cualquier personaje que no esté protegido contra picaduras tendrá que realizar una primera prueba (1D6) para saber si ha podido ser infectado con fiebre rompehuesos. Un resultado de 1 (pifia) le obligará a realizar una segunda prueba contra la infección. Deberá superar una prueba de CUE+Resistencia (2) para evitar el contagio.

MISERICORDIA CON LOS NECESITADOS

Tras llegar al templo de la Buena Señora, los cofrades no permitirán a nadie pasar a ver a la hija de Abbondia Catalano. Si intentan pedirlo por las buenas, en la cofradía se excusarán avisando a los personajes de que «la señorita Catalano está ocupada con los preparativos de su boda y no desea ver a nadie». Sin embargo, uno de ellos les ofrecerá una entrevista con uno de los cuatro apóstoles: Pialuzzia.

Si aceptan, dos de los cofrades les escoltarán hasta el claustro interior del templo, donde les recibirá la apóstol. Los personajes encontrarán a una mujer ataviada con el traje típico regional alimentando con sopa a una decrépita anciana de largas uñas. Está anciana es Marzenne, quien maneja los hilos entre bambalinas. Pialuzzia es una de sus acólitos y su actitud será un reflejo del pensamiento y las intenciones de Marzenne. Mientras alimenta a la anciana, Pialuzzia les invitará a tomar asiento en las austeras sillas del lugar. Entonces responderá a sus preguntas. Si los jugadores insisten en hablar a solas, la devota no pondrá reparos. Marzenne hablará a través de ella y les observará gracias al Xeronte, el dispositivo de control mental que los apóstoles llevan implantado.

MEDIAS VERDADES

Hablar con un apóstol de la cofradía es casi lo mismo que hablar con la mismísima Marzenne. Cuando te enfrentes a esta escena, piensa cómo respondería la anciana para favorecer sus intereses y manejar la situación. Si lo crees conveniente, usa a Marzenne como personaje protagonista en esta escena. A pesar de ser una escena de vital importancia para el desarrollo de la aventura, es imposible prever todas y cada una de las posibles cuestiones que los personajes hagan a la apóstol. A continuación se ofrecen posibles respuestas en relación a los temas de conversación más probables:

- **IVANA CATALANO: «**Sentimos no poder presentarles a la joven. Insistimos en que es imposible verla antes de que contraiga matrimonio con Claudia Sforza. Porque saben ustedes que la señorita Catalano pretende contraer matrimonio con otra mujer, ¿verdad? Dejen que les cuente más acerca de la relación entre la sincera devoción a la Buena Señora y la nueva fe anabaptista.»

- **SFORZA: «**Las conexiones entre la familia Sforza y el culto conciernen estrictamente asuntos de fe. Han de hablar con Claudia Sforza para saber qué religión profesa, aunque siempre ha simpatizado con nuestro culto».



- **DOS CREDOS:** «Les contaré con todo lujo de detalles los pormenores de la entrada de los seguidores de la cruz rota en Venecia. ¿Sabían que nuestro gobernante Abbondia Catalano se curó repentinamente de ceguera y gota? Quizá tenga que ver con su repentina conversión a la fe anabaptista o los rumores que hablan de que los aceites anabaptistas están contaminados de alguna sustancia extraña.

- **ABBONDIA CATALANO:** «Las mentiras vertidas sobre el anciano y los trucos baratos con los aceites anabaptistas han embaucado su juicio y su buena fe. Ahora es rehén de los deseos de Serra. Si no es por la buena fe de la gente de Venecia, el culto a la Buena Señora sería desterrado de la ciudad de las tres fontanas, lugar al que siempre ha pertenecido y que siempre le ha sido fiel».

- **SERRA:** «Mujer inaccesible. Hasta hoy se sabe muy poco sobre ella, pero las sospechas apuntan a que su interés en Venecia va más allá de extender la neognosis por Purgare. Nos mantendremos vigilantes».

ACECHANDO AL ENEMIGO

Hay muchos siglos tras las espaldas de Marzenne como para no sospechar de una repentina aparición de una presencia tan influyente y misteriosa como la que representa la líder del culto anabaptista. Marzenne tiene en el punto de mira a Serra, aunque aún no sospecha que es una durmiente. Y viceversa.

Durante la conversación, Pialuzzia les pedirá algo para saber más sobre la presencia anabaptista en Venecia y de camino medir los intereses reales del grupo de personajes. Si quieren hablar con Ivana, accederá a que tengan una conversación con ella, pero les pondrá una condición a cumplir: deberán hablar antes con Serra para tantear a la anabaptista. Les pedirá que hagan lo necesario para que no les relacionen con ella ni con la cofradía de la Buena Señora, es decir, no es una visita oficial ni deben confesar que van de parte suya. La apóstol querrá saber la respuesta a dos cuestiones:

- **GALDINO:** El chatarrero es un Tiepolo y está bajo la protección de Marzenne. Es sangre de su sangre e intentará evitar que le ocurra algo malo. Esto no lo deberían saber los personajes, al menos de parte de Pialuzzia. Los tentáculos de la cofradía llegan muy lejos y ha llegado a oídos de Marzenne el reciente encuentro entre Galdino y Serra. La petición es sencilla: preguntarle directamente sobre el porqué de este encuentro. No le interesa tanto la respuesta sino su reacción, y pedirá expresamente saber cuál será su comportamiento al cuestionarle sobre el asunto.

- **CONFLICTO SFORZA-CATALANO:** Se está gestando a marchas forzadas un conflicto entre la familia Catalano y los Sforza, y Pialuzzia desea saber de qué lado estará la fe anabaptista si ese conflicto llega al derramamiento de sangre.

Una vez les haya formulado su propuesta, les advertirá que sabrá si han hablado con Serra, ya que tiene a uno de sus inquisidores vigilando, les recomendará presenciar la procesión de la Buena Señora y les dirá que les recompensará si completan la tarea.

FORZANDO LA SITUACIÓN

Ivana se encuentra recluida temporalmente en la sacristía. ¿Pero y si los jugadores eligen forzar la situación y entrar por la fuerza o sin ser vistos? Esta escena está diseñada para servir de presentación de la cofradía de la Buena Señora. Si alguien se presenta ante Ivana sin permiso puedes solucionarlo con un oportuno cofrade que avise a la Squadra. El objetivo es que Ivana permanezca fuera del alcance de los jugadores.

BUENAS PALABRAS

La propuesta que les hará Marzenne a través de las palabras de Pialuzzia podría ser muy importante para el desarrollo de la aventura, aunque no fundamental. Lograr que los jugadores acepten la tarea de espiar a Serra, la líder de los anabaptistas en Venecia, les hará seguir una línea de desarrollo de los acontecimientos según el plan preestablecido. Si quieres que esto suceda, intenta ser amable a la hora de tratar con los personajes. Usa buenas palabras y recurre a favores personales o la buena voluntad. Lo ideal es intentar que el grupo vea con buenos ojos a la cofradía de la Buena Señora, al menos en una primera impresión.

En caso de que los jugadores se nieguen a colaborar con los cofrades, la aventura se desarrollará de un modo muy diferente, y aunque no quedan previstas en estas páginas las múltiples líneas de actuación que los jugadores tienen para seguir, sí que se ofrecen pautas para que el director pueda desarrollar la aventura sin problemas adaptando las decisiones del grupo.

PERFIL BAJO

Marzenne es una de las antagonistas de esta aventura, pero en situaciones normales, apartar el velo de misterio que recubre a este personaje no se producirá hasta bien avanzada la trama. Incluso puede darse el caso de que los personajes nunca descubran quién es realmente. Para lograrlo, toma las siguientes palabras como sugerencia, pero usa cualquier otra técnica que te venga mejor o con la que estés más familiarizado.

Cuando el grupo se encuentre con Marzenne hazlo en presencia de Pialuzzia o cualquier otro apóstol, dedícales una sonrisa o un par de buenas palabras de parte de la anciana y permite que esté presente en la conversación durante un rato. Luego podrás retirar al personaje para que puedan hablar con Pialuzzia a solas. Marzenne no necesita estar presente para oír lo que hablen con la apóstol gracias al Xeronte.


A
1
12
B
5
D
C
3
4
2
6
7

TEMPLO DE LA BUENA SEÑORA

PLANTA PRINCIPAL

01. PRESBITERIO
02. PORTERÍA
03. CLAUSTRO
04. CORO
05. SALA CAPITULAR
06. HOSPEDERÍA
07. APOSENTOS HERMANA MAYOR
08. COCINA
09. REFECTORIO
10. DORMITORIO COMÚN
11. LETRINAS
12. SACRISTÍA

A. IMAGEN DE LA BUENA SEÑORA
B. SEPULCRO DE FLAVIO CATALANO
C. SEPULCRO DE ILLARA CATALANO
D. SÓTANO

SÓTANO

13. ALCOBA
14. CENTRO DE CONTROL
15. ALMACÉN
16. TANQUE DE ÓSMOSIS
17. SALA DE EQUIPAMIENTO
18. EL OSARIO





UN NUEVO COFRADE

Es posible que alguno de los personajes o todo el grupo decida infiltrarse en la cofradía para ver qué se cuece, o simplemente han sido seducidos por la palabra de la Buena Señora. En ese caso será necesario ofrecer una posibilidad a los jugadores que deseen entrar en el templo.

Si es posible, será Pialuzzía quien les de la bienvenida y les enseñe el interior del templo, compartiendo una charla y paseo por el claustro interior del templo mientras pasea a la ancian Marzenne. Durante estos paseos se les preguntará por qué quieren pertenecer a la cofradía y se les explicará en qué consiste ser un cofrade. Dependiendo de las respuestas dadas por los personajes, se les permitirá ingresar en la orden o serán rechazados. Las condiciones para el ingreso y los tiempos requeridos aparecen detallados en la descripción del colectivo.

BAJANDO AL SÓTANO

Si los personajes deciden bajar al sótano tendrán que superar varias vicisitudes antes de poder acceder a él, como evitar ser vistos por alguno de los residentes del templo o abrir la puerta, ya sea forzando la cerradura o partiendo la puerta. Sea como fuere, esto activará el sistema de alarma que avisará a Marzenne de que alguien ha asaltado el sótano del templo.

Para acceder a una descripción más detallada de esta área dirígete a la página 103, en el acto IV de este mismo capítulo.

EL HOGAR DE LA BUENA SEÑORA

El templo se alza imponente sobre las faldas de las montañas, dando la bienvenida a los fatigados caminantes del Paso Estrecho que une Venecia con Vivaco con un cuenco de agua que es recibido con agrado por los viajeros. El templo permanece abierto mientras la luz penetre por sus ventanales, cerrando sus puertas al caer la noche. Los devotos de la Buena Señora son amables y piadosos con los viajeros, ofreciendo toda ayuda que necesiten siempre que esté en su mano. Solo las puertas principales permanecerán abiertas para el público general.

Se ofrecen dos misas al día, al amanecer y al anochecer, y casi siempre están dirigidas por uno de los cuatro apóstoles. En ellas se recitan las bienaventuranzas del culto y se explica en profundidad cada una de ellas, y donde los devotos pueden entablar conversación con el apóstol que la dirige realizando cuestiones o apuntes al respecto.

- **PRESBITERIO:** Desde este lugar se dirige la misa por uno de los apóstoles. Bajo la mesa principal se encuentra un libro sagrado del culto en el que aparecen hechos y buenas obras de la Buena Señora, así como las ocho bienaventuranzas. Preside el lugar, tras la mesa principal, la figura de la Buena Señora que saldrá en procesión en estos días.

- **CLAUSTRO:** Por este patio interno pasearán junto a Pialluzzia y Marzenne los interesados en pertenecer a la cofradía de la Buena Señora. Suele haber algún que otro cofrade pululando por el lugar de camino a alguna otra de las estancias del templo.

- **CORO:** Los fieles se disponen de pie en este lugar para asistir a misa compartiendo espacio y palabras con sus hermanos. Dispone de una puerta lateral que da acceso al claustro. Es posible acceder a él desde el coro entre el gentío en momentos de misa, pero no será fácil debido a la cantidad de devotos que observan y porque las puertas permanecen cerradas con llave. Sin embargo, cuando los fieles se retiran, uno de los cofrades abre esta puerta lateral, siendo más fácil colarse en el claustro sin ser visto.

- **SALA CAPITULAR:** El primer libro sagrado original del culto se encuentra en esta sala, humildemente colocado en uno de los asientos dispuestos alrededor de la sala. A este lugar vienen a rezar sus oraciones todos los residentes permanentes del templo al menos cuatro veces cada día y en ocasiones esporádicas dependiendo de cuánto tengan que consultar con la Buena Señora las cuestiones espirituales. Aunque las puertas están cerradas, no dispone de cerradura ni cerrojo.

APÓSTOLES

Son ejemplos de virtud y ética dentro del colectivo. Los cuatro apóstoles son respetados y temidos dentro y fuera de las ataduras morales del culto a la Buena Señora, y su proceder es imitado por el resto de cofrades.

En esta aventura solo aparecen dos de ellos. La primera es Pialuzzía, una apacible mujer que habla en un tono pausado y amable buscando captar a nuevos adeptos al culto. El segundo es Uros, ejemplo de rectitud que lleva al límite la máxima que dice que la violencia puede ser usada para hacer el bien. Ambos caracterizan las dos vertientes de la cofradía: premio y castigo.

¿Pero dónde están los otros dos apóstoles de la cofradía? Aunque ambos personajes podrían haber sido diseñados para incluirse en la aventura, la opción de dejar abiertos esos huecos en la historia parecía más interesante teniendo en cuenta que esta es una aventura pensada para encajar en una campaña más amplia. Quizás sea necesario un personaje que actúe de nexo con alguno de los personajes jugadores para conectar mejor con capítulos previos de la campaña en curso. O tal vez alguno de los apóstoles murió en extrañas circunstancias y la cofradía se encuentra en pleno proceso de elección de un par de nuevos candidatos. El colectivo se desarrolla en el capítulo IV, y permite crear esos dos nuevos apóstoles que completen el cuarteto.

- **HOSPEDERÍA:** Aquellos forasteros que lleguen a deshoras (por la noche o en horario fuera de misa) y quieran hablar con alguien de la cofradía, se encontrarán en esta sala con Pialuzzía. Después, accederán al claustro mientras la apóstol pasea a la anciana Marzenne en su silla de ruedas. Se les ofrecerá algo de comida y agua, como mandan los cánones de la cofradía.

- **APOSENTOS DE LA HERMANA MAYOR:** En este lugar reside la mayor parte del tiempo la anciana Marzenne, desde donde vigila sin cesar a sus fieles y a Venecia gracias a sus apóstoles. Hay libros de los antecesores en las estnaterías, así como ropa, una mesa con algo para escribir y agua. De entre los libros destacan algunos poemarios muy antiguos, libros de arte de pintura o escultura y otros algo más técnicos sobre arquitectura. Pero nada que haga pensar que la mujer es alguien de más de 500 años de antigüedad.

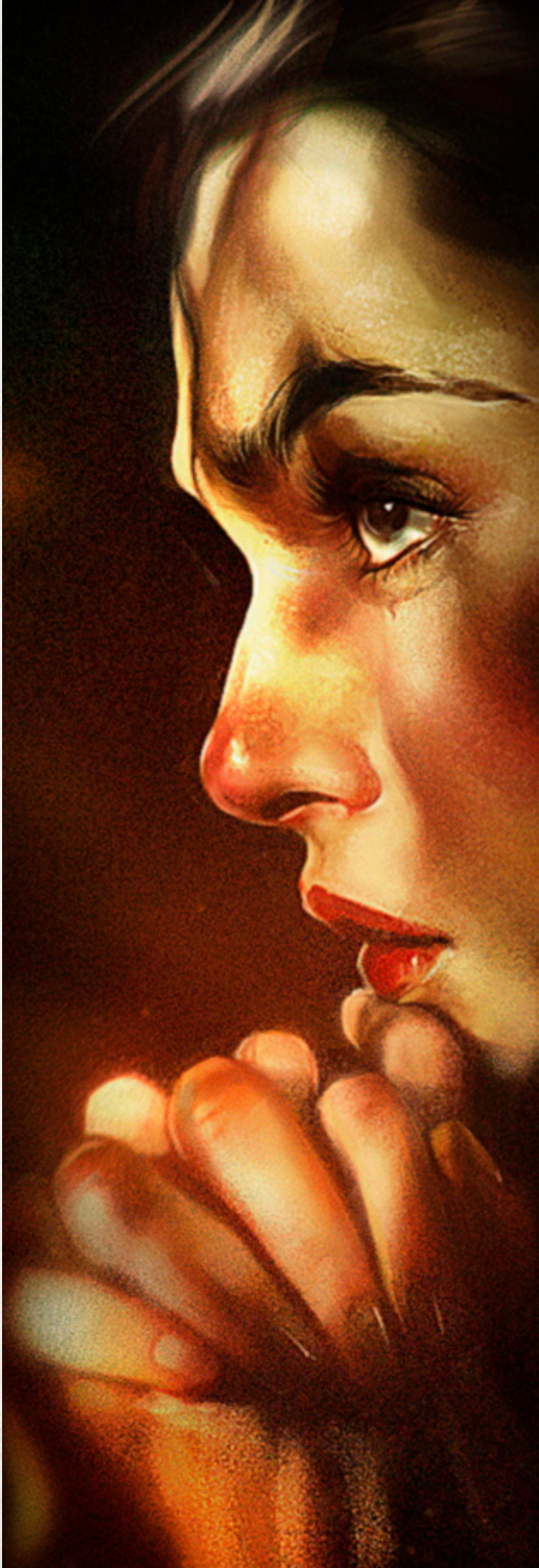
- **COCIINA:** Aquí se cocinan platos sencillos con algo de cereales y si puede ser carne de oveja o cabra que los devotos les donan del mercado local. No encontrarán ni rastro de venenos ni elementos extraños.

- **REFECTORIO:** Si alguno de los jugadores decide integrarse en la cofradía de la Buena Señora, es posible que sea invitado a comer junto con los residentes del templo para conocerlo.

- **DORMITORIO COMÚN:** Aquí descansan los residentes del templo cada noche. La puerta del dormitorio enlaza con unas escaleras que bajan hasta el sótano a través de un rellano. En cajones laterales los cofrades guardan enseres personales como ropa, látigos para los inquisidores, símbolos sagrados de la Buena Señora y libros de bienaventuranzas, pero nada de valor.

- **LETRINAS:** Unos simples agujeros, cubos de agua y unos maderos para sentarse es todo lo que hay en esta sala. Es posible levantar los asientos de madera para entrar o salir a través del río, pero la puerta que conecta con los dormitorios está cerrada con un cerrojo por dentro.

- **SACRISTÍA:** Ivana descansa en estos días en esta sala, adecentada para acoger a una persona viviendo en ella entre libros de oración y reliquias. De entre los enseres personales de la joven destaca una muñequera de nivel tecnológico V, algunas joyas y un caro vestido de boda. También se encuentra en uno de los cajones cerrado con una llave en posesión de Pialuzzía el diario del Spitaliano Dusan. La cerradura de la habitación es de metal y para forzarla será necesario una prueba de AGI+Destreza (4) o CUE+Fuerza (5).





ESTIRPE

Igual que la imagen de San Giorgio, la figura de la Buena Señora es también obra de Morana. Tallada hace más de 150 años, esta obra de arte se encuentra durante todo el año presidiendo el altar del convento de la Buena Señora, excepto el día en la que los cofrades la portan en procesión por las calles de Venecia y realiza el *Risponso* en el alcázar Sforza. Fieles venidos de más allá de las fronteras de Venecia realizan ofrendas y rezos a la santa imagen.

Con la desaparición de la Buena Señora hace casi dos siglos, fue Morana quien tomó las riendas del culto, dirigiendo la construcción del templo junto con el maestro de las artes clásicas y héroe guerrero Giorgio Catalano. Gracias a la inestimable guía y tutelaje de su maestro, Morana llevó a cabo la talla de la figura de la Buena Señora; mientras, Giorgio proyectó la construcción del templo y dirigió las obras de la faraónica edificación en sillares de piedra. Sin embargo, la tradición popular dice que fue Giorgio Catalano quien talló la figura de la Buena Señora, quedando Morana relegada a un segundo plano.

Siempre atenta al devenir de sus descendientes, Marcela Catalano preparó su «primera venida» cuidando cada detalle. Curó a los enfermos purificando los tres pozos que después serían convertidos en las tres Fontanas sagradas y predicó con los nueve versículos, origen de las ocho bienaventuranzas, para que las familias de Venecia se unieran en una sola voz contra los elementos foráneos que dañaban su estirpe. Tras su resurrección se marchó súbitamente, quedando en el recuerdo sus buenas acciones y forjándose el mito de la Buena Señora que ayudó a los necesitados. Marcela Catalano dejó pasar algunos años para cocinar a fuego lento un culto que crecía poco a poco; se despojó de su máscara de santa y adoptó la de Morana, una de las fundadoras de la cofradía. Bajo su tutela y control, y con la ayuda del Monarca y los Xerontes, el afianzamiento de la leyenda de la Buena Señora fue solo cuestión de tiempo.

ARCHIVO DEL PALAZZO

Legajos, expedientes, registros de comercio y árboles genealógicos llenan este registro general situado en un edificio anexo del Palazzo Catalano. Como colaboradores de la familia Catalano, los personajes podrán revisar este archivo vigilados por los centinelas y auxiliados por el escriba.

En ese archivo encontrarán algo interesante acerca de Morana. Una prueba de INT+Leyendas (2) revelará un párrafo sobre una ejecución pública llevada a cabo hace más de una década. En ella, el condenado acusaba a Marzenne de no ser quien decía. En ese texto aparece transcrita la siguiente frase pronunciada durante su interrogatorio: «Marzenne es en realidad la reencarnación del mismísimo diablo. En el este la hemos visto masacrar poblados enteros matando a niños y ancianos por igual. Solo que allí no la llamábamos Marzenne, sino Morana, la diosa de la muerte». Si además en la prueba anterior se obtiene al menos (1) Desencadenante, esta información podría ser completada con un texto referente a la autoría de la figura de San Giorgio, con un nombre tachado y sustituido por otro: Marzenne tachado por Morana.

PURIFICADORA

El agua de las tres fontanas proviene directamente de un sistema de tuberías anormalmente bien conservado de los antecesores. Las aguas son filtradas por una depuradora automática situada en el sótano del convento de la Buena Señora que solo necesita un nivel mínimo de mantenimiento. La construcción de las fontanas es posterior, usando tres de los pozos naturales creados por filtraciones del río. Las aguas del río cercano pasan por la depuradora encauzados y desembocan en las emanaciones de esos tres pozos. Según la tradición local, estas aguas son sagradas, y hacer un mal uso de ellas está severamente castigado.

El agua de las tres fontanas es sometida a un proceso de ósmosis y filtración por la purificadora del sótano del templo de la Buena Señora. No solo la convierte en potable sino también en un producto muy apreciado, especialmente por los ricos visitantes, que acuden a sus baños atraídos por la leyenda de que revitaliza cuerpo y espíritu.

Sin embargo, también a través de esta purificadora, Marzenne inocula sustancias a la población de Venecia contaminando las aguas para curar a los venecianos o apaciguar sus ánimos. Una solución especial basada en la planta índiga es administrada cuando Marzenne detecta que la situación lo requiere.

TODO BAJO CONTROL

Los viejos sistemas de tuberías del sector norte aún funcionaban a pesar de la devastación que había sufrido la zona. La estación depuradora de aguas subterránea solo necesitaba reparar el sistema de rayos UV, limpiar el generador y reiniciar el motor central. No supuso ningún reto para Marcela Catalano, y en unos días el sistema automático del sector norte estuvo funcionando a pleno rendimiento. El agua de los pozos situados al noreste volvía a ser potable.

Sin embargo, el pozo del suroeste se nutría de aguas filtradas y no del río directamente. Aquellos que bebían el agua limpia de este pozo no se veían sometidos al control por parte de Marzenne. No tardaría en hacer correr el rumor de que este pozo estaba maldito y que debía construirse uno nuevo. Y así se hizo. El antiguo pozo situado en el actual emplazamiento del Acquafresca fue sepultado al tiempo que se construyó uno nuevo en Piazza Mozzafiata, también conectado a la purificadora y santificado por la cofradía de la Buena Señora. Para culminar el proceso se construyeron las tres fontanas que hoy existen.

El plan original de Marcela era hacerse con el control de la población del norte de Purgare, pero con el paso de los siglos prefirió mantener este lugar como su guarida personal. Un lugar de paz donde recuperarse de sus peligrosas escapadas y lamerse las heridas. El tiempo hizo mella en su centenario cuerpo, echó raíces y se quedó a esperar que sus presas cayeran en su trampa. Una tela de araña tejida con sumo cuidado, donde el agua de las tres fontanas y la índiga ocupan el lugar central del tablero de esta enrevesada partida de ajedrez entre Marcela y el Grupo de Recombinación.





EL POZO PRIMIGENIO

Antes de la oportuna aparición de la Buena Señora, en este lugar existió un pozo de agua que estuvo en el lugar donde actualmente se sitúa el Acquafresca. Era agua ordinaria, ni era sanadora ni atenazaba el espíritu del veneciano.

Aunque el significado de esto haya caído en el olvido, aquellos que aún creen en aquel primer pozo se reúnen en este lugar como símbolo de rebelión y desacato a la autoridad local. Por eso el símbolo del local son tres pozos pequeños. Este pozo se encuentra vacío desde la aparición de la Buena Señora.

LA TORRE DE RADIO

Los chatarreros construyeron esta torre para comunicarse con puestos como Vivaco y Santiago, pero la desconfianza primero y el rechazo después de Abbondia a la ciencia provocaron el abandono de este lugar. Según fue envejeciendo el gobernante de Venecia, las restricciones de usar la torre de radio se volvieron más laxas, hasta que los chatarreros terminaron por colarse en su interior y usarla descaradamente. La Squadra no se metía en problemas. Hasta que llegó al mando Claudia Sforza.

Ella hizo revisiones caso por caso de todas las normativas y delitos que existían en Venecia. La torre de radio no fue una excepción, decretándose el cumplimiento de penas a todo aquel que hiciera uso de ella. Esto hizo que los pocos chatarreros que quedaban en Venecia abandonaran definitivamente la ciudad. Pero Galdino fue más listo: construyó su casa justo al lado de la torre, enganchó cables, conectó antenas y localizó frecuencias para establecer en su propia casa una estación repetidora. Las autoridades no suelen registrar las casas si no hay evidencia flagrante de que se está cometiendo un delito, por lo que Galdino y aquellos que le pagan para usar su estación pueden estar tranquilos. Por el momento...

CASA VECCHIA

Tras el previsible primer fracaso de establecer contacto con Ivana y el encargo de la cofradía, la lógica sugiere que los personajes irán a hacerle una visita a los anabaptistas. Pero esto no será posible por el momento. Serra se encuentra hospedada en «Casa Vecchia», un caserón restaurado de la época de los antecesores regentada por una familia menor, los Visconti. Los anabaptistas pagan religiosamente un estipendio mensual que les permite usar este edificio como base de operaciones. Desde aquí parten las tentativas evangelizadoras con el pueblo veneciano que, por el momento, está teniendo un éxito razonable. Una cruz rota de metal preside el balcón principal de la casa cuya fachada da a la «Piazza Mozzafiata». Justo al otro lado de esta plaza se encuentra el Alcázar de los Sforza. Anabaptistas y Sforza se han vigilado mutuamente en una tensa y desconfiada concordia, escenificada durante estos últimos meses en la Piazza Mozzafiata.

Al solicitar audiencia con Serra, los jugadores se encontrarán con una primera negativa, emplazándoles a una hora concreta: el momento del tradicional pregón de los Sforza durante la estación de penitencia de la cofradía de la Buena Señora. Uno de los orgiásticos que custodian la entrada les recomendará el «Acquafresca», la taberna local, donde podrían pasar un buen rato y charlar con Tizzo, el guía local. También les dirá que si quieren ver cómo los lugareños adoran a falsos dioses pueden entretenerse echando un vistazo a la procesión local. Mientras el grupo espera a que llegue el momento de encontrarse con Serra, lo más probable es que acudan a la concurrida taberna Acquafresca, situada en el barrio de «Il Buco».

ACQUAFRESCA

Este lugar concentra en su interior la pesada atmósfera que envuelve toda la ciudad, como si los callejones a su alrededor fuesen el alambique que extrae toda la degeneración circundante para luego verterla dentro de este local.

A primera vista, distinguir los contornos de las personas dentro de la enorme sala no es tarea fácil. El aire está viciado por una gruesa y pesada capa de humo que sale de las lánguidas bocas de varios clientes; se refieren a ellos como los «fumadores de resina». Entre sus dedos índice y medio descansa un cilindro grueso formado por hojas oscuras enrolladas, con vetas de color azul añil, casi negro; un puro fabricado con las hojas de la índiga, la planta de pantano que crece cerca del arroyo.

Tratar con ellos no será tarea fácil, pero un pago adecuado hará que sus lenguas se suelten, aunque rara vez dirán algo que pudiera perjudicar a la familia Catalano. Por otro lado, si la conversación va terriblemente mal o los personajes se comportan de manera violenta, alguien saldrá de la habitación y avisará a los centinelas de la ciudad.

Tizzo descansa sentado en un banco en un rincón de la habitación, riendo a carcajadas junto a otras dos personas. Sus discursos siempre se acompañan de abundante licor en copas descascarilladas. El hombre, de cuarenta y tantos, tiene el ánimo encendido por el alcohol, aunque aún no está ebrio. Su aliento huele a rancio, una pestilente mezcla de alcohol, humo y quién sabe qué más. Tizzo es un tipo afable que hablará si ve pasta en la mesa.

Si los jugadores preguntan acerca de qué se cuece en la ciudad les hablará de los africanos de Dei Moro's: «Sí, ha habido movimiento en la ciudad. Unos extranjeros que vinieron y ofrecen trabajo bien remunerado», serán las primeras palabras de Tizzo. «Me pidieron consejo sobre un cacharro de radiofrecuencia. Les dije cómo podían ponerlo en funcionamiento y ya está. No sé mucho más, yo de ti me sacaría de la cabeza la idea de presentaros como voluntarios; por lo que sé, sólo se puede entrar ahí por recomendación de alguien que ya esté en el ajo. ¿Que cómo sé esto? Conozco a alguien que está trabajando para ella y me lo han propuesto a mí también, pero no quiero tener nada que ver con los africanos. Por mí pueden hacer lo que quieran, pero yo no pienso tocar su sucio dinero».

Tizzo no sabe mucho más, pero puede proporcionar a los personajes el nombre y la dirección de su contacto así como la ubicación del edificio donde se realizan las actividades: la fonda Dei Moro's. No sabe qué hacen ahí dentro, pero sí que está situado en el borde norte del barrio de Mortopalude.

CRUX DECUSSATA

San Giorgio fue uno de los primeros seguidores de la Buena Señora y aquel que colocó la primera piedra del convento dedicado a la figura de la santa. Desde entonces su obra inspira y deleita a cofrades y amantes del arte por igual.

Aquellos afortunados que tengan acceso al interior del Palazzo Catalano y aprecien la imaginería podrán deleitarse con la escultura de San Giorgio, «defensor de los necesitados». Es una imponente talla en piedra con el símbolo de la cofradía de la Buena Señora grabado en el escudo, obra de Morana hace medio siglo por encargo de Flavio Catalano, ferviente seguidor de la Buena Señora y mecenas del arte.

Es considerada su obra maestra. En ella Morana sustituyó la *Crux immisa* por la *Crux decussata*, símbolo de humildad y sufrimiento. En la simbología heráldica esta cruz con aspas en diagonal simboliza al caudillo invicto en combate, como así lo fue la figura de San Giorgio frente a sus enemigos jehammedanos y anabaptistas en los primeros años de la cofradía.

La imagen de la Buena Señora es también obra de Morana. Inspeccionar ambas esculturas con tiempo y esmero puede proporcionar información muy interesante. Será necesaria una prueba de CAR+Arte (2) para averiguar detalles que relacionen a la figura de la Buena Señora con la de San Giorgio, llegando a la conclusión de que ambas imágenes están realizadas por las mismas manos… con más de 150 años de diferencia.

SAN GIORGIO

La mítica figura de San Giorgio se remonta hasta hace más de siglo y medio, en los albores del culto a la Buena Señora, cuando Venecia era solo estacas surgidas del suelo y ponzoñosos lodos. Su nombre tiene origen en el príncipe Giorgio Catalano, defensor de Venecia que luchó contra la opresión de los invasores jehammedanos en las guerras de sangre. Según cuenta la leyenda, Giorgio Catalano lideró la rebelión contra el déspota regidor de Venecia, Israel Jacob «el Indigno». El abramita acabó mal sus días siendo ajusticiado por el pueblo de Venecia y sus seguidores expulsados al este de la cuenca del Adriático.

Su ideal fervoroso de un mundo mejor y más justo inspiró a los seguidores de la Buena Señora, de quien Giorgio se declaró fiel defensor. Murió a manos del propio Israel Jacob en un combate épico que aún se recita en las calles de Venecia. En su memoria fue tallada la figura que se encuentra en la entrada al recinto del Palazzo Catalano, firmada por Marzenne.

Giorgio Catalano estuvo bajo la tutela de Morana, siendo uno de sus primeros apóstoles. Prueba de ello es su sobrerrepresentada mano venosa, señal de haber llevado bajo la piel uno de los Xerontes. Estudió a fondo las artes clásicas por consejo de su trastatarabuela Marcela Catalano, aunque Giorgio la conoció bajo su identidad de Morana. Se centró en el aprendizaje de la imaginería y la escultura apoyándose en decenas de textos y archivos que Morana conservaba en su sótano. Una vez se convirtió en un maestro escultor, tuteló a Morana en el uso de la gradina y el cincel.





EL SINDICATO

Los comerciantes de telas y tintes más importantes de Venecia conforman un poderoso grupo de presión local para defender sus intereses y los de sus trabajadores al que llaman «el Sindicato». A estos poderosos miembros del sindicato se les conoce como «comisionistas» y tienen presencia en el concejo local de la ciudad como representantes de buena parte de la población, así como de sus propios intereses. Las clases bajas del sindicato se autodenominan «ciompi», y su número y apoyo popular podrían causar un verdadero terremoto social si no se les tiene en consideración. De momento, los comisionistas los tienen controlados, pero eso podría cambiar.

DEI MORO'S

A Moro le gusta el lenguaje del oro, de los dinares y las letras de cambio. Es un distinguido comerciante y mecenas del arte al que le han ido bien los negocios y al que le gusta codearse con la élite local. Sus negocios se extienden más allá de las fronteras de Venecia, pero sabe que un hombre no puede olvidar nunca dónde está su hogar, por lo que permanece en la ciudad todo el tiempo que puede.

La neolibia Azmera llegó con los bolsillos llenos de dinares para comprar su silencio y su hospitalidad. Y, por supuesto, Moro estuvo encantado de acogerla como si fuese de su propia familia. A ella y a su media docena de acompañantes: un escriba neolibio y cinco temibles azotadores como guardaespaldas.

Los azotadores se pasan las horas vigilando, controlando el terreno alrededor de la guarida de Azmera. Se mueven en grupos de dos, y han colocado trampas por toda la propiedad. Dado el insoportable ruido propio de estos días de fiesta, vigilar el terreno no es tarea fácil, pero son suficientes para cubrir el terreno y las horas asignadas.

FACCIÓN ALTERNATIVA

La posibilidad de comenzar la aventura con una entrevista con la neolibia Azmera estará ligada al interés del director de juego. Esta opción, aunque no se presenta como línea principal de desarrollo, es tan válida como las demás. Quizás haya miembros de colectivos africanos en el grupo de personajes o puede que haya interesados en hacer caer a los Catalano, los Sforza o la cofradía de la Buena Señora.

PRIORIDADES

La opción de que Azmera les ofrezca directamente la posibilidad de formar parte del plan de asesinar a Ivana está pensada para ser un recurso seguro. La neolibia no se arriesgará a ser acusada de magnicidio por contratar a gente que no conoce, y solo les hará la propuesta si los jugadores son capaces de ofrecer la garantía de que no corre riesgo de contarle sus planes.

Su primera opción pasará siempre por usar a Verennika como agente infiltrada e intentar convencer a los personajes de que entreguen el regalo bomba. Si eso falla, en última instancia será la propia Verennika la que les tienda una trampa en Casa Vecchia mientras los personajes charlan con Serra.

En caso de que la tapadera de Verennika corra peligro, Azmera recomendará que abandone la ciudad rumbo a Trípol. La embajadora nunca revelará su relación con Verennika, ya que sería considerada instigadora del asesinato.

AZMERA

La exigente e inquisitiva embajadora ha decorado la estancia proporcionada por Moro al gusto africano: coloridas alfombras, mesitas de té y cojines de suelo. Siempre le acompañan sus azotadores, con los que confraterniza como si fuesen sus hermanos.

Aceptará gustosa la visita de los personajes en cuanto decidan ir a verla, y si esto no ocurre, será la propia Azmera quien se interese en charlar con ellos enviando a dos de sus azotadores a proponerles un encuentro amistoso. Les ofrecerá asiento en su cómodo y agradable salón del té, bebida, puros africanos y algo de comer. Entonces les hablará de lo que supuestamente sabe y de lo que espera de ellos.

Si el grupo comenzó la aventura a través de Abbondia Catalano, Azmera sabrá que están trabajando para él y se lo hará saber a los personajes. También que están tratando de convencer a Ivana de que abandone la idea de contraer matrimonio con Claudia. Entonces Azmera ofrecerá al grupo un goteo de información buscando seducirles con generosas ofertas, sin desvelar de primeras sus verdaderas intenciones.

Azmera busca provocar un conflicto local que le permita situarse en una posición privilegiada y sacar buena tajada de ello. Para ello usará al comisionista Moro, quien busca una posición de poder que le permita aumentar sus negocios fuera, especialmente concediendo licencias de comercio de índiga. Sabe que la tensión entre los partidarios de la Buena Señora y los anabaptistas solo necesita una chispa y un poco de gásol para arder. Su objetivo es asesinar a Ivana Catalano, ya que con su muerte, Abbondia entregará el poder al Sindicato. Ivana es la princesa de Venecia, y aunque la decisión de casarse con una Sforza ha sido mal aceptada por su gente, aún cuenta a sus partidarios por miles.

PROBANDO A LOS PERSONAJES

Si los personajes no comenzaron la aventura en este punto será difícil predecir todas y cada una de las situaciones por las que el grupo haya llegado hasta aquí. Se recomienda llevar esta escena con cautela e inteligencia, tomando en consideración el riesgo de ofrecer un trabajo tan delicado a unos completos desconocidos.

Antes de lanzarse a hacerles su propuesta intentará saber de parte de quién están los personajes usando metáforas y el doble sentido con frases como «sería una pena que alguien intentase asesinar a Ivana Catalano, pero parece que empieza a ser una molestia para algunos». Su objetivo no es otro que sugerir a los personajes que les beneficiaría la muerte de Ivana. Durante esta conversación puedes hacer pruebas a los jugadores de INS+Empatía enfrentada a la prueba de Azmera de PSI+Astucia para dar pistas a los jugadores de qué busca y piensa realmente. Azmera no se expondrá si los personajes les dejan claro que lo que les propone es inaceptable, por inmoral, por insuficiente o por cualquier otro motivo.

RECOMPENSA

Si se muestran receptivos y deciden escuchar a la embajadora neolibia ofrecerá 2000 dinares, pondrá 600 frente a cada jugador y advertirá: «seiscientos ahora, el resto al finalizar el trabajo». Comenzará prometiendo 2000 dinares a cada jugador, pero al estar al servicio del poderoso incursor neolibio Abrahaím, puede aumentar la oferta razonablemente si fuese necesario. Su idea es que nadie les acabe relacionando con el asesinato, ni a los jugadores ni a ella misma. Este punto será una línea roja para Azmera: nadie debe saber nada.

¿Cuáles son las condiciones? Azmera espera que la muerte de Ivana suponga un vuelco en las relaciones diplomáticas de Abbondia con el Sindicato, o quizás la posibilidad de hacerse con el poder en una guerra interna. También exigirá no verse envuelta directamente ni que su nombre, reputación o el de su hombre de paja, Herón Moro se vean salpicados por el asesinato. Aunque sugiere que se responsabilice al colectivo anabaptista, en el fondo le da lo mismo quién cargue con las culpas.

Si, una vez confesado el plan, los jugadores rechazan participar en él, Azmera dirá: «¿plan? ¿Qué plan? Yo no os conozco de nada», desentendiéndose del asunto. Entonces dará el visto bueno a su plan b: Verennika.

UN PLAN PELIGROSO

La idea original de Azmera para asesinar a Ivana pasa por señalar directamente a los anabaptistas, rivales en lo divino y humano de la cofradía de la Buena Señora, como culpables directos del asesinato. Para ello dispone de varios trajes anabaptistas confeccionados en la gran fábrica textil, en secreto y bajo un cuantioso pago por el silencio.

Si alguno de los anabaptistas viese a uno de los personajes disfrazado de anabaptista sería reconocido al instante como un impostor, por lo que Azmera les advertirá de que entre los pocos miembros de la cruz rota en Venecia no hay desconocidos.

Por parte de Azmera no hay ninguna propuesta sobre cómo llevar a cabo el plan. Ella no es una asesina, solo una embajadora. Son ellos los profesionales, por lo que dejará a los jugadores que decidan el cómo y el dónde, siempre que respeten las condiciones pactadas previamente.

PLAN ALTERNATIVO

Azmera detesta dejar cabos sueltos. Aunque cree que ha amedrentado a los personajes con la presencia de los fieros azotadores que vigilan su puerta, pretende asegurarse de que es así, y para ello recurrirá a Verennika. Será ella quien se asegure de que cumplen su trabajo, aunque ellos no serán conscientes de su presencia. Si las horas pasan sin que haya sospecha de que el grupo vaya a cumplir lo que Azmera les prometió, la embajadora activará a Verennika.

Verennika además de eficaz asesina también es una buena mentirosa. Se hará pasar por una madre atormentada por haberle sido arrebatada su hija cuando nació y pedirá a los jugadores que la ayuden. Revelará que su hija perdida es ni más ni menos que Ivana Catalano, y que aún conserva un objeto muy valioso que ella podría recordar. Pero este regalo no es más que una trampa, pues en su interior hay un potente explosivo. Este punto se desarrollará en profundidad en el siguiente capítulo.

CUANDO HAY SANGRE EN LAS CALLES, COMPRA PROPIEDADES

[BARÓN DE ROTHSCHILD]



LA CRUZ ROTA

Cien veces llamaron a las puertas de Venecia y cien veces fueron rechazados. Pero hace un año todo fue distinto. La llegada de una persuasiva anabaptista sedujo a los consejeros de Abbondia, los aceites elíseos hicieron lo mismo con el viejo Catalano. El resto es bien sabido por todos. O no...

El rostro de Serra presenta un gesto adusto, musita para sus adentros mientras cierra los dedos de una mano sobre su puño, como si quisiera destruir algo en su interior. Sus nuevos acólitos ya esperan bajo el marco de la puerta. Tocan la vieja madera de una puerta abierta y le piden entrar, pero Serra sigue enroscada en una espiral de preocupaciones. Espera una ayuda que no ha pedido pero que sabe que necesita. La emisaria levanta la vista, y sin mostrar ni un atisbo de alegría hace un ademán con la mano a los forasteros para indicarles que se sienten a su mesa. Lanza una última mirada a su inoperante dispositivo localizador Enlace, suspira y se pone en pie:

— Bienvenidos a Venecia. Yo soy Serra, emisaria anabaptista.

CAMBIOS

Ha transcurrido un año desde la llegada de Serra y su séquito personal a Venecia. Desde entonces muchas cosas han cambiado, mientras otras permanecen tal cual estaban. El símbolo del clan Catalano fue adaptado para albergar en su seno la cruz rota de los anabaptistas del mismo modo que hicieron sus antepasados con las tres fontanas sagradas. No fueron pocos los que levantaron la voz frente a semejante ultraje a la tradición y los símbolos. La cofradía de la Buena Señora guardó silencio. Retiraron su gonfalón «cuatro sobre cuatro» de las paredes del palacio y marcharon a predicar en las calles de Venecia, como habían hecho desde siempre.

Los anabaptistas se establecieron en Casa Vecchia, frente al alcázar Sforza. Desde ambos frentes de la plaza la desconfianza era mutua. Al este la férrea mano de Claudia Sforza vigila los pasos de cada veneciano; mientras en el oeste Serra parece buscar algo que solo ella sabe que está escondido en Venecia. Serra no ha sido capaz de establecer relaciones de amistad ni alianzas duraderas que sirvan para seguir extendiendo la alargada sombra de la cruz rota sobre Purgare. Desde Ciudad Catedral opinan que el paréntesis en el que se encuentra la emisaria ha durado demasiado y enviarán a alguien para remediarlo, alguien que reconduzca y auxilie a la emisaria. El tiempo apremia y el concilio de emanaciones no tolerará más retrasos.

COMIENZO

El grupo de personajes ha sido enviado a Venecia con el objetivo de favorecer la desaparición de otros cultos que no sean el anabaptista, así como ayudar a reconducir la actitud de Serra. La emisaria les recibirá en un salón con vistas a la Piazza Mozzafiata y tendrá una breve conversación con el grupo intentando saber cuáles son las fortalezas de cada uno de los personajes.

Lo prioritario para Serra será saber más sobre la cofradía de la Buena Señora y cómo usan en su favor la índiga y su derivado, la resina negra. Lleva tiempo sospechando que su proselitismo fracasa porque desde la cofradía controlan la voluntad de los venecianos de algún modo. Dusan, el último spitaliano destinado como médico de aldea a Venecia desde el Spital aseguraba haber realizado avances significativos y decía conocer más detalles al respecto de cómo afecta esta planta a la voluntad del consumidor, pero esos informes se perdieron cuando el spitaliano desapareció. Averiguar qué hay de verdad tras las investigaciones de Dusan sobre el uso de la índiga por la cofradía de la Buena Señora será la primera tarea que Serra les encargue.

AUXILIUM ET CONSILIUM

Desde Ciudad Catedral piensan que Serra ha perdido el norte. Su conducta errática está provocando retrasos en planes más ambiciosos con respecto a Purgare. En esta variante al menos debe haber un personaje anabaptista o alguien relacionado directamente con el colectivo que sea considerado como apto para servir de apoyo a Serra en Venecia. El objetivo no es otro que acabar con las adoraciones a falsos dioses y cultos paganos. Para ello enviarán al grupo de personajes a entrevistarse con Serra y ofrecerles *auxilium et consilium*, es decir, asistencia militar y apoyo político en la región.

Los Catalano están de parte de los seguidores de la cruz rota. Serra y sus seguidores consiguieron abrir las puertas de Venecia gracias a los aceites elíseos pero de eso hace ya un año y aunque los conversos al neognosticismo han aumentado en la región, no lo han hecho en número suficiente para que supongan un desafío al poder que representa la Buena Señora. El grupo de jugadores deberá buscar más aliados o resolver la situación con los pocos medios de los que disponen.

Aunque a Serra no le guste la intromisión de los personajes en sus asuntos, buscará sacar beneficio de ello usándolos como investigadores a su servicio. Puede que alguno de los personajes no esté ligado directamente al culto anabaptista, cuyos miembros se sienten vigilados de cerca por la cofradía, y pueda llegar más a fondo en el asunto que realmente le ocupa: encontrar el Monarca. Cualquier pista, por pobre que sea será apreciada por Serra. Y si la actitud de los personajes parece favorable a los verdaderos intereses de la durmiente en Venecia, quizás les cuente qué hay detrás de todo esto buscando desesperadamente aliados en los que apoyarse.

Una vez la aventura eche a rodar, las líneas de desarrollo de los acontecimientos podrían ser tan variadas como la imaginación de los jugadores. Adapta la propuesta principal expuesta aquí calibrando cómo actuaría cada personaje no jugador si el grupo de jugadores inicia la aventura desde el lado anabaptista.

MÁS CERCA DE LA VERDAD

Poco a poco, los personajes irán adentrándose cada vez más en la realidad de Venecia, desentramando el juego de alianzas interno y averiguando la verdad tras el velo de secretismo entre familias y fes. Serra estará atenta. Si ve que el grupo realiza progresos en las indagaciones sobre la cofradía de la Buena Señora o en averiguar más detalles acerca de la índiga, su actitud hacia el grupo de jugadores se volverá más cercana, llegando a confiarles su secreto: la búsqueda del Monarca.

Si llegado el momento, Serra necesita confiar en los personajes para revelarles el verdadero motivo de su estancia en Venecia, lo hará a medias, siempre que el grupo de personajes haya demostrado cierta fidelidad y proximidad hacia sus intereses. Pero nunca revelará su verdadera identidad de durmiente a no ser que se encuentre entre la espada y la pared. Mientras tanto mantendrá la mascarada haciendo creer a todos que su compromiso con la neognosis sigue intacto.

Como recompensa por obtener información determinante para la obtención del Monarca ofrecerá dinero, protección y un salvoconducto para salir de Venecia si fuese necesario, así como algunos artefactos de alta tecnología que guarda a buen recaudo en Casa Vecchia. Entre estos objetos destacan un atlas del GR, dos pulseras con transpondedor, herramientas electrónicas o analgésicos de nivel 3. No ofrecerá su fusil de flechillas, el cuál además está codificado biométricamente.

DESAMPARADOS

Los anabaptistas desplazados a Venecia se sienten abandonados por Serra. El ánimo era positivo hasta que vieron cómo se desentendía de la expansión de la fe anabaptista mientras se recluía en su despacho mirando durante horas el paisaje de Venecia.

Los ascetas y orgiásticos desplazados a Purgare buscan un guía, alguien que les lleve a la victoria frente al Demiurgo, ya sea haciendo volver a Serra de su deriva espiritual o tomando las riendas de la congregación. Serán los personajes, especialmente aquellos que pertenezcan al culto anabaptista los que deban tomar esta difícil decisión: reconducir la actitud de Serra o disputar su liderazgo.

CREYENTE VERDADERO

La religión, sea cual sea su origen, se practica con mucha más intensidad en Purgare y está mucho más enraizada en la mente de los fieles que en otras culturas. Es de enorme importancia para los creyentes locales y se practica activamente a través de rituales diarios, costumbres y la trasmisión de leyendas. Los habitantes de Venecia viven de acuerdo a su religión, miran a los infieles con recelo y guardan las distancias con los forasteros. La gente común ve los potentes artefactos sobrenaturales y los comportamientos extraños con miedo, rechazo y distanciamiento. La superstición está muy enraizada en Venecia. Los viajeros deben ser cuidadosos con su conducta, costumbres y armas.

PARA DIRECTORES DE JUEGO: Deja claro a tus jugadores que Venecia es suelo sagrado. La población no tolerará ciertos patrones de comportamiento. Las faltas de respeto o las blasfemias contra la Buena Señora causarán problemas a los personajes tarde o temprano. Si los jugadores quieren meterse a los habitantes en el bolsillo, tendrán que seguir los códigos de conducta para que se les abran puertas. Si a los jugadores les gusta sacar a pasear las armas o acosar a la población, la Squadra no será la única que reaccione con hostilidad. Su reputación también sufrirá las consecuencias. Plantéate la posibilidad de castigar el comportamiento agresivo con una bajada en la puntuación de Renombre o Aliados si procede.



VARIANTE

Cambiar el punto de inicio de la aventura situando a Serra y el culto anabaptista como eje central de los acontecimientos podría alterar el orden de prioridades del grupo de personajes. Para cubrir este hueco se ofrece este apéndice con el caso Dusan como punto de partida de investigación. A partir de él se puede llegar a conocer al resto de facciones protagonistas de la aventura desde un prisma diferente pero similar sin que el desarrollo de la misma se vea comprometido.

Sin embargo, si el encaje elegido para comenzar no tiene relación directa con los anabaptistas o spitalianos, esta sección podría no tener mucho sentido y puede que reste peso al núcleo central de la aventura. Se recomienda mencionar de forma somera el caso Dusan o eliminarlo por completo de la aventura si el grupo la ha comenzado partiendo desde otro de los enfoques propuestos.

EL CASO DUSAN

El viejo médico de aldea eligió Venecia como destino por su lejanía. Su idea era comenzar a investigar sin el férreo control del Spital. Allí encontró una planta muy peculiar que usaban en cocina: la índiga. De ella se extraía la resina negra, un compuesto opiáceo que afectaba a algunos consumidores de forma particular. Decidió quedarse en Venecia. Podría ser un buen lugar para vivir.

Pasó meses investigando hasta que descubrió por casualidad que la índiga tenía propiedades tranquilizantes, favoreciendo el aletargamiento y la sumisión. Además, las investigaciones en relación a la resina parecían indicar que provocaba un efecto inmediato con aquellos sujetos que habían sido infectados por el Elemental, desencadenando un estallido de Sepsis que hacía geminar las esporas que contenía el cuerpo infectado. Si esta hipótesis quedase confirmada podría ser un enorme avance en la lucha contra el Elemental

Esta información llegó a oídos de Serra, pero cuando quiso ponerse en contacto con Dusan fue demasiado tarde. Fue condenado a muerte y ejecutado de forma sumarísima por la propia Claudia Sforza en la Piazzaforte, según el informe redactado por la propia Claudia, acusado de violar y asesinar a una joven.

MONTAJE

Dusan fue condenado a morir colgado por violar y asesinar a una joven. Todas las pruebas apuntaban hacia él: el instrumental quirúrgico con el que había sido asesinada, un trozo de guante en la boca de la joven y un par de testigos que le vieron flirteando con ella. Pero nada más lejos de la realidad. Todas esa pruebas fueron cuidadosamente preparadas para inculparle. Aquellos que lo idearon sabían que Claudia no dudaría un solo segundo en ejecutar al spitaliano ipso facto. ¿Pero quién o quiénes fueron los ideólogos y ejecutores de este crimen?

El colectivo cronista no está presente en Purgare, por lo que las fuentes de información emanan como el agua de los pozos esperando ser hallada si se sabes dónde buscar. Y como cualquier pozo, algunas de estas fuentes están infectadas de mentiras y medias verdades interesadas. La investigación que Dusan llevaba a cabo en relación a la índiga y el uso que la cofradía de la Buena Señora hace de ella se mantenía en secreto, pero por los resquicios de las puertas oyen y miran los curiosos. Llegó a oídos de Marzenne que el spitaliano estaba llegando a conclusiones que pondrían en peligro la estabilidad del colectivo. Las pruebas de pureza del agua de

ENSAYO

Los anabaptistas habían dado muestras de querer ayudar a Dusan con el caso, pero no querían comprometerse oficialmente. Encontró amparo en una neolibia llamada Azmera, que financiaría sus investigaciones con la índiga siempre que se mantuvieran en secreto. Pasaron meses hasta que Dusan pudo llevarle los primeros resultados. Aunque no eran concluyentes, todo apuntaba a que aquellos sujetos que eran expuestos al consumo de resina negra sufrían una reacción química instantánea, que provocaba un impulso físico positivo a la par que un enrojecimiento del estigma en el pecho. Sin embargo, parecía que esto solo afectaba a aquellos que estaban infectados de Sepsis.

Por otro lado, los avances en la investigación con índiga en su forma natural fueron menos sólidos. Aunque tras la observación todo indicaba que los sujetos parecían más proclives a la sumisión, no se podía dar nada por sentado. Eran pocos los ensayos y no del todo fiables, al menos no según el protocolo que seguían escrupulosamente en el Spital.

Dusan anotó todos los avances y conclusiones en su diario de investigación, que guardaba bajo llave en un armario metálico dentro del sanatorio spitaliano. La cerradura fue forzada y el diario fue sustraído. Un delator de la cofradía de la Buena Señora llamado Schiarte fue convencido fácilmente por Pialuzzia para que robase el diario, que ahora guarda a buen recaudo en un cajón de la sacristía.

las tres fontanas que Dusan estaba realizando indicaban que había cierto grado de contaminación de la misma por un sedante que olía y sabía como la índiga. Si esta delicada información fuese revelada, el destino del colectivo podría verse comprometido. Solo quedaba una salida: hacer que el spitaliano se llevase el secreto a la tumba.

Vinnaro, curioso inquisidor y fanático defensor del colectivo fue el encargado de organizarlo todo bajo la atenta mirada de Uros. Robó el instrumental para asesinar a la joven y simuló la escena de violación, incriminando con cada detalle a Dusan. El resto fue pan comido. Marzenne conoce las debilidades de Claudia Sforza, y sabía que con semejante escenario no tardaría mucho en ensuciarse las manos ella misma. Todo sucedió tal y como Marzenne esperaba, Dusan fue ejecutado esa misma noche en la Piazzaforte frente a la atenta y solitaria mirada de Claudia. No se marchó hasta que el cadáver del spitaliano ahorcado terminó de arder.

REMOVIENDO EL PASADO

Es posible que los jugadores quieran reabrir el caso Dusan para averiguar qué sucedió realmente. Si acuden a Claudia Sforza o a algún centinela de la Squadra, le informarán de que se deshicieron de las pruebas cuando se ejecutó la sentencia y les darán acceso al reporte del caso. En el reporte solo se hace referencia a las pruebas encontradas y a los dos testigos: Uros y Vinnaro. Ambos declararon que durante la noche oyeron a la víctima pedir ayuda desde un callejón y que encontraron a la víctima con un guante del spitaliano en la boca y un preciso corte en la garganta. Concluyeron su testimonio apuntando que la tarde antes vieron a Dusan flirtear con la joven.

Desde entonces el sanatorio spitaliano quedó sellado con cadenas. Sus ventanas fueron selladas con chapas metálicas y la llave que abre sus puertas está bajo custodia de la Squadra. Solo si alguno de los personajes supera una prueba de CAR+Negociación enfrentada a la defensa mental del centinela o de Claudia Sforza tendrán acceso a la llave del sanatorio y permiso oficial para investigar.

INVESTIGACIÓN

El cuaderno de investigación en el que Dusan anotaba los avances en relación al caso se encuentra en un cajón bajo llave dentro de la sacristía del templo de la Buena Señora. En él se pueden encontrar apuntes pormenorizados de las pruebas con resina negra en sujetos de varias culturas, aunque no está completo. Elige bien qué información ofrecer a tus jugadores dependiendo de su nivel de conocimiento médico o científico. Como norma general, se propone una prueba de INT+Medicina (3) para conocer al menos uno de los efectos de la explosión micélica, añadiendo uno más por cada Desencadenante, pero esto dependerá en buena medida de qué te interesa que tus jugadores sepan y en qué punto se encuentre la aventura.

Entregar estas notas a la autoridad competente en el Spital podría verse recompensado con generosidad por parte del colectivo, pero quizás un spitaliano más ambicioso desee llegar hasta el fondo del asunto. Plantea la cuestión y planta una semilla de duda en las conciencias de tus jugadores sobre los beneficios que les reportaría saber más sobre la índiga y llevar un reporte completo de la situación.

MOLUSCO ESTÁTICO

Al consumir resina negra los micelios de las esporas presentes en el huésped se desarrollan espontáneamente, floreciendo el estigma en su pecho y acercándole un paso más cerca de convertirse en un lépero. A pesar de que el compuesto de resina negra convierte la infestación de esporas temporal en permanente, no reacciona con el molusco spitaliano ya que no está compuesto por el Elemental. Este detalle aparece en los apuntes de Dusan.





ACTO

LA DANZA DE LAS VALKIRIAS

“LOS ANABAPTISTAS
OS HAN ENGAÑADO.

TANTOS AÑOS DE LUCHA
¿PARA QUÉ?

¿PARA ACABAR COMETIENDO
LOS MISMOS PECADOS QUE COMBATÍAMOS?

¡ME NIEGO!”

[CLAUDIA SFORZA]

GUERRA

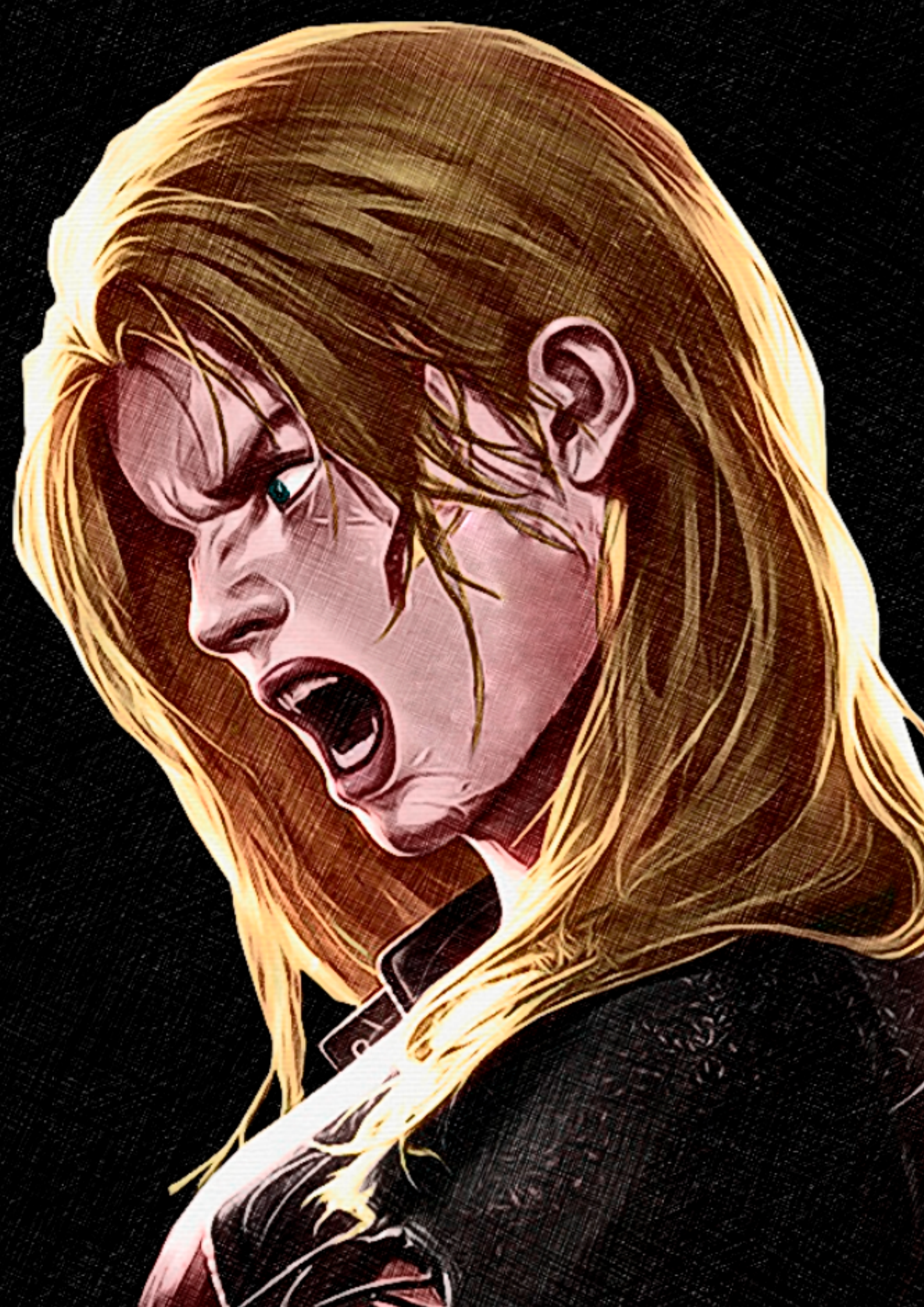
Yo iba a hablar de la hermandad de los pueblos. De cómo estrechando nuestras manos podremos llegar a un futuro mejor, donde reine el amor y la tolerancia.

Yo iba a hablar, sobre todo, de que los venecianos somos diferentes. Un pueblo unido en la idea de olvidar los malos tiempos y pensar en un futuro mejor. Hasta que caí en la cuenta de que tengo al enemigo metido en casa. Hasta que reparé en que sois vosotros, nuestros hermanos, los que nos oprimís por sistema robándonos nuestro derecho a vivir como hemos querido y a amar a quien hemos elegido.

Me niego a exponer mi libertad ni el de mis compañeras cada vez que nos relacionamos con vosotros. Arriesgad vuestra propia libertad para luchar contra esa lacra que sois vosotros mismos. Y preparaos para nuestra implacable venganza.

Estamos en guerra. Y es una guerra dentro de nuestra trinchera. Estamos rodeadas y vosotros sois la primera línea enemiga. Solo hay dos salidas: ahogarnos en el voto de paz o combatir a aquellos que nos oprimen.

¡Sí, esto es una declaración de guerra! Y no, no era a vosotros a quien quería destruir. ¡Pero es que lleváis toda la puta vida juzgándonos!





TRADICIÓN

Los cofrades esperan con anhelo durante todo el año la llegada del día santo en el que renuevan sus votos de bienaventuranza y sacan en procesión la imagen de la Buena Señora. Las calles huelen a índiga cocida. Los más pequeños ya visten de blanco desde bien entrada la mañana. Echan una mano llevando trozos de leña y sacando los potes a la puerta de la casa. Sus tíos, padres y abuelos animan a los jóvenes mientras cuentan historias de amor, recitan poemas y cantan canciones populares, transmitiéndoles retazos de sabiduría impregnada de experiencia. Las familias preparan el *indigatto* en las puertas de cada casa añadiendo al agua las plantas de índiga. Esperan a los apóstoles, quienes bendecirán a su paso el guiso de los peroles introduciendo el pulgar y mojando la frente de los iniciados y devotos de la Buena Señora. Solo entonces está permitido introducir el resto de ingredientes en el perol para preparar el cocido.

PROCESIÓN

Venecia está en fiestas. Sus calles se exhiben adornadas y los venecianos visten sus mejores galas. Hoy la imagen de la Buena Señora realizará el «vía sacris» en procesión por las calles de la ciudad. El camino ritual que realiza la figura es una tradición desde hace más de un siglo. Los cofrades realizan la lectura del «Codex Sororitas» en el templo. Luego, la procesión recorre las calles en busca de las tres fontanas, desde donde se le ofrenda a beber a la Buena Señora de tres cálices sagrados. El silencio y la oración deben estar presentes desde su comienzo hasta el final. Tras la ofrenda, hace estación de penitencia frente a las principales casas de Venecia. Catalano, Sforza, Visconti, Moro y el resto de familias notables reciben la bendición de la Buena Señora. Por último, la figura realiza el *Risponso* en el alcázar Sforza durante una noche, para regresar a la mañana siguiente al templo.

Cada año los devotos de la Buena Señora preparan con esmero estos días tan señalados donde cada detalle cobra suma importancia, desde cumplir rigurosamente con los ocho votos de bienaventuranza hasta cuidar la tradicional vestimenta. En ningún momento permitirán que nada ni nadie estropee lo que para ellos es el día más importante del culto.



VIENTOS DE GUERRA (EVENTO)

Las profanas palabras de Claudia esconden una profunda actitud misándrica que se manifestará más adelante. La plaza se despejará de cofrades, fieles y curiosos tras el incendiario discurso pronunciado por Claudia Sforza mientras una mayoría libertina alza sus puños en señal de victoria. Unos claman justicia, otros venganza, pero el aire prebélico se palpa en el ambiente. Los apóstoles discuten si regresar al templo, pero finalmente los tradicionalistas deciden que la imagen realice el *Risponso* en el alcázar Sforza. Los devotos de la Buena Señora se dirigen de vuelta a su templo. Quieren ver a Ivana, pero no saldrá de su encierro hasta que la cofradía no lo permita.

Según la tradición, la imagen de la Buena Señora descansará esa noche en el alcázar Sforza, custodiada por la Squadra, la guardia de la ciudad, pero tras el incendiario discurso de Claudia todo ha cambiado. Si hay personajes religiosos y echan un vistazo a su alrededor, podrán comprobar que algunos les miran con recelo, mientras otros sacan a pasear sus armas de asta oxidadas y limpian sus obstruidas pistolas de chispa en plena calle. Un joven exclama a otro: «¿cómo vamos a fiarnos de la Squadra si la gobierna esa mujer?». Mientras, un joven aspirante a anabaptista arroja su símbolo de la cruz rota a la fontana. Los personajes con la habilidad Fe buscarán reunirse con Abbondia para resolver el cisma social, en especial los anabaptistas, pero el viejo tiene sus propias preocupaciones. Soplan vientos de guerra en Venecia y la sangre pronto correrá por sus calles.

PREGÓN

La lideresa de los Sforza leerá el manifiesto que ha preparado frente al pueblo de Venecia desde el balcón del alcázar Sforza. Aunque como norma general se recomienda no hacer lecturas literales de textos de ambientación, este es un caso especial. Como propuesta, puedes efectuar una buena interpretación de Claudia leyendo el manifiesto frente a su pueblo realizando una lectura literal de dicho texto aderezándolo con un par de descripciones de la escena y las aclamaciones populares que allí se suceden. Una vez que Claudia haya leído el texto que ha preparado, lo arrugará y lo lanzará a la masa, retirándose de la escena.

LA DESPIADADA

Han pasado más de cuatro décadas desde que Stefano Sforza se ganase el beneplácito de los Catalano. Durante el conflicto de «las Tres Fontanas», Stefano traicionó a su colectivo asesinando a su propio hermano liberando así Venecia de la presión militar que sufría desde hacía meses. Por suerte para los Catalano, los Sforza tenían por entonces varios frentes abiertos y decidieron dejar a un lado el conflicto con Venecia, algo que por otro lado nunca fue del todo olvidado. Desde entonces, por dictamen de Flavio Catalano, padre de Abbondia, la familia de Stefano Sforza tendría protección oficial dentro de los muros. Pero la ciudad de Venecia nunca llegó a ver con buenos ojos aquella traición a su propia familia y desde entonces quedó en el subconsciente colectivo aquello de que los Sforza eran pérfidos vecinos y que nadie debía fiarse de ellos.

Los años pasaron, y aunque los más viejos del lugar aún recuerdan aquel suceso, sus hijos y nietos no. Siempre que haya alguien capaz de recordar aquello, la palabra traición seguirá asociada a la familia Sforza. Aunque no es ajena a aquel suceso, Claudia Sforza trabaja duro para cambiarlo. Se ha ganado a sangre en las calles de Venecia su puesto como capitana de la Squadra, así como su apodo de «la Despiadada». Sus enemigos saben que Claudia no hace prisioneros; quizá por eso los ataques de los clanes han cesado desde que «la Despiadada» lidera la milicia local. A pesar de que su reputación le precede, aún escucha entre murmullos a los viejos llamándola traidora por ser una Sforza. Sus puños se cierran intentando reprimir un día más la violencia contra sus detractores. Algún día les callará su sucia boca con sus propias manos.





CASA VECCHIA

PLANTA BAJA

01. RECEPCIÓN
02. REGISTRO
03. CELDAS
04. IGLESIA ANABAPTISTA
05. COMEDOR
06. GABINETE
07. HABITACIÓN DE SERRA
08. PATIO DE HONOR
09. ALMACÉN
10. ALCOBAS

PRIMERA PLANTA

11. SALA DE REYES
12. DESPACHO
13. CLAUSTRO
14. ARMERÍA
15. SALÓN DE REUNIONES


9
10


11

CASA VECCHIA

La puerta de madera lleva más de un siglo siendo golpeada decenas de veces al día por comerciantes de ambos lados del Mediterráneo. Saben que aquí se gana dinero si tienes un saco de valiosa mercancía o información jugosa. También están los que tienen causas pendientes con la justicia, en especial sanciones económicas. Y los esclavos, un lucrativo negocio realizado en Casa Vecchia del que no pocos sacan beneficio.

Los burócratas se afanan para poder atender todas las gestiones en estos convulsos días mientras observan cómo las estancias son ocupadas por la congregación anabaptista. Suspiran mientras les ven ociosos mientras la lista de tareas parece no acabarse nunca. Primero tomaron el archivo general para convertirlo en una capilla, después los Catalano ordenaron a los administrativos que vaciasen sus habitaciones para cederlas a los anabaptistas como alcobas personales. ¿Qué estaba pensando Abbondia? Sabían que el viejo no estaba muy bien de la azotea en los últimos años, ¿pero había perdido el juicio por completo? Esa tal Serra se pasa las horas en la Sala de Reyes mirando por la ventana. Y así llevan casi un año, perturbando la paz del lugar.

LA CASA DE LOS NEGOCIOS

Tradicionalmente este edificio ha sido utilizado como lugar de negocios por los Catalano. Fue el primer hogar del clan hace ya muchos años cuando en Venecia había un rey, hasta que construyeron el Palazzo Catalano, entonces derivaron todas las funciones burocráticas y de negocios a Casa Vecchia. Es un edificio viejo con dos plantas y un impracticable desván entre el tejado y la primera planta por el que solo podría deslizarse alguien muy poco pesado sin llegar a vencer la vieja madera. Todas las puertas disponen de cerradura. Forzar aquellas que protegen habitaciones privadas y con contenido sensible requieren superar una prueba de AGI+Destreza (4), el resto son cerraduras sencillas que requieren superar una prueba de AGI+Destreza (2).

Un pequeño contingente militar asiste a los funcionarios del lugar, no más de cuatro hombres de armas bajo el mando de los Sforza. Además están los anabaptistas que ocupan el edificio en estos tiempos. En total son siete los anabaptistas presentes en el edificio, quienes llevan a cabo la timorata labor evangelizadora en Venecia. Esperan órdenes de Serra pero hace mucho que la emisaria abrazó la pasividad.

REGISTRO: Por recepción pasan muchos comerciantes, desde simples agricultores que desean vender su producción hasta ricos magnates neolibios en busca de esclavos para sus plantaciones del norte de África. En el registro además de gran cantidad de archivos, cédulas y contratos hay dos cofres de dinero, uno para cada moneda en curso. Aunque en principio habrá 5800 dinares y 1160 letras de cambio en estos arcones, dependiendo del dinero que se quiera permitir en cada campaña esta cantidad deberá adaptarse. Calcula hasta cinco veces más de dinares que de letras de cambio en los arcones debido a la influencia neolibia en Venecia. Un gabinete al fondo del pasillo funciona como lugar de reunión provisional. Dos celdas contiguas se usan ocasionalmente para encerrar esclavos, morosos y estafadores.

ALMACÉN: Aquí se almacenan algunas de las mercancías ilegales y en trámite que pasan por la sección de aduanas del registro.

SALA DE REYES: Desde aquí se gobernó Venecia hace mucho. Ahora Serra pasa los días observando Enlace, el dispositivo localizador que tendría que guiarle hasta el Monarca. Cuando no lo hace, mira por la ventana buscando patrones de comportamiento o algún movimiento sospechoso de estar relacionado con el disco solar. Los antiguos legajos hacen sitio a la cruz rota y los apuntes de Serra. Sus artefactos están bajo llave en el cofre lateral. Los mueve cada noche a sus aposentos para dormir.

De las habitaciones de la primera planta solo esta sala y el despacho lateral dan a la Piazza Mozzafiata.

REGISTRO DE LA CÁMARA DE COMERCIO

Viejos legajos se amontonan en sus estantes cogiendo polvo. En ellos se registran todas las transacciones relevantes, especialmente aquellas que implican a extranjeros y compraventa de esclavos.

Una de las entradas menciona una compra muy especial: «Azmera adquiere por 6800 letras de cambio a mujer de ojos claros, 1,73 m de altura, lampiña, atiende al nombre de Verennika». Una prueba de PSI+Astucia (2) revelará que aquella mujer que se hacía pasar por una anabaptista es en realidad Verennika, esclava que pertenece a Azmera.

UNA TENUE LUZ

El primer mes Serra movió con habilidad sus piezas en el tablero de Venecia: convenció a Abbondia, ocupó Casa Vecchia con el beneplácito de los comerciantes y los Catalano y apuntó con el dedo hacia las calles de Venecia guiando a sus acólitos hacia la prédica. La frescura inicial se diluyó en los meses posteriores cuando Serra enfocó todas sus energías en hallar el Monarca. Lo que parecía una misión sencilla se complicó y alargó en el tiempo y sumió a la durmiente en la suspicacia y la ineptitud. Su mirada está fija en el templo de la Buena Señora. Hace tiempo que su instinto se centró en la *crux decussata* y espera una señal, una llamada divina que no llega.

Los anabaptistas bajo su mando se preguntan si Serra ha perdido el norte. La prédica aún se lleva a cabo por las calles de Venecia pero cada vez son menos los curiosos que se acercan y deciden convertirse en fieles, en anabaptistas. La cruz rota está hoy más rota que nunca y los anabaptistas esperan al salvador que esquive el fracaso de la misión evangelizadora.

ENTREVISTA CON LA DURMIENTE

Serra espera la visita del grupo de personajes justo en el momento en que la figura de la Buena Señora se encuentre en la Piazza Mozzafiata esperando para realizar el *Risponso*. Tanteará al grupo para saber de qué lado están y si puede obtener algún beneficio. Con respecto a la petición de Pialuzzia, los personajes querrán charlar con Serra en relación a las siguientes cuestiones:

- **GALDINO:** Si los jugadores saben algo, Serra se mostrará sorprendida. Si pueden aportar más información además de la que ella ya sepa, les dirá que conoce una forma de compensarlo: entregando uno de los vellones comisionistas para poder hablar con Ivana. «Los detalles del caso Galdino se pueden consultar en el archivo del Palazzo Catalano», completará la anabaptista.

- **CONFLICTO SFORZA/CATALANO:** Serra se mostrará segura, aunque ofrecerá una respuesta ambigua en relación a este asunto: «Nosotros no tomamos partido. Estamos con los necesitados, sean de una familia u otra. No es cierto que nos opongamos al matrimonio, pero tenemos nuestras preferencias. Llegado el caso estaremos del lado opuesto de los seguidores del Demiurgo, sean quienes sean».

UN DESCUIDO REVELADOR

Durante la conversación con los personajes sonará un suave pitido en repetición. Proviene de su dispositivo localizador Enlace e indica que ha detectado que el Monarca se está desplazando. Serra interrumpirá la conversación para prestar toda su atención al dispositivo y comprobar que en efecto se está moviendo y susurrará «el Monarca se encuentra en el corazón de la imagen». Si algún jugador desea averiguar qué está murmurando Serra, deberá realizar una prueba de INS+Percepción (2). Justo después alzará la mirada por la ventana para fijarla en la figura de la Buena Señora con los ojos muy abiertos. En este punto puedes darle sentido a lo que han visto revelando parte del descubrimiento que Serra acaba de hacer con una prueba de INS+Empatía (3).

En este momento de emoción contenida, Serra tendrá un pequeño descuido al coger su localizador descubriendo el tatuaje de «300» de su muñeca que le delata como una durmiente. Puedes pedir una prueba a tus jugadores de INS+Percepción (2) para saber si lograron ver el 300 de Serra, seguida de una prueba de INT+Leyendas+Secretos (5) para averiguar cuánto saben sobre los durmientes.

En ese preciso instante en el que vemos a Serra no quitar ojo a la figura, comenzará el pregón de Claudia Sforza, interrumpiendo su estado de emoción contenida. En este punto puedes optar por hacer una lectura literal del texto que aparece al inicio de este capítulo, parafrasear el mismo o exponer al grupo un resumen del manifiesto de Claudia Sforza.

Las incendiarias palabras proferidas desde el balcón opuesto de la calle pondrán en alerta a Serra. Fijando su mirada en Claudia y la muchedumbre y sin siquiera mirar a los personajes, les dirá que la conversación ha terminado y exigirá que abandonen Casa Vecchia. Si los jugadores se niegan, hará un gesto a sus acólitos para que saquen por las malas a los personajes del lugar.

ENLACE

El dispositivo reposa sobre una mesa de pared frente a la ventana. Cada día Serra enciende Enlace con la esperanza de que el disco solar le marque una nueva ubicación que le indique que el Monarca está en movimiento. Hasta hoy toda espera ha sido en vano. Sin embargo, en el momento en que la imagen de la Buena Señora comience a moverse, la señal estática que emite Enlace cambiará de cuadrante.

Serra encenderá el dispositivo frente al grupo de personajes y tras unos minutos la señal cambiará de cuadrante, emitiendo un breve doble pitido, alertando a la durmiente. Será el momento en que Serra centre toda su atención en el artefacto dejando a un lado la conversación con los personajes.

Si alguno de los personajes se interesa por saber más sobre Enlace puede realizar una prueba de INT+Artefactos (5) para averiguar de qué se trata. Si preguntan a Serra evitará responder a no ser que compruebe que saben demasiado. Si se da este caso, y tras comprobar que el grupo más que una amenaza podrían ser aliados, Serra confiará parte de la historia del verdadero motivo de su presencia en Venecia y su interés en el Monarca, así como una propuesta previa de colaboración mutua.

EL VERDADERO OBJETIVO DE SERRA

La presencia de Serra en Venecia tiene un claro propósito: encontrar el artefacto llamado «el Monarca». Ha pasado casi un año desde que llegó a Venecia liderando una comitiva especial de anabaptistas en la región. En estos meses intentando hallar sin éxito el artefacto, tras haber movido cielo y tierra en el lugar, tan solo ha encontrado falsos rumores. Pero hace un par de días, un caso tan especial como revelador se cruzó en su camino.

Revisando antiguos linajes de los purgarianos en el archivo del Palazzo Catalano, por casualidad dio con un caso de asesinato sin resolver muy particular. Hace treinta y dos años un chico encontró un cadáver en uno de los sinuosos callejones de Venecia. De inmediato los centinelas de la ciudad avisaron al médico de aldea destinado en Venecia desde el Spital. Al revisar el cadáver pudo observar que tenía marcas de cortes por los brazos, cuello y muslos, pero lo que más llamó la atención del spitaliano fue que prácticamente no quedaba sangre en su cuerpo. Este suceso estaba fuera de toda normalidad, por lo que Serra decidió investigar el asunto por su cuenta. Aquel chico se llamaba Galdino, y aún vive en Venecia. Ahora es un chatarrero que intenta ganarse unas cuantas letras de cambio por reparar cacharros que le traen desde las ruinas de la antigua Venecia. Al hablar con él, Serra le presionó adecuadamente hasta que contó que aquel tipo del callejón aún vivía cuando lo encontró. Él se acercó y, tras suplicar ayuda, aquel hombre le susurró algo al oído: «el Monarca se encuentra en el corazón de la imagen». Entonces corrió a buscar ayuda, pero cuando regresó al lugar ya había fallecido.

Desde entonces Serra ha intentado descifrar lo que significa ese mensaje y quién era aquel tipo. ¿Quizás uno de los suyos? ¿Un durmiente que igual que ella buscaba el artefacto? ¿Y a qué se refería con «el corazón de la imagen»? ¿La imagen de la santa de Venecia? Parece que los devotos de la Buena Señora ocultan un secreto más grande del que en un principio Serra imaginaba.



GALDINO

La puerta de chapa impide que los rayos de sol penetren en el sucio y destartalado hogar del chatarrero. Vive en una segunda planta del amasijo de bloques de chatarra de Il Buco, justo encima de una familia muy ruidosa, el mismo lugar donde tiene su taller de chatarra. Está medio sordo por lo que para él es un buen lugar para vivir al no verse molestado por el ruido. Además, nadie se preocupa por los golpes de martillo mientras la cuadrilla de niños de sus vecinos siga berreando y haciendo travesuras.

En el recibidor se encuentra Vinnaro, un adusto inquisidor encargado de vigilar que al chatarrero «no le ocurra nada malo». Lleva tatuado el sello de la cofradía en su cabeza rapada. Una cama improvisada, su látigo y una mesa con escrituras son las únicas pertenencias del joven cofrade. Dará la bienvenida a los personajes y les preguntará sobre el motivo de su visita. Dada la natural curiosidad de los inquisidores, Vinnaro les puede hacer preguntas más allá del por qué de su visita. Si sospechase que algo malo va a suceder, un rudimentario mecanismo de cuerdas pegada a la esquina de la cama hará sonar una campanita por fuera de la chabola. Esta señal será interpretada por otros cofrades que darán la voz de alarma.

Los personajes sorprenderán a Galdino trabajando en uno de sus cacharros sin enterarse de nada por su sordera parcial, asustándose cuando lleguen. Su predisposición es amistosa, aunque últimamente anda bastante confundido con la presencia de un inquisidor en su propio hogar. Mostrará una sonrisa desdentada a los personajes justo antes de tornar su gesto a serio para preguntar si han venido a saber más de «aquello que ocurrió hace mucho tiempo». A pesar del tiempo transcurrido, Galdino puede recordar bien todos los detalles. Para obtener información de él será necesario superar con éxito una prueba combinada de INS+Empatía (2) y CAR+Expresión (3) o PSI+Dominación (3). Recuerda que cada Desencadenante obtenido en la primera prueba otorga +1D extra para la segunda. Las siguientes líneas ofrecen una guía sobre las posibles respuestas del chatarrero:

- **VIGILADO POR VINNARO:** «Es un buen chico. La cofradía solo se preocupa por mí. Me ayuda con la chatarra más pesada y me hace compañía».

- **UN SECRETO DURANTE 32 AÑOS:** «Una lluviosa noche lo encontré moribundo tirado en mitad de la calle. Yo era aún un niño e iba camino de casa y le vi. Cuando me acerqué a él pude ver que tenía cortes por todo el cuerpo pero casi no había sangre en el suelo. Al encontrarlo intenté darle agua y decirle que iba a ir a buscar ayuda. Entonces me agarró por el brazo y me susurró algo que nunca entendí; me dijo: "*tres, seis, nueve. No eran ocho sino nueve los versículos. El Monarca se encuentra en el corazón de la imagen*". ¿Quién sabe qué demonios significaba eso?» - hace una pausa.- «Pero justo en ese momento pude ver un 500 tatuado en su muñeca».

- **SERRA:** En este caso, Galdino mentirá. «Cuando aquella mujer anabaptista vino a preguntarme, no le conté nada, ¡lo juro por la Buena Señora! Pude ver que ella tenía un tatuaje muy parecido, ¡así que seguro que está en el ajo! No me malinterpreten, pero no quiero problemas, solo seguir viviendo de mi chatarra».

La cantidad de información que Galdino les ofrezca dependerá de lo bien o lo mal que lo hagan los personajes. En principio no tendrá problemas en contarles lo sucedido hace 32 años, excepto si los jugadores deciden apretarle las tuercas más de lo debido. Es un tipo miedoso, especialmente al dolor físico, por lo que será más fácil obtener información suya con pruebas enfrentadas de PSI+Dominación o INS+Primordial.

Galdino está preocupado por la reciente visita de Serra. Sabe que contar lo sucedido le puede traer problemas, por lo que intentará averiguar si los jugadores van a intentar ayudarle o a crearle problemas. No le cae bien Serra, no solo porque durante su visita se mostró bastante inquisitiva, sino también porque es una anabaptista y él un fiel devoto de la Buena Señora. Su intención es que sospechen de Serra sin verse involucrado. Una prueba de INS+Empatía o PSI+Astucia (2) puede darles una pista a los jugadores sobre las intenciones de Galdino.

CRÓNICA DE UNA MUERTE ANUNCIADA

La cofradía está pendiente de Galdino. Quieren conocer a fondo el por qué de la reciente visita de Serra y si el chatarrero les está ocultando algo. Vinnaro no está vigilando a Galdino por casualidad. Ha recibido órdenes directas de Uros de no quitarle ojo de encima, fisgonear en las conversaciones que el chatarrero tenga e informar de todo lo que haga o diga.

Si los personajes no son cuidadosos, Vinnaro oirá toda la conversación con Galdino a través de las paredes. Da por hecho que Vinnaro lo hará a menos que los personajes hagan algo para evitarlo. Informará de este suceso a la cofradía lo antes posible y Uros dará la orden de acabar con su vida. Vinnaro lo hará de forma discreta simulando un suicidio. Nadie echará de menos al chatarrero.

EL NOVENO VERSÍCULO

Originalmente eran nueve los versículos que definían el credo de la cofradía de la Buena Señora. Años más tarde quedaron reducidas a las ocho bienaventuranzas. Un antiguo registro del Palazzo Catalano asociada a la historia de Venecia aún conserva un fragmento donde puede leerse aquellos primigenios versículos. Ese noveno versículo reza las siguientes palabras: «Bienaventurados aquellos que ofrezcan en divino sacrificio a los hijos del mentiroso, pues su sangre llenará de júbilo y vida el corazón de la Buena Señora. Y en su regreso devorará las voces del pasado que despiertan con la centuria para reinar sobre los corazones del nuevo mundo». Será tarea de los jugadores llegar a la conclusión de que se trata de una alusión mucho más directa que la sugerida por las bienaventuranzas III y VI a la caza de durmientes.

Si no se sabe qué se está buscando es posible hallar este versículo en el archivo del Palazzo de forma casual, pero es más fácil dar con él si se sabe dónde buscar. Para hallar con éxito la crónica en la que se menciona el noveno versículo será necesario superar una prueba de INT+Leyendas (2) para aquellos que sepan el idioma purgariano y (4) para el resto.

TORRE DE RADIO

Destartalada, llena de polvo y remachada mil veces. Es una torre de hormigón y metal oxidado muy cerca del Acquafresca. Se trata de la torre de radio chatarrera, antiguo lugar de reunión y comunicación del ya extinto sindicato de la chatarra.

Hace años que se decretó en Venecia el decreto e-cubo por el que quedaba prohibida en primera instancia toda comunicación que no fuese por carta, que posteriormente fue ampliado para restringir toda tecnología que tuviese como elemento fundamental la electricidad y usase el e-cubo como fuente de energía. Como consecuencia, el colectivo hellvético abandonó Venecia, los cronistas fueron expulsados de la ciudad y los chatarreros perdieron todo interés en el comercio veneciano. La mayoría de ellos formaban parte del sindicato de la chatarra, por el que se asociaban para crear un fuerte e influyente sindicato que pugnaba con el poder de los Catalano. La promulgación del polémico decreto suponía en la práctica la expulsión del colectivo chatarrero a otras zonas donde ganarse la vida, ya que no se podía hacer negocio con ningún artefacto que usase la electricidad. Otro de los efectos colaterales fue el abandono de la torre de radio chatarrera. Gracias a las aportaciones del sindicato de la chatarra se construyó esta valiosa y rentable torre de radio que atraía comerciantes de África y otras regiones de las tierras del cuervo. Con el anuncio del decreto la mayor parte de los chatarreros recogieron su parte de la torre para mudarse a otros lugares, quedando esta prácticamente en su esqueleto exterior. El único de los entonces jefes del sindicato que tomó la decisión de quedarse en Venecia fue Tizzo.

Cuando todos se habían marchado ya, Tizzo echó el candado a la puerta de la torre de radio y cubrió con cadenas ventanas y posibles accesos, quedando en su destartalado interior tan solo su aparato grabador y unas viejas bobinas que aún conservan los últimos mensajes de radio recibidos y enviados. Casualmente una de estas bobinas contiene un mensaje que podría resultar interesante para desentrañar quién es realmente Serra y cuál es su cometido en Venecia.



TRANSMISIÓN

El edificio construido en hormigón en su estructura y revestido de chapa metálica posee tres plantas conectadas con escaleras de chatarra. Para poder moverse por el desorden de la destartalada torre será necesaria una prueba de AGI+Sigilo (3) para evitar ser descubierto en cualquiera de las plantas. La primera de ellas es la actual vivienda de Tizzo, lugar donde aún guarda toda su chatarra y bienes personales. No hay nada de especial valor más allá de una docena de dosis de resina negra y los 1800 dinares y letras de cambio que guarda bajo el suelo. Una prueba combinada de PSI+Astucia (3) e INS+Percepción (2) revelará el escondite secreto de Tizzo.

La segunda planta es la antigua sala de reuniones del sindicato chatarrero. Sus ventanas están cegadas por chatarra remachada contra la pared de hormigón y no hay casi luz que ilumine la zona. El desorden y la oscuridad de esta planta puede provocar heridas por cortes con chatarra y será necesario superar una prueba de AGI+Movilidad (3). Un fallo provoca cortes por valor de 4 puntos; la protección por armadura se aplica de forma normal. Para distinguir qué hay en esta sala será necesaria una prueba de INS+Percepción (3). Tizzo usa esta planta de improvisado almacén de agua y chatarra de nivel tecnológico IV (30 kg) y V (6 kg) que conserva fuera de la vista de curiosos.

A través de una angosta escalera se accede a la oscura tercera planta. Su única ventana está tapiada. Sin una fuente de luz será necesaria una prueba de INS+Percepción (4) para discernir que lo único que hay en la sala es un magnetófono cubierto de polvo y una maraña de cables. Aún es posible encender el equipo y emitir o recibir señales de radio conectándolo a un e-cubo, pero la antena emite un zumbido fácilmente percibible desde el exterior. Hay dos cintas en su interior con las últimas grabaciones efectuadas antes del cierre definitivo. Nadie echará de menos las cintas si Tizzo no se percata de que alguien ha allanado su morada. Además, desconoce por completo el contenido de estas cintas, ya que por una tarifa razonable cualquiera podría haber hecho uso de la radio cuando aún era legal hacerlo.



FREQUENZE

El aparato es un artefacto reciclado de los antecesores y adaptado para que las nuevas piezas puedan hacerlo funcionar. Tiene un tamaño considerable como para poder ser movido con comodidad y su peso ronda los 20 kg, suponiendo una impedimenta de 6. Las bobinas se encuentran instaladas en el magnetófono pero es fácil desmontarlas sin romperlas o reproducirlas, siendo necesaria una prueba de INT+Artefactos (1). Ambas bobinas almacenan más de dos horas de grabaciones de frecuencias de radio entre comerciantes y chatarreros acerca de transacciones, descubrimientos de yacimientos de chatarra y peligros de la zona, todos irrelevantes para la aventura.

Si alguien dedica el tiempo suficiente a escuchar las dos cintas le llamará la atención un mensaje en el que se menciona a Serra que dice: «Infiltrador Erin. Código de seguridad 414. Día 2 de mayo de 2595. El Monarca ha sido localizado. Contexto favorable para la agente Serra. Sospecho que mi vida corre peligro. Fin de la transmisión». Si se cruzan estos datos con los del registro del archivo del Palazzo Catalano se podrá comprobar que ese mismo día murió Erin en las calles de Venecia. Galdino fue quien encontró su cadáver.

Además, un breve mensaje encriptado se repite en código morse cada vez que el aparato se enciende. Uno de los apóstoles realizó las modificaciones necesarias siguiendo órdenes de Marzenne hace ya muchas décadas. El objetivo era atraer durmientes a su zona de influencia y darles caza. Descifrar este mensaje requiere una prueba exitosa de INT+Ciencia (6) en la que se podría incluir el trasfondo Secretos. El mensaje en código morse indica las coordenadas de Venecia y continúa con un mensaje que dice: «artefacto de Tryavne localizado. Monarca en Venecia». Averiguar quién es la durmiente Tryavne requiere una prueba con éxito de INT+Leyendas (6). Es pertinente añadir el trasfondo Secretos a la prueba. Para saber más sobre qué es el Monarca será necesario superar una prueba de INT+Artefactos (6). Queda a juicio del director si añadir o no el trasfondo Secretos a la prueba, así como qué cantidad de información es revelada si la prueba tiene éxito, siempre dependiendo del número de Desencadenantes obtenido en dicha prueba.

VERENNIKA

RUEGOS DE UNA MENTIROSA

Verennika es una espía de Azmera. Ha recibido la orden de la neolibia de encontrar a sujetos adecuados para servir de señuelo en sus intenciones. Después de que los personajes hayan solicitado audiencia con Serra les abordará en algún recóndito callejón de Venecia donde nadie pueda molestarles para pedirles algo. Les dirá que está al tanto de sus asuntos y que necesita de la ayuda de forasteros. ¿Que cómo lo sabe? Bueno, esto es Venecia, y aquí todo se acaba sabiendo si sabes a quién hacer las preguntas correctas. Azmera necesita un chivo expiatorio y los jugadores encajan a la perfección.

Verennika conoce una forma de poder hablar con Ivana antes de que se produzca el enlace. Tal y como manda la tradición cofrade, es de obligado cumplimiento realizar un recibimiento público de ofrendas por parte de aquellos que tengan invitación el día antes de contraer matrimonio. Solo aquellos elegidos por los contrayentes pueden acercarse para ofrecerles un presente, aunque hay una excepción: hace varios años, Abbondia entregó a sus ocho comisionistas una moneda de vellón con la insignia de los Catalano como agradecimiento por los servicios prestados. Una de estas monedas está en posesión de Verennika tras haberla sustraído a Herón Moro. Presentando como aval esta moneda es posible acceder al escenario donde los jugadores podrían aprovechar para hablar con Ivana y hacerle entrega del regalo. ¿Pero qué regalo?

Verennika aparentará estar muy nerviosa e inquieta por lo que va a pedirles a los personajes. Pero nada más lejos de la realidad. Es una mentirosa muy convincente capaz de engañar al más suspicaz. Quiere que le hagan entrega de una caja de madera que contiene un libro muy especial que solo debe abrir ella personalmente. Les explicará que no es necesario que ellos sepan nada, que solo es un libro que revela que ella es la verdadera madre de Ivana, quien le fue arrancada de sus brazos por los Catalano cuando tan solo era una recién nacida. La mujer les pedirá con una convincente sonrisa de agradecimiento que entreguen la caja con el libro en su interior y decirle que «es un recuerdo de Verennika, tu verdadera madre».

El presente se encuentra dentro de una caja de madera con un cerrojo. Dentro hay un libro de grandes dimensiones reforzado con una cerradura. Si preguntan por la llave, Verennika les dirá que no se preocupen, pues la chica siempre ha llevado colgada del cuello esa llave desde que era una niña.

UN BUEN MOMENTO

El momento ideal para introducir la escena del encuentro con Verennika es al final del primer acto, después de haber solicitado audiencia con Serra pero antes de haber hablado con ella. En este tiempo habrían podido ir a hablar con Tizzo y Azmera.

Si se introduce esta escena antes de solicitar audiencia con Serra, ya no necesitarán hablar con ella para entrevistarse con Ivana tal y como les había pedido Pialuzzia, pues podrán acercarse a la joven con la excusa del regalo.

Si la escena ocurre después de que hablen con Serra, puede que no les interese en absoluto colaborar con ella, ya que el grupo de jugadores habrá cumplido su parte con Pialuzzia al haberse entrevistado con la anabaptista y ya no necesitarán buscar un plan b para llegar hasta Ivana y poder convencerla.

Lo ideal es que vean esta opción como un plan b. Se recomienda enmascarar este encuentro como algo natural sin que llame la atención en exceso. Como propuesta, intercala esta escena con algún intento de robo o alguien intentando venderles quemazón o resina negra a los personajes.

DESMONTANDO A VERENNIKA

Desenmascarar la tapadera de Verennika no será tarea fácil, aunque hay algunos huecos en su historia que podrían poner en alerta a los personajes:

El aspecto de Verennika evidencia que, o bien ha sido madre prematura o es imposible que sea madre de Ivana, que ya cuenta con 19 años de edad. Si algún jugador pregunta por este detalle, resta 1 dado a la acción de engañar de Verennika.

Su tono de piel y sus rasgos físicos no casan del todo con el aspecto de alguien que dice ser familiar directo de Ivana y, aunque con toda probabilidad los personajes aún no hayan visto físicamente a la chica, el tono de piel mestizo podría poner en duda la veracidad de su historia en cuanto se encuentren con la joven. Si alguien pregunta por el aspecto físico de Verennika, resta 1 dado a la acción de engañar de la asesina.

También se recomienda sumar o restar dados a la acción dependiendo de la destreza demostrada por el grupo frente a las mentiras de Verennika.

Aún si los jugadores no hacen preguntas incómodas a Verennika, podrían querer realizar una prueba para averiguar si lo que cuenta les parece verosímil. Puedes encontrar las habilidades asociadas de Verennika en la sección de personajes no jugadores.

Además, en el registro de la cámara de comercio de Casa Vecchia existe un listado de compraventa de esclavos. Si los jugadores invierten suficiente tiempo o dinero podrán hallar una entrada en la que se especifica los detalles de la compra de Verennika por Azmera como su esclava. Este registro puede ser usado para implicar a la embajadora como instigadora del asesinato de Ivana en un juicio o desvelar sus verdaderos intereses para con los personajes.

UN REGALO ENVENENADO

En realidad no existe dicha llave, o si la hubo hace tiempo que desapareció. El libro está hueco por dentro y contiene en su interior un potente explosivo fabricado con pólvora negra. Está conectado a un dispositivo detonador de corto alcance en posesión de Verennika que ha de activarse para provocar la detonación. Planea hacer estallar el dispositivo justo en el momento en el que Ivana reciba el presente de manos de los personajes provocándole la muerte irremediablemente.

Si alguno de los personajes decide revisar el paquete sin el debido cuidado, el artefacto estallará, provocando una explosión en un radio de 14 metros que dañará a todo aquel que se encuentre dentro de la zona. El daño sufrido es de 14 puntos, restando un punto de daño por cada metro de distancia alejado de la explosión. Para evadir el daño por completo será necesaria una prueba combinada de PSI+Reacción (6) y AGI+-Movilidad (6). Alterna la resta de 1 punto de dificultad a cada prueba por cada metro de distancia entre el personaje y el explosivo.

Si se inspecciona la caja con precaución, será necesaria una prueba de INS+Percepción (3) para descubrir el cable trampa. Fallar la tirada de acción implica que el personaje no nota nada raro en lo que aparenta ser un libro reforzado con seguridad.

Si un jugador desea abrir la cerradura del falso libro que alberga la bomba en su interior deberá superar una prueba de AGI+Destreza (3). Fallar esta tirada supone que la cerradura se mantendrá cerrada pero no activará la detonación. Sin embargo, pifiar en esta acción provocará un destino fatal, cayendo al suelo y explosionando de inmediato. En este caso puedes pedir una prueba de PSI+Reacción (4) a aquellos jugadores cuyos personajes puedan alcanzar el artefacto antes caer al suelo para "evitar que el regalo sufra desperfectos". Otra posibilidad es la de forzar la cerradura con CUE+-Fuerza (4), pero tener éxito en esta prueba detonará la bomba.

Para desactivar el cable trampa que acciona la bomba será necesario superar una prueba de AGI+Destreza (4). Fallar esta prueba implica que el artefacto explosione.

IVANA DEBE MORIR

El objetivo escogido por Azmera para lograr sus fines es Ivana. La muerte de la princesa de Venecia puede desatar toda una serie de acontecimientos que podrían beneficiar mucho a Azmera en cuanto a lograr una mejor posición social y obtener mayores beneficios económicos del comercio. De especial interés para la embajadora es hacerse con una concesión de comercio de índiga, cuya exportación está muy limitada en la actualidad a través de un fuerte proteccionismo por parte de la familia Catalano. Si Ivana muere, no pocos culparán de este suceso al propio Abbondia. Dirán que preferiría ver muerta a su propia hija antes que sufrir la humillación de que un Catalano se case con alguien de la familia Sforza.

Si en el último momento los jugadores deciden no entregar el regalo bomba, sabiendo o no lo que contiene, Verenikka activará su plan de emergencia: un disparo mortal que incrimine a alguno de los personajes. ¿Cómo? Lo ideal es que estén junto a Serra en un nuevo encuentro mientras en la Piazza Mozzafiata se realiza la entrega de regalos. Al entrar en Casa Vecchia deberán abandonar sus armas para entrevistarse con Serra, momento que será aprovechado por Verenikka, infiltrada entre los anabaptistas, para escoger el mejor arma de fuego que abandonen los personajes y disparar a Ivana desde una habitación contigua al salón donde Serra se encuentre con los jugadores, y desde donde todos puedan ver cómo Ivana es asesinada. Se recomienda no hacer ni siquiera una prueba, simplemente narrar con grandilocuencia la escena.

Si los jugadores deciden ir a la habitación desde donde se efectuó el disparo, no encontrarán a nadie. Verenikka lo tenía todo preparado y ha huido por la buhardilla del tejado dejando tan solo el arma robada apoyada en el alfeizar de la ventana para que toda la gente presente en la plaza pueda ver tanto el arma del crimen como a aquel que se acerque a recuperarla.

VELLÓN

Corría el año 2571 cuando los comisionistas de los Catalano salvaron de un desastre económico y social la ciudad de Venecia. Cada vez son menos los que recuerdan que gracias a ellos y su labor diplomática se evitó un doble conflicto con los jehammedanos del este y los Sforza desde Purgare. El desenlace acabó bien para todos: los comerciantes más importantes e influyentes ganaron un puesto de poder en el concejo y nuevas atribuciones en lo referente a los negocios, los Catalano salvaron una situación que bien podría haber acabado en un fatal conflicto bélico y los Sforza metieron la cabeza en una de las pocas plazas influyentes de Purgare donde aún no tenían a ninguna rama familiar.



VELLÓN COMISIONISTA
SELLO PREANABAPTISTA
DEL CLAN CATALANO

PACTA SUNT SERVANDA

Una vez que hayan cumplido con la tarea que Pialuzzia les encargó, se espera que el grupo acuda al templo de la Buena Señora a reclamar su parte del trato. Sin embargo, de primeras esto no será posible. Pialuzzia se excusará en nombre de la cofradía aludiendo a un cambio en las circunstancias del trato. Las últimas noticias llegadas desde la Piazza Mozzafiata no son nada halagüeñas. El incendiario discurso de Claudia Sforza podría dinamitar una duradera paz entre los vecinos de Venecia, y ahora mismo necesitan evaluar el nivel de peligrosidad que corren los miembros de la cofradía.

PARA DIRECTORES DE JUEGO: Se espera que la negativa de la apóstol empuje a los jugadores hacia la opción de usar el vellón de Verennika para poder hablar con Ivana, además de crear un clima de desconfianza con la cofradía debido a que no han cumplido su palabra. Esto puede provocar que en algunos grupos se tome la decisión de romper las reglas, intentando acceder a la sacristía, donde Ivana se refugia.

ENCUENTRO CON IVANA

Si los jugadores deciden saltarse las normas e invadir la habitación donde Ivana se encuentra recluida, la sorpresa se dibujará en su rostro mientras medita pedir auxilio a los cofrades presentes en el templo. Pero si los personajes son más rápidos, cuidadosos y hábiles que ella, podrán comunicarle los deseos de su padre. Cada técnica tendrá unas consecuencias y obstáculos diferentes, tal y como se muestra a continuación:

◈ **NEGOCIACIÓN:** Si se supera previamente una prueba de PSI+Dominación (2) o PSI+Engaño (4), Ivana entenderá que si no escucha a los personajes puede sufrir las consecuencias. Sin embargo, una prueba de CAR+Negociación (2) abrirá una nueva posibilidad: convencer con argumentos a Ivana.

Dependiendo de cómo se desenvuelvan los personajes, el director podrá otorgar modificadores a la prueba. La dificultad de convencer a Ivana de que vuelva al Palazzo Catalano con su padre puede variar, aunque en principio se propone una prueba de CAR+Negociación (4) para hacerla reflexionar. Entonces pedirá a los personajes unas horas para pensárselo. Un acto de fe por parte de los jugadores, pero el tiempo será lo único que medie entre el éxito y ellos pues Ivana ha sido convencida con los argumentos ofrecidos por los personajes. Acudirá en busca del grupo a la mañana siguiente para hacerles saber que por el momento cejará en su empeño por contraer matrimonio con Claudia Sforza y regresará con su padre Abbondia. Solo si se obtiene éxito en la prueba y 2 Desencadenantes, Ivana se convencerá al instante, regresando a los brazos de su padre para implorar su perdón, dando por concluida la tarea.

◈ **AMENAZA:** En esta variante no es posible convencer a Ivana, tan solo obligarle a que vuelva con su padre y abandone por la fuerza la idea de casarse con Claudia. No es necesario dialogar con Ivana, tan solo comunicarle la advertencia en cuestión. Amenazarle o poner en peligro algo o a alguien que Ivana ame puede despertar el instinto de protección y supervivencia de la joven, buscando una rápida solución al conflicto. Si se supera una prueba enfrentada de PSI+Dominación, Ivana volverá empujada por los personajes hasta el Palazzo Catalano si no puede encontrar otra salida. Sin embargo, mentirá al decir que no continuará con su casamiento al día siguiente. Simplemente busca deshacerse de sus captores para reforzar su seguridad, dificultando aún más el acceso de los personajes hasta ella, quedando el conflicto sin resolver.

◈ **SEDUCCIÓN:** Existe la remota posibilidad de ofrecer una salida alternativa al enlace con Claudia: casarse con uno de los personajes y respetar los sentimientos de Ivana y Claudia en privado, quedando bien frente a los detractores, especialmente con Abbondia, quien se opone tajantemente al matrimonio de su hija con una Sforza. Superar una prueba de CAR+Seducción enfrentada a la defensa mental de Ivana convencerá a Ivana de que puede ser una buena solución un matrimonio con alguien que su padre apruebe. Si además se obtienen 2 Desencadenantes, el personaje sabrá tocar la fibra sensible de la joven quedando impresionada por su buen corazón y empatía. Sin embargo, enamorar a la joven es algo que requiere mucho más tiempo y empatía.

ANTAGONISTAS

El enfrentamiento entre Serra y Marzenne se presenta a todas luces inevitable. La durmiente ansía hacerse con el Monarca para cumplir con el plan memético del GR, a pesar de que se haya retrasado doscientos años por su tardío despertar. Mientras, Marzenne lleva décadas urdiendo su trampa para durmientes igual que una araña teje su tela esperando que una mosca se pose en ella para comérsela. Y una vez que la merodeadora sea consciente de que una durmiente ha mordido el anzuelo, será precisamente eso mismo lo que pretende hacer con ella: comérsela.

BUSCANDO UNA SALIDA

Aquí se presenta un posible final de la aventura al lograr convencer a Ivana de que desista de su casamiento con Claudia Sforza. Aunque esta escena está propuesta desde un enfoque muy concreto a través del allanamiento de sus dependencias, también puedes extrapolar esta escena a un posible encuentro entre los personajes e Ivana en cualquier otro lugar o momento, aunque en principio no está previsto que abandone la sacristía del templo más que para dirigirse a la ceremonia de entrega de presentes.

RENGLONES TORCIDOS (EVENTO)

Debido a que el personaje de Ivana está diseñado como desencadenante de sucesos, se aconseja evitar que el grupo de personajes llegue a encontrarse con ella. Pero no en pocas ocasiones los jugadores querrán llevar el asunto por el camino más rápido. Cualquier cofrade que presencie la intromisión no dudará en dar la voz de alarma y perseguir a los personajes por haberse saltado el protocolo al invadir el espacio personal de Ivana.

Si cualquiera de ellos es sorprendido hablando con Ivana, los apóstoles acudirán de inmediato a detenerles empleando todos los medios de los que disponen y pondrán el asunto en manos de los Sforza, que los encarcelará hasta que pase la boda.

Si el grupo no ha sido pillado in fraganti, los cofrades descubrirán que han allanado la estancia de Ivana o puede ser ella misma quien de la voz de alarma. Entonces comenzará la caza. Activa este evento si se da cualquiera de las circunstancias mencionadas. Para Marzenne esto es inaceptable y empleará a sus inquisidores y apóstoles para apresar a los personajes, juzgarlos en la Piazza Condanatto y castigarles con latigazos y marcas en las manos. Los delatores de la cofradía extienden su red sobre Venecia y no tardarán en dar con su escondite.

La consecuencia de ser detenidos, ya sea en el acto o con posterioridad, será la de arresto inmediato en las celdas de la Piazzaforte, donde serán desprovistos de sus armas y pertenencias. Desde allí podrán escuchar el discurso de Claudia Sforza del evento "Vientos de Guerra" si aún no ha sucedido. Si no han causado daños de gravedad, serán puestos en libertad sin que se les devuelvan sus armas hasta que no abandonen la ciudad. Si han ido demasiado lejos, sé creativo con el castigo que alguien a quien apodan «la Despiadada» les aplicaría a malhechores como estos, pudiendo recurrir a varios latigazos como escarmiento.

CONFESIONES DE UNA DURMIENTE

Serra querrá saber más sobre los personajes. Enviará un par de acólitos a hacer pesquisas acerca de quiénes son y para quién trabajan. No les costará averiguar con qué bando están colaborando. Cuando esta información llegue a su poder, querrá hablar directamente con ellos y enviará a uno de los anabaptistas bajo su mando para proponerles un segundo encuentro.

◈ **HORA Y LUGAR:** Dependiendo de las decisiones que el grupo haya tomado, la reunión puede variar. Si el grupo tomó el paquete bomba de Verennika y se presupone que planean entregárselo a Ivana, Serra les propondrá que acudan a Casa Vecchia antes de la ofrenda a las contrayentes. Les dispensará justo antes de que vaya a celebrarse la entrega de ofrendas en la Piazza Mozzafiata, que será frente a Casa Vecchia.

Si los jugadores sospechan algo sobre Verennika o directamente no han aceptado participar en su petición, se recomienda ofrecer esta segunda cita con Serra justo en el momento en el que se celebre la ceremonia de ofrendas.

◈ **LA REUNIÓN:** Si se dan las circunstancias, en esta reunión Serra pretende convencer a los personajes de que trabajen para ella averiguando todo lo posible sobre la cofradía, haciendo hincapié en los cuatro apóstoles y en la anciana Marzenne. Antes querrá escuchar directamente de ellos qué hacen en Venecia, además de sonsacarles qué han estado haciendo durante su visita en la ciudad y para quién trabajan. Por último también querrá saber hasta dónde conocen ellos acerca de la presencia anabaptista en Venecia e indagar con suma precaución si saben algo acerca de los durmientes y de su condición en caso de que sospeche que conocen algún detalle.

La durmiente pretende ganarse a los jugadores con un cheque en blanco. Su ofrecimiento será acorde a lo que los personajes conocen, dependiendo de si saben o no que es una durmiente y lo que ello implica. Les ofrecerá dinero, protección y un salvoconducto para escapar de la ciudad si le ayudan en su propósito: encontrar el Monarca y deshacerse de Marzenne si el grupo de personajes descubre que es una merodeadora. En caso de que la tapadera de Marzenne quede expuesta, Serra les preguntará si quieren participar en una maniobra ofensiva para dar caza a la merodeadora dentro del templo de la Buena Señora.

MORDIENDO EL ANZUELO

En términos de juego, este encuentro con Serra tiene dos propósitos: estrechar lazos con la durmiente y exponer a los personajes ante el asesinato de Ivana.

Llegados a este punto de la aventura las posiciones de las diferentes facciones ya deberían estar más o menos claras para los jugadores. La propuesta de colaboración que Serra les ofrecerá no solo debe ser creíble, sino también serles rentable. No servirá de nada ofrecer un artefacto poderoso si los jugadores saben de antemano que sus personajes van a morir. Objetos provechosos, recompensa económica y ayuda podrían ser parte de una buena oferta por parte de Serra. Completa y adapta esta propuesta calibrando las necesidades de tu grupo de jugadores.

Mientras, en otro de los balcones de Casa Vecchia, Verennika realizará su mortal disparo contra Ivana, matándola frente a su pueblo. En ese momento puedes preguntar a tus jugadores quién de ellos quiere asomarse a la ventana. Aquellos que lo hagan serán los que carguen con el muerto a sus espaldas. Si no se dan las circunstancias para que esta escena suceda, continúa con la aventura de forma normal. En las siguientes páginas se detalla todo con mayor profundidad.



PRINCESA

Los rumores han crecido en las calles de Venecia durante los últimos días. Nadie podía asegurar que la princesa estuviese sana y salva. Su decisión de recluirse bajo las faldas de la cofradía y no mostrarse en público tampoco ayudaba a despejar los rumores. ¿O tampoco fue decisión de Ivana? Sus admiradores han esperado impacientes y preocupados este día, el día en el que por fin podrán ver a su princesa.

Frente al alcázar Sforza se alza un escenario construido para la ocasión con escalinata y alfombras de lujo. En el centro dos imponentes sillas engalanadas con los símbolos de las casas Catalano y Sforza esperan a las contrayentes. La primera en aparecer es Claudia, quien ocupa su lugar en el escenario mientras es aclamada por los suyos. Minutos más tarde la Piazza Mozzafiata estalla de júbilo al atisbar en el horizonte el palanquín que transporta a Ivana Catalano. Cruza el estrecho pasillo formado por entusiastas de la princesa que flanquean el camino desde el templo de la Buena Señora hasta el escenario y se detiene a los pies de la escalinata. Tras varios tensos días de ausencia en la que sus seguidores se impacientaban por verla, la princesa se muestra al público por primera vez. Claudia dibuja una leve sonrisa al verla, correspondida por su amada. Sube los peldaños con cuidado de no pisar el engalanado traje con el que la cofradía de la Buena Señora le ha obsequiado, saluda a su público con la mano en alto y la Piazza Mozzafiata estalla en un aplauso.

ESCONDERSE DEL PÚBLICO

DESPIERTA EL INTERÉS DE LAS MASAS

ALEA IACTA EST

La ceremonia de entrega de presentes durará dos horas. Los invitados desfilarán para encontrarse con la pareja, entregarles un presente y desearles lo mejor. Serán pocos los privilegiados a los que la Squadra permita acercarse para ofrecerles su bendición y presente, entre ellos Herón Moro, Gala Lombardi y Pialuzzia. Si alguien presentase un vellón comisionista, la Squadra Sforza no tendría más remedio que permitirles el paso, gesto que la propia Claudia ratificará.

Si alguno de los personajes entrega el presente, conociendo o no lo que hay en su interior, será aceptado por Ivana y se apilará a su derecha junto a los demás.

Cualquiera de los personajes que muestre el vellón podrá acercarse a Ivana. Para que desista de contraer matrimonio con Claudia tendrá que superar diferentes pruebas enfrentadas. Si en alguna de las pruebas se obtiene un resultado de pifia, el personaje habrá fallado estrepitosamente en algún punto clave del protocolo, ya sea en las formas o en las palabras adecuadas, debiendo abandonar el escenario sin posibilidad de volver a intentarlo. Sin embargo, pueden intentarlo otros personajes del grupo.

PROTOCOLO: En primer lugar el jugador tendrá que superar una prueba de CAR+Conducta (3) para saber en qué términos dirigirse a la princesa de Venecia y cuáles son los gestos y maneras apropiados. Por cada éxito que se aleje del resultado exigido, resta un dado a la siguiente prueba. Si se supera la prueba, añade tantos dados a la siguiente como Desencadenantes se hayan obtenido en la misma. Una vez superado el primer obstáculo existen varios caminos para obtener la respuesta que el grupo necesita. Muchos escogerán usar la oratoria para convencer a Ivana, siendo necesario superar una prueba enfrentada de CAR+Expresión contra INT+Concentración de la joven. Es posible usar otras combinaciones como PSI+Dominación contra PSI+Fe/Voluntad. Calibra bien las palabras que usen los jugadores para encajar correctamente la prueba en la habilidad adecuada.

ASALTO: La violencia siempre es un camino a tomar en cuenta en el mundo de *Degenesis*. Puede que alguno de los jugadores amenace a Ivana o que directamente decida sacar sus armas a paseo. Incluso recurrir a pruebas de PSI+Dominación podría interpretarse como una agresión. En estos casos, la Squadra no tendrá piedad con los agresores, reduciéndolos en el acto cueste lo que cueste. Al menos dos docenas de centinelas rodean el escenario y seis más custodian a Claudia e Ivana.

ATENTADO: Ofrecer el regalo bomba tendrá consecuencias inmediatas. Si los personajes no se encuentran presentes en el momento en el que el artefacto estalle, activa el evento "piras". En caso contrario la Squadra interpretará el acto como un atentado, apresará a los personajes o les perseguirá a través de la multitud. Realiza pruebas individuales de CUE+Atletismo y CUE+Vigor enfrentadas a las de los centinelas. Si cualquiera de los jugadores obtiene un resultado inferior al de la Squadra quedará trabado en combate, y solo tras una prueba de AGI+Movilidad podrá continuar la huída. El gentío se dispersará intentando salvar su vida. Solo un centenar de curiosos permanecerá en la plaza, pero no tomarán parte en la caza de los personajes si deciden huir. Que los jugadores conozcan qué hay en su interior o que lo ignoren es irrelevante. Más adelante tendrán la ocasión de demostrar su inocencia.

UN CABO SUELTO

Ya sea a través de la explosión o tras un disparo, Ivana yacerá muerta en el suelo mientras los acontecimientos se precipitan a su alrededor. Sin embargo, hay un elemento que escapará a la atención de muchos: el BPR-16. Tras su muerte, el dispositivo emitirá un largo pitido y se apagará. Para escucharlo entre tanto ruido será necesario superar una prueba de INS+Percepción (5). Cuando muera, Claudia tomará el dispositivo de la muñeca de Ivana, lo aferrará en su mano y aquellos que estén presentes le verán hacerlo. Una prueba de INT+Artefactos (2) mostrará que es algo parecido a un reloj de alta tecnología, y los Desencadenantes revelarán más información del artefacto. Será más adelante cuando Claudia use este dispositivo como punto de partida para averiguar la verdad tras la muerte de Ivana.

SEÑUELO

Antes de que la pareja decidiese anunciar públicamente su enlace, Ivana mostró a Claudia el dispositivo BPR-16 que había hurtado de la habitación de la hermana mayor Marzenne la primera noche en la que la visitó. No parecía más que un reloj digital. Claudia recomendó que lo devolviese para no meterse en líos, pero Ivana insistió en mantenerlo.

Al colocárselo, el dispositivo emitió un breve pitido. Pequeñas luces crearon formas, números y letras en un idioma que no conocía. Claudia volvió a pedirle a Ivana que se deshiciera del artefacto. Nadie sabe quién podría estar buscándolo, y si daban con ella su vida podría estar en peligro. No en vano se prohibieron los aparatos tecnológicos en Venecia tras el conflicto de los chatarreros. Ivana asintió con la cabeza para tranquilizarla. Pero le mintió.

PROMESA ROTA

Si los personajes aceptaron entregar el explosivo regalo de Verennika pero después decidieron no entregarlo, ya sea porque averiguaron qué hay en su interior o porque rompieron su promesa, aún así podrían seguir queriendo usar el vellón que ella les entregó para tener acceso a entrevistarse con Ivana. Verennika estará atenta a los movimientos del grupo y les seguirá de cerca para comprobar que el trato se lleva a cabo. Si observa que acceden al escenario pero no cargan con el explosivo, no será posible involucrar al grupo de personajes en el suceso a no ser que al menos uno de los personajes se encuentre con Serra. Entonces se recomienda ejecutar el plan alternativo, asesinando a Ivana desde la habitación contigua a la de Serra e involucrando a ese personaje.

En caso de que no se den las circunstancias, Verennika nunca llegará a asesinar a Ivana, incumpliendo con el objetivo marcado por Azmera. Verennika será relevada de sus funciones por la embajadora y abandonará Venecia. Esta es una pequeña victoria para los jugadores.

TERRORISMO EN LAS CALLES DE VENECIA

Para que el asesinato de Ivana se lleve a efecto existen dos principales vías. No hay un camino mejor ni con más probabilidades de éxito, por lo que desde estas páginas se proponen solo dos de las muchas posibilidades que existen.

La primera de ellas es la colocación del explosivo en las proximidades del objetivo, el cuál hará explosión acabando con la vida de Ivana en el acto. El explosivo solo detonará si recibe un fuerte golpe o es detonado por medio del control remoto. El alcance del dispositivo es de 50 metros y a mayor distancia no activará la detonación. En condiciones normales el daño provocado será de 14 puntos por la carga de TNT que lleva en su interior el paquete bomba. Este daño quedará reducido en 1 punto por cada metro de distancia que alguien se encuentre alejado de la explosión. Para evadir el daño por completo será necesaria una prueba combinada de PSI+Reacción (6) y AGI+Movilidad (6). Alterna la resta de 1 punto de dificultad a cada prueba por cada metro de distancia entre el personaje y el explosivo.

Si los jugadores no aceptaron entrar en el juego de Verennika, la segunda posibilidad que se propone es que Verennika asesine a Ivana desde uno de los balcones que dan a la Piazza Mozzafiata. Como primera opción se propone hacerlo desde el despacho contiguo a la Sala de Reyes desde el que opera Serra. Esto requiere de unas condiciones especiales: al menos uno de los personajes debe estar con Serra mientras Verennika aprieta el gatillo de una de las armas que los personajes dejen a las puertas del salón donde se encuentra Serra. Tras disparar, abandonará el arma usada en el suelo, huyendo por un hueco del techo que conecta con el desván, deslizándose por la pared de una de las calles traseras de Casa Vecchia sin ser vista por nadie. Si no se dan las condiciones adecuadas podría ser preferible hacerlo desde cualquier otro lugar o dejar pasar este suceso. Quizás Verennika pueda haber robado a uno de los personajes su arma y pueda disparar a Ivana desde otro lugar, dejando el arma como prueba con la que incriminar a los personajes. Mide las consecuencias de llevarlo a cabo para la aventura y los personajes implicados en ella y medita si encaja con lo que buscas.

El objetivo de explorar este camino en la aventura es involucrar a los personajes en el asesinato de la joven, que sean encarcelados durante unas horas y que se les encomiende buscar al verdadero culpable. Si la situación no es favorable, se recomienda abandonar este camino para explorar otros, ya que lo ideal es que no haya ningún suceso inevitable. Si Ivana sigue con vida, accederá esa misma noche a entrevistarse con los personajes, abriendo todo un abanico de posibilidades, entre las que podrían estar abandonar Venecia junto con Claudia, enfrentarse al desafío de su padre Abbondia en Venecia tras el casamiento, posponer la boda o incluso que Abbondia convenza a Ivana de que desista de contraer matrimonio con Claudia Sforza. Queda a discreción del director qué opción sería más interesante explorar en cada grupo de juego.

CUANDO SE MATA
A UN **REY**
NO SE LE MATA EN LA **OSCURIDAD**

SE LE **MATA**
DONDE TODA LA **CORTE** PUEDA VERLO

[AMSTERDAM VALLON]





ACTO

REQUIEM

ALLÍ GEMÍAN LOS DURMIENTES
ESTORBÁNDOSE UNOS A OTROS
DEMASIADO INMERSOS
EN SUS PENSAMIENTOS DE MUERTE
COMO PARA SER DESPERTADOS.

ENTONCES, AL REMECERLOS,
UNO SE INCORPORÓ Y CLAVÓ EN MÍ SU MIRADA.
RECONOCÍ EL DOLOR EN SUS OJOS

[...]

EL SUFRIMIENTO DE LA GUERRA.
AHORA LOS HOMBRES IRÁN SATISFECHOS
CON NUESTROS DESPOJOS O, DESCONTENTOS,
CON SANGRE HIRVIENTE A SER DERRAMADA.

ENTONCES, CUANDO TORRENTES DE SANGRE
EMPANTANEN LAS CALLES
IRÉ HACIA ELLOS Y LOS LAVARÉ
CON AGUA DE POZOS CRISTALINOS.

BUSCARÉ PARA ELLOS UNA VERDAD
QUE NADIE PUEDA HUNDIR EN EL FANGO.
YO SOY EL ENEMIGO QUE TÚ MATASTE,
MI AMIGO.

TE RECONOCÍ EN LA OSCURIDAD.
TU MIRADA ES IGUAL A LA DE AYER,
CUANDO TUS OJOS ME ATRAVESARON
CON SU ESTOCADA
Y YO QUISE DEFENDERME
PERO MIS MANOS
ESTABAN RENUENTES Y FRÍAS.

DURMAMOS JUNTOS AHORA

[REQUIEM DE GUERRA, BRITTEN]

UNA SUCESIÓN LÓGICA

El desarrollo de este acto está supeditado al cumplimiento condicional de la muerte de Ivana. No obstante, el devenir de los acontecimientos puede continuar de forma natural si este hecho no se da. En ese caso se recomienda usar el discurso incendiario de Claudia Sforza como detonante del conflicto, uniendo el bando de los Sforza y su rebelión contra la opresión con el de la cofradía de la Buena Señora. Mientras, el bando de los anabaptistas se verá en serios problemas al estar directamente señalados por Claudia Sforza, empujando inexorablemente al bando Catalano hacia el lado contrario.

Del mismo modo, puede que los personajes no se hayan visto implicados en el asesinato de Ivana. En este caso se sugiere pasar directamente al acto IV.

Toma estas líneas como meras recomendaciones para el desarrollo de la aventura, ya que la imprevisibilidad de los actos del grupo de jugadores puede encaminarla hacia derroteros insospechados y puede que sea mucho más interesante explorar otras vías diferentes.

STABAT MATER DOLOROSA

Había visto morir a muchos de sus hijos, decenas de ellos. Pero ninguno tenía la integridad moral y la humanidad que Ivana desprendía. Marzenne verá morir a Ivana desde la Piazza Mozzafiata, como vio morir a Orazio hace tan solo unos días. Y si aún le quedaran lágrimas que llorar, sus mejillas se llenarían de ellas al instante. De nuevo había sido castigada la bondad y candidez con crueldad.

En el escenario, un grito desgarrador resuena en toda la plaza junto al cadáver de Ivana. Claudia se lanza sobre su cuerpo para protegerlo de más ataques. Pero ya es demasiado tarde. Acaricia con su mano temblorosa el ensangrentado cabello de su amada mientras sus ojos comienzan a llenarse de lágrimas. La mayor parte de los espectadores huyen despavoridos temiendo más disparos o explosiones. Pero no Claudia. Se concede unos segundos más de sufrimiento y lanza una mirada al frente buscando al asesino. La Despiadada se cobrará con sangre su venganza.

VIRAGO (EVENTO)

Siempre fue un sentimiento reprimido, un secreto a voces en los mentideros de Venecia, pero a partir de este punto Claudia desatará sus más bajas pasiones contra los hombres. Tras el asesinato de Ivana, no transigirá un ápice del exceso masculino en cualquier ámbito, especialmente el social.

A partir de este punto convierte los dados extra del potencial «misandria» de Claudia Sforza en éxitos automáticos y los éxitos en Desencadenantes.

BUSCANDO CULPABLES

La primera orden de Claudia Catalano será la de detener a los personajes si aparentemente están involucrados, ya sea por la explosión o porque Verennika disparó desde Casa Vecchia. Lanzará un grito a sus centinelas, que actuarán con diligencia para cercar y detener al grupo. Son mayoría por lo que este encuentro no debería durar más que el tiempo que tarden los jugadores en ser conscientes de que no tienen más opción que entregarse. Los centinelas de Venecia usarán sus espadas schiavona para amenazarles, y si se resisten usarán pistolas de chispa para herirles. Mientras el grupo es detenido, Claudia insistirá en que los quiere vivos. La Despiadada busca su venganza; que sean los personajes los que acaben pagándola o no, es irrelevante para ella.

Una vez sean detenidos irán a los calabozos de la Piazzaforte. El siguiente objetivo de Claudia será averiguar si Abbondia está involucrado en el asesinato de su propia hija, habiéndoselo encargado a los personajes. El viejo será llevado a juicio al día siguiente junto con los personajes. Allí les informarán de que al amanecer serán llevados ante el concejo para que determine su inocencia o culpabilidad. Les harán pasar una noche en los calabozos, despojándoles de todo cuanto poseen y entregándoles tan solo unos harapos. Sus pertenencias se guardarán bajo llave junto con las del resto de presos en el trastero mientras que ellos serán encerrados cada uno en una celda individual.

UN PLAN DE HUIDA

Escapar no será tarea fácil. Las cerraduras son metálicas, las puertas de metal hacen ruido al abrirse y la puerta de los calabozos está vigilada por un centinela armado con espada schiavona. Para abrir la cerradura es necesario una prueba de AGI+Destreza (4), mas si se pretende que los centinelas no les oigan se realizará una prueba combinada con AGI+Sigilo (3).

Durante la noche tan solo cuatro centinelas vigilarán el fuerte: dos encargados de la puerta que pasan las horas jugando a las cartas en la sala de descanso, uno más en los calabozos y un comandante de la Squadra en la sala de interrogatorios encargado de coordinar al resto. Seis centinelas descansan en el dormitorio esperando su turno para rotar con otros compañeros o sumarse a los efectivos en caso de emergencia.

En caso de que consigan salir de los calabozos sin ser oídos, tienen dos opciones: salir por la puerta o trepar por los muros que dan a la ciudad. En el primer caso, deben superar una prueba enfrentada de AGI+Sigilo con un penalizador de -2D con los centinelas de la puerta si quieren pasar sin ser vistos frente a ellos mientras están distraídos jugando. En el segundo caso, deberán superar una prueba de CUE+Atletismo (4) para trepar por el muro. Que cualquiera de los personajes falle una de las pruebas implicará una nueva prueba de INS+Percepción para los centinelas. Si son descubiertos se dará la voz de alarma e intentarán reducirles para volver a encerrarles.

FILICIDIO

Uno de los señalados por Claudia como instigador del asesinato de Ivana será su padre Abbondia. La condottiero cree que la animadversión de los Catalano hacia los Sforza podría enajenar la podrida mente del viejo hasta el punto de no soportar ver a su propia hija casada con una Sforza, tomando la fatídica decisión de encargar su asesinato a los personajes.

INJUSTICIA

Incriminar a los personajes tiene como fin hacerles verdaderos partícipes a la hora de encontrar al verdadero responsable del asesinato de Ivana, porque ¿quién más interesado en encontrar al culpable que aquellos de cuya vida depende de ello?

Si no ha sido posible incriminarles con el explosivo o el uso de una de sus armas de fuego mientras se veían con Serra, lanza acusaciones sobre el grupo: «¿Quién otro habría podido hacerlo?» «¡Ivana se negó a recibirles y por eso la mataron!». Aunque muchas de estas acusaciones carezcan de fundamento, crearán un clima de desconfianza sobre los personajes, ya que después de todo ellos son forasteros en Venecia y nadie les conoce.

Como vía alternativa se recomienda proponer al grupo de personajes como investigadores del atentado. Según el desarrollo de los acontecimientos hasta este punto, podría ser Abbondia, Claudia o cualquier otro personaje con el que hayan podido tener más cercanía el que les traslade la propuesta. Se recomienda una estimación previa en relación a las probabilidades de que los jugadores acepten. También se recomienda ofrecer una compensación o pago acorde al encargo.


1
2
3
4
A
B
7
8
9



LA PIAZZAFORTE

PLANTA PRINCIPAL

01. SALA DE DESCANSO
02. DORMITORIO
03. DESPACHO DEL PODESTÁ
04. SALA DE AUDIENCIAS
05. SALÓN PRIVADO
06. APOSENTOS DEL PODESTÁ
07. CALABOZOS
08. ALMACÉN
09. COMEDOR

A. TRASTERO DE REOS
B. TARIMA DE EJECUCIONES
C. BRETE

LA PROPUESTA DE SERRA

A través de las rendijas que dan al exterior de las celdas que ocupan los personajes un enviado de Serra les hará llegar su propuesta, o quizás un anabaptista infiltrado pueda contarles lo que quiere de ellos desde la puerta de sus celdas.

Para que Serra declare en favor de los personajes querrá a cambio el compromiso de auxilio y colaboración con su causa y saber que cuenta con ellos en un posible asalto al templo de la Buena Señora.

Para que los personajes otorguen cierta confianza a Serra, quizás haya llegado el momento de revelarles quién es y qué hace en realidad en Venecia. Queda a discreción del director si hacerlo y hasta donde revelar sobre la durmiente.

POTENCIAL

CICATRICES

REQUISITOS PREVIOS:

Una serie de marcas de nacimiento, heridas de guerra o un desafortunado desajuste hormonal.

Sea cual sea el origen, el resultado suele ser el mismo: un rostro irregular que dará al personaje un toque más peligroso. Solo aquellos que tengan acceso a algún tipo de fuente de restauración de la piel como cirugía plástica o nanorrobots podrán deshacerse de esta característica y recuperar un rostro más uniforme.

Aquellos con este potencial tendrán un penalizador a acciones de CAR+Seducción de -1D por nivel del potencial. También ganarán un bonificador en PSI+Dominación de +1D por nivel del potencial.

NOTA PARA EL DIRECTOR: Trata este potencial como si fuese uno normal excepto en lo referente a su dependencia de puntos de experiencia. Este potencial no se adquiere invirtiendo PE sino que depende de las propias vivencias del personaje. Los niveles de este potencial son de carácter volátil dependiendo de cuán profundas y visibles son las cicatrices del personaje.

LA PIAZZAFORTE

La tierra ata al hombre a ella, lo esclaviza y establece un orden en su vida. Esto es así desde el pobre campesino purgariano hasta el más rico de los terratenientes de África. Pero no con los Sforza. Esta amplia familia ha forjado su poder en el arte de la guerra. Ofrecen sus servicios en Purgare como protectores, fuerzas de apoyo mercenarias y guardias locales a otras comunidades y familias, unas veces solicitados, otras obligados por la necesidad de protección. Presumen de estar presentes en una de cada dos de las ciudades más importantes de Purgare, ya sea como guardias, escoltas, fuerzas del orden público o como mercenarios.

En Venecia controlan dos de los edificios más importantes: la Piazzaforte y el alcázar Sforza. El primero es un fuerte construido en piedra y reforzado con chatarra en el barrio de Trefontana. El control del fuerte por la familia Sforza es total desde que los Catalano les cedieran el dominio de la Squadra y el castigo de los delitos.

SALA DE DESCANSO: En este lugar los centinelas se toman un respiro para jugar a las cartas o echar una pequeña siesta y continuar con el trabajo. Habitualmente suele haber uno o dos centinelas con la puerta entreabierta.

DESPACHO DEL PODESTÁ: Legajos, documentos y condenas así como el codex que compendia las leyes que rigen Venecia se acumulan en la estantería. En este despacho realiza sus funciones el podestá de los Catalano, recibiendo las visitas de vulgares y comunes y entrevistándose con miembros relevantes de la Squadra como el maestre o el condotiero.

SALA DE AUDIENCIAS: Esta sala es usada por la Squadra para realizar interrogatorios y revistas a la mesnada, así como para ordenar las patrullas generales.

ALMACÉN: Objetos requisados a la población general y comidas se almacenan aquí.

SALÓN PRIVADO: El uso de esta estancia está reservada al Podestá. Es aquí donde recibe a las visitas más importantes ofreciendo suntuosas meriendas y copiosas comidas a neolibios y miembros de nobles familias purgarianas.

TRASTERO DE REOS: Los bienes incautados a los reos se guardan en este armario empotrado. Ropas, armas y todo objeto que portase alguno de los presos queda bajo custodia de la Squadra de Venecia. Las prendas de los reos con sentencia firme es sustituida por unos pobres harapos de color ocre.

TARIMA DE EJECUCIONES: Las puertas de la Piazzaforte se abren de par en par cada vez que uno de los presos cumple sentencia de muerte para servir de ejemplo al resto de los venecianos.

BRETE: Aquellos reos más conflictivos son castigados en el brete con duras jornadas a la intemperie y castigos como latigazos o privación de agua.

IMPERIUM ET LIBERTAS

Desde que Purgare es Purgare las mujeres han cargado con el inmerecido menosprecio a la hora de formar parte de las huestes militares. Sin embargo, en el clan Sforza uno de los principios básicos para formar parte de la mesnada es el respeto entre iguales sin distinción de sexo. Bajo el mando de Claudia obtienen acomodo a menudo más mujeres que hombres, llegando a formar el grueso de la Squadra.

Estas mujeres se han arrogado funciones legales y de derecho que no les corresponden, autodenominándose garantes de la libertad frente al desprecio y la arrogancia masculina. Por supuesto que las autoridades encargadas de dictar las leyes no van a permitir tales injerencias en su ámbito de poder, creando un clima de tensión entre el poder legislativo ejercido por los Catalano y el ejecutivo bajo dominio Sforza.

VIRAGO

En el clan Sforza desde siempre han reconocido a las mujeres el mismo poder que les corresponde a los hombres y han respetado su ambición de gobernarlos. A esas mujeres estaba destinado el epíteto de virago, que de ningún modo era una injuria, sino más bien un elogio y la consagración de su influencia. El notario personal de Flavio Catalano escribió una vez: "Pueden distinguirse dos tipos de mujeres: la mujer de salón, preciosa, coqueta, diletante y erudita, y la mujer virago, de cuerpo femenino pero de voluntad, de juicio y de ardor masculinos. Esta puede ser a la vez virago y erudita, pero es raro encontrar ambos ejemplos virtualizados en una misma mujer". Sin embargo, se citan algunos duelos en que jóvenes aristócratas fueron reconocidas bajo el yelmo desabrochado por una estocada. De entre las viragos más célebres citó a Catalina Sforza, quien defendió heroicamente su ciudad contra César Borgia, Juana de Arco o Catalina de Aragón, siempre según los textos recuperados de los antecesores.

En la Purgare de 2595, el calificativo de virago se usa como sinónimo de valor, arrojo y determinación, como distintivo único y característico de la mujer, independientemente del punto de vista masculino. Son muchos los ejemplos femeninos que encarnan la figura de liderazgo en la historia reciente de esta cultura, siendo común ver a la mujer ocupando puestos de poder en el escalafón militar, especialmente entre los Sforza. Claudia es sin duda quien más se acerca al canon de mujer aguerrida y orgullosa, y desde el momento en que de el pregón desde el alcázar Sforza hasta la probable muerte de su amada Ivana, la escalada de radicalismo en sus acciones será imparable. Para más detalles consulta el evento "virago".

VIRTUS OMNIA VINCIT

La escultura Virago preside la plaza del mismo nombre. Este lugar es símbolo de la liberación de la mujer frente al hombre, enalteciendo su carácter guerrero y de defensa de la familia. Algunos dicen que la figura representa a la Buena Señora luchando contra los rancios invasores jehammedanos, mientras otros señalan la vestimenta típica del ejército Sforza.

La obra data del año 2511 y en su pedestal aparece una inscripción que reza: "Virago. A la mujer guerrera, libre y orgullosa, defensora de Venecia. Que nadie le diga nunca quién puede o no puede ser". Aunque la obra no está firmada, detenerse a examinarla permitirá realizar una prueba de CAR+Arte (3). Si se supera, el observador determinará que la mano ejecutora debe ser la misma que la que realizó la obra de San Giorgio, situada en la entrada del Palazzo Catalano.

EFECTO: La virtud todo lo vence. Mientras esta escultura esté presente en Venecia, encenderá el ánimo femenino otorgándoles un plus de confianza. Una vez activado el evento "Vientos de Guerra", cada acción que lleve a cabo una mujer que requiera una tirada enfrentada de moral, convertirá automáticamente uno de los dados en Éxito automático si el personaje es de Concentración, siendo este un Desencadenante si el personaje es de Primordial.



JUICIO

NON PROSEQUITUR

Existe en Venecia una ley por la cuál, cualquiera que sea declarado inocente de un cargo en el que su colaboración pasiva o inactiva ha resultado esencial, puede ser obligado a restituir parte o la totalidad del daño.

En el caso específico que atañe a los personajes envueltos en el crimen de Ivana Catalano, serán obligados a ofrecer pruebas fehacientes o entregar a las autoridades a algún sospechoso con garantías suficientes de que pueda ser el responsable del crimen del que han sido acusados en primer término.

UN POSIBLE FINAL

En este punto la aventura podría seguir dos caminos. En el primero de ellos, los personajes serán puestos en libertad, y aunque no cae sobre ellos ninguna responsabilidad sobre el crimen, se les puede pedir que abandonen Venecia, al menos por un tiempo. La aventura habrá concluido y comenzará el reparto de PE. En la segunda, la aventura continuará al exigírseles que colaboren para dar con la verdadera culpable. Queda a discreción del director si explorar o no esta vía, la cuál se desarrolla a continuación, en este mismo capítulo.

La tensión de las sogas se comprueba una última vez antes de dar el visto bueno al podestá. El resto de magistrados esperan en la tarima a que aparezcan los acusados. Un intenso rayo de luz ilumina a los procesados por el asesinato de Ivana. Mientras, en el patio central comienza a crecer un abucheo que traspasa los muros de la Piazzaforte. El verdugo sienta y ata a los acusados en sus sillas mientras el podestá pide silencio a los asistentes. «¡Se hace saber al pueblo de Venecia que va a dar comienzo el juicio por asesinato! ¿Mataron los acusados a Ivana Catalano? Esa es la pregunta que debemos responder los hoy aquí presentes»...

INOCENTE O CULPABLE

El cadáver de Ivana recorrerá las calles de Venecia aupado a hombros de su familia pocas horas después de su fallecimiento en dirección al templo de la Buena Señora. Los Catalano querrán enterrar a su princesa en el Palazzo Catalano pero una muchedumbre exigirá que sea respetada su fe en la Buena Señora por encima de la voluntad de Abbondia y se le dé entierro en el templo junto a sus abuelos Flavio e Illara. Esa misma noche recibirá el último adiós de sus fieles en las puertas del Palazzo Catalano y recibirá entierro en el templo de la Buena Señora.

Mientras, los sospechosos de haber cometido el asesinato esperan su juicio en la Piazzaforte durante esa noche. A la mañana siguiente dará lugar el proceso, siendo acusados en firme pero probablemente sin más pruebas que las circunstanciales.

- **EXPLOSIVO:** Alguno de los personajes entregó el paquete bomba y estalló provocando la muerte de Ivana. En este caso existen dos posibilidades: que supieran qué había dentro y aún así decidieran entregar el presente o que no supieran nada al haber sido engañados por Verennika. En el primer caso se realizarán pruebas individuales de PSI+Engaño enfrentadas a las pruebas de CAR+Expresión y INS+Empatía del jurado. En el segundo caso será al revés. Los jugadores tendrán que realizar pruebas para intentar convencer al jurado de que ellos fueron engañados para entregar el paquete bomba. Si en este caso ninguno de los jugadores logra superar la prueba enfrentada, el único castigo posible para el asesinato de una princesa es la muerte. Aquí entrarán en juego las posibles alianzas que el grupo haya podido contraer con Azmera o Serra.

- **FRANCOTIRADOR:** En caso de que la muerte de Ivana haya sido resultado directo de Verennika, implicando a alguno de los jugadores (y al resto del grupo por afinidad), tendrán que demostrar que ellos no apretaron el gatillo. En este caso Serra tendrá que declarar en su favor, pero antes habrá querido jugar sus cartas intentando firmar un pacto de colaboración con los personajes la noche antes.

  Que alguno de los personajes mencione a Verennika y su relación directa con el crimen parece ser una posibilidad bastante previsible. Dependiendo de hasta donde sepan, contar todo lo relacionado podría salvarles de una probable condena a muerte. Es posible que no quieras que este delicado momento dependa del resultado de una prueba, pero si aún así quieres plantear una dificultad desde estas líneas se propone una prueba enfrentada de CAR+Expresión para convencer al jurado de que los personajes han sido víctimas de una trampa y que conocen a la responsable de todo esto: Verennika. Si el jurado acepta esta confesión como válida, serán declarados inocentes.

MECANIZANDO EL JUICIO

Si quieres desarrollar el juicio a través de mecánicas de juego, toma en consideración esta opción: El jurado les hará una serie de preguntas hasta que uno de los dos bandos caiga (el de los personajes o el de los jueces) tal y como ocurre en un combate. Los jugadores tendrán que superar pruebas enfrentadas de CAR+Expresión, PSI+Engaño o PSI+Dominación contra CAR+Expresión o PSI+Fe/Voluntad. Si los jugadores superan la prueba, resta tantos puntos de Ego de los jueces como Desencadenantes hayan obtenido. Cada vez que fallen una prueba, réstales un punto de Ego a los personajes. El juicio acabará cuando uno de los dos bandos llegue a 0 puntos de Ego. Aunque queda a discreción de cada mesa la decisión de aplicar bonificadores o penalizadores a los argumentos dados por los jugadores o el director, se recomienda hacerlo.

LOS TRES PILARES DE LA FLAGELACIÓN

Un popular castigo que aún forma parte del código penal de Venecia consiste en amarrar al reo a uno de los tres altos pilares de la Piazza Condannato y propinarle un número determinado de latigazos, dependiendo de la gravedad del delito. Durante el castigo el condenado puede ser objeto de mofa, insultos y vejaciones, sin que su vida se vea comprometida. La masa enfervorecida saca lo peor de sí animándose a lanzarles barro o heces. El siguiente paso es el destierro de Venecia de por vida.

El horrible resultado de este duro castigo suelen ser unas profundas e imborrables cicatrices por todo el cuerpo y la cara con las que el personaje tendrá que cargar el resto de su vida. Todo aquel que sufra este castigo y no tenga acceso a algún tipo de reparación de la piel como por ejemplo nanorrobots o cirugía, adquirirá el potencial «cicatrices» descrito anteriormente.

VOLVIENDO A LA ACCIÓN

Los jugadores podrían haber sido declarados inocentes, pero en ningún caso quedarán libres. Tres centinelas escogidos personalmente por Claudia acompañarán al grupo en todo momento y les pondrán límites si sospechan que están tramando algo. Su libertad dependerá de encontrar a Verennika o saber para quién trabaja. Dependiendo de cómo se quiera avanzar en la aventura se podrían explorar varias opciones como poner un tiempo límite para encontrar a Verennika o que uno de los personajes quede preso como garantía. Aunque lo más coherente con el diseño del personaje de Claudia Sforza y la Squadra sea no perder de vista a los personajes. Queda a discreción del director adoptar alguna medida para atar en corto al grupo o darles mayor libertad. Además, les será retirado su equipo, custodiado en la Piazzaforte bajo llave como fianza.

Claudia sospecha que aquellos que asesinaron a Ivana podrían estar buscando el artefacto que llevaba en la muñeca en el momento de su muerte y les hará una propuesta disfrazada de exigencia. Tornar la segunda en primera dependerá de una prueba enfrentada de PSI+Fe/Voluntad contra la PSI+Dominación de Claudia. Les entregará el BPR-16 subrayando que alguno de ellos deberá portarlo a la vista de todos para atraer al posible asesino. El plan de Claudia pasa por usar a los personajes como cebo, haciéndoles entender que cualquiera que muestre interés en el artefacto podría estar relacionado directamente con el crimen del que los personajes han sido declarados inocentes. Podrán dar la orden a los centinelas que les acompañen de apresar a cualquiera que sea sospechoso.

Tras amarrar su cólera en lo más profundo de su ser, Claudia preguntará a los personajes qué sospechosos tienen en mente y completará esa lista con la mayor parte de personajes propuestos en esta aventura intentando ordenar y dar sentido a la investigación que llevarán a cabo. Su animadversión con el culto anabaptista y su líder Serra crece cada día, y podría señalarla como una posible culpable del crimen haciendo hincapié en que Ivana era una piedra en el zapato de los Catalano al rebelarse contra la fe anabaptista y echarse en brazos de la cofradía de la Buena Señora. También podría señalar a Azmera, de quien no sabe nada y cuyo vellón fue utilizado por los personajes para poder acceder al escenario para acercarse a Ivana.

UNA FRÁGIL PROMESA

Puede que los jugadores decidan aprovecharse del voto de confianza que Venecia ha puesto sobre ellos para tomar un camino alternativo o escapar de Venecia. Firmar un pacto con Serra, aprovechar una revuelta para provocar la caída del estatus quo o huir por las montañas del norte son opciones perfectamente válidas. Permite que el grupo tome sus propias decisiones sin apretarles demasiado.

ORDENANDO LA MESA

Dependiendo de cuán acertadas hayan sido las pesquisas de los jugadores llegados hasta este punto, podría ser recomendable ofrecer algo de luz al grupo para que puedan encauzar la aventura. Para este asunto Claudia Sforza parece ser la más indicada. Ofrece información que los jugadores hayan podido perder por el camino, recordar detalles que hayan olvidado o confirmar algunas de las teorías que hayan podido compartir durante el desarrollo de la aventura.

Si los sucesos que están por venir se desarrollan del modo en que están previstos, puede que el grupo no tenga más que unas horas para resolver el crimen y entregar a la culpable a las autoridades.

BUSCANDO ALIADOS

El radicalismo de los actos de Claudia comenzará su escalada progresiva hasta que estalle en una contienda civil en las calles de Venecia. Pero antes de que esto ocurra, los personajes se enfrentarán a un juicio en el que su vida estará en juego. En caso de que sean declarados culpables o se nieguen a colaborar, podrían ser encerrados en los calabozos de la Piazzaforte mientras esperan que su castigo se ejecute.

En las horas siguientes se producirá un vuelco en la situación. La guerra civil entre los Catalano y los Sforza pondrá patas arriba la ciudad. Serra aprovechará la confusión para ayudar a los personajes a escapar a cambio de que le apoyen en el asalto que planea llevar a cabo del templo de la Buena Señora.

REZAN ADENTRO LAS MADRES INSOMNES,
PLEGARIAS DE VERTEDERO EN LA NOCHE.
NO LLEGA, NO ALCANZA CON UNA ORACIÓN.

SE ATASCA EL MIEDO EN TUBERÍAS,
TIÑEN DE ROJO LAS ESQUINAS.
AFUERA ESTÁN ARDIENDO
LAS CALLES DE ESTE TIEMPO,
AFUERA ESTÁ MURIENDO LA RAZÓN.

[M-CLAN]

LAS CALLES ESTÁN ARDIENDO

Aquel incendiario discurso que Claudia pronunció frente a la Piazza Mozzafiata se propagó como el fuego en un charco de gásol. Mientras algunos temen por su vida, otros opinan que ya han pasado demasiado tiempo escondidos bajo la cama, afilan sus armas mientras buscan un aliado con la mirada y comienzan a tomarse la justicia por su mano. Mientras las piras se encienden en las plazas, la sociedad veneciana se parte en dos: seguidores de los Sforza contra los partidarios de los Catalano.

Los centinelas que antes vigilaban las calles de Venecia han desaparecido. La Squadra Sforza se ha retirado por completo a la Piazzaforte a la espera de nuevas órdenes de Claudia. Solo unos pocos han abandonado su uniforme mientras el resto se prepara para tomar las calles.

La noche posterior a la muerte de Ivana los centinelas esperan órdenes de Claudia. Esa misma mañana, antes de que se celebre el juicio contra los sospechosos de haber asesinado a su prometida, se dirige a toda la guardia de Venecia. La Squadra escucha atentamente las palabras de su líder. En su soflama, Claudia habla de hermandad entre iguales, de rebelión contra aquellos que han pisoteado su voluntad y ponen límites a la libertad, de insurrección contra los Catalano y los anabaptistas. Al término de su motivador discurso asegura que no habrá represalias para aquellos que decidan marcharse, mientras que a aquellos que tomen la decisión de quedarse les promete venganza y un cambio radical en el devenir de la política veneciana. Muy pocos son los centinelas que abandonan la Piazzaforte.

Mientras, un emisario de los ciompi presente en la reunión regresa a Dei Moro's para comunicar a su amo que su propuesta ha sido refrendada por los Sforza. Azmera levanta una ceja dedicando una mueca de conformidad a Herón: «si sabes qué ficha derribar, las demás caen una detrás de otra».

PIRAS (EVENTO)

Tras el conflicto inicial, las trincheras se establecerán a lo largo de las avenidas Cardatori y XII Maggio. Las milicias surgidas de entre los Sforza y los Catalano patrullarán las calles durante los próximos días hasta el final de la contienda civil. El bando de los Sforza se compondrá de los seguidores del clan, los fieles de la Buena Señora y los Ciompi. Los Catalano tendrán a los miembros de su propio clan y a los anabaptistas.

Los Catalano controlarán la zona oeste de la ciudad, integrando los barrios de Il Buco y la parte occidental de Trefontana, con ejes norte y sur entre la Piazza Condannato y la Mozzafiata, incluyendo al Palazzo Catalano. Mientras, los Sforza tomarán el control de la zona este de la ciudad, comprendiendo los barrios de Mortopalude y la zona este de Trefontana. Cualquiera que desee cruzar una de las dos zonas en las que no sea reconocido como aliado o miembro de uno de los clanes que lo controlan estará en serio peligro.

LA REVUELTA DE LOS CIOMPI

El pueblo acaba de perder a su princesa, cruelmente asesinada frente a aquellos que la amaban y adoraban casi como a una diosa. La llamada a las armas se ha extendido a los ciompi, que merodean por las intrincadas callejuelas de Venecia buscando miembros y gente afín al clan Catalano igual que un gendo olisquea el rastro de una presa herida. Cuando sus seguidores hayan secado las lágrimas de sus mejillas por la muerte de Ivana desempolvarán las armas en busca de venganza. Mientras, la cúspide de poder de Venecia se resquebraja. La brecha entre Sforza y Catalano se ensancha cada minuto que pasa arrastrando a anabaptistas y cofrades. Los ciompi se agolpan frente al Palazzo Catalano exigiendo la cabeza de Abbondia. La masa que la apostasía de la Buena Señora ha durado demasiado tiempo. Su negligencia como padre ha sido la gota que ha colmado el vaso. La Squadra hace oídos sordos frente a las súplicas de auxilio del clan Catalano, que ya ve desfilar algunas armas y gritos de muerte frente a las hogueras que esa noche se encienden. Un pobre noble Catalano despistado es apresado por la masa enfurecida y quemado vivo sin que los pocos centinelas allí presenten hagan nada para impedirlo. La jauría clama el nombre del líder de los Catalano... ¡Muerte a Abbondia! ¡ Muerte a los Catalano!

Durante el evento «Piras» en el que Claudia desatará su furia sobre Venecia, Herón Moro moverá los hilos para que las clases populares de los ciompi se amotinen contra sus amos del clan Catalano. Si tal y como está previsto, Herón Moro y los Sforza sellan un acuerdo de colaboración durante la rebelión, la revuelta popular del gremio de tintoreros y tejedores respetará Dei Moro's, quedando como un islote de paz mientras a su alrededor todo arde en llamas.

UNA CIUDAD EN LLAMAS

Está previsto que la revuelta estalle aunque los personajes no hayan sido detenidos por el crimen contra Ivana o el asesinato no se haya llegado a perpetrar. El discurso de Claudia el día anterior será el anuncio de que las cosas en Venecia van a cambiar por la fuerza y cuando todo esté previsto pondrá en marcha su plan del mismo modo.

En esta variante los personajes podrían encontrar obstáculos para moverse con libertad por las calles de Venecia, pudiendo ser identificados como agentes del enemigo con todas las consecuencias que ello conlleva como ser vigilados, encarcelados, castigados o expulsados de la ciudad. Cambia por completo el paradigma de Venecia como ciudad tranquila en la que hacer negocios por un polvorín a punto de estallar justo antes de que Claudia ponga en movimiento a la Squadra contra el Palazzo Catalano y hazles presenciar a los jugadores la explosión del conflicto, si es posible con ellos en el centro.

EL SINDICATO DE LOS CIOMPI

La madeja y las agujas cruzadas encarnan la unión y la lucha por los derechos sociales de los ciompi. El grueso del colectivo lo forman cardadores, hilanderos, tejedores y tintoreros, siendo una minoría los líderes del sindicato. Estos últimos han parasitado el colectivo desde sus inicios pero por ahora han sabido dirigir a los grupos no privilegiados por buen camino.

Las familias influyentes y apoderadas de Venecia son los dueños de las fábricas y en muchos casos también amos de las clases esclavas de los ciompi. En los últimos tiempos han apretado en exceso las tuercas de los trabajadores para satisfacer la alta demanda textil y de tintes exóticos de África, y a pesar de las quejas de los líderes sindicalistas los dueños de las fábricas, en especial los Catalano, han hecho oídos sordos. Horas extras no remuneradas, desentenderse de los muertos en las fábricas, pagos en moneda extranjera, esclavización de trabajadores autónomos. Gota a gota se ha ido llenando el vaso de la paciencia de los ciompi hasta que ha colmado. Los sindicalistas han roto relaciones con los dueños de las fábricas y han dado orden de abandonarlas. Es hora de tomar las calles y pasar por el fuego renovador a los amos.





EL LEÓN

EL LEÓN AGAZAPADO

El león agazapado entre la hierba alta espera un movimiento en falso de su presa mientras se acerca sigiloso a ella. Paso a paso, lenta pero firme. Cuando su objetivo se percate de que tiene al león encima ya será demasiado tarde. Azmera lleva meses esperando este momento. Las piezas están colocadas en el tablero de forma perfecta para que pueda ejecutar su último movimiento. Cruza la trinchera usando sus dinares como puente y se dirige hacia el Palazzo Catalano. De igual modo le abren la puerta trasera, cruza las murallas y se presenta en la Sala Riunioni. Abbondia le recibe con el desánimo de aquel que acaba de perder a su amada hija y se sienta a escuchar la propuesta de la embajadora.

Azmera maneja bien los tiempos y mide sus palabras con suma cautela. Con soltura logra convencer a los asesores del viejo regente pero no a él. Sería humillante abandonar la ciudad deslizándose como una rata por el túnel subterráneo que conecta el Palazzo Catalano con los graneros rumbo a la Fortaleza Alpina escoltado por sus azotadores. Sus consejeros toman la palabra por él y aceptan el socorro de los neolibios. Abbondia resopla y asiente con la cabeza sin decir una sola palabra más.

Y sin embargo, el viejo no sabe que está firmando su propia sentencia de muerte. Los neolibios que acompañan a Azmera tienen orden de abandonar durante la primera noche a Abbondia y su séquito una vez hayan cruzado el sendero angosto que conecta con Vivaco. Mientras, Verennika espera su turno en las montañas. Su último objetivo y podrá ser libre del contrato que la ata a Azmera: Abbondia debe morir.

DEVORANDO LA PRESA

Muchos meses de duro trabajo colocando cada pieza en su lugar para que todas caigan como está previsto. Tan solo queda poner en marcha la jugada maestra, la que le llevará a controlar Venecia. Tras descabezar la cúspide de poder veneciana, Azmera tendrá vía libre para mover los hilos tras bambalinas colocando un hombre de paja en lugar de los Catalano. Su pacto con los Sforza servirá para hacer y deshacer en la política veneciana a su antojo, especialmente en lo referente al comercio de índiga y resina negra, el verdadero objetivo por el que arribó a Venecia. Abrahaím estará contento.

CAZANDO EN MANADA

Si el grupo de jugadores se dirige a Dei Moro's en algún momento tras activar el evento «Piras», permite que Azmera les haga una interesante y arriesgada propuesta: en lugar de usar a Verennika para asesinar a Abbondia, les propondrá a los personajes si quieren mancharse las manos con su asesinato. Queda a discreción de la mesa si prefieren hacerlo en el mismísimo Palazzo Catalano o tras permitir que Abbondia escape. Sé generoso y creativo con la recompensa y adáptate a las necesidades de tu mesa si sabes o intuyes qué buscan o necesitan. Recuerda que aunque Azmera tiene dinero, está limitada por su colectivo y unas circunstancias especiales.

CAZADOR CAZADO

Si los personajes han estado atentos o han sido víctimas del engaño de Verennika con toda probabilidad irán a buscar a la asesina de Ivana para quedar absueltos del crimen. Allí no encontrarán a Verennika que ya viaja hacia el norte a la espera de que Azmera le encargue su último objetivo.

Sin embargo, puede que los jugadores relacionen a la asesina con la embajadora neolibia. Para llegar a desentramar esta conexión hay dos caminos. El primero de ellos es engañar a Azmera, haciéndoles creer que están de su lado mostrando interés en sus asuntos para que les revele sus planes. Dependiendo de cómo se desarrolle la conversación, Azmera podría llegar a confiar en los personajes para contarles lo relacionado con Verennika e Ivana. La imprevisibilidad de esta escena obliga a dejar en manos del director recorrer los diferentes caminos, pero como propuesta podría ser suficiente superar una prueba de PSI+Engaño enfrentada a otra de CAR+Expresión para hacer creer a la neolibia que están de su parte y que revele sus intenciones. Una vez logrado no bastará con delatarles ante Claudia o la Squadra, deberán aportar pruebas. Sin embargo, a no ser que los jugadores dispongan de un sistema de grabación, el único que existe a día de hoy en toda Venecia es el de la radio chatarrera.

El segundo camino es conectando al propio Herón Moro con Verennika. El vellón comisionista de Herón es el que Verennika entrega a los personajes para que puedan acceder a entrevistarse con Ivana. Azmera solicitó hacer uso del vellón a Herón como herramienta para hacerle beneficiario de un posible cambio de poder en Venecia y este accedió a fiárselo. A su vez, la neolibia le confió la moneda de vellón a Verennika. Si los jugadores presionan a Herón con una prueba enfrentada de PSI+Dominación o a través de otros medios, podrán obtener una confesión delatora.

ACTO
EL PRINCIPIO DE NAAMÁN

INTRUSOS

El ruido de la turbina hidráulica inunda la sala de ósmosis ahogando el sonido de los terminales de las salas colindantes. La explosión primaveral ha enturbiado las aguas y la depuradora funciona a pleno rendimiento estos días. La procesadora central une techo y suelo en forma de columna cilíndrica e ilumina de tonos azulados la sala, despidiendo haces de luz hacia el pasillo y la sala de control a través de la puerta entreabierta.

El zumbido incesante de baja frecuencia de las viejas computadoras acumulando datos rebota en las paredes del centro de control mientras se mezcla con los golpes que llegan desde el pasillo. El ordenador central avisa de que la compuerta ha sido hackeada y envía un aviso al Monarca. Marzenne se pregunta quién habrá podido burlar la seguridad y teme que sea un durmiente más joven, listo y en mejor forma física que ella. ¿Lo teme o lo celebra? Ya veremos.

UN SOLO CREDO PARA VENECIA

Días, meses e incluso hasta un año lleva esperando este momento. Serra prepara su equipo táctico de asalto mientras coordina al resto de miembros. No puede esperar un segundo más, no solo por su carácter impulsivo, sino también porque cree que su tapadera no ha sido descubierta y no sospechan de ella. «Quien golpea primero golpea dos veces», se repite a sí misma.

La tarea no será sencilla: a pesar de la apariencia bondadosa y misericordiosa de la cofradía de la Buena Señora, en su interior esconde un poderoso y peligroso artefacto. Quien esté manipulando las voluntades de los venecianos tras el telón estará prevenido. Por ese motivo el factor sorpresa será determinante para llegar al éxito en la misión.

El aquerón Naamán lo dejó dicho en sus escritos: con el paso del tiempo, el número de religiones que conviven en una determinada población tiende a 1. Este es el principio de Naamán, que alude a la tenacidad y la fuerza de fe como elementos fundamentales del neognosticismo. Sin embargo, Serra se percató de que faltaba un elemento para dirigir a la masa en la dirección deseada: anticipación.

ALLANANDO EL TEMPLO

Desde Casa Vecchia se preparan Serra y sus seguidores para asaltar el templo de la Buena Señora. Aunque en principio planea que le acompañen algunos de los anabaptistas presentes en Venecia, podría decantarse por recurrir a hacerlo en solitario. Si ha conseguido convencer a los jugadores para que participen en el asalto dejará parte de la iniciativa a su cargo ya que casi con toda probabilidad ellos hayan estado en el interior del tempo y conozcan más detalles de sus pasillos y habitaciones, así como de la peligrosidad de los cofrades.

CONDICIONANTES

El inicio de este acto está sumamente condicionado a las acciones llevadas a cabo y las decisiones tomadas en los anteriores, por lo que el enfoque del mismo estará sujeto al desarrollo de la aventura hasta este punto. Los jugadores pueden haberse acercado a Serra y querer participar activamente en el asalto que planea llevar a cabo al templo de la Buena Señora. También pueden haber estrechado lazos con la cofradía de la Buena Señora o confraternizar con Marzenne y ofrecerse para dar caza a la durmiente. O puede que no participen de ninguno de estos planes en absoluto.

Para dirigir este acto correctamente se debe entender bien cuáles son los bandos enfrentados y los motivos que les mueven si se pretende enfocar desde un prisma diferente del aquí descrito.

La iglesia del templo permanece abierta durante las horas de ceremonia por la mañana y por la tarde. El resto del complejo permanece cerrado a no ser que alguien manifieste su voluntad de pertenecer a la cofradía, entonces será invitado a un paseo con Pialuzzia o cualquiera de los apóstoles por el claustro y algunas de las estancias del templo, evitando claramente bajar al sótano.

Cada noche duermen en el lugar al menos 8 cofrades, los 4 apóstoles y Marzenne en sus aposentos. Las puertas son de madera reforzada y la cerradura de metal forjado. Forzar las puertas de la iglesia requerirá superar una prueba combinada de CUE+Fuerza de al menos 25 éxitos, pudiendo participar un máximo de 5 personas, siendo de 15 éxitos y 4 personas como máximo en el caso de la puerta lateral más pequeña. Si deciden forzar la cerradura con ganzúas solo podrá participar una persona individualmente. Será necesario superar una prueba de AGI+Destreza (5) para abrir la cerradura de cualquiera de las puertas exteriores. Las puertas internas solo tienen cerrojo interior. Para abrirlas desde fuera será necesario superar una prueba de CUE+Fuerza (10), pudiendo participar un máximo de dos personas al mismo tiempo.

El templo de la Buena Señora posee vidrieras protegidas por rejas metálicas en todas sus ventanas por las cuales no podría pasar algo más grande que un gato. Romper los barrotes de una de las ventanas requerirá obtener al menos 15 éxitos en una prueba cooperativa de CUE+Fuerza. Debido a las dificultades de espacio, solo tres personas pueden sumar sus dados a la prueba a no ser que dispongan de cuerdas u otro instrumental adecuado que permita sumar más manos a la prueba. Sea cual sea el método elegido, si quieren pasar desapercibidos deberán combinar la prueba de fuerza con una prueba de AGI+Sigilo enfrentada a la de INS+Percepción de los cofrades presentes en el templo de AGI+Sigilo. Si fallan, los cofrades darán la alerta.

CIEN MIL OJOS

El templo de la Buena Señora es un gran dispositivo inteligente. Las puertas disponen de sensores de alerta y hay diminutas cámaras de seguridad instaladas por todo el templo. Marzenne no escatimó en este tipo de detalles cuando convirtió este edificio en su hogar, temiendo que tendría que quedarse más tiempo del necesario ante la escasez de ambrosía.

El sistema central del sótano registra las brechas de seguridad e informa a través del Monarca a Marzenne. No son pocas las alertas que llegan cada día, pero la gran mayoría son filtradas por el ordenador central. Hay un total de 18 microcámaras de seguridad camufladas en el edificio que registran cada movimiento. Para detectar la presencia de una de estas cámaras será necesario superar una prueba de INS+Percepción (7).

PROTOCOLO ALERTA

Durante el asalto pueden producirse errores que alerten al sistema central de la presencia de intrusos. Fallar en una prueba de sigilo o no realizarla activará el protocolo de alerta. Marzenne sabrá al instante que algo no va bien si alguien fuerza una puerta o rompe un cristal, pero el nivel de alerta máxima se activará si alguien intenta cruzar la puerta del sótano.

Esta alerta no tiene por qué ser necesariamente sonora, lo será dependiendo de las necesidades. Desde estas líneas se recomienda adaptar este detalle a las circunstancias de cada mesa con el fin de no llegar a una situación de callejón sin salida.

ENTRANDO EN EL SÓTANO

Aunque no desentone con el resto de elementos del edificio por estar recubierta de madera, la puerta que da acceso al sótano del templo es de acero, de un grosor de 20 cm. Intentar tumbar esta puerta parece tarea imposible. Aún así si alguien quisiera derribarla ha de superar una prueba combinada de CUE+Fuerza (30) con un límite de 4 participantes al mismo tiempo.

Es posible encontrar un panel de acceso oculto en la pared lateral con una prueba de INS+Percepción (3). Este panel de acceso dispone de un control de huella y voz que solo permite el acceso a Marzenne o a aquellos que conozcan el código de acceso. Actualmente solo lo conocen los cuatro apóstoles. Es posible intentar hackear el panel con una prueba combinada de INT+Artefactos (5) y PSI+Engaño (4), pero activará el nivel de alerta máximo en caso de no obtener al menos 3 Desencadenantes en la prueba de reconocimiento de voz. Un indicador de que la alerta ha sido activada a pesar de haberse superado la prueba de pirateo del panel de acceso es que los anclajes de seguridad se han quedado atascados. Para cerrarla será necesario volver a piratear el panel de acceso. Otro de los indicadores que podrían notar los personajes aparece en el panel de acceso, indicando que hay un error de identificación.

MOVILIDAD REDUCIDA

Los años han hecho mella en el centenario y cadavérico cuerpo de Marzenne. Sus piernas le fallan pero aún puede desplazarse por sí misma, aunque prefiere que lo haga alguno de sus apóstoles. La silla de ruedas en la que Pialuzzia mueve a la anciana da buena cuenta de ello y los jugadores deberían conocer este detalle.

Pero la merodeadora no se ha quedado de brazos cruzados mientras veía cómo su cuerpo se marchitaba. Las escaleras que dan acceso al sótano llevan incorporado un adaptador para la silla de ruedas de Marzenne que permita subir y bajar con autonomía. Además, el resto de escalones del templo dispone de pequeñas rampas laterales para las ruedas.

PUERTAS AUTOMÁTICAS

Las puertas que separan las diferentes estancias del sótano son puertas corredizas automáticas que se activan por proximidad. El control de estas puertas lo gestiona el ordenador central y pasa por la aprobación del Monarca, controlado a su vez por Marzenne. La merodeadora no tiene previsto que las puertas se bloqueen aunque haya intrusos dentro del sótano, ya que podrían romperlas. En estos tiempos las vidas valen menos que un artefacto tecnológico difícilmente replicable.

Sin embargo, si ve que los intrusos podrían salir de allí habiendo robado información valiosa o algo de material, podría activar a través del Monarca el bloqueo automático de estas puertas para dificultar el paso. Romper una de estas puertas requiere superar una prueba de CUE+Fuerza (6) en la que pueden colaborar hasta dos personas al mismo tiempo. Trampear el cableado requerirá superar una prueba combinada de INT+Artefactos (2) e INT+Ingeniería (3).

CORREDOR

El ambiente cargado de humedad revela un pequeño pasillo del que no se vislumbra el final debido al humo producido por el vapor de agua condensado. El pasillo central del sótano dispone de luces de proximidad en el suelo que iluminan la zona en la que hay alguien presente. Alcanza los 15 metros de largo y dispone de varias puertas a los laterales. En el suelo se puede intuir aún el logotipo del Grupo de Recombinación agrietado por el paso de los siglos. No hay nada de interés en este lugar más allá de las puertas que dan acceso a las diferentes habitaciones.

LA SALA DE LOS HORRORES

La primera habitación a la derecha es un osario que cuenta con cadenas, cuchillos de acero, una camilla, un botiquín y centenares de huesos repartidos por el suelo y estanterías. Pertenecen a todas las víctimas que tuvieron la mala fortuna de cruzarse en el camino de Marzenne. Las fechas de muerte y los nombres de todos estos durmientes aparecen escritos en el hueso de sus propias calaveras, algunas de ellas ordenadas y expuestas en una estantería. En total hay 16 y la fecha más reciente data de hace más de 30 años. Cuatro camas para los cuatro apóstoles completan la sala.

En esta sala Marzenne torturaba a aquellos durmientes que cazaba vivos para interrogarles sobre posibles refugios e información relativa al Grupo de Recombinación para después extraerles la ambrosía. Las cuatro camas de esta sala se instalaron para que los apóstoles protegiesen la vida de la merodeadora en momentos de peligro. Aunque hace ya mucho que los apóstoles no usan estas camas, en estos días tan convulsos Marzenne ha dado orden de que vuelvan a usarlas. Siente el peligro en el aire.

CENTRO DE CONTROL

La puerta lateral izquierda da acceso a la sala de equipamiento. Aquí se mantienen sellados en cajones de seguridad el equipo de alta tecnología que Marzenne ha acumulado durante más de cinco siglos y que con toda probabilidad usará contra los personajes si tiene opción de hacerlo. Abrir una de estas cajas de seguridad hackeando el código de acceso o manipulando la cerradura requiere superar una prueba de INT+Ingeniería (4) o AGI+Destreza (6) respectivamente. Si se quiere romper la cerradura o cualquiera de las paredes que la forman será necesario superar una prueba de CUE+Fuerza (8).

Es posible acceder desde la sala de equipamiento a la sala de control a través de una puerta lateral. En el centro de control es donde sucede todo. Desde el ordenador central se controlan las cámaras instaladas en el templo, se registran datos del lugar y se comunica con el exterior. Una antena oculta en el pico Bastio, el más alto de Venecia, hace las veces de repetidor para emitir y recibir señal de radio. La mayor parte de la información está encriptada y para quebrar el sistema de seguridad será necesario superar una prueba de INT+Ingeniería (6), siendo necesario obtener al menos 3 Desencadenantes para no enviar una señal de ruptura de seguridad al Monarca y alertar a Marzenne. Buena parte de la información está escrita en italiano, por lo que para entender el contenido de la misma será necesario superar pruebas independientes de INT+Ciencia (4). Saber purgariano otorga 2 dados más a la prueba. Es posible localizar y retirar los dispositivos de almacenamiento para acceder a la información más tarde con una prueba combinada de INS+Percepción (3) e INT+Ingeniería (4) pero si se retiran, los ordenadores dejarán de funcionar. Los ordenadores disponen de gavetas con cerradura que precisan de superar pruebas de AGI+Destreza (3) o CUE+Fuerza (3) para ser abiertos. En ellas hay libros, mapas y documentos, estos últimos con el logotipo del Grupo de Recombinación.

TANQUE DE ÓSMOSIS

La llave del control mental de Venecia se encuentra en esta sala. Desde aquí se programa y controla el nivel de pureza del agua, el caudal, las dosis de índiga y la infestación de esporas que viaja en ella. El terminal de esta sala avisa de anomalías y comprueba la mezcla final. El tanque de ósmosis se encuentra en el centro de la sala. Es una columna de cristal transparente con turbinas y sensores y en él se realizan los procesos necesarios para que el agua adquiera las propiedades deseadas. Especialmente delicada es la mezcla con índiga, la cuál debe realizarse en tiempo y cantidades sumamente precisas. Para modificar algunos de los parámetros o acceder al registro de información será necesario superar una prueba de INT+Ingeniería (4). En el registro aparecen los resultados de las diferentes mezclas de índiga, parámetros de pureza del agua y otros indicadores típicos de una planta potabilizadora de agua.

La habitación interior almacena cajones de índiga lista para ser introducida en el tanque además de una caja con 40 dosis de resina negra de la mejor calidad (6). En las gavetas bajo los terminales de acceso hay 210 pastillas potabilizadoras y un medidor de pureza del agua del tamaño de una libreta.

BUSCANDO EL MONARCA

Serra no tardará mucho en percatarse de que aquello es una guarida de merodeador y que su vida corre serio peligro. No perderá el tiempo en asuntos triviales y se lo hará saber a los personajes si le acompañan, centrándose únicamente en extraer información del ordenador central y sobre todo en buscar el Monarca. Es especialmente buena con los ordenadores, pero si alguno de los personajes se lo pide podría participar en la búsqueda del Monarca. Esta información efectivamente se encuentra en el ordenador central, localizando el dispositivo en la planta superior dentro de la estatua de la Buena Señora. Si la búsqueda se realiza con diligencia será posible llegar a la iglesia, extraer el monarca y huir antes de que lleguen los inquisidores a darles caza pero no será fácil. Lo normal es que sean sorprendidos en el sótano, les acorralen y les dejen sin más escapatoria que entregarse o luchar. O puede que sean lo suficientemente rápidos como para localizar el Monarca y llegar a la iglesia, pero allí les sorprenderán los inquisidores, obligándoles a negociar, luchar o huir.

SACRILEGIO

La estatua de bronce de la Buena Señora que preside el altar de la iglesia guarda en su interior el Monarca. Para acceder a él será necesario introducir la huella dactilar de Marzenne, dar la orden directamente desde el Monarca o romper la estatua de bronce. Afortunadamente esta figura fue tallada pensando en que fuese portada por la ciudad como forma de venerar a la Buena Señora, por lo que las paredes de metal no son excesivamente anchas. Será necesario superar una prueba de CUE+Fuerza (20) o causarle 30 puntos de daño para romperla y acceder al Monarca, aunque lógicamente esto provocará un estruendo en todo el edificio que se podrá escuchar con nitidez hasta las puertas de Venecia. Esta estatua tiene la cualidad "masiva".

El preciado artefacto está situado a la altura del corazón y puede resistir golpes normales, pero no aguantará un fuego intenso o martillazos. Si la estatua recibe daño físico, aquellos puntos de daño que superan el máximo de la estatua irán a parar al Monarca. El artefacto tiene 5 «heridas superficiales» y 5 más de «trauma». Si el Monarca pierde todas sus heridas superficiales quedará inutilizado, pero podrá ser reparado con una prueba de INT+Ingeniería (2), recuperando 1 punto de «salud» por cada Desencadenante obtenido en la prueba. Si pierde todos los puntos de trauma, el artefacto se destruirá sin posibilidad de ser recuperado de modo alguno.

Una vez extraído, el artefacto actúa de forma normal hasta que es apagado con un botón central.

SIGUIENDO EL RASTRO

Si los jugadores se las arreglan para entrar en el templo, extraer el Monarca y marcharse sin que nadie se percate de ello, aparentemente habrán logrado una gran victoria. Sin embargo, esto no acabará tan fácilmente.

El dispositivo tiene un sistema de localización remota por el que cualquiera con un Xeronte o con el implante nodo puede conocer la localización exacta del Monarca en todo momento. Dispone de un interruptor de apagado en el centro del dispositivo. Tan solo con pulsarlo dejará de emitir señal, pasando al modo en espera. Entonces solo aquel con el implante nodo puede conocer su localización si está a menos de 100 metros.

El Monarca usa el sistema de carga llamado energía infinita, por el que solo necesita estar cerca de una fuente de carga inalámbrica una vez al mes. Hay una de estas fuentes en una de las gavetas del centro de control y usa la carga de un e-cubo por completo.



DEUS VULT

Las puntas metálicas de los flagelos chocan entre sí mientras el látigo corta el aire produciendo su característico silbido estridente al azotar. Los inquisidores sacuden el aire al unísono para ablandar la moral de los enemigos. La mayoría acaban suplicando clemencia antes de que las puntas de sus flagelos acaben empapadas en sangre. Ya habrá tiempo de alimentar su ansia carmesí más adelante...

LA CARA MENOS AMABLE DE LA COFRADÍA

Si se presenta un problema en el que el diálogo no es una opción o la cofradía de la Buena Señora necesita sacar músculo, un improvisado comando de 10 inquisidores armados con sus flagelos de tres puntas aparecerá en escena en cuestión de minutos. El repiquete de la campana del templo sonará siguiendo un patrón interpretado por estos como señal de ataque. Además, tres de estos inquisidores tienen cama asignada en la habitación del templo, dificultando una huida apresurada de los asaltantes. Su objetivo es apresar a cualquiera que ponga un pie en el templo sin permiso y presentarlo ante Uros, uno de los apóstoles y jefe de los inquisidores. El objetivo principal que persiguen es evitar que los invasores roben o creen desperfectos, apresarlos y castigarles en consecuencia. Para ello emplearán la fuerza si es necesario, pero esperarán órdenes de Uros, el apóstol que llevará las negociaciones previas para que se rindan, aunque en última instancia estará recibiendo órdenes de Marzenne a través del Monarca.

¿Negociación? ¿Qué negociar con unos invasores que acceden a partes restringidas del templo incluso para la mayoría de cofrades? El grupo posee un caramelo que Marzenne desea, que lleva buscando décadas: una durmiente. Además permitirá a la cofradía evitar más desperfectos más allá de los causados hasta el momento y una guerra dentro del sagrado templo. La propuesta de Uros será sencilla: si entregan a Serra, podrán salir libremente del lugar siempre que no roben información del centro de control. Ni mapas, ni documentos ni dispositivos de almacenamiento. La única posibilidad de que salgan de allí con algún dato de esta habitación es que hayan tenido tiempo de realizar copias o memorizar algo. Sin embargo, Uros permitirá que tomen lo que deseen del resto de salas, armas, munición, herramientas... cualquier cosa excepto la valiosa información que almacena el ordenador central.

DUERME, DUERME

Si la negociación se alarga o Marzenne lo estima oportuno, activará el dispositivo de emisión de gases dentro del sótano conectando a través del Monarca con el ordenador central. Este gas tóxico es expedido desde el techo y se filtra por todas las habitaciones del sótano provocando que todo aquel que lo inhale sienta su cuerpo pesado durante unos segundos, cayendo en un profundo sueño en menos de un minuto. Aquellos personajes que inhalen este gas somnífero deberán realizar una prueba de CUE+Resistencia (1) cada asalto que pasen expuestos a él, aumentando la dificultad en 1 en cada asalto. Una vez que falle la prueba caerá al suelo dormido.

LA VOZ DE LA DIOSA

El sótano dispone de un sistema de altavoces y micrófonos por el que es posible comunicarse con el Monarca y sus implantes. Aunque los cofrades y la hermana mayor no estén presentes en el sótano, los jugadores podrán conversar con ella o cualquiera de los apóstoles con normalidad.

JUGANDO A DOS BANDAS

La propuesta de Uros de entregar a Serra a cambio de dejarles escapar parece tentadora a primera vista pero la traición a Serra puede costarles caro a los personajes. La durmiente se defenderá con uñas y dientes y no permitirá bajo ningún concepto que nadie le ponga la mano encima. Contraofertará en el mismo momento en que escuche la propuesta de parte de la cofradía con cualquier cosa: armas, dinero o mentiras. Hará lo que sea necesario para salir de allí con vida, a pesar de que ello le cueste dejar atrás el Monarca. Y aunque de primeras intentará jugar la carta social y negociar con los jugadores o amenazarles con las consecuencias de sus actos, no descarta sacar su rifle a pasear.

Aún así, esta propuesta queda sujeta a interpretación del director de la aventura. Si la rendición de Serra encaja con aquello que se busca de la aventura, que así sea. Serra está diseñada como guía de los personajes, pero también como desencadenante de reacciones por parte de los jugadores.

IX

BIENAVENTURADOS
AQUELLOS QUE OFREZCAN
EN DIVINO SACRIFICIO
A LOS HIJOS DEL MENTIROSO,

PUES SU
SANGRE
LLENARÁ DE JÚBILO Y VIDA
EL CORAZÓN DE LA BUENA SEÑORA.

Y EN SU REGRESO DEVORARÁ LAS VOCES DEL PASADO
QUE DESPIERTAN CADA CIEN CICLOS
PARA REINAR SOBRE LOS CORAZONES
DEL NUEVO MUNDO.

EL NOVENO VERSÍCULO

No fueron ocho sino nueve los versículos del código de conducta que la Buena señora otorgó a los devotos de su obra. Nueve versículos que fueron reducidos a ocho cuando Morana abandonó su caza en el Balján y retornó por última vez a Venecia. A su regreso comprobó que aquella semilla de fe que había plantado décadas atrás crecío como culto en torno a la figura cuasidivina de la Buena Señora. Se puso la máscara de Marzenne y reformó los nueve versículos como código de conducta, creando así las ocho bienaventuranzas. De eso hace ya más de un siglo.

Muy pocos son los que conocen la existencia del noveno versículo. Menos aún los que entienden su significado. Y solo una quien vive desde su creación: Marcela Catalano. Ahora se hace llamar Marzenne, y el vínculo con su pasado ha sido borrado del recuerdo y los registros. En origen, estos nueve versículos fueron la guía que Morana dio a sus discípulos para crear nodos de conexión en los que recoger información valiosa para capturar durmientes gracias a la fe. Aquellos discípulos desaparecieron pero la fe perduró. Cuando Marzenne se hizo cargo personalmente del culto a la figura de la Buena Señora decidió eliminar este último versículo de las bienaventuranzas ya que sus palabras insinuaban con cierta claridad el verdadero propósito de este credo: la caza de durmientes.

PACTAR CON EL DIABLO

Sabe más el diablo por viejo. Marzenne sabe a quién debe tener de su lado si el conflicto estalla y actuará activamente en la búsqueda de un nexo en común con el grupo de personajes. Usará a sus apóstoles como parapeto para conocerles más, averiguar qué buscan y escudriñar sus debilidades. Una vez se haya situado en el centro del tablero ejecutará su jugada maestra, pero antes necesita conocer que Serra es una durmiente. Este será el detonante para poner su plan en marcha.

- **JUGANDO A DOS BANDAS:** Una vez Marzenne sepa que los personajes han logrado ganarse la confianza de Serra intentará jugar este as bajo la manga. Propondrá a los personajes que se infiltren en el templo, seduciendo a la durmiente con información jugosa que le empuje a querer llegar hasta el sótano. Una vez la rata haya mordido el anzuelo los personajes la traicionarán colocándose las máscaras antigás que Marzenne guarda en sus aposentos o les pedirá que desarmen y entreguen a la durmiente. Si lo hacen recibirán su recompensa.

- **TOMANDO LA INICIATIVA:** La urgencia con la que Marzenne necesita ambrosía es acuciante y no escatimará esfuerzos en conseguir lo que quiere. Para ello necesita poner en jaque a Serra y asegurarse de que sufre el mínimo daño posible. Sabe que dentro de Casa Vecchia es prácticamente inaccesible, por lo que propondrá a los personajes que le tiendan una emboscada en la ciénaga índiga o en cualquier otro lugar donde no puedan ser vistos. Ofrecerá una buena recompensa si traen con vida a la durmiente, ya sea en letras de cambio, algo de tecnología o solucionarles algún problema si está a su alcance.

PROTEGIENDO LA VIDA DE LA PRINCESA

Ivana es un tesoro para Marzenne, y como tal lo protegerá hasta las últimas consecuencias. Si llega a oídos de la merodeadora que la vida de la joven corre peligro pondrá en alerta a los espías del colectivo para averiguar quién está detrás del asunto. En este caso no le será nada fácil averiguar que Azmera es quien está tramando el asesinato de la joven. Seguramente dependa de un chivatazo por parte de alguno de los personajes, si es que ellos disponen de esa información.

A través de la apóstol Pialuzzia, Marzenne ofrecerá una buena recompensa a aquellos que protejan la vida de la princesa, planteándoles la posibilidad de participar en la captura de la embajadora neolibia sin involucrar a la Squadra ni a Claudia Sforza. El apóstol Uros comandará un grupo de cuatro inquisidores para mermar la fuerza de los azotadores mientras los personajes se encargan de capturar a la neolibia y llevarla ante Pialuzzia. Una vez allí, los personajes quedarán exonerados de cualquier carga, quedando a disposición de la merodeadora. Azmera desaparecerá. Durante los primeros días comenzarán a buscarla sin éxito. En poco tiempo sus colegas dejarán de preguntar por ella y abandonarán la ciudad, dando el asunto por zanjado.

Si todo transcurre según lo previsto, los personajes serán tratados como héroes si logran evitar a tiempo el asesinato de Ivana, además de recibir una generosa recompensa de la cofradía de la Buena Señora.

PREBENDAS

Es recomendable hacerles ver a tus jugadores que sus personajes pueden ser el elemento que desequilibre la balanza en favor de uno de los bandos.

La merodeadora no tardará mucho en averiguar quiénes son y qué están buscando en Venecia. Sus redes de inquisidores y delatores le informan periódicamente a través de los apóstoles sobre sus movimientos. Poco a poco irá dándole forma a la oferta de colaboración que les presentará a los personajes. Dependiendo de qué muestren, cuenten y delante de quién lo hagan, Pialuzzia ofrecerá al grupo soluciones a sus problemas o algo de interés para ellos. Puede ser una cantidad determinada de resina negra, protección, algún objeto de los antecesores...

MEMÉTICA

Al igual que Serra, Marzenne puede usar la memética de un modo similar a como lo hacen los mismos durmientes. Si los personajes se resisten a colaborar con la hermana mayor, ten en cuenta este detalle para usarlo en tu favor y guiar al grupo hasta el punto que desees.

No obstante este es un arma de doble filo. No quieres que tu mesa se rebele contra una forma de dirigir excesivamente dirigista. Usa esta opción si la aventura realmente lo demanda y consensúalo con tus jugadores si fuese necesario.

EPÍLOGO

¿Es este el final de *Frequenze*? Puede que no, pero esto dependerá en buena medida de cómo se hayan desarrollado los acontecimientos hasta este punto. Quizá los personajes hayan sido contratados por alguien o hayan forjado lazos de amistad con alguno de los personajes no jugadores de la aventura. Desarrollar nuevas líneas de argumento es tarea de cada mesa. Siempre lo han sido, pero a partir de aquí los personajes presentados en esta aventura son completamente tuyos. Dales el toque especial que necesitan para seguir teniendo vida y resultar interesantes para aventuras venideras o deshazte de ellos si no juegan un papel en tu campaña.

Si los acontecimientos se desarrollan siguiendo la línea que aquí se propone, el fin de Marzenne pondrá en serio peligro la continuidad de la cofradía tal y como se había conocido hasta ahora. Los apóstoles dejarán de recibir órdenes de la merodeadora. Serán conscientes del estado de prisión mental al que han sido sometidos hasta ahora y que sus recuerdos sobre el tema habían sido anulados.

La caída en desgracia del clan Catalano podría llevarle a un estado de irrelevancia política y social, ya que con toda probabilidad será Claudia Sforza quien tome el mando de Venecia a partir de entonces.

Si Azmera ha logrado sobrevivir al conflicto y no ha sido acusada del asesinato de Ivana tendrá vía libre para establecer tratos comerciales con la índiga como elemento principal, cumpliendo por fin con el cometido que le encomendó Abrahaím. El dinero fluirá a las arcas de los comerciantes y los Sforza, pudiendo financiar futuras empresas de conquista expansionista. Fijarán sus miras en el este para saldar cuentas pendientes con los jehammedanos.

Tras la caída de la cofradía de la Buena Señora, en teoría el colectivo anabaptista tendrá vía libre para expandir su culto en estas tierras. Sin embargo, Claudia Sforza pondrá serios problemas para que esto suceda. Su ateísmo es sincero y pretende crear una nueva civilización con fuertes raíces antirreligiosas. Si lo logrará o no es harina de otro costal.

FIN

CODEX ET IURA

En este apartado se listan los aspectos más relevantes para la historia de las penas a cumplir, los castigos y las particularidades del código legal veneciano. Siéntete libre para suprimir, adaptar o añadir nuevos apéndices a este.

CÓDIGO DE CONDUCTA

Serán los podestá y los praetores los encargados de juzgar a los supuestos culpables. Este código solo se aplica dentro de los muros de la ciudad, quedando las afueras en vacío legal.

- **IGUALDAD SEXUAL:** La mujer y el hombre son iguales ante la ley. O al menos en apariencia. La realidad en la sociedad veneciana puede distorsionar esta norma.

- **EL AGUA:** El respeto al agua como elemento sagrado es un pilar fundamental de la sociedad veneciana. Se debe ofrecer un cuenco de agua a los viajeros y visitantes al entrar en la ciudad.
  Solo podrán beber de las tres fontanas sagradas aquellos que reciban un permiso especial de las autoridades o de la cofradía de la Buena Señora.

- **AUXILIUM ET CONSILIUM:** Aquellos miembros de la cofradía que se acojan a esta norma podrán refugiarse en el templo de la Buena Señora hasta que deseen sin que puedan ser objeto de prendimiento por delito.

CÓDIGO PENAL

Los verdugos venecianos son los Sforza. Suelen ser ellos los encargados de hacer efectivas las penas impuestas, así como de actuar de policía con la Squadra.

- **LATIGAZOS:** Dependiendo del agravio causado, el delincuente será sometido a una serie de latigazos. Por cada 10 latigazos, el delincuente sufrirá una merma de 1 punto de heridas superficiales y de Ego.

- **NON PROSEQUITUR:** Aquel que sea declarado inocente de un delito en el que su colaboración ha resultado fundamental para la consecución del delito puede ser obligado a restituir parte o la totalidad del daño.

- **FLAGELACIÓN:** Delitos graves cuyos castigos no impliquen destierro o muerte, serán penados en los tres pilares de la flagelación. La flagelación pública puede conllevar pérdida de puntuación en Aliados, Red, Autoridad y Renombre. La humillación pública correrá como la pólvora más allá de los muros de Venecia.

EVENTOS

Dependiendo de una serie de condicionantes o del paso del tiempo, habrá una serie de eventos que condicionarán a los participantes en la aventura, ya sean personajes jugadores o no jugadores. Aquí se describen cuándo se activan o desactivan al mismo tiempo que se detallan los cambios que se aplicarán mientras estén activos.

VIENTOS DE GUERRA

Activa este evento una vez Claudia lea su manifiesto el día de la santa procesión de la Buena Señora. Implica desconfianza mutua entre los sexos masculino y femenino.

- Ambos sexos ganan +1D de defensa mental contra el sexo opuesto.
- Toda acción basada en el Carisma entre ambos sexos tiene un penalizador de -1D
- Cada acción que lleve a cabo alguien del sexo femenino que requiera una tirada enfrentada de moral convertirá automáticamente uno de los dados en éxito automático si el personaje es de Concentración, siendo este un Desencadenante si el personaje es de Primordial.

Este evento queda desactivado si Ivana regresa con su padre o Claudia cae en desgracia.

RENGLONES TORCIDOS

Activa este evento si la seguridad de Ivana queda expuesta, ya sea porque los personajes han invadido su estancia personal o porque la cofradía sabe que pretenden asesinarla.

- Al menos tres inquisidores acompañarán en todo momento a Ivana, incluso en el interior de su estancia personal.
- Si alguno de los personajes invadió el espacio personal de Ivana o la asaltó en algún otro lugar, serán puestos en busca y captura. Si permanecen en público demasiado tiempo los delatores cofrades les reconocerán, dando el aviso a los inquisidores para que les den caza. Se recomienda usar tantos inquisidores como sea necesario para reducir al grupo de personajes con el objetivo de que sean capturados o tengan que huir.
- Aquellos que hayan asaltado a Ivana recibirán el castigo de 100 latigazos, pudiendo incluso llegar a castigos mayores en casos graves o si son reincidentes.

Desactiva este evento cuando los asaltantes o los sospechosos de asesinato contra Ivana hayan sido capturados.

VIRAGO

Este evento tendrá lugar si hay componentes del sexo masculino que se sobrepasan con el del femenino. Solo se podrá activar si el evento «vientos de guerra» está activado.

- Reduce en un ratio de 1 a 10 los miembros del sexo masculino en la Squadra
- Se darán 24 horas para que los hombres que no sean del clan ciompi se guarezcan en sus casas. Una vez pasado este periodo, y salvo contadas excepciones, todo hombre que sea visto por las calles de Venecia será acusado de alteración del orden, cuyo castigo es de cien latigazos. Se agravan todos los demás delitos si son cometidos por miembros del sexo masculino.

Desactiva este evento si los Sforza son vencidos, Claudia cae en desgracia o muere o si los Sforza ocupan definitivamente el poder en lugar de los Catalano en Venecia

PIRAS

Activa este evento 24 horas después de la muerte de Ivana solo si el asesino aún no ha aparecido.

- Sforza y Catalano entrarán en guerra abierta en las calles de Venecia. Se crean trincheras a lo largo de las avenidas Cardatori y XII Maggio.
- **BANDO DE LOS SFORZA:** Clan Sforza, cofradía de la Buena Señora y ciompi. Tienen el control de la zona este de la ciudad, barrios de Mortopalude y la zona este de Trefontana.
- **BANDO DE LOS CATALANO:** Clan Catalano y anabaptistas. Controlan la zona oeste de Venecia, barrios de Il Buco y la parte occidental de Trefontana
- Azmera y los africanos pueden decantarse por uno u otro bando, aunque lo harán preferiblemente con los Sforza.

Desactiva este evento cuando uno de los dos bandos derrote al otro o cuando Claudia Sforza encuentre al asesino de Ivana y le ajusticie públicamente.

GUARDIAS, ENEMIGOS Y ESBIRROS

CENTINELAS DE LA SQUADRA
PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 4D/10 punto de Ego
ATAQUE: Espada schiavona 7D, daño 6, Operatividad óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 8D; Activa a distancia (buscar cobertura), Movilidad 7D; Mental (Voluntad) 6D
ESPECIAL: PSI+Dominación 5D, CAR+Expresión 4D, INS+Percepción 4D
La gran mayoría de miebros disponen de al menos un punto en el potencial «finta» y otro en el de «falange».
MOVIMIENTO: 7D
PROTECCIÓN: Cota de mallas (4)
CONDICIÓN: 10 (trauma: 6)
TÁCTICAS: Si se encuentran en inferioridad buscarán rodear a sus enemigos sin atacarles si no están ya trabados en combate mientras acuden refuerzos. En combate, si su oponente no se rinde, intentarán herirles hasta que lleguen a causarle daño de trauma. Una vez muestren fatiga por sus heridas intentarán detenerles para llevarles frente a la autoridad competente.

ORGIÁSTICOS DE SERRA
PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 4D/10 punto de Ego
ATAQUE: Bidenhänder 6D, distancia 2 m, daño 11, Desequilibrada (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (avanzar en cuclillas), Movilidad 5D; Mental 5D
ESPECIAL: CAR+Expresión 5D; hay aproximadamente una decena de orgiásticos en Venecia, que podrían multiplicarse por 3 en dos semanas.
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Cota de mallas (4)
CONDICIÓN: 10 (trauma: 6)
TÁCTICAS: Tan solo buscarán defenderse a sí mismos y su colectivo si se ve seriamente el peligro. Tienen una actitud pasiva, ya que tienen la orden de no causar problemas en esta etapa de asentamiento en Venecia. Están profundamente influidos por la memética de Serra.

INQUISIDORES
PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 6D/14 punto de Ego
ATAQUE: Látigo 5D, distancia 3m, daño 4, Enredadora (-2D) Descontrolada (3)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Armas cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (cubrirse), Movilidad 5D; Mental (Fe) 7D
ESPECIAL: Usan potenciales como «bienaventurado» y «armadura de fe». Disponen de un sistema de aviso colectivo de pequeñas campanas que portan en el bolsillo interno de su brial. Si uno de ellos se encuentra en peligro y toca la campanita, en 1D asaltos aparecerán de 3 a 6 inquisidores cercanos para apoyarle.
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Hábito de inquisidor, protección 1, Prestigio (1), Obediencia (2,3)
CONDICIÓN: 10 (trauma: 8)
TÁCTICAS: Debidos a su fanatismo lucharán hasta llegar a daño de trauma. Usan sus látigos para dejar en daño de trauma a sus enemigos. La mitad de ellos usan flagelos de varias puntas con nudos en vez de puntas metálicas para provocar daño al Ego. Estos últimos son los que atacarán si el enemigo no es demasiado peligroso.

ESCOLTAS CATALANO
PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 8D/6 punto de Ego
ATAQUE: Pistola 7D, distancia 10/40m, daño 9, 12 balas
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 7D; Activa a distancia (esquivar), Movilidad 7D; Mental 3D
MOVIMIENTO: 7D
PROTECCIÓN: Chaqueta de cuero (2)
CONDICIÓN: 8 (trauma: 5)
TÁCTICAS: Cobran bien sus servicios y se venderán al mejor postor. En combate buscarán proteger a sus señores Catalano, librándolos de cualquier peligro callejero. Aprecian su propia vida y no se expondrán en exceso si la situación entraña mucho peligro.

REBELDES CIOMPI
PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 5D/12 punto de Ego
ATAQUE: Estilete 4D, daño 4, Operatividad óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquiva), Movilidad 6D; Activa a distancia (buscar cobertura), Movilidad 6D; Mental (Fe) 7D
MOVIMIENTO: 7D
PROTECCIÓN: Prendas sueltas (1), Inestable (4)
CONDICIÓN: 6 (trauma: 4)
TÁCTICAS: Siempre buscan la superioridad en combate, y ocasionalmente alguno del grupo avanzará con ímpetu y aventuradamente sobre sus enemigos. Solo matarán a los Catalano y a aquellos que sean sus aliados, apresando al resto y llevándolos ante Claudia Sforza.

AZOTADORES DE AZMERA
PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 5D/18 punto de Ego
ATAQUE: Fusil de asalto 5D, daño 11, alcance 30/120m, 30 balas, Ráfagas (3); Azotador 6D, daño 6, distancia 3m, 22 cargas, Aturdidora (8), Descontrolada (2); Puñetazo 8D
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (parada), Ataque cuerpo a cuerpo 6D; Activa a distancia (buscar cobertura), Movilidad 5D; Mental (Fe) 5D
ESPECIAL: CUE+Pelea 6D, PSI+Reacción 5D
MOVIMIENTO: 5D
PROTECCIÓN: Chaleco blindado y casco (4)
CONDICIÓN: 14 (trauma: 7)
TÁCTICAS: Ante enemigos más débiles propondrán una lucha entre el más fuerte de ellos y el azotador alfa. Si pueden evitar gastar las balas del fusil, lo harán usando su azotador para debilitar el Ego de sus enemigos. Si no, emplearán las armas de fuego. Su objetivo principal es proteger Dei Moro's, especialmente a Herón Moro y Azmera.

CONTRABANDISTAS
PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 7D/8 punto de Ego
ATAQUE: Daga 6D, daño 5, Operatividad óptima (2DT)
DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquiva), Movilidad 7D; Activa a distancia (buscar cobertura), Movilidad 7D; Mental (Fe) 4D
MOVIMIENTO: 7D
PROTECCIÓN: Prendas sueltas (1), Inestable (4)
CONDICIÓN: 8 (trauma: 5)
TÁCTICAS: No se expondrán en exceso, dando la voz de alarma si la situación les supera. El resto de contrabandistas abandonarán el campamento a toda prisa llevándoselo todo con ellos a las montañas.

JURADO (PRÓCERES)
PERFIL SOCIAL

HABILIDADES: CAR+Conducta 8D, CAR+Expresión 10D, CAR+Negociación 6D, INT+Concentración 5D, INT+Leyendas 6D, PSI+Astucia 6D, PSI+Dominación 4D, PSI+Engaño 6D, PSI+Fe/Voluntad 4D, INS+Empatía 8D,
DEFENSA MENTAL: 4D
CONDICIÓN: Ego 10D
TÁCTICAS: Los próceres Catalano son débiles en combate. Su fuerte es la oratoria. Intentarán hacer preguntas a los personajes que aclaren la situación, llegando a poner en duda su versión de los hechos. Están acostumbrados a escuchar toda clase de súplicas y mentiras por lo que no caerán fácilmente en los engaños de los personajes.

Mientras tengan puesta su toga de jueces y estén en posesión de todo su Ego podrán usar todos sus dados de CAR+Expresión. Sin embargo, por cada punto de Ego que pierdan también perderán uno en CAR+Expresión.

CRONOLOGÍA

HACE 200 AÑOS: Una extraña mujer da de beber a la población sedienta de las fontanas corruptas. Sin embargo, ahora su agua es pura y limpia. Tras curar a los enfermos se dirige a los pies de la montaña, comenzando su prédica. Tras su muerte, resucita al tercer día y se marcha al este. Comienza la leyenda de la Buena Señora.

HACE 150 AÑOS: La imagen de la Buena Señora es tallada por Morana, aunque su autoría se le atribuye a Giorgio Catalano, héroe local y artista escultor.

HACE 50 AÑOS: Marzenne talla la figura del héroe popular y uno de los primeros cofrades Giorgio Catalano por orden de Flavio Catalano.

HACE 32 AÑOS: Un niño llamado Galdino corre a buscar ayuda tras haber encontrado un hombre desnudo moribundo tirado en un callejón de Venecia. Antes de morir le susurra al oído del niño algo sobre la ubicación del Monarca.

HACE UNA DÉCADA: Los Catalano promulgan el decreto e-cubo. A partir de ese momento la tecnología queda prohibida dentro de los muros de la ciudad de Venecia. Se prohibe el uso de la torre de radio chatarrera.

HACE 2 AÑOS: Claudia Sforza toma el mando de la Squadra. Se revisa a fondo todos los casos pendientes, como por ejemplo el cumplimiento del decreto e-cubo.

HACE MÁS DE 1 AÑO: Serra recibe un mensaje en código morse a través de repetidores del la región hellvética solicitando que acuda. El Monarca ha sido hallado.

HACE 1 AÑO: Serra y sus anabaptistas logran convencer a los Catalano para entrar en la ciudad. En pocos días se convierte en la religión oficial de Venecia, dejando a un lado a la cofradía de la Buena Señora.

HACE 5 MESES: Dusan comienza a investigar a fondo sobre la índiga.

HACE 4 MESES: Los descubrimientos de Dusan llegan a oídos de Serra y Marzenne. Dusan es ajusticiado por Claudia Sforza.

HACE 3 MESES: Un convoy africano arriba a las puertas de Venecia. La embajadora Azmera es invitada por Herón Moro personalmente. Se aloja en Dei Moro's junto con sus azotadores.

HACE 1 MES: Orazio Catalano, el primogénito de Abbondia, realiza el ascenso al monte Bastio para completar su conversión al neognosticismo Anabaptista. Comienza a sentirse mareado pero se empeña en terminar su peregrinación al monte. Muere al caer por un acantilado.

- Azmera, conocedora del peligroso viaje que va a realizar esa misma mañana, envenena el desayuno del joven Orazio Catalano.

HACE 3 DÍAS: Ivana Catalano se escapa del Palazzo Catalano y se recluye en el templo de la Buena Señora. Ahora está bajo custodia en la sacristía de la iglesia.

DÍA 1: El grupo de personajes llega a Venecia.

DÍA 2: Durante todo el día procesiona la imagen de la Buena Señora por las calles de Venecia. Al atardecer realiza el *risponso* frente al alcázar Sforza. Claudia lee un manifiesto a los venecianos en el que llama a la rebelión contra la opresión religiosa de los anabaptistas y los Catalano. La imagen de la Buena Señora descansa esa noche en el patio del alcázar vigilado por la Squadra.

- Una extraña mujer asalta al grupo pidiéndoles ayuda. Les pide que entreguen por ella un presente a Ivana en la ceremonia de entrega de regalos que Ivana y Claudia realizarán dentro de un día.

DÍA 3: El escenario está preparándose por la mañana frente al alcázar Sforza en plena Piazza Mozzafiata. En unas horas estará todo listo para que Claudia e Ivana reciban a los futuros asistentes a la boda. Claudia espera en el escenario e Ivana aparece por fin frente a su pueblo desde el templo de la Buena Señora. Comienzan los invitados a pasar para felicitarles por el enlace y entregarles sus regalos. Mientras, en Casa Vecchia se trama el asesinato de Ivana Catalano. Verennika vigila que todo vaya según lo planeado.

- Los personajes entregan el regalo bomba a Ivana. Cuando lo deposita junto al resto Verennika detona por control remoto el explosivo matando en el acto a Ivana.

- Serra pide hablar de nuevo con los personajes. Antes deberán depositar sus armas en la habitación contigua. Verennika aprovecha el momento para asesinar a Ivana con una de las armas de fuego allí depositadas por alguno de los jugadores

- Ivana ha sobrevivido al asesinato, ya sea mediante tentativa frustrada o porque nunca se llegó a atentar contra su vida. Por la tarde, si no hay sucesos que lo impidan, se celebrará la boda entre Ivana y Claudia.

DÍA 4: Tras el asesinato de Ivana Catalano, Venecia se sume en el luto. Los presuntos asesinos permanecen en prisión esperando su juicio. Mientras, en las calles las piras se encienden. El asesinato de Ivana ha sido la gota que ha colmado el vaso. La rebelión estalla.

- Serra intentará ofrecerá a los jugadores un pacto de colaboración: declarar en su favor a cambio de ayuda para encontrar el Monarca.

DÍA 5: El juicio contra los asesinos se celebra en privado. Solo acuden aquellos que tengan acceso a la plaza central de la Piazzaforte, pero el pueblo clama venganza a las afueras contra los asesinos de su princesa.

- Los asesinos son declarados culpables. Su sentencia se ejecutará al día siguiente de forma pública para que pueda ser visto por todo el pueblo de Venecia.

- A pesar de haber sido señalados, los acusados del asesinato de Ivana quedan temporalmente en libertad. La tarea de resolver el asesinato y ofrecer un culpable recae sobre sus hombros. Mientras, los Catalano y los Sforza vigilan todos sus movimientos.

POR LA NOCHE: Serra planea asaltar el templo de la Buena Señora. Casi con toda probabilidad sabe que se encuentra en su interior y espera contar con la ayuda de los personajes.

- En el templo el Monarca puede ser hallado tras visitar el sótano. Muchos secretos guardados durante siglos se esconden en aquel lugar. Salir de allí con vida y sin ser capturados dependerá de la pericia del grupo.

- Morana lleva tiempo tras los pasos de los jugadores para atraerlos hacia su bando. Si sospecha que Serra es una merodeadora o lo llega a saber a través de ellos les propondrá participar en la caza de la durmiente.

EXPERIENCIA

FREQUENZE debería dirigirse como una pequeña campaña compuesta por cuatro aventuras largas: los actos 1 a 3 y un cuarto acto como confrontación final. Puedes otorgar PE al final de cada acto sin tener en cuenta cuántas sesiones ha llevado terminarla y al final de la campaña. Los jugadores obtienen 1 PE por cada escena jugada durante la aventura. Concede +1 PE si ocurrió algo extraordinario durante la escena (los personajes lucharon por su vida, vivieron una experiencia especialmente impresionante o emocionante, etc.). Cada jugador puede recibir otro punto adicional por logros individuales extraordinarios. Otorga +1 PE a cualquier personaje cuyas acciones o uso de habilidades tuvieran una influencia determinante en la partida.

Al final de cada acto y de la campaña los personajes reciben PE adicionales; los siguientes objetivos parciales y sucesos determinan esta cantidad:

ACTO 1

Desvelar los efectos de la índiga +1PE
Averiguar las funciones de la resina negra +2PE
Que Azmera les encargue asesinar a Ivana +1PE
Averiguar que el caso Dusan fue un montaje organizado por la cofradía de la Buena Señora +3PE
Realizar el proceso de ingreso en la cofradía de la Buena Señora +1PE
Escuchar una de las parábolas de Marzenne +1PE
Averiguar que los anabaptistas usaron aceites elíseos para convencer a Abbondia Catalano +1PE
Descubrir la historia de San Giorgio +1PE
Averiguar la función del dispositivo localizador Enlace de Serra +1PE
Respetar las normas sociales de Venecia +1PE
Invadir la estancia personal de Ivana en el templo +1PE

ACTO 2

Entrar en la torre de radio chatarrera sin ser detectados +2PE
Descifrar el mensaje oculto en morse del magnetófono +2PE
Hallar el cuaderno de notas del spitaliano Dusan +3PE
Hallar el mensaje de auxilio dirigido a Serra grabado en el magnetófono de la torre de radio chatarrera +2PE
Averiguar que no eran ocho sino nueve las bienaventuranzas del culto a la Buena Señora +1PE
Averiguar el significado del noveno versículo +3PE
Averiguar que las tres estatuas de Venecia fueron talladas por la misma persona +3PE
Convencer a Ivana para que desista de su casamiento +4PE
Seducir a Ivana para que desista de casarse +2PE
Conseguir que Vinnaro les preste sus apuntes +3PE
Inspeccionar los apuntes de Vinnaro sin su permiso +1PE
Que Galdino les cuente su historia acerca del durmiente que encontró moribundo cuando aún era un niño +2PE
Averiguar que el regalo de Verennika es una bomba +2PE
Desactivar el artefacto explosivo de Verennika +2PE
Desmontar la historia de Verennika +2PE

ACTO 3

Averiguar que las aguas de las tres fontanas son contaminadas con índiga +2PE
Averiguar que las aguas de las tres fontanas sagradas está filtrada por un sistema de depurado de los antecesores +2PE
Averiguar que Serra es una durmiente +2PE
Desvelar la conexión entre Verennika y Azmera +3PE
Evitar el asesinato de Ivana +4PE
Asesinar a Ivana +4PE
Identificar el BPR-16 en la muñeca de Ivana +1PE
Vencer al jurado en combate dialéctico +2PE
Ser declarados inocentes en el juicio +3PE
Escapar de la Piazzaforte +3PE

ACTO 4

Desvelar el verdadero propósito de la presencia de Serra en Venecia +2PE
Entrar en el sótano del templo de la Buena Señora +2PE
Averiguar que los apóstoles están sujetos a control mental +3PE
Averiguar que Marzenne es una merodeadora +3PE
Romper el control mental que el Monarca establece con Uros para hacerle despertar de su letargo +3PE
Averiguar que Serra y Tryavne son la misma persona +1PE
Establecer la relación entre dos de las tres personalidades de Marzenne +1PE
Averiguar que Marzenne, Morana y Marcela Catalano son la misma persona +3PE
Que Azmera sea detenida o acabe huyendo tras ser acusada como instigadora del asesinato de Ivana +4PE
Asesinar a Abbondia Catalano tras el encargo de Azmera +2PE
Allanar el templo de la Buena Señora y salir de él sin ser sorprendidos en el acto +3PE
Hallar el Monarca +5PE
Derrotar a Marzenne +4PE
Cazar a Serra viva y entregarla a la cofradía +4PE
Traicionar a Serra y entregarla a la cofradía +1PE

CARTAS DE LOS COLECTIVOS Y TRASFONDOS

En este apartado se describen las consecuencias de los actos de los personajes con cada uno de los colectivos implicados en la aventura. Considera que cada acción conlleva una reacción opuesta, que posicionarse a favor de los Catalano, muy probablemente signifique estar contra los Sforza. Los aumentos en trasfondos como consecuencia de las decisiones y actos desarrollados durante la campaña deberían conllevar una disminución de la puntuación en los trasfondos de los colectivos rivales.

SPITALIANOS: Si los personajes llegasen a entregar un informe detallado de las propiedades de la índiga y la resina negra, ya sea escrito de su puño y letra o entregando el cuaderno de notas de Dusan, el colectivo se lo recompensará con gratitud. Aquellos que no pertenezcan al colectivo podrán usar sus instalaciones para cualquiera de los servicios que el Spital ofrece de forma gratuita.

Aumenta el nivel del trasfondo Red en +1 a aquellos miembros de otros colectivos y el de Renombre y Secretos en +1 si es un miembro del colectivo.

CLANES: Ciompi, cofradía de la Buena Señora, Catalano, Sforza... No son pocos los clanes implicados en esta aventura. Tener en cuenta cada uno de estos será fundamental a la hora de ajustar las puntuaciones de trasfondos para cada uno de ellos. No obstante, se podría tomar la decisión de concentrar todos los cambios en trasfondos dentro del colectivo «Clanes» para agilizar el proceso.

Tomar parte en la caza de la durmiente o la merodeadora, facilitar o dificultar el casamiento entre Claudia e Ivana o participar del asesinato de esta última conllevarán importantes cambios en la puntuación de trasfondo del personaje.

Dependiendo del bando en el que se encuadren si deciden tomar partido en una probable guerra fratricida, sus niveles en los diferentes trasfondos podrían variar sustancialmente. Toma en consideración cada acción y las consecuencias que ello tiene para cada uno de los personajes.

CHATARREROS: Acabar con los Catalano es sinónimo de acabar con la restricción del comercio con chatarra y artefactos de tecnología superior.

Si los personajes están en el bando que se enfrente al clan Catalano y son derrocados, su trasfondo Renombre, Recursos y Aliados aumentan en +1. Si pertenecen a otro colectivo su nivel del trasfondo Red aumenta en +1.

NEOLIBIOS: Cualquiera que satisfaga los deseos de Azmera contentará a Abrahaím, el rico magnate neolibio. Si Azmera toma el control del comercio de índiga y resina negra en Venecia, Abrahaím estará satisfecho. No le importa si se debe a una caída del clan Catalano o a llegar a un acuerdo con Abbondia.

Aquellos personajes que pertenezcan al clan neolibio reciben un aumento de sus trasfondos de Aliados y Recursos de +1. Aquellos personajes de otros colectivos cuya ayuda sea fundamental para lograr los objetivos de Azmera obtienen +1 en el trasfondo Red.

AZOTADORES: Formar parte de la expedición de Azmera en tierras purgarianas es considerado un honor. No todos tienen el privilegio de poder pisar al cuervo en su propio terreno y salir victorioso.

Aquellos azotadores cuya aportación sea relevante para la obtención del mando de Venecia y su comercio reciben un aumento de +1 en el trasfondo Renombre y Autoridad si la ciudad se toma por la fuerza. Sin embargo, si se logra a través de la palabra obtendrán un aumento de +1 en el trasfondo de Aliados y Red .

ANABAPTISTAS: Serra ha pisado territorio purgariano con el firme objetivo de conquistar las almas de los venecianos. Desde Ciudad Catedral piensan que la demora en su misión aún puede ser reconducida. Aquellos anabaptistas que logren contribuir a un avance significativo en la neognosis obtienen un aumento de +1 en el trasfondo Renombre y Autoridad. Si además logran derrotar al culto de la Buena Señora y expulsarlos de la ciudad, reciben un aumento de +1 en el trasfondo Secretos y de +2 en Autoridad en lugar de +1.

Aquellos personajes de otros colectivos que apoyen al colectivo anabaptista en la consecución de sus metas reciben un aumento de +2 en el trasfondo Red.

PÁLIDOS: Solo si llega a oídos de los pálidos que una de sus diosas ha sido auxiliada por alguno de los personajes, sus actos tendrán repercusión con este colectivo. Aumenta los trasfondos Autoridad, Renombre y Secretos en +1. Para el resto de colectivos aumenta los trasfondos Red y Secretos en +1.





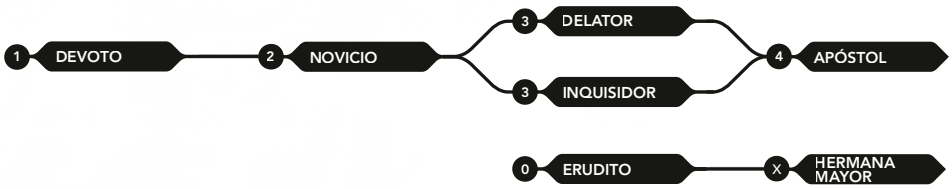
CAPÍTULO

IV

LINAJE



COFRADÍA DE LA BUENA SEÑORA



Pialuzzia se ajustó el hábito gris carmesí mientras se miraba al espejo pero el dolor le dificultaba la tarea. Las arterias de la mano aún resplandecían palpitantes frente a ella. Bajo la piel, la reliquia de la Buena Señora le protegía. Aceptó el dolor como le habían enseñado las sagradas escrituras. Estaba segura de que su virginal cuerpo había aceptado de buen grado la santa ofrenda.

Para ascender al rango de apóstol cada cofrade se sometía a un ritual en el que debía pronunciar sus votos y someterse a la cirugía en la que le implantarían bajo la piel de su mano una de las cuatro reliquias llamadas «Xeronte». Cuentan que solo el cuerpo de un verdadero devoto de la Buena Señora aceptaría el sagrado presente, y que si albergabas dudas en tu corazón la reliquia acabaría por marchitar tu mente.

Desde entonces y cada vez con mayor frecuencia, Pialuzzia oía una voz en su cabeza. Esa voz le aclaraba el juicio, le llevaba a lugares en los que nunca antes había estado y le acercaba a personas que no conocía. Era sin duda la voz de la Buena Señora guiándole en su camino hacia la verdad.

MÁS SABE EL DIABLO POR VIEJO

Este clan está formado mayoritariamente por gentes de Purgare que siguen los dogmas creados en torno a la figura mítica de la Buena Señora. Preceptos como el auxilio a los desfavorecidos y moribundos, el culto a la longevidad y la belleza o el respeto a las diferentes formas del agua son acatados escrupulosamente por sus cofrades. Imitan la forma de vida austera y misericordiosa que cuentan las leyendas sobre la Buena Señora.

Sus miembros más antiguos hablan de más de un siglo de antigüedad del culto, con un linaje que se pierde en el recuerdo. En este culto la autoridad emana de la antigüedad con los llamados «vecchi» en la cúspide de la pirámide social. Cuanto más longevo es el cofrade, más en cuenta son tenidas sus palabras.

Solo los apóstoles saben realmente lo que está ocurriendo tras el telón de secretismo que se profesa en la cofradía. Las familias Catalano, Tiepolo y Malatesta copan los rangos de más poder y, aunque en teoría el valor de cada miembro se mide por una mezcla entre devoción, sabiduría y admiración, hay ocasiones en las que algunos apóstoles llegan al puesto tan solo por pertenecer a una de estas tres familias.

MARZENNE

La palabra de la hermana mayor es respetada dentro y fuera del colectivo como figura de autoridad y sabiduría. Resalta la antigüedad del culto para ensalzar su figura como ejemplo al resto de creyentes. Marzenne es su feligresa más longeva. Sus palabras perduran en el recuerdo de cada uno de los cofrades que han compartido momentos a solas con ella. Sus historias hablan de otros tiempos, otros mundos, diferentes cultos, gentes y naturalezas. Aunque el cargo de apóstol es en teoría elegido de forma democrática entre todos los cofrades, si el huesudo dedo de Marzenne apunta hacia alguno de los candidatos, influirá en las decisiones de aquellos entre bambalinas.

EL XERONTE

Cada uno de los cuatro apóstoles de la cofradía tiene implantado bajo la piel de una de sus manos el «Xeronte». Cada una de estas reliquias es en realidad un pequeño dispositivo del tamaño de una moneda de cien dinares capaz de establecer una conexión sináptica entre el huésped y aquellos a los que aproxima su mano. Tras la cirugía, el dispositivo debe crear estas conexiones a través de un complicado proceso que pone en peligro la vida del anfitrión. Una vez se han establecido las conexiones neuronales, aquel que disponga del Xeronte puede inducir comportamientos o leer la mente de aquellos a los que toca la cabeza.

RANGOS COFRADÍA DE LA BUENA SEÑORA

1 - DEVOTO

Ser piadoso es suficiente para ser considerado miembro de la cofradía de la Buena Señora. Excepto casos flagrantes donde el pecado consume al devoto, no se les hace un seguimiento exhaustivo. Sin embargo, como devotos están sujetos a la fiscalización por parte de los inquisidores y deberán respetar las ocho bienaventuranzas con suficiencia si no quieren ser objeto de rectificación.

REQUISITOS:-

RESULTADO: Queda bajo fiscalización de los inquisidores. Tienen acceso al banco de alimentos del colectivo, así como a beber libremente de las tres fontanas.

EQUIPO: Brial de devoto

2 - NEÓFITO

Cuando un devoto decide tomar los votos y vestir el gris ha de tener claro cuál será el camino que le espera. El servicio a la cofradía comienza oficialmente con la ablución en las tres fontanas sagradas. Tras ello, el aspirante debe pronunciar el juramento de las ocho bienaventuranzas. Serán las últimas palabras que pronuncie durante seis meses, debiendo guardar el voto de silencio durante este tiempo. Estará sujeto a sus reglas y será fiscalizado por sus superiores. Se espera del neófito que dedique sus esfuerzos a ser misericordioso, piadoso y generoso, que sea un ejemplo para su comunidad y un símbolo de la buena fe. También deberá defender la palabra de la Buena Señora así como a la cofradía con gestos y señales de advertencia, recurriendo a la violencia si fuese necesario.

Tras los seis meses, la cofradía deberá decidir si el neófito ha cumplido con las ocho bienaventuranzas. La pericia demostrada con la palabra o los actos físicos determinarán su camino pero la última palabra siempre la tiene el neófito. Si la respuesta del consejo es positiva deberá elegir la senda del inquisidor o del delator. Ahora es un miembro oficial de la cofradía.

REQUISITOS: PSI+Fe 6, INS+Empatía 4, CUE+Fue 4

RESULTADO: Deberá cumplir con el voto de silencio durante seis meses. Tiene acceso al convento de la Buena Señora una vez a la semana. El acceso queda restringido al claustro, pudiendo solicitar tomos del archivo.

EQUIPO: Brial de neófito

3 - DELATOR

Forman parte del grueso de la cofradía. Han creado un círculo de ferviente devoción por la Buena Señora para el que descripciones como amor o misericordia se quedan cortas, así como un talento especial: la capacidad para discernir mentiras.

El dicho popular en Venecia «siempre hay un cofrade vigilando la fontana» muestra cuán observadores son de la sociedad que protegen y velan. Conocen a los miembros del colectivo por sus nombres y recuerdan datos de su pasado y presente. Y el pueblo les conoce a ellos perfectamente. Saben quienes son y su nombre inspira respeto y admiración a partes iguales.

Reparten comida a los necesitados y permiten el acceso a los devotos al agua sagrada de las tres fontanas. También son utilizados por la élite del colectivo como emisarios de paz y diplomáticos, aunque algunos los toman por espías. Ejercen como difusores de la fe en la palabra de la Buena Señora fuera de Venecia y atraen a nuevos fieles bajo el paraguas del colectivo gracias a sus ofrendas de comida y agua.

Una de las máximas que la Buena Señora predicó a sus fieles fue: «Orandum est ut sit mens sāna in corpore sānō», debemos orar por una mente sana en un cuerpo sano. Es por ello que una de las funciones de los delatores es la de

estudiar nociones básicas de medicina. Sanan infecciones, curan heridas y luchan contra plagas con las pocas herramientas de las que disponen. Si tan solo esos avaros spitalianos les dejasen entrar en sus lazaretos podrían combatir con mayor eficacia los males que asolan este mundo.
REQUISITOS: INS+Empatía 6, CAR+Expresión 6, CAR+Conducta 6, INT+Medicina 4, Autoridad 2, Renombre 3
RESULTADO: Ejercen de informantes para el colectivo, ya sea de faltas desde dentro como de ataques externos. Controlan a los seguidores del culto.
EQUIPO: Cabás médico. Brial de delator.

3 - INQUISIDOR

Cuando las palabras no funcionan el siguiente paso es la acción. Y la violencia puede ser una herramienta al servicio del bien como cualquier otra. La Buena Señora predicó acerca de la bondad del ser humano aquí en la tierra. Como seguidores de la palabra de la santa están llamados a generar paz, unidad, armonía y reconciliación en la humanidad. Pero no siempre es posible.

Todo proyecto que se precie necesita un camino alternativo. Su tarea consiste en enderezar los renglones torcidos por el pecado y la mala fe, pero también evitar que elementos externos ataquen al núcleo del colectivo y castigarles en consecuencia. Como símbolo distintivo usan una tela con agujeros en ojos y boca a modo de antifaz para evitar que su identidad sea revelada. Solo los apóstoles conocen la identidad tras su máscara. Investigan, vigilan, interrogan y husmean entre las almas débiles y los pecaminosos escépticos de la palabra de la Buena Señora. Aquel que ose poner en duda la sagrada palabra de la santa o caiga en blasfemia ha de ser rectificado a través del látigo purificador o el agua sagrada... a altas temperaturas.
REQUISITOS: CUE+Cuerpo a cuerpo 4, INS+Empatía 6, CAR+Expresión 4, PSI+Dominación 4, Autoridad 3
RESULTADO: En las comunidades donde al menos haya un apóstol en el poder los inquisidores tienen licencia para inquirir en la vida de los ciudadanos, que bajo ningún concepto deben oponerse a ser examinados so pena de ser humillados públicamente y castigados físicamente con penas que varían desde latigazos hasta amputación de miembros en relación a la ofensa cometida.
EQUIPO: Látigo purificador, pequeña campana para avisar de peligros, capuz o antifaz. Hábito de inquisidor

4 - APÓSTOL

Cuatro son los apoderados de la cofradía, los elegidos para llevar la voz de la Buena Señora a la buena gente de Venecia. La Junta Suprema elige quiénes representarán en su más alto nivel al colectivo. Solo aquellos que sirven de ejemplo a la comunidad y que poseen un pasado intachable son dignos de postularse al puesto de apóstol. Haber aceptado en su cuerpo el espíritu de la Buena Señora tras el implante del Xeronte es sin duda un buen augurio.

Dirigen el culto, lideran el auxilio a los necesitados y ordenan la procesión anual de la imagen de la Buena Señora. También poseen en conjunto uno de los tres votos de la asamblea local de gobierno. El resto del tiempo, pasan las horas predicando el ejemplo de la Buena Señora por las calles de la ciudad y ofreciendo lo que ellos llaman «consilium et auxilium» a los necesitados.
REQUISITOS: Llevar implantado el Xeronte y el implante guía. INS+Empatía 8, CAR+Expresión 8, CAR+Conducta 8, CAR+Liderazgo 6, Renombre 4, Autoridad 4.
RESULTADO: Se reúne periódicamente con los poderes fácticos de Venecia: apóstoles, familia Catalano y gremio de comercio. Junto con el resto de apóstoles, tienen uno de los tres votos de la asamblea local. Conocen las identidades de los inquisidores.
EQUIPO: Brial de apóstol

0 - VECCHI

Entre los cofrades un vecchi es sinónimo de respeto y admiración. No muchos llegan a contar medio siglo de vida en este mundo cruel. A partir del quincuagésimo cumpleaños el cofrade ya no puede participar de forma activa en las decisiones del colectivo. Sin embargo, su opinión tiene más peso que la de la mayoría de cofrades.
REQUISITOS: Tener al menos 50 años de edad
RESULTADO: Al interactuar con miembros de la cofradía en pruebas de CAR+Expresión y PSI+Dominación convierte en éxitos automáticos los dados extra de los trasfondos Aliados o Autoridad respectivamente. Puede solicitar alimentos y cuidados de parte del resto de cofrades más jóvenes, así como acceso ilimitado al agua de las fontanas.
EQUIPO: Hábito de vecchi.

X - HERMANA MAYOR

Durante más de un siglo, el nombre de Marzenne se ha convertido en un sinónimo de sabiduría, compasión y devoción. Los más antiguos del lugar no recuerdan quién ocupaba antes que ella el rango de hermana mayor, y aunque algunos cuentan historias, se pierden entre la incredulidad y la fantasía.

Esta anciana pasa la mayor parte del tiempo en sus aposentos en el convento de la Buena Señora. Desde ahí guía las acciones de sus apóstoles por Venecia. Mientras, ella es la cara más amable de la cofradía.
REQUISITOS: Ser la miembro más veterana de la cofradía, Renombre 6
RESULTADO: Ha codificado biométricamente el Monarca y su cuerpo ha asumido el implante de guía. Todos los apóstoles bailan al son que les marca la hermana mayor. Es capaz de dominar con solo un pensamiento las voluntades de aquellos que tengan implantado el Xeronte. Solo ella tiene permiso para acceder a los aposentos de la hermana mayor y al sótano del convento.
EQUIPO: El Monarca.



POTENCIALES

ARMADURA DE FE

REQUISITOS: Fe, Renombre 4

Golpear al santo nunca es plato de buen gusto. Su voto de paz o los intentos de apaciguar y reducir la violencia al mínimo afligen al más fiero de los enemigos.

Este potencial permite evitar un punto por nivel del potencial de penalizador de trauma siempre que su usuario esté luchando por defender su fe.

Además, siempre que el usuario de este potencial no inicie una refriega ni la provoque, cada vez que reciba un ataque que le cause al menos 1 punto de daño, sus enemigos quedarán impresionados por su fuerza de fe y tendrán que realizar una prueba enfrentada de defensa mental contra la PSI+Fe del usuario. Si fallan, obtendrán un penalizador de -1D a cualquier tipo de ataque por nivel del potencial. Este penalizador afecta a todos los aliados del atacante.

ARTES CLÁSICAS

Las artes clásicas están grabadas en el ADN del ser humano. Pintura, escultura, arquitectura, música, danza, poesía, teatro y literatura son sus señas de identidad cultural, sirviéndose de ellas como elemento identitario y de reconocimiento social.

El artista puede ganarse la vida con su arte en una ciudad o a cargo de algún mecenas. Recibirá un pago semanal en letras de cambio o dinares igual al resultado de una prueba de CAR+Arte+Renombre multiplicado por 100 si el nivel de este potencial es 1, 200 si es nivel 2 y 300 si alcanza el nivel 3. Además, el artista convierte uno de los dados de CAR+Arte en 1 Desencadenante en el resto de pruebas por nivel del potencial.

BIENAVENTURADO

REQUISITOS: Fe

La fe se manifiesta de diferentes formas. La fortaleza mental y física del cofrade se consolida por encima de lo que normalmente sería capaz de soportar, todo gracias a su ferviente devoción a la Buena Señora.

Siempre que no entre en contradicción con una de las ocho bienaventuranzas, un miembro de la cofradía podrá apoyarse en su fe para mejorar su aguante en pruebas de resistencia mental y física, como por ejemplo pruebas de Ego o de PSI+Dominación, convirtiendo 1D de la prueba por nivel del potencial en éxito automático. Además, los penalizadores por impedimenta y trauma se reducen en el nivel del potencial.

LENGUAJE ARCAICO

REQUISITOS: Al menos rango 3

El estudio de obras antiguas les ha dotado de un halo de misterio y superioridad que no dudan en aprovechar para controlar a la masa insolente e ignorante. Gracias a la lectura de textos de los antecesores y al arte derivado han desarrollado un lenguaje mezclando palabras y expresiones vetustas basadas en poemas, obras de teatro y novelas recuperadas de los antecesores que fueron escritas en lenguas antiguas. Estas expresiones provocan temor, obediencia, atención o desconcierto.

Al usar el lenguaje arcaico el usuario podrá elegir entre aumentar el número de dados en pruebas de interacción social a razón de 1 dado por cada nivel del potencial o convertir uno de esos dados en un éxito automático.

EL NOVENO VERSÍCULO

REQUISITOS: Llevar implantado uno de los Xerontes.

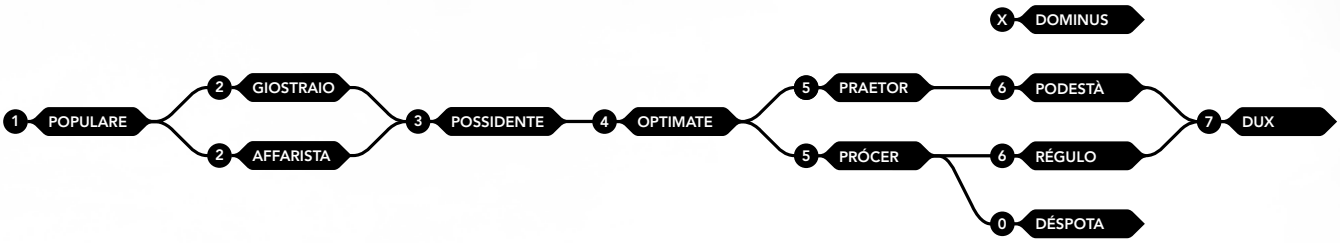
En su mente resuena el eco de salvajes pensamientos. Un deseo irrefrenable de poder y vida le transporta hasta el rincón de sus actos más sanguinarios. La sangre del durmiente es la respuesta al estímulo del xeronte, debe bebérsela para satisfacer su sed.

El poder de la ambrosía recorre el cuerpo del apóstol otorgándole sus propiedades de forma temporal a expensas de ofrecérsela al portador del Monarca. Sin embargo, su eficacia no es perfecta. El poseedor de este potencial puede usar un máximo de 1 punto de ambrosía por nivel del potencial al día. El xeronte puede concentrar los nanorrobots en una parte específica del cuerpo para hacer una transferencia de estos al portador del Monarca que solo tendrá que succionar una pequeña cantidad de sangre.

Si la conexión entre el xeronte y el Monarca se pierde sea por el medio que sea, también se desecha por completo la reserva de ambrosía. Sudor y excreciones portarán los nanorrobots degradados en las siguientes horas.



CATALANO



El poder reside donde los hombres creen que reside. Es un truco, una sombra en la pared. Y un hombre muy pequeño puede proyectar una sombra muy grande. Goran se ajusta la toga de color violáceo mientras ensaya su discurso. Sabe que la diferencia entre un buen y un mal gobernante reside en el magistral uso de la palabra. Las palabras siempre conservarán su poder, las palabras hacen posible que algo cobre significado, y si se escuchan, enuncian la verdad.

La retórica de su hermano Abbondia ha fracasado en Venecia. Su pueblo le ha dado la espalda a la palabra y ahora las armas enfrentan hermano contra hermano en un sangriento sinsentido. Su pupila Claudia ha decidido alzarse en armas contra su propio padrastro y la plebe se enfrenta en las calles. La diplomacia debe regresar, la paz es el fin último del gobernante. Goran se ajusta el broche de los Catalano una última vez y sale al balcón. *¡Ciudadanos de Venecia!*

OPTIMATES

La familia Catalano lleva décadas ostentando el poder en unas pocas comunidades de Purgare. Es algo más que un privilegio, es un honor. Para un catalano un hombre vale tanto como indican sus posesiones y su prestigio, y precisamente eso es lo que les ha llevado a lo más alto de la pirámide social y política. Es su destino, la tarea que los dioses les han otorgado en esta tierra, ya sea a través de la oratoria o por medio de la magistratura. Los Optimates son los que dirigirán los destinos de los purgarianos de la forma más ecuánime posible. Mientras los Sforza se preguntan si es mejor ser amado o temido, los Catalano llevan décadas gobernando con una base sólida de legitimidad, cariño y orgullo por parte de su pueblo.

POPULARES

El cursus honorum de un catalano sin fortuna ni aval familiar comienza con el riesgo de una empresa comercial. Junta todo el dinero y los créditos de los que pueda disponer para apostar su capital en la construcción de una forja con un prometedor artefice Sforza, comprar un barco mercante, contratar un joven capitán y unos pocos mercenarios que lo defiendan o convertir su propia casa en un taller telar o tintorería. Arruinarse podría suponer acabar como schiavo de los Sforza, adquirido por un puñado de dinares y destinado a limpiar botas o arrastrar sacos de comida igual que un animal de carga. No es una posibilidad. Es preferible ser la cena de una manada de hambrientos gendos que acabar como esclavo de algún patán.

Si finalmente la empresa tiene éxito podrá acceder a la clase privilegiada de los Optimates, cuyas normas sociales y leyes no son estrictamente las mismas que para el vulgo. El reconocimiento social es el sueño de todo catalano desde que aprende a contar sus primeros dinares.

NOVORRENACIMIENTO

El arte, la historia, la cultura y el protocolo es lo que nos convierte en seres humanos. Frente a estos, la barbarie, la masa inculta y la feroz naturaleza del Elemental campan a sus anchas. Si no está en manos de los Catalano defender aquello que nos define, ¿en quién si no? El clan guarda con celo libros de los antecesores, los replica y difunde su sabiduría. Hace lo mismo con el arte rescatado de las garras del olvido tras más de cinco siglos de oscuridad. Se suben a hombros de gigantes renacentistas para liderar un movimiento que espoleó la cultura del mundo. Ahora les corresponde a ellos la forja de un nuevo espíritu humanista, el Novorrenacimiento.

AQUIESCENCIA

Aquellos que cumplen con las normas sociales son elogiados y sirven como ejemplo a los demás. Todos recuerdan a paradigmas como Giorgio Catalano, modelo de conducta y campeón del clan. El nivel social y el rango que cada Catalano ocupa dentro del colectivo es respetado por casi todos sus miembros, al mismo tiempo que ejerce un poder coercitivo sobre los actos de los demás. Ciertos gestos y actitudes influirán de forma positiva o negativa en la opinión que los demás miembros del clan tienen de él.

REGLAS: Con los miembros de su clan, un Catalano puede añadir tantos dados al número de interacciones sociales como su rango dentro del colectivo en pruebas basadas en Carisma (Primordial) o Psique (Concentración) dependiendo de si es un personaje basado en Primordial o en Concentración. Con miembros del resto de colectivos añade al número de la acción tantos dados como su rango entre 2, siempre redondeando este número hacia abajo.



RANGOS CATALANO

1 - POPULARE

Solo tiene su libertad, sus manos para trabajar y mente para pensar. Y no es poco en una tierra como Purgare. Ha visto a vecinos caer en la esclavitud y a otros prosperar con o sin ayuda de familiares y padrinos mientras se pregunta si será capaz de sacar los pies del fango un día de estos.

REQUISITOS: -
RESULTADO: -
EQUIPO: -

2 - GIOSTRAIO

Un emprendedor posee material, una pequeña tienda o tiene al menos un empleado a su cargo con el que se gana la vida. En la mayoría de ocasiones se emplea personalmente como fuerza de trabajo, ya sea ayudando al herrero Sforza o llevando su propia mercancía de pueblo en pueblo buscando pequeñas ganancias con la venta de su género.

REQUISITOS: CAR+Negociación 4, CUE+Fuerza 4, Recursos 2.
RESULTADO: -
EQUIPO: -

2 - AFFARISTA

Un Affarista ha apostado parte o la totalidad de su capital en empresas que le son ajenas pero de las que participa directamente. Puede que un Populare le haya pedido un préstamo o que haya invertido cierta cantidad de dinares en comprar mercancía valiosa que será enviada a través del Mediterráneo en un barco neolibio. Suele embarcarse personalmente en estas empresas. El riesgo es alto pero la promesa de una vida mejor espera al Affarista.

REQUISITOS: CAR+Negociación 6, PSI+Astucia 4, Recursos 3, Red 2.
RESULTADO: -
EQUIPO: -

3 - POTENTADO

Ha adquirido suficientes bienes y dinero como para considerarse un potentado. Favores en Borca, una cuenta personal en el Banco de Comercio de Trípol o dinero invertido en diferentes sociedades y compañías. El Potentado no tiene escrúpulos a la hora de elegir dónde y en quién apostar su dinero: en aquello que más réditos le otorgue.

REQUISITOS: CAR+Expresión 6, CAR+Negociación 6, PSI+Astucia 6, Recursos 4, Red 3.
RESULTADO: Renombre asciende a 2.
EQUIPO: -

4 - OPTIMATE

Forma parte de la clase privilegiada de alguna villa, ciudad o región gracias a haberse forjado un nombre dentro del clan o haber comprado el favor de alguien influyente. Aunque el resto son plebeyos, es justamente de ellos del que emana su poder, aunque la mayoría no son conscientes de ello. Aunque es tratado como un privilegiado, aún no ostenta un poder real con el que cambiar la sociedad. Para ello debe forjarse un nombre y labrar su reputación entre otros optimates; lo cuál es todo un arte.

Hasta ahora había basado su poder en el dinero, algo tangible, efímero, pero ha aprendido que el honor y respeto es más importante que todo el dinero del mundo. Busca esculpir su nombre en piedra para ser recordado más allá de su muerte, forjar una familia en el sentido amplio de la palabra.

REQUISITOS: CAR+Arte 6, CAR+Conducta 6, Aliados 2, Renombre 3.
RESULTADO: No está sometido a las mismas normas, leyes y castigos que el resto de la población. Es reconocido en el lugar como un Optimate.
EQUIPO: Insignia del colectivo, ya sea grabada, en broche o bordada.

5 - PRAETOR

El estudio del código le dota de un aire de autoridad y respeto. Su palabra es sinónimo de sabiduría y justicia. Se ocupa de mantener el orden entre las disputas de la plebe, desde el robo de una gallina hasta el asesinato de un ciudadano. Conoce a fondo los entresijos y relaciones de su pueblo.

REQUISITOS: CAR+Conducta 8, CAR+Expresión 6, INT+Leyendas 6, PSI+Empatía 8, Autoridad 3, Renombre 4, Secretos 2.

RESULTADO: Juzga delitos, ordena castigar a delincuentes e informa a su Podestá del estado del crimen.

EQUIPO: Toga de magistrado y código legal.

5 - PRÓCER

Su reputación le precede. Un alto dignatario puede estar encargado de representar a un señor como embajador, de ser consejero o de gobernar pequeños grupos de población. No son pocos los que se acercan al Prócer por interés, buscando su favor o el del señor al que sirve. Las relaciones tanto con optimates como con populares se estrechan en una intrincada red de contactos y favores.

Para que un Prócer sea tratado como tal no solo es importante que lo sea, también debe parecerlo, por lo que el conocimiento de las costumbres y del protocolo se convierten en algo esencial.

REQUISITOS: CAR+Conducta 10, CAR+Expresión 8, CAR+Liderazgo 6, CAR+Seducción 4, INS+Empatía 6, PSI+Engaño 6, Aliados 4, Autoridad 2, Red 2, Renombre 4.

RESULTADO: -

EQUIPO: -

6 - PODESTÁ

El señor de las leyes. De su puño y letra surgen la mayoría de estas basándose en otros códigos legales y su propia experiencia. En ocasiones puede ser presionado por el Régulo o el Dux para que adecúe leyes o castigos por intereses particulares.

REQUISITOS: INT+Leyendas 8, PSI+Dominación 6, Aliados 3, Autoridad 4, Renombre 4, Secretos 2.

RESULTADO: Dicta leyes y dirige al resto de magistrados.

EQUIPO: Toga de Podestá y código legal.

6 - RÉGULO

El gobierno de una villa, ciudad o región le pertenece. Puede tener diferentes nombres como gobernador, soberano o príncipe, pero en definitiva es aquel que ostenta el poder político. En ocasiones debe lidiar con otros poderes como el judicial o el religioso. Saber alternar entre diplomacia y mano dura es una de las cualidades de un buen Régulo. Su gobierno puede estar fiscalizado por el Dux en caso de alzarse.

Tienen el poder de crear ofrendas, efigies y otras obras de arte para usarlos en su favor, ya sea para ser adorados o como bien de prestigio.

REQUISITOS: CAR+Arte 6, CAR+Liderazgo 8, PSI+Astucia 8, PSI+Dominación 6, INS+Empatía 8, Aliados 5, Autoridad 4, Recursos 4.

RESULTADO: Gobierna una localidad o municipio.

EQUIPO: -

7 - DUX

El Dux es sinónimo de poder y grandeza. No existe miembro del clan más influyente y prestigioso que él. Su reputación proviene la atención que le dedica a cada gesto, afrenta u ofrenda. Para el Dux cada detalle cuenta. Si se descuida un solo instante los demonios de la incertidumbre acabarán con él y su legado.

REQUISITOS: CAR+Liderazgo 10, PSI+Astucia 10, PSI+Dominación 8, Aliados 6, Autoridad 5, Renombre 5, Secretos 4.

RESULTADO: Dirige el clan, normalmente gobernando una metrópoli.

EQUIPO: -

0 - DÉSPOTA

Un Catalano que desee ser un buen gobernante debe saber manejar los tiempos y la diplomacia, así como saber relacionarse adecuadamente. Sin embargo, aquel que ha dado la espalda al colectivo no es considerado un dirigente digno y es llamado Déspota. Los Catalano usan este calificativo de forma despectiva, aunque otros clanes simplemente ven en él un gobernante sin más, no muy diferente de los demás. Pero el Déspota es mucho más que un simple gobernante.

Oscuras sombras acechan desde dentro del colectivo. Nadie sabe exactamente quiénes son y qué pretenden, pero los rumores sobre gobernantes cuya cabeza aparece repentinamente clavada en una pica recorren los pasillos de su palacio. Aquellos que son capaces de contactar con ellos aprenden rápido cuál es su verdadero poder y siguen sus órdenes. Los llaman Canciller, Antiguos o Sombras, y si un Déspota quiere sobrevivir para gobernar un día más debe saber plegarse a su voluntad.

REQUISITOS: Aliados 4 o inferior, gobernar al menos una localidad, haber traicionado las normas del clan.

RESULTADO: Pierde la aquiescencia del clan.

EQUIPO: -

X - DOMINUS

Celosos guardianes del orden, la ley y la tradición, deciden dejar a un lado el cursus honorum para convertirse en los vigilantes del clan. Han dejado de regirse por las normas del clan para dedicar su vida a Morana, la diosa protectora del clan. Ahora es considerado un preceptor, un cuasiprofeta respetado y temido por los miembros del clan que se sabe bajo protección de la maestra entre maestras. Es muy probable que nunca la haya visto en persona pero sabe que ella vela por su seguridad desde las sombras.

Hace visitas regulares a los miembros más influyentes del clan, conoce los secretos más profundos de algunos de ellos y ejecuta decisiones tomadas por Morana, con quien mantiene contacto regular.

REQUISITOS: Secretos 4, Potencial Deus Ex Machina.

RESULTADO: Deja de regirse por las normas del clan. Autoridad asciende a 6.

EQUIPO: Sello de Morana.



POTENCIALES

DEUS EX MACHINA

Unos dicen que son rumores, otros que es casualidad, pero la mayoría coincide en que los miembros de las familias Catalano, Malatesta y Tiepolo disfrutan de una fortuna extraordinaria. Cuentan leyendas de una diosa llamada Morana que les protege en las sombras de posibles amenazas. Esta figura vela por los intereses de su progenie, en especial de aquellos seguidores de la fe en la Buena Señora. A pesar de las diferentes mezclas en la línea sucesoria, estas familias aún conservan suficiente pureza en su sangre.

Este potencial otorga beneficios a juicio del director de juego que van desde obtener libre paso en la Fortaleza Alpina hasta la protección íntegra de la persona favorecida por este potencial. A primer nivel puede suponer salvar pequeños inconvenientes como amistades y prebendas fortuitas y en apariencia casuales. Un oportuno chivatazo, un puesto franco pagado de antemano o una advertencia de peligros inadvertidos podrían ser buenas opciones.

En el segundo nivel, crece el interés de la diosa Morana en el personaje de forma sustancial. En este nivel el potencial otorga beneficios más significativos como tener acceso a lugares, armas o personas que de otro modo sería más difícil o imposible de acceder. Un caudillo que ofrece protección espontánea, un tendero que ofrece algo inusual o un ascenso meteórico en la cofradía son buenos ejemplos.

Al tercer nivel, la cercanía con Morana se hace palpable. La diosa ha sido consciente de la pureza de sangre del personaje, revelando ser un descendiente directo de los padres primitivos y en consecuencia uno de los hijos favoritos de la diosa. Un comando que aparece en el momento más oportuno para sacar al personaje de un apuro, armamento de nivel tecnológico V o VI a su alcance, o el acercamiento físico y espiritual a la mismísima diosa podrían se ejemplos de este tercer nivel.

NOTA PARA DIRECTORES: Este potencial no es una red de seguridad infalible. Propone tres niveles de protección de guión que podrían perjudicar el juego en sí mismo. Usa este potencial con moderación y consensúa su uso si fuese necesario con tu mesa midiendo las consecuencias del mismo.

MAESTRO/PRECEPTOR

REQUISITOS: Un maestro o preceptor cuya habilidad sea al menos de nivel 4.

El aprendizaje que cada joven reciba le marcará y forjará partes esenciales de su carácter y habilidades. El enfoque que reciba en su educación dependerá de las habilidades y disciplina del maestro o preceptor, dejando a un lado el desarrollo de otros aspectos.

Si la especialización del maestro o preceptor es la adecuada, el joven que adquiera este potencial podrá elegir una habilidad en la que especializarse por nivel de potencial. Esta especialización conlleva una debilidad en otra de las habilidades, normalmente asociadas a la particularidad de su tutor o a las directrices del último responsable de su educación: su propia familia. Al adquirir una especialización y de aquí en adelante, esta habilidad pasará a tener un coste de -1 px por nivel de potencial, mientras que la debilidad costará +1 px por nivel de potencial. Estos costes se aplican al multiplicador del nivel al que se pretende llegar. No se podrá elegir como habilidad especializada ni debilitada ninguna de las dos habilidades tachadas en la elección de Concentración/Primordial o Fe/Voluntad. Con cada nivel de potencial se deberá escoger una nueva habilidad en la que especializarse y debilitar, no pudiendo repetir especialización ni debilidad.

EJEMPLO: Maretta lleva meses practicando su oratoria. Su preceptor se ha esforzado en que aprenda los fundamentos básicos de la expresión, y además le enseña que la lucha es solo para los hombres. La especialización de la infanta será en la habilidad Expresión, debilitando su habilidad de Pelea. Maretta es un personaje basado en la habilidad Concentración, por lo que de forma natural para subir un nivel en habilidades basadas en CUE, CAR e INS necesitará 5 px por nivel de la habilidad, siendo de 4 px por nivel de la habilidad para habilidades basadas en AGI, INT y PSI. Sin embargo, con esta especialidad subir puntos en la habilidad Expresión le costaría 4 px por nivel de la habilidad en lugar de 5 px, mientras que la habilidad de Pelea pasaría a costar 6 px por nivel de la habilidad en lugar de 5 px. Además, Maretta tiene otro preceptor del que aprender, siendo su nivel de potencial de 2. Actualmente ya posee 3 niveles en la habilidad Expresión y desea ascender a nivel 4. De forma normal el coste sería de 20 px debido a que es un personaje basado en la Concentración (multiplica por 5 el coste de px al querer ascender de nivel), pero con este potencial a nivel 2 el coste base de 5 desciende a 3 que, multiplicado por 4 (el nivel al que pretende ascender), haría un coste total de 12 px.

CIVIS MUNDI

El clan Catalano es conocido a ambas fronteras del Mediterráneo como famosos comerciantes y amables huéspedes. No pocos querrían a unos cuantos Catalano como miembros de su propio clan y repiten el dicho "si das una moneda a un Catalano siempre te devolverá dos monedas".

Un Catalano podrá sumar tantos dados de su puntuación de Aliados como niveles tenga en este potencial a pruebas que permitan usar el trasfondo Red con miembros de otros colectivos. Esta cantidad podría superar el límite natural de la puntuación de Red.

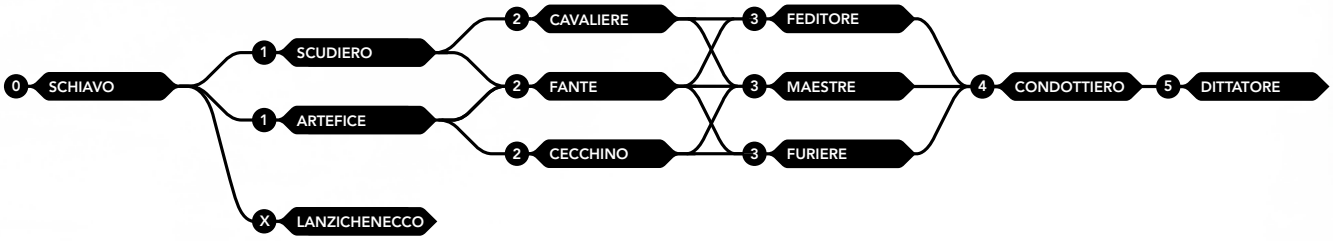
TODO TIENE UN PRECIO

El guardia se niega a desobedecer una orden directa de un superior, a pesar de que el orondo comerciante de telas Catalano no tiene aspecto de asesino. Sin embargo, tras las súplicas del cansado hombre pronuncia el nombre de Abbondia Catalano. El centinela ha oído rumores acerca de hacerle favores al clan Catalano. Lo piensa un segundo y se retira a una esquina a echar una meada haciendo la vista gorda mientras el comerciante accede a la ciudadela.

Un Catalano podrá añadir un punto de Recursos por nivel del potencial a pruebas que incluyan este trasfondo sin que suponga un coste en metálico ni una merma en la puntuación del trasfondo.



SFORZA



El purasangre hibrispano relincha frente a sus enemigos sin verse apenas afectado por las heridas mientras Sotta improvisa sobre su lomo un cabestrillo en su hombro izquierdo. No pierde nunca de vista a su enemigo. Como Feditora debe ser la punta de lanza que guíe a su falange a la victoria; termina la última lazada, alza su espada y profiere su grito de guerra: *¡Signa inferre! ¡Con me la schiera!* La falange responde a su grito de guerra con un potente *¡Sforza!,* se recompone y marcha con el ánimo renovado de ver una nueva gesta de su heroína.

Aquella tarde, léperos y humanos se unieron frente a la crueldad de los Sforza. Algunos clanes desaparecieron por completo defendiendo su tierra y su sangre, pereciendo en la fútil defensa de Azzabona. Pero los Sforza no hacen prisioneros ni razonan con el Elemental.

Aquellos que no pueden luchar observan desde lejos y rezan a los dioses una última plegaria antes de ser ejecutados sin piedad. No será casual el sobrenombre de «la Despiadada» que le atribuirán los pocos supervivientes de Azzabona tras la masacre que Claudia ordenará sobre niños y ancianos por igual. Su tutor le preguntó una vez «¿es mejor ser amada o ser temida?». Para Claudia solo existe una respuesta.

FORJA

Las fraguas humeantes de Purgare se reconocen a kilómetros de distancia. Los Sforza presumen de ser los mejores herreros y armeros de todas las tierras conocidas por el hombre. Muchos creen que están en lo correcto. Los chatarreros colman sus talleres de metal cada día; a cambio pueden obtener algunas letras de cambio o dinares con los que llenar sus barrigas o pasar un buen rato, pero rara vez adquieren productos de los Sforza. El trabajo del Artefice Sforza es de alta calidad y debe pagarse en consecuencia. Neolibios cargados de oro acuden a lugares recónditos de Purgare buscando al armero más diestro de todos, compitiendo entre ellos en el Mediterráneo por ver quién tiene la armadura, el sextante o el fusil de caza más bello y elaborado de todos.

Leyendas de verdaderos orfebres de la herrería recorren las tierras más allá de Purgare. Los Sforza son probados y reputados artistas del metal que los bolsillos más afortunados ansían contratar.

CONDOTTA

Sin embargo, toda fortaleza tiene su punto débil. Los líderes Sforza no juraban lealtad a nadie más que al dinero. Su hogar se encontraba allá donde estuviere aquel que más pagase. Si se daba la coyuntura, un ejército podía cambiar de bando en plena batalla si el adversario mejoraba la oferta del primer contratante. El Sforza es frente al resto de clanes un mercenario, y el honor, la palabra y las costumbres están al servicio del dinero. Gracias a ello han traspasado las fronteras de Purgare y pueden encontrarse miembros del clan hasta en la mismísima ciudad de Justiciano.

La Condotta es un contrato verbal o físico por el que el Condottiero se compromete a proporcionar hombres armados y medios para un clan específico, detallando las funciones y duración del mismo así como el estipendio acordado. El Condottiero, además de la recompensa por sus servicios, a menudo obtenía a cambio propiedades enteras privilegios o el control de una ciudad, convirtiéndose así en Dittatore.

ESTIGMA SFORZA

La esclavitud es un estatus social más de la cultura purgariana. La mayoría suelen acceder a esta categoría a través de deudas o al ser declarados como botín de guerra tras una rendición desfavorable. Entonces pasan al nivel más bajo del colectivo: los Schiavo. Quedarán marcados de por vida en su cuerpo con el emblema de la casa Sforza, aunque el pago de la cláusula, ya sea por méritos o buena voluntad, podían ser motivos para aplicar la manumisión. Por norma general suelen ser marcados en la espalda. Hay quienes tienen más suerte y llevan la marca en glúteos y lugares poco visibles. Aquellos que han sido especialmente dañinos con el clan Sforza son marcados en la nuca, las manos o la cara. Por siempre llevarán el sigilo de los Sforza como castigo frente al mundo.

RANGOS SFORZA

0 - SCHIAVO

Subsanar deudas con el colectivo suele ser castigado con dureza. En caso de que los bienes incautados al moroso no alcancen para retribuir dicha deuda se someterá al deudor al régimen de esclavitud. Los prisioneros de guerra se convierten en esclavos del conquistador si se les perdona la vida.

Un schiavo pertenece a su dueño y deja de ser considerado como un individuo para pasar a ser una propiedad. Pueden enmendarlo recurriendo a la manumisión por parte de su dueño: buena conducta, méritos o el pago de la cláusula que estipula su condición de schiavo son los motivos más comunes. Solo tras haber recibido la manumisión podrá seguir ascendiendo en la escala social de los Sforza, excepto para el rango de lanzichenecco.

El *sigillum* del clan se marca en la piel del schiavo por siempre y será motivo de deshonra durante toda su vida aún habiendo restituido el daño causado al clan.

REQUISITOS: Haber contraído una deuda con un Sforza o haber sido declarado botín de guerra. No es necesario comenzar en este rango para entrar en el clan.

RESULTADO: El schiavo es una propiedad de un Sforza y como tal no está sujeto a las leyes y normas que rigen a las personas como tal.

EQUIPO: *Sigillum* del clan Sforza marcado en la piel con hierro al rojo vivo.

1 - SCUDIERO

Cuando un joven Sforza quiere honrar a su familia busca un cavaliere al que servir. A partir de entonces asistirá a su señor durante el tiempo que este estime oportuno hasta que sea licenciado, pudiendo formar parte de la hueste. Aunque no es común, un Scudiero puede participar activamente en batalla si su cavaliere lo estima oportuno.

REQUISITOS: -

RESULTADO: Queda bajo tutela de un cavaliere hasta que sea licenciado, normalmente tras demostrar su valía como luchador.

EQUIPO: Escudo de metal.

1 - ARTEFICE

El forjador trabaja sin descanso en la fragua de sol a sol, practicando su arte con los diferentes metales. El contacto directo con las armas y armaduras y el pesado trabajo en la forja desarrollan fuertes brazos y un espíritu trabajador que convierten al artefice en un sujeto útil para la lucha.

REQUISITOS: AGI+Fabricar 4.

RESULTADO: -

EQUIPO: Martillo.

X - LANZICHENECCO

Cuando lanzar falanges contra el enemigo no surte efecto el Condottiero recurre a su as bajo la manga: los Lanzichenecco. Son esclavos escogidos y entrenados cuidadosamente para las tareas más sucias. Asesinatos durante la noche, secuestros de niños o envenenamiento de pozos son algunos ejemplos de hasta dónde pueden llegar. Han dejado de lado el honor y el prestigio social por una vida tras las sombras. Mientras haya alguien que pague un precio justo siempre habrá un Lanzichenecco que ejecute las órdenes más deshonrosas. También forman un grupo irregular de combatientes que usan toda clase de armas, combatiendo sin piedad ni bandera.

REQUISITOS: CUE+Armas cuerpo a cuerpo 6, AGI+Sigilo 6, AGI+Destreza 6, PSI+Engaño 6, Aliados 3.

RESULTADO: Tiene la misma consideración que un schiavo pero el trato recibido por su dueño es muy diferente. Sus Recursos aumentan hasta un nivel por debajo del de su dueño.

EQUIPO: Espada schiavona

2 - CAVALIERE

Poseer un caballo es sinónimo de riqueza en Purgare, un símbolo de prestigio social. El cavaliere no tiene restricciones en el uso de armas, eligiendo aquella con la que se sienta cómodo. Además puede disponer de un escudero al que educar y entrenar en las artes de la guerra.

REQUISITOS: CUE+Armas cuerpo a cuerpo 6, AGI+Conducir 4, CAR+Conducta 4, Renombre 2, Recursos 2. Poseer y mantener caballo.

RESULTADO: En campaña puede usar cualquier arma. Puede disponer de un escudero si lo desea. No poder mantener a su montura derivará en una pérdida de 1 punto de Renombre, bajando a rango 1 si no tiene al menos Renombre 2.

EQUIPO: -

2 - FANTE

Lanza, horca, espada o alabarda son las armas permitidas para un fante. Dependiendo del nivel de pericia podrá escoger una u otra, pero por lo general esta elección le vendrá impuesta desde los mandos. Combaten en formación de falange y su entrenamiento es duro hasta que logran alcanzar una verdadera maestría.

REQUISITOS: CUE+Armas cuerpo a cuerpo 6, CUE+Resistencia 6, CUE+Vigor 6.

RESULTADO: Queda bajo protección de un furiere. Comida, bebida y paga quedan aseguradas.

EQUIPO: Lanza, espada, horca o alabarda.

2 - CECCHINO

La ballesta o el mosquete son las elecciones permitidas para un cecchino antes de entrar a formar parte de la unidad de tiradores. Esta elección depende exclusivamente del soldado ya que debe costearse él mismo tanto el arma como su mantenimiento y munición. A cambio reciben triple paga en relación a su rango.

REQUISITOS: AGI+Proyectiles 6, CUE+Vigor 6. Poseer y mantener arma de proyectiles.

RESULTADO: Queda bajo protección de un furiere: comida, bebida y paga quedan aseguradas. Recibe triple paga.

EQUIPO: -

3 - FEDITORE

Las gestas imposibles son el pan de cada día para el feditore. Combatir hasta la extenuación sabiéndose mortalmente herido, ser la punta de lanza de la unidad de cavalieri o perder un ojo y continuar levantando el ánimo de los suyos definen al feditore. Sus hazañas se graban en piedra para que generaciones venideras las alaben e intenten imitar.

Un feditore comienza a ganar adeptos a su causa creando una *squadra* fiel que le seguirá en sus andanzas. Su arma predilecta comenzará a ser reconocida por aliados y enemigos, ganándose un nombre propio asociado a sus gestas.

REQUISITOS: CUE+Armas cuerpo a cuerpo 8, CUE+Resistencia 8, AGI+Conducir 8, CAR+Liderazgo 6, INS+Doma 4, Renombre 3. En caso de haber sido schiavo, haber recibido la manutención de parte de su dueño. Poseer y mantener caballo.

RESULTADO: Comienza con un séquito de cavalieri de 3 miembros que aumentará junto con su Renombre.

EQUIPO: Arma de Leyenda

3 - MAESTRE

La función del maestre es dirigir las falanges o preparar la resistencia en un asedio enemigo. También ejerce funciones de condestable en la ciudad. Debe saber medir sus palabras con posibles rivales y aliados del mismo modo que dirige a sus soldados. Comienza a moverse entre la aristocracia y a desarrollar el arte de la política. Su reputación y fama comienzan a ser importantes para él.

El Maestre dirige a las tropas en el campo de batalla, siempre bajo la supervisión del condottiero o el dittatore.

REQUISITOS: CUE+Armas cuerpo a cuerpo 8 o AGI+Proyectiles 8, CAR+Conducta 6, CAR+Expresión 6, CAR+Liderazgo 6, Autoridad 4, Renombre 2. En caso de haber sido schiavo, haber recibido la manutención de parte de su dueño.

RESULTADO: Recursos asciende a 4.

EQUIPO: -

3 - FURIERE

Gestionar la economía, pagar a los soldados, ordenar batidas de terrenos, atender a los heridos en batalla, recopilar información de aliados y rivales o negociar acuerdos de paz y rendición son las tareas del furiere. Suele ser asistente de un dittatore, un maestre o un condottiero al que aconseja y sustituye si es necesario. A veces suele actuar en solitario o con un equipo de dos a cinco miembros.

Debe asegurar la paga de los soldados, especialmente la de los cecchino, ya que los buenos tiradores son caros de mantener y difíciles de encontrar.

REQUISITOS: CAR+Expresión o CAR+Seducción 6, CAR+Negociación 8, INT+Leyendas 4, INT+Medicina 6, INS+Orientación 6

RESULTADO: Red aumenta a 3, Recursos aumenta a 3. Tiene acceso al tesoro de los mandos y reparte el botín.

EQUIPO: -

4 - CONDOTTIERO

El señor de la guerra. Debe saber mantener la cabeza fría en aquellos momentos que lo requieran así como saber arengar a las tropas apelando al corazón del soldado.

Firma una *condotta* o contrato con algún ilustre señor o todo aquel que pueda costearse sus caros servicios. Los neolibios son buenos clientes al igual que las casas pudientes de Purgare. En ocasiones, la *condotta* establece tareas de control policial sobre alguna ciudad como ocurre en Venecia.

REQUISITOS: CUE+Resistencia 8, CAR+Expresión 6, CAR+Liderazgo 8, CAR+Negociación 8, PSI+Astucia 8, Autoridad 4, Renombre 5. En caso de haber sido schiavo, haber recibido la manutención de parte de su dueño.

RESULTADO: Ostenta el mando del ejército y dirige a su rama del colectivo.

EQUIPO: Armadura y arma signada y personalizada por los mejores herreros del clan Sforza (potencial Forjador).

5 - DITTATORE

Imitar al cuervo al ejercer la diplomacia. Imitar al león en la batalla y en la aplicación de justicia. Preferir ser temido que ser amado. Eliminar al adversario. Divertir y distraer al populacho. Atraer a las mentes brillantes y debilitar a los vecinos. Estas cualidades y destrezas son esenciales para el dittatore si quiere mantenerse en el poder.

Un dittatore ostenta el poder político, judicial y militar mientras no haya una familia que lo reclame. Si alguien lo hace luchará con todas las armas políticas de las que disponga para mantener el gobierno de una plaza importante.

A pesar de lo codiciable que pueda parecer gobernar, con demasiada frecuencia resulta un impedimento en la carrera militar del Sforza y son pocos los ejemplos de buen gobernante en la larga historia del clan.

REQUISITOS: CAR+Conducta 8, CAR+Expresión 8, PSI+Astucia 10, PSI+Dominación 6, Autoridad 5. Haber conquistado una ciudad donde es nombrado dittatore.

RESULTADO: Ostenta el poder político, judicial y militar del lugar.

EQUIPO: -



POTENCIALES

PATHOS

REQUISITOS: Rango 3

La experiencia del feditore es compartida con la falange horas antes de la batalla, infundiendo de temor y pasión al soldado. El condottiero arenga a sus tropas prometiendo una gran recompensa por la victoria: honor, fortuna, reconocimiento social y un futuro para los hijos de los guerreros. Ya ha comprado su voluntad con dinero, ahora solo necesita motivar su espíritu para sacarles el máximo rendimiento.

Durante los momentos previos a la batalla los líderes Sforza usan la soflama como catalizador de emociones. Es una de las herramientas más poderosas que tienen para inspirar a la falange.

Añade un dado extra a las pruebas de CAR+Liderazgo e INS+Empatía por nivel del potencial.

FINTA

REQUISITOS: Haber sido tutorizado o haber estudiado con detenimiento a alguien con este potencial. Solo puede usarse en combate cuerpo a cuerpo.

Honor, familia y tradición son los tres pilares de la sociedad purgariana. Cuando el primero es mancillado es menester restaurarlo. La fórmula habitual es el duelo a primera sangre. Los movimientos gráciles y contraataques se suceden durante el combate, premiando al más astuto y grácil de los contendientes.

Este potencial permite contratacar a pesar de no haber superado con éxito la esquiva, siempre que se obtenga en la prueba enfrentada al menos 4 Desencadenantes menos el nivel del potencial. Aún sigue siendo necesario igualar la armadura para herir al oponente pero este no tendrá derecho a usar una de sus acciones para esquivar el uso de este potencial.

FORMACIÓN: FALANGE

REQUISITOS: Encontrarse flanqueado por aliados que conozcan este potencial independientemente de su nivel, escudo, rango 2.

El jehammedano huyó más allá del río Adria atemorizado al ver la formación en falange de los soldados Sforza y oír el retumbar de las botas avanzando al unísono. En ocasiones ni siquiera hizo falta desenfundar la espada. Bastaba con impresionar al enemigo jugando con su psique y lo dramático de enfrentarse a falanges dirigidas por los Sforza.

Aumenta la defensa pasiva en 1 por nivel del potencial. Además, al marchar al unísono puede provocar dudas en el enemigo o que huyan aterrorizados. Si al menos hay la mitad +1 luchadores en formación en falange que enemigos, de forma automática les forzará a superar una prueba de defensa mental con dificultad igual al nivel del potencial más alto de los miembros de la formación en falange. Si al menos no iguala con su tirada la dificultad de dicha prueba, obtendrá un penalizador al ataque igual al nivel del potencial más alto de todos los miembros de la formación. Pifiar en esta prueba implica huir, rendirse o limitarse a una defensa total en caso de que sea imposible la huída.

FORMACIÓN: COLUMNA

REQUISITOS: Caballo Sforza al galope.

El jinete cabalga a toda velocidad envuelto en una nube de polvo provocada por la primera línea. Solo son cinco pero esperan que el rival huya antes de saber que tras la nube no hay más jinetes.

Al cargar con armas perforantes aumenta el valor de esta cualidad en 1 por nivel del potencial.

Como cualidad adicional, si el número de caballeros es mayor que 3, puede generar una nube de polvo al galope que concede ocultación y dificulta la percepción al jinete dependiendo de las condiciones del terreno. Los enemigos contra los que cargue deben superar una prueba de defensa mental contra el nivel del potencial. Si fallan reciben un penalizador de -1 al Ego por nivel del potencial.

FORJADOR

REQUISITOS: Artefice

Siempre que para ello se use la habilidad AGI+Fabricar y se disponga de una forja, un artefice podrá elaborar armas o armaduras y añadirles cualidades del mismo modo que un chatarrero. Estas cualidades añadirán nuevos ensamblajes ya ocupados por esas mismas cualidades.

Cada forjador puede tener entre una y tres maestrías. En el momento de adquirir este potencial y cada vez que su nivel se vea aumentado deberá escoger una maestría de mejora en arma o armadura. A partir de ese momento, al fabricar un objeto se le podrá añadir una cualidad por cada punto de potencial pagando el coste extra en dinares o LC. Estas cualidades no pueden ser modificadas una vez el objeto ha sido creado. Como es lógico no será posible fabricar un cuchillo con la cualidad Empaladora ni un escudo con la cualidad Aislante.

ARMADURAS

NIVEL 1	
Cualidad	Precio
Respetada*	x1.5
Primera impresión*	x1.2
Aterradora	x2
NIVEL 2	
Ignífuga	x2
Camuflaje**	x1.2
Prestigio*	x1.5
NIVEL 3	
Aislante	x2
A prueba de balas*	x1.2
Masiva	x2

ARMAS

NIVEL 1	
Cualidad	Precio
Talismán*	-
Estandarte*	x1.2
Aterradora**	x1.5
NIVEL 2	
Guarda*	x1.5
Camuflaje**	x1.2
Prestigio*	x1.5
NIVEL 3	
Empaladora	x1.5
Perforante**	x1.5
Antiblindaje	x2

*Precio por cada bonificador +1 o +1D (consultar cualidad). Máximo +3

**Precio por cada punto. Máximo 5



BRIAL DE DEVOTA



BRIAL DE NOVICIA



BRIAL DE COFRADES

TRAJES COFRADES

La tradición define al individuo, lo ennoblece y le otorga un propósito. Un purgariano sin familia ni clan que le proteja está perdido. La cofradía de la Buena Señora dispone un proyecto de vida a cada cofrade, estableciendo claramente cuáles son los límites en los que debe moverse y la reputación que su posición le confiere. Los trajes cofrades representan en forma de telas coloridas esta escala social y su valor se refleja en quienes tratan con ellos. Aquellos que conocen el significado de cada patrón de vestimenta adapta su lenguaje y actitud dependiendo de la jerarquía con la que esté tratando.

Devotos, novicios, delatores y vecchi tienen asignados una serie de colores y patrones representativos de su rango que les confiere un prestigio determinado. Mientras, los atuendos de apóstoles e inquisidores inspiran más que respeto y admiración. Infunden miedo en aquellos que comprenden lo que implica no seguir sus recomendaciones, advertencias o entrar en contradicción con las ocho bienaventuranzas.

◇ Trajes cofrades

ESPADA SCHIAVONA

Los maestros armeros Sforza han recuperado antiguos modelos de los antecesores para replicarlos en las fraguas de Purgare. La finura del acabado de la espada schiavona unido a lo costoso de su producción y la falta de unidades en el mercado ocasiona que su precio se dispare.

La Squadra de Venecia tiene como requisito para ascender a ciertos rangos el poseer una de estas espadas, así como mantenerla limpia, afilada y a buen recaudo. Cuentan que fue un hellvético el que dio origen a esta tradición que se inspira en el celo con el que este colectivo protege sus rastreadores.

◇ Armas cuerpo a cuerpo

FLAGELO/LÁTIGO

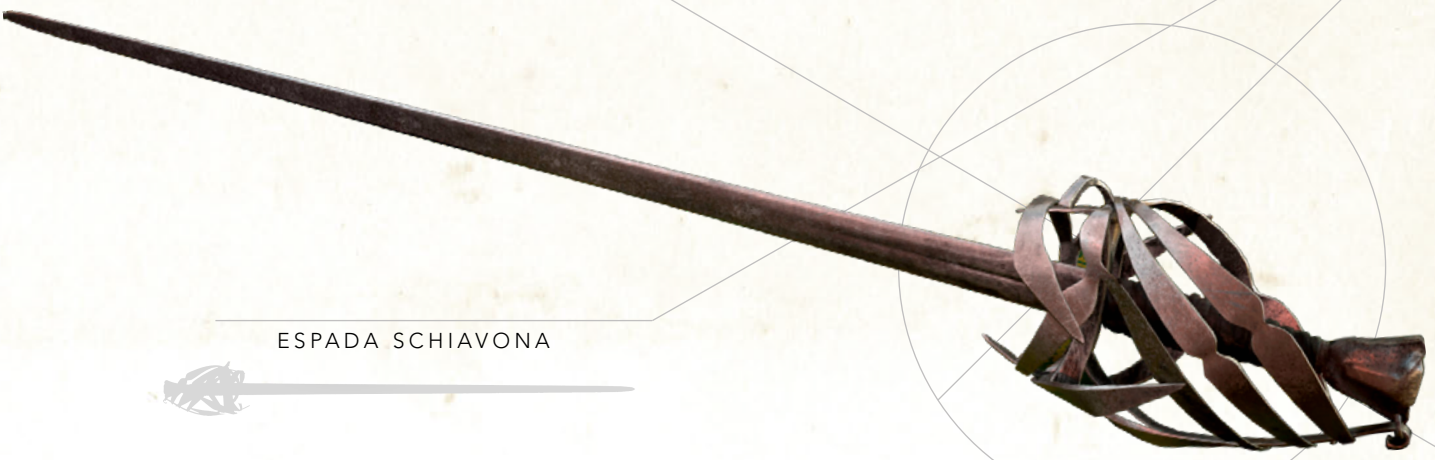
Un mango firme y cómodo, un cuerpo de cuero o metal y puntas afiladas. El mecanismo a priori parece sencillo: cargar hacia atrás y azotar como si fuese una caña de pescar. Pero nada más lejos de la realidad. Muchos acaban con el látigo enredado en cualquier lugar o incluso se golpean a sí mismos al fallar. Cada punta dificulta aún más la tarea.

Su uso es habitual a la hora de castigar y torturar, en especial en humillaciones públicas. Cada inquisidor lleva siempre un látigo aturdidor recogido en el cinto.

El flagelo de una sola punta es comúnmente llamado látigo. Cada punta que se le añada al mango disminuye su maniobrabilidad pero aumenta el daño infligido. El límite máximo de puntas que podría admitir un flagelo es de 7, y solo los chatarreros más hábiles podrían aumentar este número a 9. El daño extra y el precio de las nuevas puntas vienen especificados entre paréntesis.

NOTA: El daño de heridas puede sustituirse por la cualidad Aturdidora si las puntas se sustituyen por nudos. El daño al Ego es equivalente al de heridas.

◇ Armas cuerpo a cuerpo



ESPADA SCHIAVONA

ARMA LEGENDARIA

Ha acompañado al héroe en un sinfín de aventuras y combates épicos y ha sido legada de padres a hijos o de maestro a aprendiz ganándose un nombre, forjando una leyenda. Excalibur, Szczerbiec y la Tizona fueron ejemplos del mundo antiguo. Son nuevos tiempos, y nuevos tiempos requieren nuevas armas para los héroes del nuevo mundo.

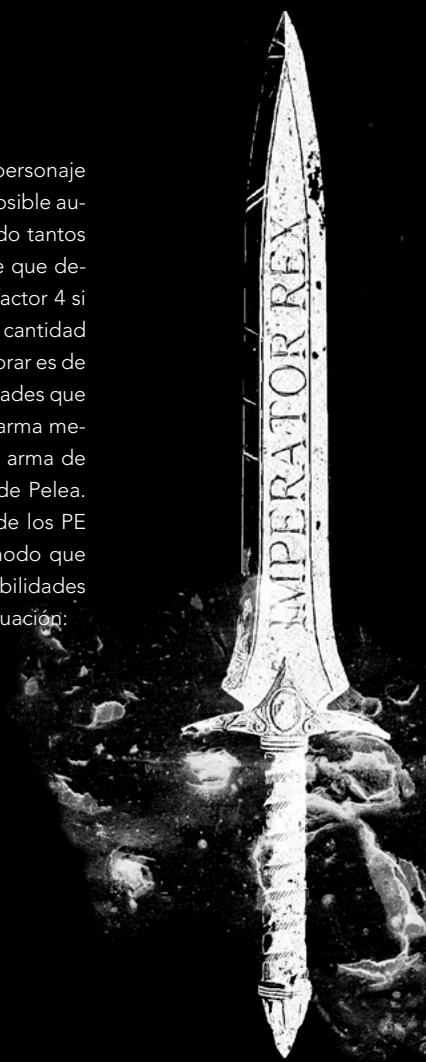
Al ascender al rango adecuado, un héroe debe escoger un arma a la que vincular su sino. A partir de entonces, mientras este no la repudie, sea destruida o la legue voluntariamente, podrá gastar sus PE en mejorar el arma. Para mejorar una de las habilidades del arma debe haber una causa justa, normalmente una hazaña que pueda ser recordada. Será el director quien tenga la última decisión sobre si un arma merece una mejora o no. En ningún caso se recuperan los PE invertidos en el arma.

Al empuñar el arma legendaria el portador podrá ver aumentado el número de dados que lanza en pruebas de habilidad, siempre que el arma esté implicada en ello de algún modo.

Si un nuevo propietario realiza una prueba de INT+Leyendas (12 - puntos de mejora aplicados al arma) la reconocerá y podrá usar las mejoras que ya tuviera e incluso seguir aumentando o modificando sus atributos invirtiendo los PE necesarios. En caso de no reconocerla, será un arma corriente para él. Si el nuevo dueño conoce todos los detalles del arma no será necesaria superar la prueba.

REGLAS: Al usar un arma legendaria, un personaje puede ganar dados extra en acciones. Es posible aumentar las siguientes habilidades invirtiendo tantos PE como el coste normal para el personaje que decide invertirlos, es decir, multiplicado por factor 4 si es preferencial y por 5 en caso contrario. La cantidad máxima de puntos que un arma puede mejorar es de 3 por cada habilidad y el máximo de habilidades que puede mejorar también es 3. Para que un arma mejore una habilidad debe ser coherente: un arma de proyectiles nunca aumentará la habilidad de Pelea. El aumento en trasfondos no dependerá de los PE sino del criterio del director, del mismo modo que ocurriría con un personaje. La lista de habilidades que pueden mejorarse se muestra a continuación:

- ATLETISMO
- CUERPO A CUERPO
- PELEA
- RESISTENCIA
- MOVILIDAD
- PROYECTILES
- EXPRESIÓN
- LIDERAZGO
- CONCENTRACIÓN/PRIMORDIAL
- DOMINACIÓN
- REACCIÓN
- FE/VOLUNTAD
- DOMA





ALABARDA



LANZA DE CABALLERÍA

MARTILLO DE LUCERNA

Desde más allá del norte de Purgare se recuperaron algunos modelos de armas que los hellvéticos nunca quisieron para que los maestros armeros Sforza las replicasen. Una de ellas es el martillo de lucerna. Variante habitual de la alabarda para la infantería, también ha sido utilizada por hombres a caballo por su equilibrio y versatilidad.

◈ Armas cuerpo a cuerpo

ALABARDA

Diseñada para la infantería, este arma posee martillo y hacha cortante en los extremos laterales y una aguda pica en la punta. Su versatilidad la ha convertido en una de las herramientas típicas de los patrulleros y guardias purgarianos dando incluso nombre a unidades de soldados: los alabarderos.

◈ Armas cuerpo a cuerpo

LANZA DE CABALLERÍA

El Condottiero Muzio Sforza dijo una vez, «*un hombre a caballo armado de lanza, vale por mucho, y sólo se le pueden oponer las balas*». Pueden alcanzar los 3 metros de longitud y un peso de más de 20 kg y su potencia está más que acreditada. Son famosas las cargas de Cavalieri Sforza, empalando todo aquello con lo que arrasan

◈ Armas cuerpo a cuerpo

CUALIDADES DEL EQUIPO

PRESTIGIO

Al realizar una prueba de CAR+Conducta, CAR+Expresión o CAR+Negociación enfrentada a un personaje de Voluntad, añade una cantidad de dados especificada entre paréntesis a la prueba. Si por contra se enfrenta a un personaje de Fe, estos dados pasarán a ser éxitos automáticos.

OBEDIENCIA

Portar elementos de prestigio dentro del colectivo puede ejercer una fuerte influencia a la hora de inducir ciertos comportamientos en miembros de menor rango, pero también en sujetos fuera del colectivo. En pruebas de PSI+Dominación e INS+Primordial añade una cantidad de dados a la prueba indicado entre paréntesis.

Además, si ambos individuos pertenecen al mismo colectivo, si aplica el uso de Autoridad en la prueba, convertirá en éxitos automáticos un número de dados indicado entre paréntesis tras la primera cifra. Esta segunda cifra estará limitada al valor de Autoridad.

GUARDA

Un arma con guarda posee la cualidad de otorgar una cantidad de dados extra a acciones de defensa activa gracias a algún tipo de mecanismo o protección incorporada. El tipo de defensa queda especificado en cualidades del arma.

EMPALADORA

Ciertas armas perforantes tiene la capacidad de atravesar aquello en lo que se clavan si se les aplica la suficiente fuerza al cargar montado. Si el daño recibido al menos iguala la mitad de heridas superficiales totales, independientemente de las heridas recibidas, el objetivo quedará empalado.

Para librarse necesitará emplear una acción en una prueba enfrentada de CUE+Fuerza contra el lancero. Si el lancero suelta la lanza el arma aún seguirá clavada en su cuerpo, añadiéndole la impedimenta como si la cargase de forma normal. Para librarse de ella deberá realizar una prueba de CUE+Fuerza con la impedimenta de la lanza como dificultad. Al quitársela recibirá 2 heridas al instante.



PROPIEDADES DEL EQUIPO

ARMAS CUERPO A CUERPO

(CUE+ARMAS CUERPO A CUERPO)

Nombre	Manejo	Distancia	Daño	Cualidades	Imp.	NT	Ens.	Precio	Recursos	Colectivo
Espada schiavona	+1D	1	3+F/3	Operatividad óptima (2DT), +1D Guarda (CaC)	1	III	1	1.300	4	Sforza
Flagelo/látigo	-1D, -1D por punta	3	3+(1)	Enredadora (-2D), Descontrolada (3)	1	I	6*	60+(15)	-	
Lanza**	-	2	4+F/3	Perforante (3), Empaladora	1	I	1	50	-	
Lanza de caballería	-3D	4	F	Perforante (4), Empaladora, Desequilibrada (2DT)	4	II	1	800	-	
Martillo Lucerna	-	2	4+F/3	Perforante (3), Contundente	2	III	2	900	-	
Alabarda	-2D	3	3+F/3	Perforante (3), Contundente, Desequilibrada (1DT)	2	II	2	250	-	

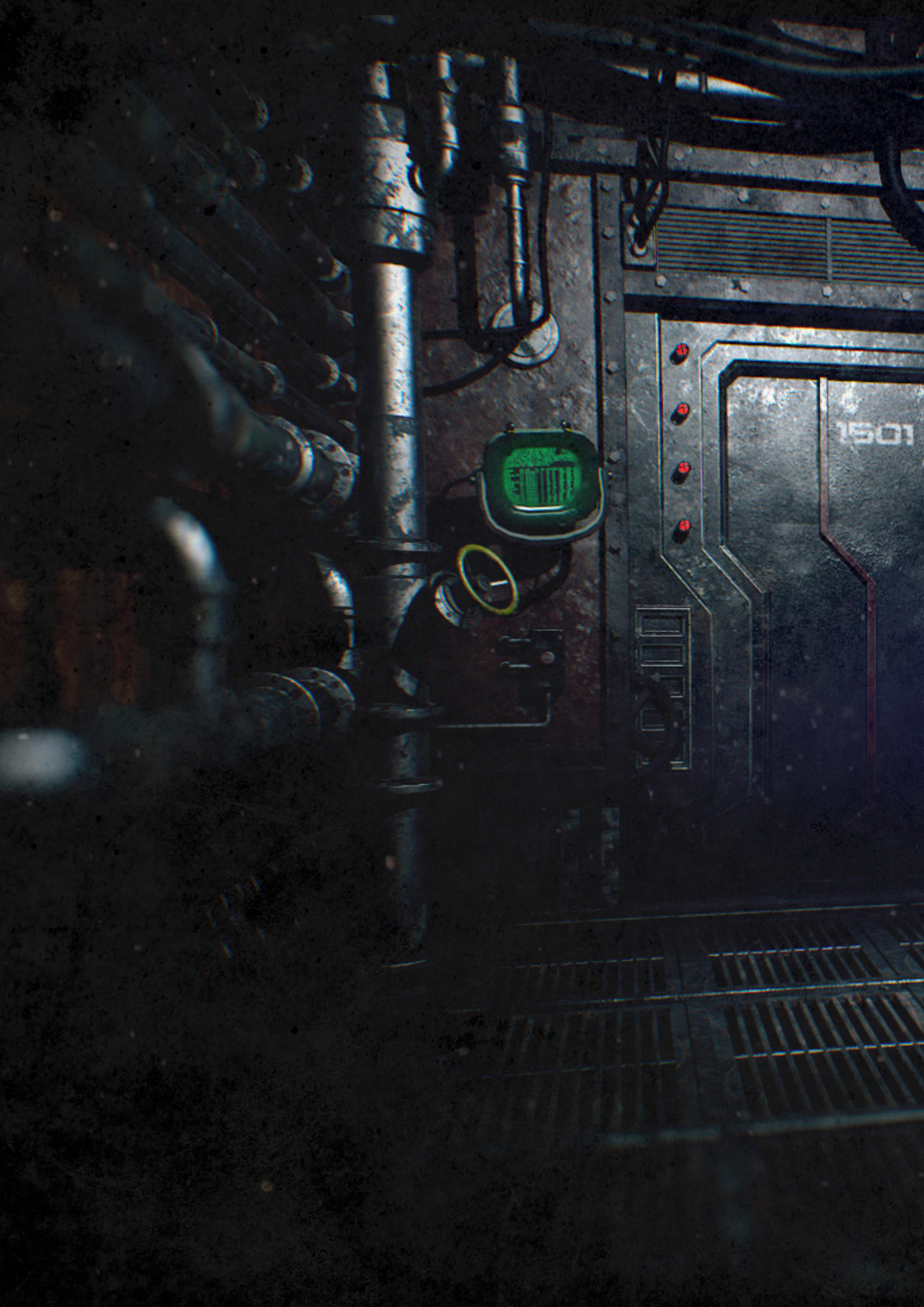
*Solo es posible añadir nuevas puntas **Sustituye los valores del Katarsis

TRAJES COFRADES

Nombre	Valor de la protección	Cualidades	Imp.	NT	Ens.	Precio	Recursos	Colectivo
Brial de devoto	1		2	II	1	750	1	Cofradía de la Buena Señora
Brial de novicio	1	Prestigio (1)	3	II	1	1.200	2	Cofradía de la Buena Señora
Brial de delator	1	Prestigio (2)	3	II	1	2.000	3	Cofradía de la Buena Señora
Brial de apóstol	1	Prestigio (3); Obediencia (1, 2)	3	II	1	3.800	-	Cofradía de la Buena Señora
Hábito de inquisidor	1	Prestigio, (1); Obediencia (2, 3)	2	II	1	150	1	Cofradía de la Buena Señora
Hábito de vecchi	1	Prestigio (4)	1	II	1	50	-	Cofradía de la Buena Señora

MONTURAS

Nombre	Velocidad máxima	Aceleración	Frenado	Blindaje	Heridas	Trauma	Ens.	Precio	Recursos	Colectivo
Purasangre hibrispano	4	2	1	-	12	6	4	12.000	-	
Caballo Sforza	3	1	1	1	18	8	2	4.500	3	Sforza


1501



CAPÍTULO

V

ECOS DEL PASADO

TESOROS DE OTRO TIEMPO

Todo el equipamiento e información sensible que posiblemente encuentren los jugadores en el sótano del templo de la Buena Señora podría suponer un salto importante tanto en la riqueza que manejen como en el equipo del que dispongan y los secretos que se revelen ante ellos. Esto puede ser un arma de doble filo.

Por un lado, cada objeto o documento podría ser una ventana abierta a nuevas aventuras, algunas de ellas de nivel alto que pondrán a prueba sus habilidades e inteligencia para llegar a resolverlas. Es una buena idea usar este sótano para colocar algún objeto o pista que los jugadores hayan estado buscando en su campaña y que les mueva a futuras localizaciones. También nuevos y poderosos enemigos estarán interesados en la riqueza y los nuevos objetos que los personajes acaban de adquirir, dando lugar a persecuciones o preguntas por parte de sus colectivos al respecto si llegan a enterarse.

Sin embargo, el acceso a este incalculable tesoro podría suponer dar un salto importante en el nivel de riqueza que maneje el grupo y que altere los planes de una campaña. Será un goloso caramelo que querrán saborear durante todo el tiempo que puedan. Quizás arrebatarles pronto parte o la totalidad de este tesoro pueda molestar a alguno de los jugadores pero inocular miedo en sus mentes puede ser una gran herramienta. Un poderoso merodeador que vaya tras ellos dejando un rastro de cadáveres a su paso como premisa de lo que les ocurrirá a ellos si no abandonan parte de ese tesoro puede ser una buena idea si se pretende equilibrar el nivel de poder de los personajes en la campaña.

Aunque aquí se ofrece una lista de objetos que Marzenne almacena en su sótano, la decisión sobre qué y cuánto deberían encontrar los jugadores en este sótano queda a discreción del director de juego.

CEREBRAL OVERRIDE

El terminal central dispone de una pantalla transparente con leds de un tono anaranjado brillante. En él se puede monitorizar la información almacenada en la memoria interna o desde dispositivos externos.

Varios documentos aparecen en el historial más reciente: «FIIRA_24022595» y «NAZAROV_03012083».

MAPA TANNHÄUSER E-03

La geografía europea ha cambiado mucho desde la creación de este mapa interactivo, pero de forma aproximada aparecen algunos de los refugios subterráneos que fueron programados para ser construidos. Algunos de ellos nunca comenzaron las obras, otros han sido refugio de durmientes y objeto de saqueos, y unos pocos aún albergan colonias enteras de pálidos esperando salir para ser guiados por sus dioses. ¿Qué habrá en aquel lugar al sur de los Pirineos? Solo visitando Hibrispania hallarán la respuesta.

Debido a los sutiles cambios geográficos en los últimos cinco siglos, para llegar a uno de los puntos señalados en el mapa será necesario superar pruebas de INS+Orientación con una dificultad mínima de 6. Queda a criterio del director establecer dicha dificultad.

PARA EL DIRECTOR: Usa este mapa como iniciativa para mover al grupo. Un punto señalado en el Balján, una inscripción o unas simples coordenadas pueden suponer un aumento del interés del grupo en visitar la zona. Una vez allí decide qué encontrarán dependiendo de qué busques para tu campaña.

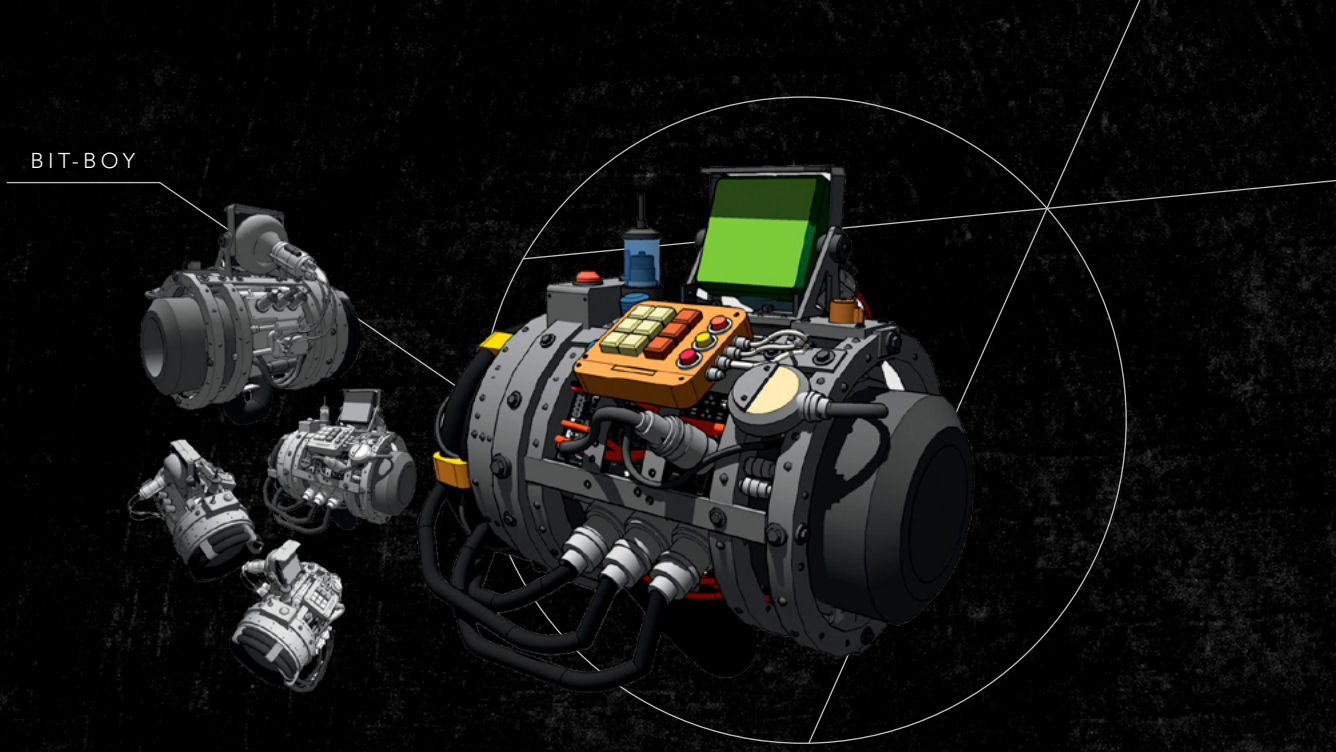
PASTILLAS DE LA VERDAD

El etanol, la escopolamina o el temazepam afectan psicoactivamente al consumidor obligándole a decir la verdad durante las próximas 6 horas por cada pastilla. Tarda entre 30 minutos y una hora en hacer efecto.

El sujeto debe realizar una prueba de defensa mental. El penalizador que se aplicará en cada prueba de engañar es igual a 12 - éxitos en la prueba de defensa mental. Si este resultado es igual a 12 o pifia en la prueba, el sujeto será incapaz de mentir. Este penalizador solo se aplica en caso de que el sujeto sepa cuál es la verdad sobre el asunto en cuestión o no mienta conscientemente. En caso contrario solo aparentará un estado de embriaguez parecido al del alcohol pudiendo comunicarse con cierta normalidad.

PASTILLAS DE SUSTENTO

Del tamaño de una moneda de 100 dinares, este juego de tres pastillas poseen una equilibrada concentración de macronutrientes suficiente como para alimentar a un adulto durante un día. Inoloras e insípidas, tan solo necesita un poco de agua para ser ingeridas.



BIT-BOY

Este terminal de acceso ocupa todo el antebrazo y lleva instaladas tres funciones que se activan a través de un módulo fuente cronista. Un módulo fuente proporciona 40 cargas por cada nivel, siendo necesario recargar los e-cubos cada cierto tiempo. Además, cada función requiere un nivel específico de dicho módulo para poder ponerla en funcionamiento.

Con una placa base marca Sphynx-2500, el Bit-Boy trabaja a frecuencias de 90 MHz y dispone de 4MB de memoria RAM y 250MB de almacenamiento de datos. Dispone de procesador de texto y reproductor de audio y vídeo gracias a un altavoz y un monitor, modestos pero funcionales.

Nombre	Efecto	Imp.	NT	Precio
Bit-Boy	Terminal de acceso con conexion para 3 módulos	2	V	35.000

MSN MESSENGER

Este módulo dispone de dos funcionalidades. Un geolocalizador que permite enlazarlo con otro dispositivo. Siempre que estén conectados ambos dispositivos, el radar mostrará la posición por proximidad en el monitor. Gracias a la antena incorporada en este módulo no será necesario recurrir a las antenas cronistas. ¡La comunicación entre ambos dispositivos será totalmente secreta!

La segunda función incorpora un sistema de mensajería instantánea. Dispone de lenguaje morse y binario traducido a caracteres en pantalla. Además posee una discreta cámara y un micrófono con función para enviar audios y vídeos de 20 segundos. Para transmitir un mensaje a más de 5 km es necesaria una antena auxiliar más potente.

MÓDULOS DISPONIBLES

Nombre	Nivel del módulo fuente	Alcance	Duración	Cargas
Geolocalizador	I	180 km	1 min x carga	1
Mensajería instantánea	I	5 km	Ver descripción	1 x audio 4 x vídeo

NON-MACHINE 300

Este módulo dispone de dos funcionalidades. Un ataque de pulso electromagnético (EMP) con el que inutilizar temporalmente cualquier dispositivo electrónico en 10 metros de radio, ¡excepto el Bit-Boy, por supuesto! Tan solo hay que graduar la potencia de alcance, seleccionar la duración y... ¡BAM! Esos molestos SAMCOM dejarán de molestar durante unos segundos. Pero úsalo con cuidado, ¡este módulo funde las cargas muy rápido!

La segunda función es el Escudo de Pulso Vital. Las máquinas serán incapaces de reconocer cualquier ser vivo en el radio de acción. ¡Podrás pasar inadvertido frente a cámaras, micrófonos o SAMCOM! El terminal permite regular el radio de acción, pero gastará más cargas.

MÓDULOS DISPONIBLES

Nombre	Nivel del módulo fuente	Alcance	Duración	Cargas	Extra
EMP	III	10 m	variable	10 + 5 x asalto	+1 m x carga
Escudo de pulso vital	II	1 m radio x carga	1 asalto x carga	1	-

SÓNAR

Este módulo ejecuta un pulso de sonido similar al de un murciélago o un delfín. El dispositivo hace rebotar breves pulsos de ultrasonidos contra objetos, y los utiliza para crear una imagen de lo que le rodea mediante los patrones de estos reflejos recibidos. Tarda unos 10 segundos en procesar los datos y mostrarlos en la pantalla. Esta mejora funciona tanto en el aire como en el agua y su alcance es de 20 metros en el aire y 100 metros en el agua. Activar el ecolocalizador usa 10 cargas del módulo fuente.

MÓDULOS DISPONIBLES

Nombre	Nivel del módulo fuente	Alcance	Duración	Cargas
Sonar	I	20 m aire, 100 m agua	10 seg de procesamiento	20



SONY X1050

SONY X1050

Este reproductor de audio de bolsillo dispone de un cable conexión jack 3,5 mm para ser conectado a cualquier amplificador o megáfono como por ejemplo un multiplicador cronista o un bafle. Ha sido adaptado para que use una fuente e-cubo como carga del dispositivo, con una duración de 1 hora de funcionamiento continuado.

Dispone de un humilde micrófono y memoria interna para almacenar más de 4 horas de grabación de sonido. En ella se encuentran almacenadas varias pistas de música de los antecesores

Además puede captar señales de radio hasta 1 km de distancia con posibilidad de grabar emisiones en la memoria interna. Hay dos grabaciones con el nombre *radio_01* y *radio_02* y otras dos pistas sin nombre.

LIBROS ELECTRÓNICOS DE ARTE

Un buen pedazo del conocimiento acumulado por los antecesores y bien conservado en documentos electrónicos de fácil acceso. Entre ellos se pueden encontrar desde obras clásicas hasta tratados de medicina o instrucciones de montaje de algunos artefactos.

Si se dispone del tiempo adecuado para consultar estos libros, cualquier prueba de conocimiento relacionada con el nivel de información que hay en ellos, transformará automáticamente los dos primeros dados de dichas pruebas en éxitos automáticos, cuando no directamente proporcionar la información al jugador que la ha solicitado.

NOTA PARA EL DIRECTOR: Dependiendo del nivel de conocimiento y Secretos que manejen los personajes del colectivo cronista, el rumor de la existencia de un compendio de sabiduría antigua en Venecia podría ser un gran aliciente para enviar a uno de ellos a investigar a la zona. Quizás alguien haya podido oír o ver algo y ese rumor haya recorrido mundo hasta llegar a oídos del Clúster Central de Justiciano.

Usa estos poderosos artefactos con cuidado. Recuerda ajustar la cantidad de información que hay en estos libros al nivel que buscas para tu campaña.

NACIDA DE LA SANGRE

Un grupo de estudiantes de arte se esmera en terminar sus esculturas de bulto redondo. La mayoría de ellos ronda los 20. También hay un par de amos de casa del extrarradio. Y una mujer de mediana edad.

Se trata de Marcela Catalano. De unos 35, en muy buena forma, vestida de forma elegante. A simple vista, parece una ejecutiva de una compañía exitosa. Coge el cincel y remata la nariz con precisión. Es paciente. Sus ojos se fijan en cada detalle mientras la luz de la tarde ilumina las partículas de polvo en suspensión.

Entre golpes de cincel, deja volar su imaginación. Marcela siempre quiso saber más sobre el misterio del tiempo. Sobre cómo pasa por encima de nosotros de forma inexorable, sin perdonar a nada ni a nadie. Si pudiése vivir para siempre tendría tiempo para desarrollar todas las disciplinas en las que le gustaría formarse.

El proyecto Tannhäuser se había puesto en marcha. Si todo era tal y como le habían contado, su cuerpo necesitaría reciclarse cada cierto tiempo. Y era bien sabido que su fuente de la eterna juventud tenía vida propia: los durmientes encerrados en dispensadores.

UN PROYECTO OLVIDADO

El consejo del Grupo de Recombinación había decidido desechar el artefacto denominado como «el Monarca», pero Marcela tenía otros planes. Convenció a la persona correcta y rescató el artefacto para que formase parte del proyecto Tannhäuser. Y se reservó para sí el localizador BPR-16. Sabía que lo necesitaría llegado el momento.

Solo ella pudo salvarse del apocalipsis. Tuvo que decidir entre proteger a los suyos y vivir mientras abandonaba a su familia. Pasaron semanas entre los pasillos de aquel complejo. Y no pasó ni uno solo de esos días sin arrepentirse de abandonar a los suyos. Nunca más volvería a pasar.

LA DIOSA DE LA MUERTE

Los clanes del este del Balján la conocían como Morana, la diosa de la muerte. Más al norte era conocida como Marzanna, diosa del invierno. Y de la muerte.

Los clanes sabían que había que ofrendarle sacrificios cada cierto tiempo para apaciguar su ira. Una pared aparecía pintada con sangre. Una mujer en estado catatónico repetía una y otra vez un nombre. Una bruja señala a alguien para ser entregado como ofrenda a la diosa. Siempre había alguna señal que indicaba qué debía hacerse.

Un día, los nietos de aquellos asustados habitantes dejaron de temer a la diosa de la muerte. Ya solo era un recuerdo del pasado. Un cuento de niños para no dormir.

AQUELLO QUE NOS HACE HUMANOS

Durante los últimos siglos se había entregado a los arrebatos de cólera y frenesí sangriento que desataba entre los clanes del Balján. Se miró frente al espejo y no se reconoció a sí misma. Entonces recordó su nombre y lo repitió decenas de veces frente al espejo: Catalano.

Se lo prometió a sí misma. Jamás volvería a abandonar a su familia. Sin embargo, hacía siglos que sus hijos no eran más que polvo en suspensión. Entonces recordó aquello que la hacía humana. La familia. Su pasión por el arte y las humanidades. Se miró una última vez al espejo, pero esta vez sí que se reconoció. Estaba cambiada, pero aún había tiempo para enmendar el daño causado durante tantas generaciones. Su estirpe le llamaba.

el miedo

CASI SIEMPRE ES EL MIEDO
DE SER NOSOTROS

LO QUE NOS LLEVA
DELANTE DEL ESPEJO

[ANTONIO PORCHIA]



EL MONARCA

PROYECTO OLVIDADO

Este prototipo guardado en el cajón del Grupo de Recombinación nunca llegó a ver la luz. El objetivo era desarrollar un sistema de control de masas que pudiese inducir pensamientos y voluntades al huésped a través del dispositivo matriz, pero en poco tiempo quedó superado por la tecnología memética y fue olvidado. Sin embargo, un destacado miembro del Grupo de Recombinación decidió que podría encajar en el Proyecto Rompehielos. El objetivo era usar el dispositivo como guía para la localización de ciertos puntos clave y planes relacionados con la memética, así como la posibilidad de usarlo para someter a miembros clave de las comunidades surgidas tras el escatón.

CAZADORA

Su verdadero valor reside en los datos que hay grabados en el cifrado de archivos interno. Aranae era una durmiente, de la oleada de los 300. Encontró el dispositivo en la sala de equipamiento de su dispensador, tal y como su condicionamiento memético le indicaba. Los parámetros coincidían; tan solo restaba llevar a cabo el siguiente paso del plan. Hasta que Morana se cruzó en su camino. El encuentro no fue fruto de la casualidad: Morana conocía las fechas en las que el dispositivo se activaría, y podría situarlo una vez estuviese activado gracias al localizador BPR-16. La ahora merodeadora fue en su día conocida como Marcela Catalano, una reputada ingeniera informática que estuvo involucrada en la creación y configuración de el Monarca, así como en sus complementos: los dispositivos Xeronte y el localizador BPR-16. Marcela conservó este último intencionadamente, a sabiendas de que lo necesitaría si pretendía alargar artificialmente su vida gracias a los durmientes. La caza se le daba bien, pero sabía que habría momentos de escasez. Y el Monarca podría ayudarle a cosechar a los durmientes según su necesidad. Esperaba pacientemente que uno de ellos se acercase al señuelo, atraídos irremediablemente por su condicionamiento memético. Mientras, Marzenne tejía una telaraña colectiva en la sociedad de Venecia; una red de informantes controlados y manipulados para serle de provecho. Cuando un incauto durmiente caía en su red, tan solo era cuestión de tiempo que le sirviese como cena, con ambrosía como plato principal.

Pero la sangre divina escasea en estos tiempos. Marzenne observa los cráneos de tiempos pasados donde la caza era abundante y se lamenta. Sus órganos empiezan a fallarle y ya solo le queda caminar hacia un destino fatal que le acerca día a día inexorablemente hacia su muerte.

BPR-16

Este dispositivo establece un vínculo directo con el Monarca. En cuanto el aparato es activado, este localizador indica geográficamente el punto en el que se encuentra, con un radio de alcance máximo de 120 km dando un margen de error de dos metros. Además, esta pulsera mide las constantes vitales, el nivel de nanorrobots en sangre y los daños físicos que presenta el organismo al que se vincule. Utiliza un sistema de carga de energía cinética, necesitando tan solo cargarlo cada 120 días con energía producida por el movimiento físico del portador.

CONEXIÓN SINÁPTICA

El Monarca inyecta el implante de guía en el cerebro del anfitrión y actúa de enlace entre las peticiones de este y el implante nodo. La operación es complicada, siendo necesaria la apertura del cráneo del huésped y un duro postoperatorio al que no todos sobreviven. El dispositivo viene actualizado de base para realizarla tan solo siguiendo unos simples pasos: el anfitrión da la orden al Monarca, tomando forma de corona, lo coloca en la cabeza y en tan solo una hora queda alojado el implante de guía en el cerebro. Se necesitan al menos dos semanas para el acoplamiento completo; entonces la conexión con los impulsos sinápticos de los anfitriones es total, recibiendo información constante de estos, que el Monarca almacena como datos. El acceso remoto a estos datos solo puede realizarse desde el implante nodo y van desde simples pensamientos hasta contenido audiovisual, todo codificado desde los anfitriones en posesión de uno de los Xerontes hasta el Monarca. Desde la caída de la corriente, el radio de alcance es de 30 km desde el dispositivo base.

REGLAS: Una vez el implante de guía ha sido alojado en el cerebro, el sujeto deberá realizar una prueba de CUE+Resistencia (2) cada día durante los próximos 14 días. Fallar una de estas pruebas obligará a realizar una prueba de CUE+PSI (2) para evitar morir ese mismo día por complicaciones del postoperatorio y lo prorrogará un día.

Una vez superado el postoperatorio, el poseedor del implante nodo podrá acceder a impulsos y estímulos sensoriales de aquellos que tengan implantados los dispositivos periféricos llamados xeronte además de darles órdenes. Si uno de los xeronte pierde conexión con el Monarca, el implante nodo puede volver a vincular ambos dispositivos superando una prueba de PSI+Dominación enfrentada a la defensa mental del anfitrión del xeronte.

ACOPLANDO EL XERONTE

El Monarca de coloca en la muñeca del anfitrión, y en las horas siguientes a la operación, el Xeronte comenzará a crear conexiones sinápticas entre la mano y el cerebro. Si el anfitrión ha asimilado correctamente el dispositivo en su cuerpo, al cabo de ocho horas habrá desarrollado un aumento y mejora de las terminaciones nerviosas desde la mano hasta el cerebro. A partir de ahora, el Xeronte transmitirá al anfitrión a través de impulsos nerviosos toda información de aquellos en los que el apóstol pose en su mano en la cabeza: impulsos sensoriales, motores, pensamientos y análisis general del organismo anfitrión. Estos datos se copian al instante en la base de datos del Monarca.

Este es el verdadero cerebro de procesamiento y control mental, tanto para el anfitrión como para aquellos en los que posa su mano. No es necesario el contacto físico con la cabeza, pero la cercanía mejora la conexión con el Xeronte. La distancia máxima de conexión son 10 metros, y a partir de 1 metro de distancia ya se considera aceptable.

El motivo de la ubicación del Xeronte en una mano se debe a las pruebas de efectividad en algunos sujetos. Aunque el desplazamiento del Xeronte a una extremidad provoque un aumento visible de la vascularización y enrojecimiento de la mano, es algo tolerable en favor de un acoplamiento óptimo con el sujeto.

REGLAS: El objetivo deberá realizar una prueba de defensa mental contra INS+Empatía del anfitrión del Xeronte de forma normal con la salvedad de que al menos deberá obtener 1 Desencadenante entre 10 metros y 1 metro, 2 DT entre 1 metro y el contacto breve con la cabeza del sujeto, y 3 DT al posar la mano más de 10 segundos en la cabeza del sujeto. Si la prueba de defensa mental falla, los datos comenzarán a llegar al cerebro del anfitrión del Xeronte poco a poco, como por obra divina.

PERIFÉRICOS

Una voz resuena en la cabeza de los apóstoles. Les sugiere pensamientos, modifica su voluntad y les marca cursos de acción. Un apóstol siente en mitad de la noche la necesidad imperiosa de hacer algo. A veces basta con observar a una persona que destaca entre la multitud, otras veces es necesario hablar con ellos. Una orden ha sido emitida por el anfitrión usando como puente el Monarca.

El vínculo del Xeronte con su anfitrión establece una relación simbiótica a través de la cual se crea un vínculo entre estos y el Monarca. Es probable que el anfitrión vea alterada ligeramente su personalidad al influir en sus pensamientos y deseos. Unos piensan que es la mismísima voz de la Buena Señora hablándoles al alma; otros que es su conciencia amplificada por su fuerza de voluntad.

REGLAS: El poseedor del implante nodo podrá dar órdenes a los anfitriones de los implantes guía que deberán cumplir de forma imperativa. Dependiendo de lo acorde que esté la orden emitida por el Monarca con el concepto del personaje que la recibe y la peligrosidad de la misma, el director podría permitir al poseedor de un xeronte resistirse superando una prueba enfrentada de defensa mental contra la PSI+Dominación del sujeto con el implante nodo, con la salvedad de que solo los Desencadenantes serán tenidos en cuenta como éxitos en la prueba de defensa mental.

DISPOSITIVO ENLACE

Una pequeña pantalla y una perilla superior es todo lo que compone este dispositivo cuyo único fin es localizar frecuencias de emisión específicas del Grupo de Recombinación. La perilla al ser accionada muestra la localización de cualquier dispositivo del GR. La poca precisión del artefacto hace que su utilidad para localizar el Monarca sea casi nula, pudiendo hacerlo en un radio de 300 km, con un margen de error de 3 km La única forma de ubicar el Monarca es si sale o entra en uno de los cuadrantes definidos por el propio artefacto, de unos 3 km cuadrados cada uno.

ÍNDIGA

ESPECIE AUTÓCTONA

Históricamente, el opio ha formado parte de una gran diversidad de culturas. En ellas ha sido utilizado generalmente como herramienta de uso medicinal. Con el apocalipsis, una numerosa cantidad de especies se vieron forzadas a evolucionar o fueron empujadas hacia la extinción. El opio no fue una excepción. De las cenizas del escatón han surgido diferentes variedades de la adormidera, cada una con variaciones en su calidad, cantidad y tipología de alcaloides hallados en su composición. Una de estas variedades es la llamada índiga, de la que se extrae la resina negra. Los expertos cultivadores del norte de Purgare realizan pequeñas incisiones en el fruto para que exude una savia de color oscuro que recogen y procesan hasta extraer ese apreciado polvo negro. Aunque recientemente el colectivo spitaliano ha descubierto esta sustancia y lo está empleando en ciertos procesos experimentales, su uso mayoritario está centrado en el ámbito religioso y tradicional purgariano. El primer uso de esta planta quedó documentado hace más de un siglo en Venecia como tinte textil e infusión, práctica que perdura hasta la actualidad con el tradicional "Indigatto" en el que se cocinan grandes cantidades de índiga para posteriormente consumirla en los días de veneración a la Buena Señora.

Numerosos intentos de exportar esta planta a otras regiones han resultado un fracaso, por lo que se puede considerar una especie exclusiva de la zona norte de Purgare debido al especial clima y estaciones que aquí se suceden. Embajadores neolibios y farmacéuticos spitalianos han viajado a Venecia en estos últimos años para intentar lograr concesiones de comercio, aunque de momento solo han logrado comprar algunas semillas. Los Catalano se resisten a ceder la producción más valiosa de la zona... de momento.

REGLAS: El consumo de índiga, excepto en forma de resina negra, expone al sujeto a la dominación y pérdida de control mental. La potencia varía entre 1 y 6. Añade a pruebas mentales de PSI+Fe/Voluntad durante las próximas 6 horas 1 resultado de pifia por nivel de potencia.

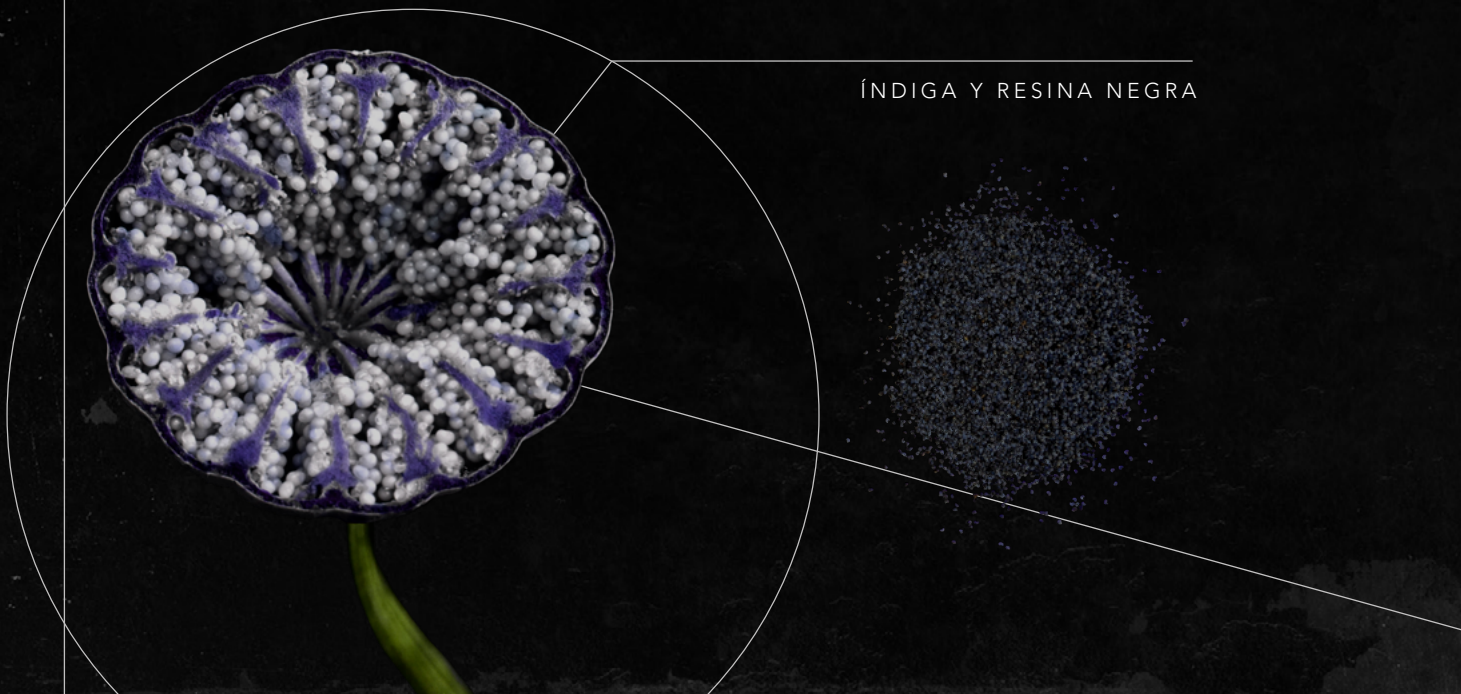
RESINA NEGRA

Con su consumo, el dolor queda mitigado a sus niveles más bajos sin prácticamente afectar al rendimiento mental bajo los efectos de la resina. El laboratorio pionero del epigenetista Phillip Le Roy ha estado tratando de investigar más al respecto con técnicas de experimentación en pacientes con fuertes dolores. Los trabajos llevados a cabo en este ámbito han dado como resultado excelentes respuestas en dichos pacientes en relación a la atención y la mitigación del dolor. En misiones donde el cirujano jefe ha sido gravemente herido pero aún no ha perdido la consciencia, puede ser utilizada para efectuar una auto-operación con ayuda de un auxiliar. El cirujano neural precisa de esta sustancia para dar instrucciones a su ayudante. Necesita estar consciente para ir guiando a su pupilo paso a paso en su operación a vida o muerte o para extirparle con éxito y celeridad un miembro afectado por la disgregación.

Otro de los efectos de su consumo es una mayor receptividad a la sociabilidad y un aumento de la docilidad del sujeto. Marzenne sabe que un pueblo dócil es un pueblo fácil de manejar. Uno de los secretos del éxito del culto a la Buena Señora es realizar la prédica acompañada de un poco de resina negra fumada.

Los spitalianos la consideran una sustancia de uso recreativo con propiedades medicinales. En Venecia es usada como complemento en la alimentación, siendo un potente relajante, analgésico y digestivo. Una vez que es consumida, la dinámica mitocondrial queda expuesta al Elemental, activando la Sepsis existente en el organismo. La explosión de los micelios en el organismo del consumidor de resina negra puede generar jaqueca, así como posibles dolores articulares. En ocasiones puede otorgar ciertas capacidades aún sin clasificar, aunque la mayoría presentan cuadros clínicos de cargas iónicas descontroladas.

Pero algo extraño ocurre al interaccionar con el Elemental. Los infectados de Sepsis no oyen su llamada, el dibujo en su pecho es de color añil y los aberrantes les atacan igual que a cualquiera. Habrá que seguir investigando.



ÍNDIGA Y RESINA NEGRA

EXPLOSIÓN MICÉLICA

El consumo de resina negra es algo común en Venecia. Es un producto relativamente barato y se ha establecido como una costumbre entre los venecianos. Aunque hay algo que todavía no acaban de comprender: el consumo de resina negra pura tiene consecuencias irremediables en su organismo. Hace décadas se sabía que el consumo de resina debía hacerse mezclándola con lechuga marina para evitar las consecuencias de fumar resina pura pero ese conocimiento se ha ido perdiendo con los años y actualmente cada vez son menos los que hacen esta mezcla.

Los primeros fumadores de resina negra pudieron observar cómo algunos de ellos, tras dar una profunda calada se cargaban eléctricamente, pudiendo electrocutar ocasionalmente a un amigo o familiar. Además, el símbolo del chakra purgariano se dibujaba con mayor nitidez en sus pechos.

REGLAS: Al consumirla fumada o esnifada, la resina negra abre los micelios de esporas almacenados y que aún no han germinado en el cuerpo del anfitrión. Dependiendo de la pureza de la resina, germinarán instantáneamente tantos puntos como dicho nivel de pureza. Este número estará limitado al máximo de infestación temporal de esporas presente en el cuerpo al consumirla, por lo que si el nivel de pureza es mayor que la infestación de esporas, solo tendrá efecto al nivel de infestación. Estas esporas germinadas pasarán a ser infestación de esporas permanente. Es seguro consumir resina negra si no existe infestación temporal de esporas, aún teniendo infestación de esporas permanente.

Dependiendo de la cultura originaria del consumidor, la resina negra activará un efecto diferente. Si aparece especificada, la cifra entre paréntesis se multiplicará por la potencia de la resina para calcular el efecto final. Además, dos atributos aumentarán hasta el nivel de la potencia de la resina. La potencia de la resina será determinada al azar mediante 1D6 y sus efectos permanecen durante un número de horas igual a la potencia de la resina.

RESINA NEGRA

(PRECIO POR DOSIS: 60 LC/DINARES)

Cultura	Aumento de atributos	Fenómenos
Borca	Agilidad Instinto	Desconexión nouménica (10)
Franka	Carisma Instinto	Sudoración feromántica (3)
Polen	Cuerpo Instinto	Reconstrucción metabólica (2)
El Balján	Cuerpo Psique	Divergencia
Hibrispania	Intelecto Agilidad	Augurio
Purgare	Carisma Psique	Carga iónica (2)
África	Intelecto Cuerpo	Eficacia (1)

FENÓMENOS

DESCONEXIÓN NOUMÉNICA

La conexión con el noúmeno queda interrumpida por la repulsiva estática mientras el psiconauta huye de lo desconocido. El borcano puede respirar tranquilo, el aberrante le ha perdonado la vida.

REGLAS: Cualquier forma del Elemental intenta escapar del borcano dentro de sus posibilidades. Si no puede, luchará para poder huir. La potencia determina en metros el radio de alcance al que los psiconautas se ven afectados.

SUDORACIÓN FEROMÁNTICA

Las glándulas se abren expulsando un agradable aroma alrededor del consumidor de resina negra. Un aroma atractivo y embriagador envuelve y seduce a los que le rodean.

REGLAS: El consumidor gana un número de dados en las pruebas de CAR+Seducción. Además podrá seducir a una persona por cada nivel de potencia de la resina como si estuviese siendo afectada por PSI+Dominación.

RECONSTRUCCIÓN METABÓLICA

El cuerpo se recompone y las heridas curan al instante, dejando posibles marcas en la piel debido al rápido cicatrizado.

REGLAS: Recupera automáticamente una cantidad de heridas superficiales determinada por la potencia.

DIVERGENCIA

El consumidor recibe un shock cerebral desdoblando temporalmente su personalidad.

REGLAS: Durante el efecto, el consumidor tendrá dos conceptos de personaje y podrá actuar y recibir los beneficios de ambos al mismo tiempo. Sin embargo, al finalizar el efecto solo permanecerá uno de los dos elegido al azar.

AUGURIO

El consumidor experimenta un destello temporal, una revelación de lo que puede ocurrir o de aquello que ya pasó.

REGLAS: Parte del destino del consumidor es revelado. Pueden ser eventos futuros o pasados relacionados con él. La claridad, importancia y duración de la visión estará determinada por la potencia de la resina.

CARGA IÓNICA

El consumidor experimenta un leve cosquilleo por todo el cuerpo. La explosión de los micelios de esporas le han cargado de electricidad.

REGLAS: Solo con el primer contacto físico con un cuerpo vivo el consumidor transmitirá la carga eléctrica provocando daño directo al Ego, incluso si es objeto de un ataque.

EFICACIA

La precisión del africano se hace efectiva. Las manos no fallan, la mente se mantiene alerta. La efectividad es un hecho frente a las adversidades del mundo.

REGLAS: El consumidor elige entre los atributos de CUE e INT para aplicar un número de éxitos automáticos igual a la potencia de la resina en todas las pruebas asociadas.






BASTIO
BOSQUE
MOLIN
HACIA BÉRGAMO
BULLETTA
MOLINO
8
MOLINO
LA CIÉNAGA
ÍNDIGA
ALMACÉN
DE ÍNDIGA
LA CIÉNAGA
ÍNDIGA
N
E
S
VENECIA
2595 D.C.



TREFONTANA

01. MAESTROS ARMEROS
02. PALAZZO CATALANO
03. ALCÁZAR SFORZA
04. CASA VECCHIA
05. PIAZZA MOZZAFIATA
06. MERCATO RIFORNIMENTI
07. ALMACENES
08. GRANEROS
09. JARDINES VERTICALES
10. LE MERIDIEN
11. LA PIAZZAFORTE

IL BUCO

12. TABERNA ACQUAFRESCA
13. GALDINO
14. TORRE DE RADIO CHATARRERA
15. ARENA DE COMBATE

MORTOPALUDE

16. LA TINTORIA
17. DEI MORO'S
18. GRAN FÁBRICA TEXTIL
19. LA TESSILERÍA
20. SANATORIO

A. SAN GIORGIO
B. VIRAGO
C. LA BUENA SEÑORA
D. AVENIDA CARDATORI
E. AVENIDA XII MAGGIO
F. PIAZZA MOZZAFIATA
G. PIAZZA CONDANNATO

BIENAVENTURADOS LOS QUE TIENEN FE
PUES SOLO ELLOS VERÁN
A LA BUENA SEÑORA



DEGENESIS

REDFOX ARMY

