

LUIS ROYO



ROMULO ROYO



NOSOLOROL





PLENILUNIO  
JUEGO DE ROL

# CRÉDITOS

Basado en la obra de  
**Luis Royo y Romulo Royo**

Escrito por  
**Iván Sánchez, Pedro J. Ramos  
y Sergio M. Vergara**

Arte adicional y diseño de  
**Javier Charro**

Maquetado por  
**Sergio M. Vergara**

Corrección de  
**Luis Fernández**

Pruebas de juego  
**Ana de la Roza, Lidia Aláez  
y Victor Fernández**

**NOSOLOROL**

MALEFIC TIME: ECOS DEL IRKALLA  
© 2016 Luis Royo / Romulo Royo representados por  
Norma Editorial

© 2016 Nosolorol Ediciones  
Todos los derechos reservados  
Primera edición: diciembre de 2016  
Publicado por Nosolorol Ediciones  
C/ Ocaña 32, 28047 Madrid  
Tel.: 912 557 003

ediciones@nosolorol.com  
ISBN: 978-84-16780-04-4  
Depósito legal: M-16368-2016  
Impreso por INO Reproducciones

[www.nosolorol.com](http://www.nosolorol.com)  
[www.luisroyo.com](http://www.luisroyo.com)  
[www.laberintogris.com](http://www.laberintogris.com)  
[www.malefictime.com](http://www.malefictime.com)  
[www.normaeditorial.com](http://www.normaeditorial.com)



PLENILUNIO  
JUEGO DE ROL

ECOS DEL IRKALLA



LUIS ROYO

ROMULO ROYO

# CONTENIDOS



**006**

PARAÍSO PERDIDO



**014**

LAS ESTANCIAS



**039**

HABITANTES



**050**

PRODIGIOS



**058**

ORDALÍAS

# INTRODUCCIÓN

Bienvenido una vez más al mundo apocalíptico de *Malefic Time*. En esta ocasión tu camino te conducirá muy lejos de tu zona de confort, pues iremos más allá de Nueva York, más allá de América, más allá de la misma Tierra, para profundizar en un lugar que muy pocos humanos conocen: el Irkalla.

El Irkalla es un lugar misterioso, presunta tierra natal de los alados, sean estos solares o lunares. Lo cierto es que ni siquiera los humanos más sabios saben demasiado de este lugar, y lo poco que se conoce es por conjeturas o suposiciones a partir de relatos dispersos de los alados. De cuando en cuando aparece algún mortal que dice haber visitado el Irkalla, pero seguramente debe de tratarse de un loco..., ¿o tal vez no?

**Ecos del Irkalla** es un suplemento para *Malefic Time: Plenilunio* en el que se hace un recorrido por este mítico lugar de gran relevancia para entender el conflicto entre solares y lunares. Sin embargo, a la hora de enfocar el contenido nos hemos centrado en aquello que puede ser útil para un grupo de precursores, como lugares, criaturas y dones. Por ello, este libro se organiza en los siguientes capítulos:

## **Capítulo I: Paraíso perdido**

Una presentación del Irkalla, antiguo lugar de orden y perfección con sus propias reglas y leyes físicas, ahora fracturado por el conflicto que continúa hoy día en la Tierra.

## **Capítulo II: Las estancias**

En este capítulo se recorren las diferentes puertas que conectan el Irkalla con la Tierra, así como algunos lugares emblemáticos como el Monte de la Calavera, que antaño fue hogar de la mismísima Lilith.

## **Capítulo III: Habitantes**

Además de a los alados, el Irkalla fue el hogar de muchas otras criaturas. Algunas todavía moran por esos paraísos y otras han encontrado un nuevo hogar en la Tierra. Este capítulo ofrece un vistazo a varios de estos seres.

## **Capítulo IV: Prodigios**

En el Irkalla es posible encontrarse con cosas que son prácticamente imposibles encontrar en la Tierra. Desde artefactos maravillosos hasta dones que solamente unos pocos precursores dominan. Todo ello se encuentra descrito en este capítulo.

## **Capítulo V: Ordalías**

El capítulo final te ofrece una aventura completamente desarrollada que llevará a los personajes jugadores desde Nueva York hasta el Irkalla y, si son afortunados, de vuelta a su hogar. Junto a ello, encontrarás varias ideas para nuevas historias. Por su propia naturaleza, es importante que este capítulo solo lo lea el director de juego.

Bienvenido al Irkalla, esperamos que sobrevivas a tu viaje.

## El diario de un loco

Os he avisado durante meses, gritando desde lo alto de mi caja. Os lo he escrito en cartones y en las paredes. ¡Una vez lo escribí con mi propia sangre! Esto es solo el comienzo del fin del mundo, no es aún el apocalipsis como habéis creído. Todos piensan que lo peor ya ha pasado y solo hay que adaptarse a cómo están las cosas y reconstruir la sociedad. Y resulta que esto no es más que la avanzadilla. Cuando se abran las puertas del Más Allá, cuando el Otro Mundo se vierta sobre nosotros, no quedará nada. El abajo será el arriba y el ayer será el mañana. Los invasores serán los amos y las personas seremos hormigas en un terrario.

Pero nadie me cree. Todo el mundo me mira con pena. A veces me tiran cosas. Otros muchos me sonríen y asienten con la cabeza, les oigo reírse entre dientes mientras se alejan. Algunos incluso me dan algo de comer. Son todos estúpidos; solo tienen que mirar al cielo y verlos pasar con sus alas; o quedarse por la noche fuera, a la intemperie, y sentir los escalofríos cuando las cosas nos observan. Si pueden creer lo que era impensable, ¿por qué no pueden creerme a mí? Todos pueden mirar con sus ojos y ver que los solares están entre nosotros, pero siguen sin entender que tienen que venir de algún sitio, un origen. Yo he estado allí, yo lo he visto todo, pero nadie quiere saber. Este cuaderno es todo lo que tendréis cuando queráis saber, pero entonces quizá sea demasiado tarde. ¿No queréis que os lo cuente de primera mano? Yo no puedo hacer más. Pero yo he ido a la casa de los dioses.

Yo he estado en el Irkalla.

Extracto del diario del doctor Joseph Mozota

# CAPÍTULO I

# PARAÍSO PERDIDO

El Irkalla se ha presentado siempre como la tierra natal de los Solares y Lunares. Una tierra extraña llena de misterios de la que sus propios habitantes fueron expulsados. Terreno de contiendas apocalípticas y lugar de miles de maravillas. Una tierra oscura llena de belleza de la que muy pocos pueden hablar. En este capítulo descubriremos algo más de su historia y de sus secretos.






## EL PRINCIPIO

Después de años de presencia de los seres alados que aterrizan a buena parte de la humanidad, son muchas las teorías acerca de su existencia. Por su aspecto, la mayoría de las personas asumen que los alados son ángeles y demonios llegados para purgar nuestros pecados, salvar nuestras almas o arrastrarnos por fin a lo más profundo de los infiernos. No faltan hipótesis sobre el origen alienígena de estos poderosos seres, extraterrestres que han tomado formas que los humanos puedan entender para esclavizar a la sociedad. También se barajan otras teorías, como manifestaciones oníricas provocadas por una alucinación colectiva, mutantes desarrollados en secreto por el gobierno de EE. UU. o incluso trucos mediáticos para desviar la atención de la gente sobre la crisis mundial que se sufre en todos los países que antaño fueron civilizados... Pero todas estas teorías se centran en quiénes son estas extrañas criaturas, qué hacen en la Tierra y qué pretenden

conseguir. Solamente unos pocos van más allá de estas cuestiones, lanzando otras preguntas al aire: ¿de dónde vienen los alados? Si han llegado a nuestro mundo, ¿cuál es el suyo?

Los partidarios de la hipótesis angelical no dudan en pensar que solares y lunares provienen del cielo y del infierno, respectivamente. Desde luego, su aspecto físico hace pensar en los lugares detallados en los escritos de la cultura judeocristiana. Ciertamente hay un parecido entre la fisonomía de los alados y los seres angelicales; sin embargo, este parecido se debe a que fueron los alados los que han influido en las culturas y las religiones desde el albor de las civilizaciones, dejando su huella sobre la iconografía religiosa. Lo mismo ocurre con su lugar real de procedencia. Buena parte de las descripciones religiosas utilizan las nubes como elementos del hogar de los dioses. Y no solo en la religión



judía o cristiana, también en los panteones griegos y después romanos se usaban nubes como ubicación de la morada divina. Los dioses chinos han sido también representados en el cielo, y así se podrían encontrar ejemplos en muchas mitologías. Y es que el cielo abierto y las grandes nubes son elementos importantes en el hogar de los antiguos: un lugar llamado Irkalla.

Es difícil saber si el mundo que se conoce como Irkalla es un espacio ubicado en nuestro universo. Los pocos eruditos que han llegado a reunirse para hablar de ello nunca se han puesto de acuerdo y los antiguos no están dispuestos a arrojar luz sobre este tema. Quizá sea un lugar muy lejano conectado con nuestro mundo mediante agujeros de gusano o tecnología desconocida por la ciencia actual. Quizá sea una dimensión paralela que nuestras limitadas mentes no son capaces de imaginar. Quizá sea realmente un lugar divino donde los responsables de la creación orquestan nuestros destinos. Este es un debate inconcluso que probablemente no pueda ser dirimido en los próximos años.

Lo que parece seguro es que entre nuestro mundo y el Irkalla existen conexiones, puentes de unión que permiten a un viajero trasladarse de un mundo a otro. Los alados llevan eras, al menos en términos humanos, viajando entre mundos. Desde que Enki, también llamado Lucifer, se alzara y fuera derrotado luchando contra la Palabra, los antiguos han recorrido la Tierra. Al principio fue una huida desorganizada, donde el primer caído siguió liderando hacia un refugio a aquellos que seguían el espíritu de Lilith. Su destino fue un mundo donde la humanidad apenas despertaba como especie. Quizá el *Homo sapiens* hubiera llegado por sus propios medios a lo que es ahora, pero la influencia de los alados es innegable. Las sociedades tribales comenzaron a mirar al cielo para adorar a los fenómenos que no entendían, como el Sol, la Luna, los vientos o las tormentas; pero también desde el principio adoraron a las diosas madre, a las figuras femeninas de la fecundidad, la creación y la creatividad. Ahora algunos pensadores sospechan que no fue una coincidencia. Los caídos se ocultaron en bosques y montañas y aprovecharon la vasta superficie de la Tierra para reorganizarse y trazar planes.

Con el paso del tiempo, los lunares comenzaron a mutar físicamente. Puede que la influencia de Lilith y su esencia cambiante tuvieran algo que ver en estas transformaciones, pero también fueron determinantes los largos años alejados del Irkalla, su lugar de origen. Sus cuerpos apolíneos cambiaron y adquirieron poco a poco rasgos bestiales, cada uno de ellos en una configuración única. Las alas de luz que una vez habían sido una marca de identidad desaparecieron, siendo sustituidas por unos nuevos apéndices correosos, de carne y tendón, que brotaban de sus espaldas. Los caídos seguidores de la luna adoptaron formas que luego la propaganda solar se encargó de equiparar con lo demoníaco y lo malvado. Se podría especular incluso que las mutaciones de los caídos son un reflejo del agotamiento de la raza humana y sus problemas. Estos cambios físicos no son necesariamente irreversibles. De la misma forma que ciertos lugares místicos que comparten energía con el Irkalla permiten que los caídos curen sus heridas rápidamente, la meditación en estos santuarios puede hacer que un lunar suavice sus rasgos animales e incluso recupere (al menos temporalmente) su canónica belleza original. Por otro lado, existen ejemplos de que esta mutación física puede afectar a cualquier antiguo, sea del bando que sea. Aunque los caídos no han tenido más remedio que asentarse permanentemente en la Tierra, los solares también pueden permanecer durante largo en el mundo de los humanos, lejos de las energías únicas del Irkalla mientras influyen sobre el gobierno de sus «colonias» humanas. A pesar de que su interacción con los humanos ha sido fundamentalmente crear leyes y fomentar sociedades afines a la Palabra, algunos celestes también han tenido contacto directo con la humanidad. El poderoso arcángel Miguel (página 136 del manual básico), uno de los agentes de la Palabra que más ha participado en los asuntos humanos y más tiempo ha permanecido en la Tierra, ha desarrollado un aspecto anormal entre los solares, entre siniestro y desagradable.

Todo podría haber terminado con los huidos del Irkalla construyendo un nuevo hogar en el mundo al que habían escapado, quizá conviviendo en paz con las criaturas nativas de la Tierra, aquella raza imperfecta y atrasada que Lilith y Lucifer amasaron desde el barro hace incontables eones. Pero los vencedores de la guerra civil en el Irkalla, los alados seguidores del Sol y la Palabra, comenzaron la persecución en cuanto estuvieron listos. Descubrieron también la Tierra y sus posibilidades; aquellos seres débiles que antaño fueron concebidos

como servidumbre eran muy numerosos y podían ser domesticados. Pronto las organizaciones humanas se beneficiaron de esta nueva influencia: el lenguaje, la religión organizada, la estandarización de herramientas, las leyes, la tradición escrita... Desde el punto de vista de los solares, los seres humanos debían seguir las leyes de la Palabra como cualquier criatura de la creación. Además, con el orden y la ley se conseguía demonizar y delatar todo lo que Lilith y sus caídos representaban. Según los planes de los anunnakis fieles a Anu, los caídos pronto serían perseguidos y cazados por los propios humanos, cada vez más numerosos y bien organizados. Las culturas e imperios se sucedieron a lo largo de los siglos; los panteones de las religiones fueron representando, sin saberlo, a los campeones de cada bando alado. Pero aunque los caídos también mantuvieron influencia sobre los ignorantes humanos, casi siempre la maquinaria de propaganda solar triunfó en las civilizaciones. Salvo excepciones, las figuras divinas y otros seres que recibían adoración tenían las características de los anunnakis en su aspecto angelical, mientras que los dioses lunares recibían un papel de villano en las leyendas humanas, casi siempre adoptando los rasgos bestiales propios de los caídos.

Unos pocos seres humanos han tenido la experiencia de conocer el Irkalla. La mayoría de los terrícolas han llegado hasta ese mundo por accidente. En general, tuvieron la mala suerte de estar en el lugar equivocado en un momento inoportuno. Otros viajeros exploraron conocimientos que deberían haber quedado olvidados por siempre, y de estos muy pocos lo hicieron sabiendo cuáles serían las consecuencias. Otra forma de llegar hasta el hogar de los antiguos es acompañado por un guía, pero quizá esta sea la opción más rara.

La experiencia de viajar al Irkalla cambia irremediablemente al viajero. Experimentar un entorno donde casi todo desafía las leyes físicas y las ideas preconcebidas sobre la realidad puede volver loco al ser más racional. La mente humana busca formas de lidiar con esas experiencias, y a menudo la locura es la salida más sencilla...

Pero además del impacto en la psicología del viajero humano, el Irkalla es en sí mismo un lugar lleno de peligros y con reglas de supervivencia desconocidas para todos los que lo visitan sin un guía. De las personas que han llegado al Irkalla, una buena parte ha muerto allí, incapaz de encontrar una vía de retorno o de sobrevivir a las amenazas nativas.

El número de humanos que han viajado al Irkalla es grande si contamos toda la historia de la humanidad. La mayoría de los que consiguieron volver a la Tierra fueron tildados de locos y dementes; sin embargo, otros tuvieron más suerte y fueron considerados santos o profetas. Además de la influencia indirecta que los alados aplicaron sobre la cultura y la religión, estos profetas tuvieron mucho que ver en la iconografía aceptada por muchas religiones. Quizá ellos mismos no tuvieron conciencia de haber viajado a otro mundo, ya que la mayoría de estas experiencias «divinas» han llegado a nosotros como apariciones o visiones inspiradas por seres superiores.

## TIEMPO Y ESPACIO

En el Irkalla, el tiempo y el espacio no transcurren de la misma forma que en nuestro mundo. O lo que es peor, no siempre transcurren de la misma forma. En ocasiones todo parece estar en su sitio y la sensación subjetiva para un humano es la misma que estando en la Tierra que conocemos. Pero, sin previo aviso, las cosas pueden cambiar...

Aunque en el capítulo II se describen algunas de las estancias más llamativas del Irkalla, el director de juego puede tomar como referente la descripción general del tiempo y el espacio que se comentan a continuación para crear sus propias estancias. El Irkalla es un lugar no cartografiado ni explorado en su totalidad. Es posible que ni los nativos de este mundo, ni siquiera ÉL, sepan todo lo que acontece en su reino, así que cualquier cosa es posible.

El **tiempo** en el Irkalla no tiene por qué ser lineal, y en algunos lugares las distancias no están relacionadas de forma proporcional con el tiempo, por lo que estimar la duración de un trayecto puede ser imposible. A veces el tiempo se detiene por completo, como si nada fluyera aparte de uno mismo. La sensación para una persona de nuestro mundo sería la de que todo está quieto, inmóvil. No muerto o dormido, sino inmovilizado como en una fotografía. No hay sonido más allá de los límites del propio cuerpo; una persona puede escuchar claramente el latido de su corazón y su propio aliento suena como un huracán al espirar y como un rugido al inhalar. Un reloj



en el Irkalla dará horas aparentemente aleatorias; la manilla del segundero tendrá comportamientos erráticos, en ocasiones avanzando como si se hubiera vuelto loca y en ocasiones haciendo que un segundo dure una eternidad. Pero esta aparente aleatoriedad depende de la estancia del Irkalla y, dentro de cada estancia, de los caprichos de leyes incomprensibles.

El **espacio** de este lugar tiene tres dimensiones... la mayor parte del tiempo. Los espacios que sirven de frontera entre las estancias del Irkalla van más allá de lo que la percepción humana puede concebir. Es difícil especular si estas zonas limítrofes tienen únicamente dos dimensiones o más de tres, pero baste decir que la mente humana interpreta esas percepciones de formas diversas. A falta de capacidad suficiente para entender lo que transmiten los ojos, oídos y dedos, la mente juega malas pasadas al visitante humano. Dependiendo de cada individuo, estos lugares se viven y recuerdan como sueños o pesadillas. En otros casos, los sentidos se confunden provocando sensaciones extrañas, como las de oler colores o ver sonidos. Estas experiencias son altamente desconcertantes y difíciles de explicar para cualquier humano que las haya vivido.

Incluso cuando el número de dimensiones es correcto, los lugares que conforman el Irkalla son alienígenas a los ojos humanos por muchas razones. Por un lado no parecen ser parte de un todo que siga unas reglas físicas

coherentes. Nuestra Tierra, a pesar de su gran tamaño y diversidad de lugares, parece siempre sujeta a las leyes de la gravedad y la gravitación universal; la Luna gira en torno a la Tierra y esta, a su vez, en torno al Sol en una danza que parece repetirse cada vez a mayor escala a través de las galaxias y por todo el universo. En cambio, aunque los parajes del Irkalla parecen estar conectados de alguna forma, a ojos de un visitante humano parecen espacios inconexos, como escenarios teatrales en los que se cambian el decorado y las bambalinas. Son partes de la misma historia pero sin continuidad espacial entre ellas.

Por otro lado, muchos elementos de la topografía son desconcertantes para los que no son nativos del Irkalla. Las leyes de la física únicas en este mundo permiten arquitecturas absurdas, imposibles en nuestro mundo. Los ejemplos más evidentes quizá los encontramos en las estancias del cielo (página 021), donde objetos que en nuestro mundo están sujetos a la ley de la gravedad flotan sin esfuerzo aparente. La sensación que el director de juego debería transmitir a los jugadores es de continua irrealidad. El Irkalla contiene paisajes suficientemente parecidos a los de la Tierra como para tener un referente, pero siempre habrá elementos extraños, espacios o momentos que recuerdan continuamente que el mundo en que se encuentran los personajes no es el mundo de los humanos.

## ¿Hay otros lugares?

Asumir que la Tierra de los humanos está conectada con el Irkalla de los antiguos deja la puerta abierta a otros interrogantes. ¿Es posible que existan otros lugares diferentes a estos dos mundos? ¿Podría ocurrir que algunas de las misteriosas conexiones de la Tierra o del mismísimo hogar de los alados lleven a otros destinos? Planetas dentro

de nuestra dimensión y compatibles con la vida, infiernos o lugares aún más extraños son algunas de las opciones que se pueden barajar. Conocer un mundo tan extraño como el Irkalla es ya una complicación más que suficiente en la vida de los personajes de **Malefic Time: Plenilunio**, pero la pregunta sobre la existencia de otros lugares es pertinente y puede dar lugar a debates interesantes durante una partida.



Mi guía era una buena persona. Un buen ser. Criatura. Aún hoy no sé cómo denominarlo, porque aunque recordaba todo el tiempo a un ser humano, no lo era. Como ya conté antes, cuando lo rescaté era una cosa patética, temblorosa, y yo pensaba que estaba ayudando a un niño pequeño. Pero ahí estaba esa cosa pequeña, atrofiada pero antropomorfa, llorando a lágrima viva y jurándome lealtad eterna. Cómo consiguió esa cosa indefensa salir del Irkalla por su cuenta me maravilla todavía hoy. Pero además fue capaz de guiarme de vuelta a su «hogar». Según él, hay muchas entradas y salidas, la mayoría esperando ser descubiertas, y solamente unas pocas se conocen y son transitadas por los ángeles. Estos semidioses vigilan estas puertas, pero por su naturaleza caprichosa no se puede mantener una atención permanente sobre ellas, así que otras criaturas se escabullen por las salidas y acaban en nuestra Tierra, aterrorizándonos y depredándonos.

Mientras viajábamos por un horrible erial fangoso como nunca vi en la Tierra, mi compañero parloteaba sin parar sobre los cielos blancos y las muchas lunas del Trono. A falta de un resumen mejor, diré que su relato parecía la fantasía de un niño pequeño explicando su último dibujo. Rocas flotando en el aire, nubes de cuento y un sol que vive en ellas. A pesar de que claramente mi guía no tenía una mente humana, mi formación psicoanalítica me hizo pensar en que la criatura sufría de delirios y terribles desórdenes neuróticos. Hay que imaginar pues mi cara de lerdo cuando llegamos a ese lugar que él llamaba el Trono.

Extracto del diario del doctor Joseph Mozota

## CAPÍTULO 2

# LAS ESTANCIAS

En este capítulo se describen las zonas más importantes del Irkalla, que reciben el nombre impuesto por los antiguos de estancias del cielo, estancias del limbo y estancias del purgatorio. También se comentan los modos más habituales de acceder al Irkalla.



# LAS PUERTAS DEL REINO

Las conexiones entre nuestro mundo y el Irkalla son un misterio, y más aún cuando se ha tenido oportunidad de conocer más de una, ya que no parece que sigan un patrón común. Algunos de estos puentes son solo salidas del Irkalla, otros son únicamente entradas y el resto funcionan en ambas direcciones. Incluso cuando hablamos de una puerta bidireccional, no significa que las condiciones del viaje en un sentido sean las mismas que en el otro; por ejemplo, una puerta puede atravesar el espacio hasta el Irkalla de forma instantánea y, al usarla para realizar el viaje de vuelta, el regreso puede llevar días, años ¡o incluso mandar al viajero a un momento temporal anterior!

Si el Irkalla es el lugar que las religiones han representado durante milenios, la forma más sencilla para llegar hasta allí debería ser la entrada principal. Mucho se ha hablado y escrito sobre las puertas del Cielo guardadas por ángeles, la entrada al Valhalla, el viaje al Aaru egipcio, el descanso final en los Campos Elíseos... pero para casi todas las religiones, el requisito para atravesar estas entradas principales hasta el «otro mundo» ha sido morir en el mundo terrenal. La realidad es más prosaica: hace falta tener un cuerpo vivo para poder experimentar el viaje

entre mundos utilizando las conexiones entre la Tierra y el Irkalla. La puerta grande para acceder al Cielo que describen los textos sagrados de las distintas religiones siguen siendo incentivos para promover conductas en los humanos, o bien hacen referencia a otros lugares distintos al Irkalla.

Como se ha comentado en el capítulo anterior, el tiempo no transcurre de forma lineal en el Irkalla, por lo que las puertas y otros accesos a este mundo no tienen por qué dejar al viajero en un momento temporal razonable según la lógica humana, sobre todo en los viajes de ida y vuelta. El tiempo transcurrido en el Irkalla puede no traducirse al paso del tiempo en la Tierra, por lo que el viajero volvería al momento exacto de cuando inició el viaje de ida, o ser solo una pequeña porción del pasado en la Tierra o todo lo contrario, volviendo años después del momento en que se marchó, mucho después de haber sido dado por muerto o desaparecido. En los casos más infrecuentes, el viajero volvería a un tiempo anterior en la línea temporal de la Tierra. Todo esto son posibilidades que el director de juego puede explorar para crear interesantes campañas donde los viajes en el tiempo sean un factor clave.

## Los viajes a través del tiempo

El Irkalla abre la opción de introducir elementos temporales en las historias. Sin embargo, **Malefic Time: Plenilunio** no trata acerca de cambiar el pasado, sino de enfrentar el futuro. Por ello, en las historias que traten de viajes en el tiempo se recomienda seguir el principio de inalterabilidad de la línea temporal: hagas lo que hagas en el pasado, no alterarás el presente. De hecho, se supone que lo que has hecho en el pasado ya lo habías hecho en tu propio pasado. No puedes ser tu propio abuelo... salvo que se suponga que ya lo habías sido originalmente. Un ejemplo de esto puede verse en la aventura **El Círculo Virtuoso** (página 060).

## Puertas entre las estancias

Las mismas estancias del Irkalla tienen conexiones que permiten llegar de un lugar a otro. Sin estas conexiones, únicamente aquellas criaturas con capacidad de vuelo en todas las estancias podrían viajar dentro de las distintas provincias de este reino. En tiempos tan remotos que ni siquiera los primeros antiguos recuerdan se crearon puentes de unión entre las salas. Quizá ni sus creadores sabían qué efectos inesperados tendrían esos puentes al interactuar con las propiedades del Irkalla. Todo lo descrito sobre los tipos de puerta entre la Tierra y el Irkalla también es aplicable entre las estancias, y el director de juego podrá incluirlos del modo que mejor se adapte a sus partidas. Rituales, megalitos, zonas caprichosas e incluso sueños permiten viajar dentro del reino de la Palabra. Incluso los solares hacen uso de estas conexiones entre estancias para acortar el viaje. Sin embargo, también ellos están sujetos a los fenómenos extraños que ocurren con el tiempo y el espacio cuando las usan, por lo que a menudo prefieren realizar viajes más largos, pero menos arriesgados, aprovechando la ventaja de sus alas.





Los siguientes tipos de conexiones entre la Tierra y el Irkalla pueden ser usados como guía por el director de juego para conectar distintos lugares de ambos mundos en la creación de sus escenarios y aventuras. El director de juego tiene también toda la libertad de añadir nuevas formas de unir ambos mundos.

## MEGALITOS

A lo largo de los siglos y civilizaciones, chamanes, druidas y sacerdotes se han reunido en torno a lugares de culto presididos por grandes piedras que pueden variar desde un único menhir hasta los grandes crómlech, pasando por estatuas votivas. Stonehenge, las cabezas de Pascua, las pirámides egipcias o aztecas son solo algunos ejemplos de megalitos que no parecen contruidos solo por capricho. Cuántas de estas construcciones son realmente fuentes de poder es siempre motivo de debate. Estas piedras a veces están inscritas con símbolos religiosos o místicos. Algunos de estos monumentos líticos son objetos de poder y, de estos, unos pocos son en realidad vías de entrada al Irkalla. Cuál es el detonante que abre el acceso varía con cada megalito. Quizá haya que salmodiar unas palabras determinadas, inscribir ciertos símbolos o hacer un sacrificio de sangre. En cualquier caso, estos accesos no suelen activarse por accidente y solo un iniciado sabrá cómo viajar entre los mundos. Aunque es muy probable que en la antigüedad hubiera otros objetos con una función parecida fabricados con otros materiales más endebles, solo la roca ha perdurado con el paso de los siglos. Quizá, si estas entradas pueden ser creadas por la mano humana, existan artefactos de metal más recientes que también permitan viajar entre los mundos. Los dos menhires que aparecen en la aventura **El Círculo Virtuoso** (página 060) que presentamos en este suplemento son un ejemplo de megalito bidireccional entre la Tierra y el Irkalla.

## RITUALES

Durante milenios, las escrituras humanas han recogido multitud de textos místicos. Por supuesto, la gran mayoría de los volúmenes existentes solo con-

tienen supersticiones o ensalmos sin sentido, pero unos pocos textos son representaciones simbólicas que, adecuadamente interpretadas mediante rituales, permiten manipular poderosas energías. Algunos de los usos de estos ritos, por ejemplo, incluyen abrir una conexión entre los mundos. Por supuesto, el aprendizaje de estos rituales puede realizarse de boca a oído, pero esta forma es aún más extraña porque cualquier desviación en el procedimiento del rito puede malograr el efecto deseado. Es poco probable que el conocimiento sobre cómo abrir una puerta al Irkalla haya sido investigado inicialmente por eruditos humanos; más probablemente, este conocimiento es fruto de rituales creados por los antiguos y transmitido luego a agentes humanos.

Hay diferentes rituales que permiten conseguir un efecto similar. Como en casi todo lo relacionado con el Irkalla, no hay una regla universal en lo relacionado con los viajes entre mundos. Se puede acceder a las energías necesarias para conectar ambos mundos de diversas formas, pero lo que sí se puede asegurar es que el ritual se verá fuertemente influido por la cultura del «hechicero». Por ejemplo, los portales creados con rituales orientales pueden usar tinta y papel, incienso y seda; los ritos europeos pueden tener que ver con aceites, rezos y objetos religiosos; un portal africano quizá utilice la danza rítmica, plumas de animales y tintineo de huesos. Pero casi todos los rituales, independientemente de su origen, utilizarán una pieza clave para activar las energías más poderosas: la sangre. Los sacrificios animales son comunes, pero la sangre humana es más potente, sobre todo si pertenece al propio invocador o a algún sujeto voluntario.

## ZONAS DE TRANSICIÓN

La existencia de estas conexiones inestables sugiere la idea de que la unión entre el mundo humano y el Irkalla ha sido descubierta y explotada, en lugar de provocada por los antiguos. Se entiende como zonas de transición aquellas aperturas que aparecen de forma intermitente y en áreas amplias y poco definidas. Estas áreas pueden encontrarse en cualquiera de los dos mundos, pero sus



fronteras no son claras y los momentos en los que permiten el paso de la Tierra al Irkalla, o a la inversa, son caprichosos. Bosques encantados, brumas misteriosas que se levantan sin previo aviso, tormentas repentinas o mansiones malditas pueden estar ocultando zonas de acceso entre mundos. Un ejemplo de zona de transición es el Triángulo de las Bermudas (ver cuadro de texto en la página 037).

## SUEÑOS

Los sueños y su interpretación han recibido mucho interés desde los tiempos de la antigua Babilonia. Muchos sueños se consideran premonitorios, y la oniromancia ha sido incluso aceptada como una herramienta para interpretar la voluntad divina por algunas religiones. No

falta quien asegura haber salido de su cuerpo durante el sueño viviendo experiencias extracorpóreas, y es difícil explicar los casos de soñadores que, durante el mismo periodo de sueño, dicen haber experimentado la misma vivencia. Pues bien, algunos precursores marcados por el Destino se ven trasladados al Irkalla, donde tienen la oportunidad de cumplir su cometido. En ocasiones los soñadores despertarán de nuevo en su lecho, en el mismo lugar donde se quedaron dormidos y cambiados para siempre. Pero como algunas supersticiones sospechan, morir durante un sueño puede matar al soñador... Los sueños grupales pueden ser una herramienta narrativa poderosa que permita al director de juego llevar a sus personajes al Irkalla, dejando siempre la puerta abierta a que todo lo acontecido haya sido simplemente eso, un sueño...

## ESTANCIAS DEL CIELO

El Cielo, tal y como se ha representado durante siglos por la religión judeocristiana e incluso otros cultos a lo largo de la historia, tiene una clara inspiración en el aspecto de las estancias del cielo en el Irkalla. Inmensas extensiones de aire bajo un techo inalcanzable, de un blanco azulado, donde la mayoría de las cosas que lo pueblan flotan libremente o vuelan sin la atadura de cualquier efecto de la gravedad. En muchas zonas de esta vastísima área no hay un arriba y un abajo, y las criaturas que aquí viven están adaptadas a esta peculiar forma de recorrer el espacio. Mares de nubes blancas y esponjosas se entrecruzan formando continentes brumosos. Algunas permanecen inmóviles mientras otras se desplazan, caprichosas. Con frecuencia dos bancos de nubes cercanos se mueven en direcciones diferentes, ya que su desplazamiento no se debe al viento, inexistente en estas estancias. Teniendo en cuenta que tampoco hay otros fenómenos meteorológicos, es de suponer que las nubes, por muy parecidas que sean a las de la Tierra, no son producto de la suspensión de partículas de agua. Todos los niveles de las estancias del cielo tienen presencia de nubes, aunque sin duda la

referencia está en las nubes eternas, sitial del Trono donde se dice que mora la Palabra encarnada. Si existieran puntos cardinales en el Irkalla, las nubes eternas donde se ubica el Trono serían el norte magnético. Si existiera el arriba y abajo, el Trono sería el punto más elevado.

En la inmensidad del cielo infinito destacan tres grandes lunas blanquecinas, visibles en cualquier momento aunque en estas estancias siempre es de día. Son grandes y aparentemente muy cercanas, pero más allá del alcance de cualquier ser, alado o no. La luz del Trono se refleja en sus superficies creando nuevos matices de iluminación y proyectando múltiples sombras sobre los objetos. Los cráteres de las lunas son perfectamente visibles a simple vista, y el espectador humano puede olvidar por un momento dónde se encuentra. Se podría pensar que se está observando cuerpos celestes como los que existen en la galaxia donde se encuentra la Tierra. Y sin embargo, estas lunas no orbitan alrededor de un planeta, ni siquiera unas con respecto a las otras. Las tres grandes lunas se desplazan con criterios desconocidos, a

veces alejándose entre sí, otras acercándose. Su tamaño también parece variar, pero da la sensación de que no depende solamente de la distancia al observador, como si las lunas tuvieran voluntad propia y cambiasen de tamaño caprichosamente.

## EL TRONO

Anu, el dios Sol, la esencia masculina. Invisible pero omnipresente. Ausente pero controlador. Su lugar de residencia (si es que en realidad tiene un cuerpo que ubicar en algún espacio físico) es el Trono. No un sitio físico, probablemente, sino un punto desde donde todo lo ve y todo lo puede, al menos según la palabra de sus siervos solares. Las nubes eternas son su residencia, y a través de ellas un resplandor dorado baña el resto de su creación; haces de luz, lanzas solares que protegen e iluminan todos sus dominios..., al menos en teoría.

Antaño, el dios Sol se manifestaba a través de un monolito, una piedra de presencia opresora que exudaba poder a pesar de su inmovilismo. Este artefacto fue testigo de la rebelión de Lucifer y sus aliados, del duelo entre Enki y Marduk, de la derrota del primer Caído. Aunque el poder establecido se mantuvo, Anu consideró que hubo riesgo. Las huestes de los que desafiaron su voluntad habían llegado hasta el lugar que representaba su poder en el Irkalla. Este riesgo fue inaceptable para el dios Sol. Trasladó su esencia a las nubes eternas, cambiando el centro de referencia de todo el Irkalla. Se alejó de todo y de todos, aumentando más aún su imagen de eternidad inalcanzable. Nadie podía ya acercarse a su presencia, salvo el Metatrón, el único agente que, según dicen, puede soportar su esencia y su presencia sin volverse loco.

El Trono es quizá el único lugar donde los personajes tendrán vetada su entrada. El acceso se hace más inaccesible para cualquier ser que no sea un antiguo (que ni siquiera se atreven a acercarse), y les resultará más difícil acceder cuanto más cerca se encuentren del Trono. En **Plenilunio**, la esencia de Él permanece siempre envuelta en misterio, siendo una figura que se encuentra más allá de la leyenda.

## El trono de un rey sin cuerpo

Es difícil concebir la forma y sustancia de una entidad con el poder de Anu. Casi omnisciente, casi omnipotente, aún necesita de sus huestes solares para mantener su poder y expandirse por toda la creación. Su aspecto real, si es que lo tiene, es motivo de leyenda y rumores. Quizá porque no es del todo infalible, Él mismo promueve estos rumores. Es bien conocido el impresionante monolito que usaba como sitio en el Irkalla, donde la piedra hacía las veces de su cuerpo y atraía las miradas de sus súbditos. Algunos lo recuerdan como una piedra alta y negra sobre una llanura de roca desnuda, otros como una superficie de metal pulido. Este monolito, según unos, retumbaba con una voz metálica cuando Anu hablaba. Una vez despertado de sus silenciosos letargos, hay quien dice que el monolito proyectaba brillantes haces de color carmesí, como penetrantes ojos láser. Otros dirán que la presencia flotaba sobre aguas tranquilas y brumosas, aguas que le dan un poder inconmensurable sobre todo el que se acercaba; en ese lago neblinoso, a juego con el plomizo cielo que se cernía sobre él, el poder mental de Anu era infinito, permitiendo acercarse solo a quien Él quería, dominando o destruyendo al resto únicamente con desearlo. Es difícil saber si estos lugares son espacios diferentes o el mismo recordado de formas distintas. Quizá navegando por entre las nubes bajo el Trono se podría encontrar el monolito donde una vez Anu eligió residir. Quizá esas aguas remansas que hemos descrito sean las que se pueden encontrar actualmente si se pudiera atravesar las nubes eternas del Trono. Pocos tienen la respuesta a esta cuestión y ninguno hablará sobre ello voluntariamente.



## LOS BLOQUES

El Sol, la esencia de Anu, se esconde entre las nubes eternas, en un lugar alejado de cualquiera de sus hijos y por tanto de cualquier amenaza potencial. Bajo su nueva atalaya se encuentran los bloques, cuatro estructuras cúbicas de inmenso tamaño, descomunales rocas flotando entre bancos de nubes muy por encima del suelo que configura las estancias del limbo y del purgatorio. Estos cubos están agujereados por infinidad de túneles y estancias que se entrecruzan por docenas de lugares. Los cuatro bloques se mantienen en el aire a una distancia de unos cientos de metros unos de otros y en alturas diferentes. Los cubos son una suerte de ciudad de los solares, donde las miles de estancias y pasillos tallados en la roca son las calles y viviendas, lugares de reunión y ocio; cada bloque es único y tiene una configuración interna diferente a los otros tres. Vistos desde la lejanía, los bloques se asemejan a colmenas cúbicas entre las que se puede ver a los solares yendo y viniendo, atravesando el espacio entre cada estructura usando sus alas luminosas. Otra peculiaridad de los bloques gigantes es que los cuerpos se ven atraídos por las superficies en un trasunto de gravedad sin importar la posición de dicho cuerpo. Por ejemplo, un objeto puede estar inmóvil en lo que parece el suelo; sin embargo, al lanzar dicho objeto hacia el techo, este quedará también pegado en el techo, ahora convertido en suelo. Para un ser vivo, allí donde descansen sus pies será el suelo. En una misma sala o corredor, varios seres pueden estar de pie en distintas paredes sin esfuerzo aparente. Para la mente humana este esfuerzo por cambiar de lugar de referencia es considerable, provocando mareos y desequilibrios casi constantes.

Cada una de las seis caras externas de los bloques son grandes explanadas con su propia orografía. Pequeños edificios salpican la superficie, perforada con entradas al interior de los bloques y enmarcadas por elaborados portales; parques con vegetación extraña adornan algunas zonas y grandes dársenas reciben remesas de esclavos del purgatorio, transportados por gargantuescas bestias voladoras. De la misma manera que en el interior de cada bloque, la peculiar fuerza gravitatoria convierte cada cara externa en el suelo. De esta forma, algunas caras externas están cubiertas por las nubes eternas; otras en cambio tienen como techo, muy lejos en la distancia, los desiertos del limbo y las rocas del purgatorio; por último, las caras restantes tienen estos parajes a un lado y el Trono y sus nubes eternas al otro.

Los alados tienen estos bloques gigantescos como sus poblaciones de referencia, grandes urbes donde viven, debaten, hacen política y, en esencia, siguen los designios de la Palabra. En estas ciudades flotantes es donde mayor concentración de solares puede encontrarse, pero también hay profusión de esclavos. Contrahechos jorobados del purgatorio como criados, extrañas bestias de pesadilla en tareas monótonas e incluso unos pocos humanos sin voluntad ni cordura trabajan para los antiguos hasta su muerte, momento en que son renovados por otros esclavos.

## LAS NUBES BAJO EL TRONO

Las nubes bajo en Trono son una vasta región nebulosa. Las nubes cubren una buena porción de esta zona, pero lo que más llama la atención al visitante de otro mundo son las islas flotantes. Pedazos de roca, algunas de tamaño apenas suficiente para que dos personas puedan estar de pie, pero otras que podrían dar cabida a pequeñas ciudades, estas islas configuran un mapa cambiante. Normalmente estos pedruscos voladores se mantienen inmóviles en altura y situación, pero a veces, sin previo aviso, se reconfiguran para crear un panorama distinto. No tiene ningún sentido cartografiar esta estancia del cielo, y los fieles a la Palabra solo establecen asentamientos permanentes en las islas más grandes y reconocibles en la distancia. Permanecer en una de estas rocas flotantes es desconcertante, ya que se encuentran muy por encima de la árida superficie que contiene el limbo y el purgatorio del Irkalla pero, al mismo tiempo, está por debajo de las grandes ciudades-cubo y las nubes eternas del Trono. En estas nubes pueden esconderse diferentes peligros, desde patrullas de solares hasta dragones de bruma (ver página 044). Algunos de los islotes se usan como base solar desde la que lanzar incursiones al purgatorio o sencillamente como lugar de encuentro entre los anunnakis celestes. En aquellas rocas más grandes donde los solares tienen algo parecido a viviendas se pueden encontrar criados secuestrados del purgatorio o variopintas criaturas útiles para los antiguos. También pueden encontrarse vegetales extraños, de formas repulsivas para un humano pero comestibles; de la misma forma, existen pequeños animales de todo tipo, extrañas combinaciones que bien podrían entenderse como experimentos fallidos o evoluciones malogradas.



El duelo entre Enki y Marduk, Lucifer y Miguel, se produjo en esta estancia del cielo, un baile mortal tanto en el aire como sobre las piedras, ante la atenta mirada de los guerreros de ambos bandos y bajo la presencia del propio dios Sol, derramando poder desde una impresionante lápida monolítica de la piedra más oscura. Cuando Marduk arrancó las alas de luz al adalid rebelde, este cayó entre las nubes, derrotado, y ahí comenzó la desbandada y éxodo de los lunares.

Las nubes bajo el Trono fueron también el escenario de la única batalla entre solares y lunares después de la caída de Lucifer y sus huestes hasta su destierro en el mundo de los humanos. Muchos siglos después del exilio, los caídos intentaron una maniobra audaz para retomar el cielo por asalto. Una fuerza de unos pocos centenares de lunares consiguió volver al Irkalla por una de las puertas del Reino y llegar hasta las nubes e islas flotantes donde se encontraba el monolito que contenía la esencia de Anu. Allí tenían la esperanza de atacar la esencia del mismo dios Sol, o quizá extorsionarlo de alguna manera amenazando el lugar físico desde donde se manifestaba. Aunque tuvieran el factor sorpresa, los lunares esperaban una feroz resistencia y la mayoría sabía que perdería la vida para conseguir su objetivo. Así, cientos de caídos, ya transformados por la esencia de Lilith y su estancia en la Tierra, fuertemente armados y con férrea determinación, descubrieron que todo su plan estaba condenado al fracaso. La esencia de Anu ya no moraba en el monolito, habiéndose trasladado al Trono, muy por encima de las islas flotantes y los cubos de piedra. Allí solamente encontraron la gran lápida, ya una roca muerta, un vestigio de lo que fue. Así, la fuerza rebelde fue rodeada en las islas flotantes sin posibilidad alguna de cumplir su objetivo. Como habían esperado, pronto se reunió una abrumadora fuerza de solares que no dio cuartel a los invasores. Todos los caídos murieron en una sola jornada de brutal batalla. Curiosamente, esta historia fue cuidadosamente silenciada por los vencedores, de forma que no se ha convertido en historia mitológica en ninguna religión de la Tierra. Quizá la propaganda solar prefirió ocultar que no fueron capaces de prevenir una invasión a contar una victoria bélica más.

## ESTANCIAS DEL PURGATORIO

Muy por debajo de las estancias del cielo se encuentra un lugar oscuro y áspero, una región que pone a prueba las habilidades de supervivencia de los seres vivos. Y sin

embargo, entre montañas negras de rocas afiladas, dentro de bosques de árboles ardientes y por las gigantescas explanadas cruzadas por ríos de pez y lodo ardiente, hay una gran densidad de población. Su máxima expresión se encuentra en las largas y estrechas calzadas por donde los indígenas del purgatorio vagan como almas en pena.

En estos lugares se siente la lejanía de Dios al mismo tiempo que la esperanza de alcanzar el Cielo, se agoniza el sufrimiento de la espera; son las peores horas de la vida de un hombre según una sura del Corán, se trata del *barzaj* árabe, el purgatorio cristiano. Puede que estas estancias del Irkalla sean las que, a lo largo de milenios de visitas de los alados a la Tierra, se hayan plasmado en las ideas humanas del purgatorio... y del infierno. Y es que los purgatorios católicos, coptos, islámicos y algunos otros son lugares de paso, salas de espera donde se acaban de purgar los pecados y rendir cuentas antes de pasar a un lugar mejor, el cielo prometido. Y sin embargo, el purgatorio del Irkalla es un lugar de pesadilla, una cadena perpetua para la gran mayoría de los habitantes de estas estancias; no se espera que las criaturas nativas de este continente lo abandonen, salvo quizá para cumplir los designios de las criaturas que moran el cielo sobre sus cabezas, los antiguos.

## BOSQUES DE FUEGO

En las laderas de las montañas, en las grandes llanuras y valles del purgatorio se encuentran los bosques de fuego. Normalmente son bosques con vegetación petrificada y cubierta de ceniza, pero también hay vegetación viva, desde recios arbustos hasta enormes árboles de aspecto ajado y quemado. Un visitante oriundo de la Tierra no reconocerá ninguna de las especies vegetales, aunque aquí y allá encontrará detalles similares a la vegetación de su mundo. Lo mismo ocurre con la fauna; hay animales con aspecto de reptiles, anfibios y mamíferos, así como algo parecido a los artrópodos e insectos terrícolas, pero sin llegar a cumplir todos los requisitos para ser clasificados como tales. Los bosques contienen cavernas, claros, trochas y accidentes geográficos parecidos a bosques del mundo de los humanos, pero siempre con los detalles alienígenas que delatan que este es un continente extraño.

Los bosques de fuego contienen también peligros que disuaden a muchos de los jorobados humanoides que habitan este continente a la hora de entrar en ellos. Hay animales feroces que atacan a los intrusos, y la mayoría



de las sombras del purgatorio (ver página 049) deambulan por estos parajes. Puede que incluso algunos de los jorobados formen bandas de asaltantes para despojar a otros congéneres de sus escasas posesiones, ocultándose después en los bosques con la esperanza de vivir una vida controlada por ellos mismos. Los bosques de fuego reciben este nombre por las ocasionales erupciones que provienen del suelo. A intervalos temporales irregulares, y en cualquier lugar dentro del contorno de estos bosques, el suelo se quiebra y una llamarada de varios metros de altura surge de forma virulenta, acompañada de morralla y cenizas que se esparcen por los alrededores manchándolo todo. Aunque estas llamaradas podrían abrasar a un hombre en un instante si lo cubrieran por entero, las erupciones vienen precedidas por un temblor en el suelo y un leve resquebrajamiento del suelo donde va a levantarse la llamarada, por lo que es fácil prevenirlo y apartarse.

Los bosques de fuego son oportunidades de aventura que cualquier director de juego puede aprovechar, ya que el entorno permite incluir todo tipo de criaturas, poblados de indígenas, paisajes y artefactos extraños sin duda perdidos antaño por los anunnakis o criaturas aún más antiguas ya desaparecidas.

## CARRETERAS DEL PURGATORIO

Las carreteras del purgatorio son construcciones antiguas, tan antiguas que ni el más veterano de los anunnakis tiene idea de su origen. Son calzadas rotas, desiguales, estrechas y sinuosas. Los adoquines que las forman tienen el aspecto de ir a quebrarse en cualquier momento, pero así llevan eones y aún no han cumplido su silenciosa amenaza. Las vías del purgatorio son venas sinuosas que rodean las montañas y los bosques de fuego y que se entrecruzan en ocasiones para desaparecer en el horizonte. La extensión del purgatorio hace que sea imposible seguir las a pie hasta su origen, y puesto que no desembocan en poblaciones o asentamientos, su función tampoco está clara. En las carreteras solo parece esperar un largo camino bajo las tres lunas y los cielos nubosos moteados por las islas de roca que flotan en la lejanía.

El tiempo no transcurre una vez se pone el pie en una de estas carreteras y siempre que se camine por ahí; las cosas ocurren de forma lineal mientras se anda por ellas, como si nada extraño pasara. En viajero podrá seguir andando, hablando y actuando como si tal cosa. Sin embargo, el tiempo







deja de exigir su peaje; el viajero no tendrá más hambre o sed que la que trajera al llegar a la carretera y no envejecerá un solo segundo mientras permanezca y ande sobre los adoquines. Estos efectos son conocidos por los habitantes del purgatorio, pobres criaturas sin posesiones y sin más objetivo que permanecer vivos un poco más. Durante cientos de kilómetros pueden encontrarse millones de criaturas jorobadas andando despacio por las carreteras, sin otro menester que no morir de hambre. Aunque se los puede encontrar caminando en ambos sentidos de una carretera, la inercia y la conformidad suelen hacer que prácticamente todos los viandantes se dirijan en la misma dirección, creando la falsa sensación de que se dirigen a algún destino de interés. La escena es en sí misma desoladora, con multitudes de criaturas sombrías apiñadas andando como en procesión sin rumbo fijo, a menudo con la vista en el infinito y sin hablar. Solamente aquellos habitantes que se sienten afortunados buscan alimento y cobijo en los bosques de fuego o las montañas, o ponen rumbo a lo que algunos piensan que es la mejor salida: las sendas de Edén.

## LAS SENDAS DEL EDÉN

La mayoría de los habitantes indígenas del purgatorio son los llamados jorobados, humanoides inteligentes con muchas malformaciones físicas. Son criaturas que nacen ya resignadas, insertas en un mundo desolador y con pocas opciones para mejorar. Pronto son instruidas en la conformidad, enseñadas a no hacerse preguntas sobre la justicia y el porqué de las cosas. La mayoría aprenden rápido que el hambre y la fatiga se pasan caminando por las carreteras del purgatorio. Con un instinto de conservación propio de las especies animales, muchos jorobados pueden andar durante años o décadas por esas vías, simplemente para permanecer vivos.

### Cielo, limbo y purgatorio

Se usan tres términos para referirnos a los tres grandes continentes del Irkalla que pueden considerarse lugares coherentes y donde la vida humana puede existir. Los tres términos son cielo, limbo y purgatorio, que han permeado en varias culturas y religiones a lo largo de las eras del hombre. No existen estancias del infierno en el Irkalla, o al menos los celestes nunca les han puesto un nombre semejante. Todo en el Irkalla debe ser ordenado y brillante de acuerdo con

Otros de estos nativos tardan menos en concluir que esa no es una forma de vivir, o su cordura se hace pedazos después de largo tiempo deambulando sin parar. Muchos se echan al monte o incluso se inmolan en ríos de brea ardiente. Otros no tienen la opción de elegir y son devorados por alguna criatura audaz que se acerca a las carreteras o que los emboscan en bosques y montes. En cambio, unos pocos salen de las carreteras para andar por sendas sin adoquines, caminos que llevan hasta algunas colinas llamadas las sendas del Edén. Allí, las partidas de solares aguardan a sus exploradores, que a su vez traen prisioneros para llevar como esclavos a sus hogares entre las nubes. Existe un debate entre los jorobados, entre los que creen que los alados son criaturas malignas que devoran a los nativos y quienes afirman que eligen a unos pocos para invitarlos a compartir su vida en el cielo. Ninguna de las dos cosas es cierta. Los seguidores de Anu esperan a tener una cantidad importante de cautivos y luego los llevan a las islas del cielo y a los bloques de piedra utilizando a poderosos leviatanes para trasportarlos (ver el leviatán en la página 047). Allí la vida de los presos será la de criados y servidores, esclavos para las tareas desagradables o monótonas que los alados no quieren realizar. Sin duda, la vida de los jorobados (o cualquier otra criatura que sea adecuada) será distinta en las estancias del cielo, pero también será mucho más breve. Los alados no dudan en castigar con furia a un servidor que no acata las órdenes o que las cumple de forma distinta a la esperada, por lo que no son desconocidos los castigos por la espada, la llama o el lanzamiento desde los bordes de las islas rocosas. Los solares saben que hay muchos más reemplazos de donde vinieron los sirvientes descartados. Las sendas del Edén suelen culminar en colinas con un pequeño asentamiento temporal de los antiguos, junto con espacio suficiente para que un leviatán repose mientras los nuevos esclavos son fijados a su gigantesca panza.

la Palabra. Para los celestes, asumir que existe un lugar cuyo nombre evoca horrores y sufrimiento sería negar la eficacia de Él y sus obras. Sin embargo, no llamar a algo por su nombre no niega su existencia. Los visitantes humanos pueden vivir un infierno en todas y cada una de las estancias del Irkalla, se llamen como se llamen. Criaturas voraces y hostiles, entornos nocivos para el hombre y habitantes arrogantes y violentos esperan al viajero, que en ningún momento sentirá que se encuentra en un cielo al estilo bíblico.

# ESTANCIAS DEL LIMBO

El limbo acabó siendo asumido por la religión católica como un lugar donde las almas sin bautizar esperan la misericordia de Dios, bien niños inocentes o los pocos adultos que no tuvieron oportunidad del bautismo y que no pecaron antes de su muerte. También es un lugar de espera entre una vida y la siguiente, el bardo según la religión budista. En el Irkalla, el limbo es también una frontera, un lugar intermedio donde nada debería ocurrir y nada debería existir. Sin embargo, en el limbo transcurrieron algunas de las escenas más relevantes en la existencia del Irkalla. Y lejos de ser un lugar de inmovilismo y relativa quietud, es una desoladora y hostil frontera entre mundos. Aquí, cualquier visitante desafortunado puede vagar días sin ver nada más que un cielo plomizo y arena desértica, caminando hasta volverse loco o morir de hambre y sed.

Todas las estancias del limbo están contenidas en un desolado páramo infinito, un desierto yermo que no augura nada bueno a los desafortunados que se pierden allí. Este desierto contiene explanadas arenosas que siempre llegan hasta el horizonte, sin importar cuánto se camine por ellas. Es un llano que aparentemente no acaba nunca. El cielo está permanentemente encapotado con nubes oscuras y más allá de ellas solo hay una leve claridad, un fulgor plomizo e invariable. En ocasiones, a través de las nubes se pueden distinguir las tres lunas de las estancias del cielo. Sin embargo, un viajero que las utilizara como referencia para orientarse en el limbo pronto se daría cuenta de que su situación relativa es tan engañosa como todo lo demás en este paisaje, y que usar los satélites como referencia solo lleva a perderse irremediadamente.

Hay varios lugares dignos de mención que rompen la monotonía del lugar, pero al contrario que en el mundo de los humanos, llegar de uno a otro no es tan sencillo como seguir una dirección y recorrer cierta distancia. Como en tantas otras regiones del Irkalla, las leyes físicas tienen su propio funcionamiento caprichoso.

## LAS ARENAS DEL IRKALLA

Una de las batallas más terribles que aconteció durante la insurrección de los contrarios a la Palabra no transcurrió en las estancias del cielo. Durante días, las fuerzas solares

y lunares se enfrentaron en el desierto infinito del limbo del Irkalla. Este campo de batalla era en principio un lugar sin nombre que, después de la batalla, se acabó recordando simplemente como «las arenas». Pocos recuerdan por qué se eligió este lugar para un enfrentamiento; algunos creen que los insurgentes preferían combatir lejos del centro de poder del dios Sol; otros piensan que los lealistas querían abrumar en campo abierto a los rebeldes con su mayor número. En todo caso, este campo batalla olvidado es rehuido por los solares.

Aunque muchos alados chocaron en terrible cuerpo a cuerpo en las alturas, las espantosas corrientes de aire cargadas de arena obligaron a la mayoría a combatir a pie. Enterrados hasta casi las rodillas en arena, los hermanos lucharon entre sí en una terrible carnicería fratricida. El escenario de esta batalla ancestral está marcado por la propia arena; sobre el polvo pardo y negruzco se puede encontrar el color rojo sangre formando vetas. Es difícil asumir que ese color rojo provenga de la sangre derramada hace tanto tiempo, pero también es sencillo imaginarse un mar de sangre cubriendo los cadáveres en semejante batalla. Además, el viento mueve las arenas creando dibujos caprichosos, dando la sensación de sangre fluyendo. Algunos combatientes veteranos de aquella contienda aún conservan un puñado de aquella arena desértica, como trofeo o como recordatorio. Unos pocos, incluso, pueden recurrir al poder de la sangre que fue derramada, convirtiendo la arena en un arma.

Además de la arena roja que dibuja patrones sinuosos sobre el polvo oscuro, el viajero que llega a esta zona maldita puede distinguirla del resto del desierto por los cadáveres semienterrados de los miles de combatientes de ambos bandos. En las extensas llanuras desoladas pueden encontrarse restos óseos, a menudo aún embutidos en piezas de armaduras metálicas y armas rotas. En aquella batalla del pasado todos los antiguos eran similares en su fisonomía. Sin embargo, el ojo experto puede reconocer los patrones uniformes de las panoplias solares y las creativas formas de las armaduras lunares, entre las espadas rectas de los celestes frente a las serradas y curvilíneas hojas de los rebeldes. Este erial plagado de cadáveres es un mudo retrato del conflicto inicial entre los principios masculino y femenino. Algunos personajes ambiciosos pueden querer hacer rapiña



de los restos del campo de batalla. Es una oportunidad única de seleccionar una ornamentada arma, bien sea una espada, una lanza o cualquier otra arma blanca (que proporcionará un +1 de bonificación de Combate y Fortaleza +3 como daño), incluyendo algún garfio solar (ver página 159 del manual básico). Sin embargo, si estas armas son reconocidas por algún antiguo (bien solar, bien lunar, dependiendo del arma recogida), probablemente desate una furiosa y violenta reacción sobre el rapiñador.

Esta antigua zona de guerra es grande, una explanada gigantesca enmarcada en un desierto aún más grande donde solo la ingente cantidad de cuerpos esqueléticos impide que la arena haya borrado todo rastro de aquella lucha. El cielo está permanentemente en bochorno, las nubes oscuras tan habituales en las estancias del limbo parecen aquí a punto de descargar lluvia, pero jamás lo hacen; permanecen amenazantes y negras como un sudario que marca este trágico lugar.

Sin importar en qué parte de este llano esté el visitante, el Monte de la Calavera se encuentra en el horizonte, siempre a la misma distancia, no importa cuánto se ande hacia él. El resto del horizonte está desdibujado, al entremezclarse las brumas del cielo con la arena levantada por el viento. Aunque el Monte de la Calavera es un objetivo tentador, cuanto más se avanza en esa dirección más claro queda que el monte no se acerca ni un ápice. Incluso cuando al fin se han dejado atrás las arenas rojas y los esqueletos mondos, el cerro continúa inalcanzable. De alguna manera insondable, el viajero no llega al monte si el monte no quiere.

## EL MONTE DE LA CALAVERA

Una vez derrotados en el cielo, y con su líder Lucifer arrojado desde las alturas por Marduk, los caídos se retiraron hacia la inmensidad de las arenas del limbo del Irkalla. Allí, un lugar de desolación donde hasta los poderosos antiguos pueden perderse irremediadamente, con suerte puede hallarse un cerro de roca desnuda y vegetación negra, retorcida. Aunque no es demasiado alto, en su cúspide hay un risco que permite dominar las planicies arenosas. Subir hacia la cima de la loma puede ser complicado; aunque la vegetación puede ser un alivio para los ojos después de un tiempo que se antoja eterno de vagar por la arena,

sus tallos retorcidos, duros y espinosos no ayudan a avanzar con facilidad. De algunos de estos recios arbustos brotan bayas gordas, negras, venenosas. Entre las raíces se retuercen serpientes brillantes y oscuras, sin ojos pero con gran olfato.

Hacia la cima del cerro la vegetación densa da paso a la roca, agujereada por docenas de cuevas de distintos tamaños en las que podría ocultarse un regimiento de hombres y en cuyas entrañas se encuentra una de las puertas del Irkalla a la Tierra. Varias de las oquedades más grandes que se adentran en la roca dan a la colina su nombre, ya que se asemejan a los orificios de una calavera, dando al conjunto un aspecto aún más siniestro.

A mitad de camino en la subida hacia las cuevas puede encontrarse un repecho saliente donde se encuentra un árbol negro y podrido, pero del que cuelgan rojas manzanas de aspecto sabroso, como un trasunto del bíblico árbol del conocimiento del bien y del mal. Después de vagar por el desierto, la sed y el hambre habrán hecho mella en cualquier viajero. Si cualquier personaje toca o coge alguna de las manzanas, deberá superar un reto difícil de Voluntad para evitar comerla. Si falla el reto, comerá la manzana a no ser (esto lo sabrá de forma intuitiva) que se la ofrezca a otra persona y esta la acepte. Si un personaje muerde siquiera la fruta, deberá superar un reto de Fortaleza muy difícil o caer de golpe en un sueño profundo (si esto ocurre en el repecho donde está el árbol, el personaje probablemente caerá varios metros pudiendo sufrir heridas serias).

Ya en la cima del monte, el conjunto de cuevas que forman la calavera permiten explorar largos túneles, oscuros y sinuosos. El interior de las cuevas es engañosamente grande, por lo que un visitante puede andar durante horas sin llegar a ninguna parte. Quizá estos túneles están a caballo entre los dos mundos y el largo camino es parte del viaje hacia la Tierra. Si se camina lo suficiente, el viajero comenzará a notar una comezón en la piel, una tensión en los músculos y sensación de mareo. Si persiste en su avance, la sensación será como si la piel y la carne se estirasen sobre el hueso y los dientes se retiraran de las encías; al mismo tiempo, las dimensiones físicas del entorno se contraerán y estirarán sin control, provocando náuseas y vértigo. Cualquier personaje que sufra esta experiencia acabará perdiendo la conciencia tarde o temprano, pero podrá realizar retos de Fortaleza en un nivel de dificultad creciente cada turno hasta



que finalmente caiga. La puerta que se encuentra en el Monte de la Calavera que lleva al mundo de los humanos es un ejemplo de conexión entre mundos de un solo sentido. Cualquiera que atraviese la puerta recuperará la conciencia pero no encontrará un camino de regreso. El destino del viajero que atraviesa esta puerta es incierto; por lo que los lunares aprendieron, se puede llegar potencialmente a cualquier lugar de la Tierra. Al huir del Irkalla, las huestes de Lucifer usaron esta puerta en su retirada y fueron separadas, acabando en bandas dispersas por todo lo largo y ancho del mundo humano.

Al pie de una de las laderas de la colina se abre una depresión repleta de esqueletos. La mayoría aún conserva las armas y armaduras que llevaron al defender la huida de sus congéneres, pues los cadáveres pertenecen a los lunares que defendieron el último bastión de Lilith. Aunque en los tiempos de aquella última batalla antes del éxodo todos los antiguos tenían la misma fisionomía, un erudito de las tradiciones de lunares y solares podrá distinguir adornos y relieves en los objetos metálicos propios del principio femenino. Todos los cuerpos insepultos de este túmulo improvisado son lunares, ya que los celestes llevaron a sus muertos de nuevo a las estancias del cielo.

Este lugar es evitado por las fuerzas solares. Por un lado, nada de interés medra allí, y la puerta que lleva a la Tierra solo parece una salida del Irkalla. Por otro lado, los solares se sienten inquietos en este cerro. Algunos celestes, entre susurros, afirman que Lilith nunca se fue del Irkalla y que sigue habitando en el Monte de la Calavera.

## LOS BARCOS HUNDIDOS

Andar por las arenas del Irkalla sin rumbo puede llevar a un visitante fortuito a muchos lugares extraños, aunque habitualmente le llevará a una muerte lenta por inanición entre los finos granos de arena. Uno de los lugares más extraños es, en realidad, una de las entradas al Irkalla desde el mundo mortal que los humanos llamamos Tierra. No hay ninguna evidencia de una puerta o entrada real; ni siquiera el cielo cambia de color o de aspecto en este espacio concreto. Pero ya al divisarlo en la distancia el visitante sabe que es un lugar especial: innumerables pecios de barcos de muchas épocas históricas se amontonan en un trozo de desierto, e incluso pueden encontrarse un menor número de carcasas de aviones. Estas cáscaras vacías pueden estar separadas unas de otras por un centenar de metros de arena, pero a menudo forman grupos de cascos en contacto. Algunos barcos se mantienen erguidos, como si estuvieran navegando a través de las dunas del desierto. Otros muchos están tumbados de lado o incluso con la quilla apuntando al cielo, como si estuvieran zozobrando o, lo que es más inquietante, como si un niño caprichoso hubiera lanzado sus juguetes al suelo de cualquier manera. Cómo llegan hasta aquí es un misterio sobre el que ni el cenobita, que lleva observando las estancias del limbo durante eras, puede especular.

Cargueros, yates y buques de guerra del siglo xx se entremezclan sin orden aparente con galeones del siglo xvi. Cocas de casco redondeado y estrechas carabelas se



apiñan junto a barcos de vapor. Y, de cuando en cuando, se pueden observar los restos de alguna aeronave, como cazas Grumman de la marina estadounidense e incluso la chata cabina de un gran Boeing de carga. Madera roída y metal oxidado forman un cementerio inolvidable, una ciudad de buques perdidos en otro lugar: la Tierra.

Distintas nacionalidades pueden distinguirse entre los cascos semienterrados en la arena. Se pueden identificar algunas banderas descoloridas y raídas por la arena arrastrada por el viento; incluso la bandera negra se puede reconocer aún en los vestigios de una fragata del siglo XVIII. Los propios cascos metálicos de los navíos más modernos conservan algunos trazos de pintura; un submarino francés se apoya en un carguero cuyo nombre está prácticamente borrado, pero donde se puede leer aún la terminación japonesa *maru*. Navíos de Su Majestad se apilan caprichosamente rodeando a un yate de recreo alemán.

Aunque el primer símil que viene a la mente al ver esta gran extensión cubierta con estructuras de barcos es el de cementerio, quizá sería más adecuado el de ciudad. Y es que en esta maraña de metal y madera que son los barcos hundidos hay seres humanos vivos (ver *Náufrago* en la página 047). El tiempo en este lugar es extraño, transcurriendo de forma diferente para cada visitante, al igual que les sucede a los habitantes de esta ciudad de pecios.

## El Triángulo de la Bermudas

La zona maldita conocida como el Triángulo de las Bermudas abarca un triángulo imaginario entre la costa de Florida, las islas Bermudas y Puerto Rico, con algo más de un millón de kilómetros cuadrados. A pesar de que estadísticas oficiales de los Estados Unidos ofrecían datos sobre la seguridad de la zona, el Triángulo de las Bermudas es una zona marítima con décadas de misteriosas desapariciones de buques y aviones. Las historias de navíos desaparecidos se justificaron siempre por la peligrosidad de las corrientes oceánicas desde el golfo de México hacia el norte, los huracanes, la enorme amplitud de la zona y la gran multitud de vehículos (marítimos o aéreos) que históricamente han surcado esas aguas. Los escépticos siempre han afirmado que, con esas condiciones, no es de extrañar que algunos barcos se hayan evaporado como por arte de magia, sin dejar rastro o supervivientes. Una cuestión probabilística, concluyen: alguna vez tiene que ocurrir un caso así, y el Triángulo no se diferencia de otras muchas zonas marítimas. Quizá ahora, con la aparición de seres que se consideraban imaginarios pocos años antes, esos escépticos quieran reconsiderar sus conclusiones.





Si todos los paisajes que aparecían ante nosotros desafiaban mi concepción sobre el mundo, cada ser vivo que aparecía ante nosotros destruía mi fe en la medicina que durante tantos años he estudiado. A veces ni siquiera me quedaba claro que fueran seres vivos, pero está claro que eran criaturas animadas, a veces incluso dotadas de inteligencia. Rarezas andantes hechas de barro, cosas a medio camino entre anfibio y mamífero y seres que volaban sin alas son solo algunos ejemplos. Y aunque ya los hubiera visto en la Tierra, no puedo dejar de mencionar a los temibles ángeles con alas de luz. Por mucho que uno crea que se acostumbra a su presencia, es imposible no encogerse de miedo cuando sobrevuelan por encima de tu cabeza. En este lugar terrible lleno de monstruos peligrosos, los seres alados siguen estando en lo más alto de la cadena alimenticia.

Extracto del diario del doctor Joseph Mozota

## CAPÍTULO III

# HABITANTES

El Irkalla es un mundo suficientemente grande como para contener una miríada de especies animales y vegetales. Aunque no se sabe de nadie que haya cartografiado la totalidad del Irkalla, probablemente porque sea imposible plasmar en dos dimensiones la naturaleza cambiante de este mundo, hemos de suponer que es al menos tan grande como la Tierra y con al menos tantas zonas inexploradas y asombrosas. En esta tierra por conocer hay que asumir también que puede haber más especies inteligentes de las expuestas a lo largo de este libro.

# LOS ANTIGUOS

La sociedad solar se concentra fundamentalmente en los bloques de piedra y las nubes bajo el Trono, aunque patrullas y expediciones son enviadas al purgatorio y, aunque con mucha menos frecuencia, a sobrevolar el limbo. Los solares son la especie dominante en el Irkalla, pero no es ni mucho menos la más numerosa. Quizá antaño fueron una civilización tan numerosa y extendida como la humana, pero hoy en día no parece así. Es seguro que los celestes son longevos, ya que las mismas figuras han estado presentes bajo distintos nombres durante toda la historia de la humanidad. Pero aunque la vejez no es un problema para ellos, no son inmortales. Las batallas contra los caídos, las bajas en sus expediciones a la Tierra por accidentes y encuentros con los humanos y los propios castigos expeditivos cuando se desobedecen los designios de la Palabra hacen de los solares una población menguante.

Los antiguos que moran actualmente en el Irkalla son los solares, los vencedores de la contienda que acabó con la expulsión de los rebeldes. Son los seguidores del principio masculino y quizá por eso no se muestran solares de sexo femenino. Es un misterio si es que no existen mujeres solares o es que todos los anunnakis de sexo femenino se alinearon con Lilith y perecieron o huyeron a la Tierra fortaleciendo las filas lunares. Quizá aún haya mujeres entre los celestes pero estén en otro lugar, encerradas o exiliadas.

El objetivo principal de los anunnakis fieles a Anu parece ser mantener en vigor la Palabra y sus preceptos. Allí donde van, los alados disciplinan a otros habitantes y bestias, imponiendo los cánones del principio masculino, ordenando, jerarquizando, legislando. Esto es aplicable a ellos mismos. Los actos sociales entre los solares están llenos de parafernalia y ritual. Cada poco tiempo se ejecutan majestuosos desfiles en honor a Anu, y los lugares sagrados para la Palabra siempre tienen una guarnición de soldados en perfecta formación. Las jerarquías son respetadas so pena de castigo inmediato, cada individuo sabe cuál es su lugar.

Pero por debajo de este orden estricto sobre el papel, de esta homogeneidad aparente, se puede encontrar el sindiós. Una rebelión permanente en el propio reino del Sol. La rigidez, el descontento, los castigos aplicados sin atender al contexto y la ejecución de órdenes sin opción a réplica han hecho mella en los propios seguidores de la Palabra. Sin duda, antes de la caída de Lucifer y el exilio de los seguidores de Lilith la sociedad de los antiguos era muy diferente. Quizá hubiera disidencia, conflictos y ambigüedades, pero también había cabida para la creatividad y la improvisación, para las relaciones espontáneas y la cercanía entre anunnakis sin importar el rango.



# METATRÓN

*Voz de Dios*

La Voz de Dios, escriba celestial, el más cercano a su amo. No tiene rango, pero no recibe órdenes. No tiene autoridad, pero su palabra es seguida como si fuera ley. Bajo la aparente naturalidad con la que los solares aceptan el papel único de Metatrón, hay quienes susurran su descontento. ¿Por qué debe haber un solar, otro más de las huestes del cielo, que no debe cumplir con la jerarquía? ¿Por qué Él tiene un favorito? Hasta Marduk, el arcángel Miguel, debe seguir unas normas; tiene que tener éxito en sus cometidos, igual que todos los demás, so pena de ser disciplinado. Sí, Marduk es el primero entre los hijos de Anu, pero su poder e influencia vienen con una responsabilidad. Metatrón no parece tener ninguna dificultad en sus tareas. ¿Qué puede costar transmitir mensajes directos del dios Sol? Solo de cuando en cuando es portador de alguna nueva, ya que todo el mundo conoce su lugar en los designios de la Palabra. Algunos comentan (solamente a sus iguales de mayor confianza, en voz baja y asumiendo gran riesgo) que Metatrón es el propio Anu hecho carne, un avatar de su propia esencia con la que disfruta de acercarse a sus siervos. Otros, los más atrevidos, piensan sin decirlo que Anu no es más que una estafa, que es este Metatrón que de alguna manera ha conseguido que todos crean la existencia de un ser supremo. Quizá incluso ese ser existiera al principio

de los tiempos, pero puede que ahora ya haya desaparecido y Metatrón solo sea un suplantador. En cualquier caso, nadie se atrevería a preguntarlo y la Voz de Dios no iba a responder.

El escriba celestial se aparece en túnicas sencillas y humildes. Sus rasgos son los de cualquier celeste. De hecho, no destaca por ser más alto ni más bello que sus congéneres. Sus facciones son simplemente correctas, su porte digno pero sin ostentación. Si no fuera por la expectación que trae su llegada y la importancia de su cargo, Metatrón sería fácilmente confundido entre las filas de los anunnakis solares. Nunca levanta la voz, pero sus palabras se oyen siempre nítidas y claras incluso a distancia. Cuando porta noticias del Trono celeste es capaz de proyectar su mensaje a audiencias numerosas y a distancias increíbles.

Metatrón no es un comandante solar. Nunca lidera huestes y no se lo recuerda en combate, ni siquiera cuando no ostentaba ese nombre y Lucifer lideraba a los rebeldes contra la Palabra. No porta armas y todo su aspecto rezuma moderación y quietud. Sin embargo, hay quien dice que musitando una breve plegaria es capaz de invocar el poder de la Palabra, derrotando a cualquier enemigo.



# EL CENOBITA

*Caído que nunca se exilió*

En el Monte de la Calavera hay un guardián ermitaño, un caído que nunca siguió a Lilith al exilio. Cuando Lucifer cayó, sus tropas le siguieron en el largo exilio hasta la Tierra. La vía de escape que eligieron fue el Monte de la Calavera (página 034), un lugar perdido en los desiertos del limbo. Cuando los regimientos solares persiguieron a los fugados para evitar su huida, los lunares dieron una última gran batalla en los terrenos circundantes al Monte de la Calavera. Poco a poco, los caídos fueron cediendo terreno mientras se retiraban colina arriba, hacia las cuevas que llevaban a otro mundo, joven e ignoto. En las últimas etapas de la retirada, muchas compañías de desterrados sabían que iban a dar sus vidas permitiendo que la mayoría de las huestes de Lilith utilizaran el acceso que las pondría a salvo. El cenobita fue el último superviviente de estos voluntarios. Todos sus compañeros habían sacrificado ya sus vidas para asegurar la retirada de Lucifer y el resto de tropas. Prácticamente a la entrada de las cuevas en lo alto del monte, con la espada quebrada y heridas por todo el cuerpo, el lunar esperó el siguiente y último asalto solar. Este asalto nunca llegó: las tropas celestes fueron llamadas de nuevo al cielo, ya que los fugados habían atravesado la puerta hacia la Tierra y los comandantes solares no querían arriesgarse más allá del Irkalla.

La mayor parte del tiempo el cenobita permanece en el interior de las cuevas, en contemplación y penitencia por derrotas pasadas. Sin embargo, es posible que un viajero perdido lo encuentre y pueda hablar con él. No es un ser agresivo o combativo, aunque es un lunar antiguo y ciertamente sabe defenderse. Sin duda será una buena oportunidad para conocer hechos de la historia de los alados y el enfrentamiento

original entre los principios masculino y femenino. En términos humanos, este lunar lleva milenios esperando el regreso de las huestes lunares para retomar las estancias del cielo y acabar lo que Lucifer empezó. Si bien el tiempo pasa de forma extraña en las estancias del limbo, la experiencia de soledad ha sido sin duda larga para este ser, que se ha olvidado su propio nombre y perdido buena parte de su salud mental. Este anacoreta vive, aislado, con la sola compañía de criaturas menores (reptiles y extrañas aves); es, en esencia, un lunar, pero no tiene su aspecto. Aunque comparte desde hace eras la esencia de Lilith, nunca viajó a la Tierra en pos de Ella y sus partidarios, por lo que su aspecto se ha mantenido intacto desde los tiempos de la gran batalla de las arenas, conservando incluso sus alas luminosas aunque haga siglos que no las despliega. Alto y musculado, mantiene las proporciones corporales clásicas y los rasgos de belleza del canon heleno. Su barba ha crecido larga y rubia, y la mantiene trenzada como solían hacerlo los varones de Babilonia en la antigüedad.

El cenobita lleva en soledad incontables años, guardando la puerta a la Tierra que hay en las entrañas de la calavera, esperando el regreso triunfal del principio femenino que acabará con la tiranía de la Palabra. Aferrado a su espada rota y llevando todavía la armadura que ostentó en la defensa del bastión, el cenobita ya apenas recuerda otra cosa; contará a quien le escuche la historia de aquella heroica retirada, con ojos brillantes por la nostalgia y un discurso que hace dudar de su cordura. Allí, dice, aunque lejos de ese mundo joven y caótico que es la Tierra, aún puede sentir la esencia de Lilith llenando el monte, animándole a permanecer en su puesto.





# LAS CRIATURAS DEL SOL

El Irkalla tiene una amplia variedad de seres que lo habitan, racionales o no. En teoría todos ellos forman los distintos ecosistemas, tal y como establece la Palabra desde el principio de los tiempos. Pero cierto es que no todas son criaturas del Sol. Antes de que Lilith fuera desterrada, muchos de los seres que aquí habitaban habían crecido bajo la influencia del principio femenino; otras incluso ya eran viejas cuando los antiguos eran una raza joven. Pero ahora todas las criaturas del Irkalla habitan bajo el dominio solar, y Él no va a renegar de la «autoría» de ninguna de ellas, por lo que se las considera sus criaturas. El director de juego puede ser creativo en la fauna que habita el Irkalla, aunque aquí se cita algún ejemplo. Por otro lado, hay que tener en cuenta que también son oriundas del Irkalla las criaturas que aparecen en el apartado «Otros seres» del capítulo V del manual básico.

## DRAGÓN DE BRUMA

El dragón de bruma es una criatura que depreda los cielos bajo el Trono, invisible cuando atraviesa las nubes blancas a una velocidad imposible. Es una criatura mitad física, mitad etérea. Cuando cae sobre sus presas, su cuerpo es sólido, su peso puede aplastar a su víctima y sus garras y colmillos despiezan la carne con facilidad. Sin embargo, su piel se asemeja a neblina o vapor. Cuando acecha, el ojo humano apenas puede distinguir su silueta de las nubes blancas desde las que se lanza en picado. Cuando la presa es capaz de distinguir las fauces y sus ojos amarillentos, el primer ataque es ya inevitable.

De aspecto reptiliano, esta criatura mide varios metros desde su hocico hasta el extremo más distal de su serpenteante y brumosa cola. El dragón de bruma tiene dos poderosos cuartos traseros acabados en garras sobre los que equilibra su cuerpo para erguirse hasta más de los tres metros de altura. Otro par de garras surgen de su mitad superior, con las que agarra a sus presas o con las que se sujeta a las rocas flotantes del cielo del Irkalla. El hocico es alargado y cubierto por una gruesa piel; pequeños cuernos afilados sobresalen por encima de sus fosas nasales y otros más grandes crecen desde el cráneo. Cuando se mueve sobre una superficie sólida se traslada a cuatro patas. En cambio, cuando se encuentra en las estancias del cielo es capaz de volar a pesar de no tener alas. Allí, su propia naturaleza en interacción con la física imposible del cielo le permite surcar el aire con agilidad. La velocidad con la que atraviesa el cielo rivaliza con la de los celestes, por lo que hasta estos tienen gran precaución al cruzar bancos de nubes.

Aunque se puede encontrar a esta criatura sobre todo entre las nubes del cielo bajo el Trono, algunos dragones se deslizan atravesando bancos de nubes bajas, trasladándose a otras estancias del cielo. Sin embargo, su voracidad está dominada por su astucia, por lo que no atacará a grupos numerosos de criaturas, sobre todo si estas son anunnakis. Los dragones de bruma pueden ser heridos con ataques puramente físicos, pero son más vulnerables a los Dones y a energías místicas.

### Dragón de Bruma

*Reptil gigante volador*

|           |   |                           |
|-----------|---|---------------------------|
| Fortaleza | 8 | Cargar                    |
| Combate   | 5 | Mordisco                  |
| Voluntad  | 3 | Intuición                 |
| Astucia   | 5 | Leer tus intenciones      |
| Sutileza  | 6 | Ocultarse entre las nubes |
| Presencia | 3 | Intimidar                 |
| Cultura   | 0 | -                         |

Aguante 11

Destino 0 Piel gruesa 4, Vuelo celeste,  
Amparo de las nubes 3.



## JOROBADO

Las carreteras del purgatorio están llenas de peregrinos, criaturas que vagan de un lado a otro sin destino aparente. Entre estas criaturas se encuentra una desafortunada mezcla de humanoides con diferentes malformaciones y taras físicas. Aunque no parecen una especie única, sino más bien mutaciones de muchas razas humanoides, sus miembros contrahechos les dan una cierta apariencia de uniformidad. Sus espaldas suelen estar encorvadas, bien sea por defectos congénitos, años de malas posturas al andar con una pierna más corta que otra o un peso

desmesurados de su cabeza o brazos. Esta característica habitual les ha valido el sobrenombre de «jorobados» entre los celestes. Por supuesto, los solares usan este apelativo con toda la arrogancia y el desprecio que pueden. La estatura de los jorobados puede variar desde el enanismo más llamativo hasta casi los dos metros y medio de altura. La mayoría son poco más que un despojo con la inteligencia suficiente para buscar sustento y mostrar alguna habilidad de autoconservación. En cambio, unos pocos desarrollan una astucia inusual para estas criaturas y pueden incluso llegar a plantearse escapar del lugar donde, aparentemente, están condenados de por vida.

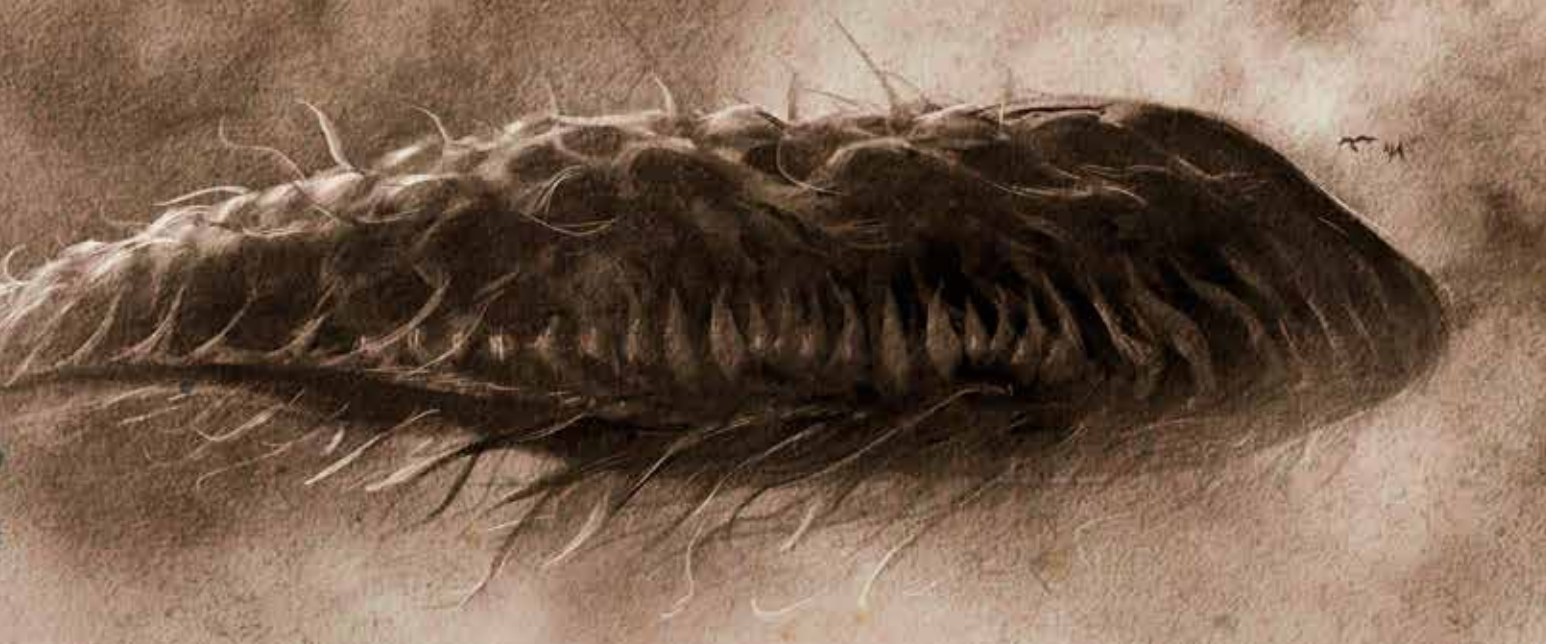
### Jorobado

*Peregrino del purgatorio*

|           |   |                     |
|-----------|---|---------------------|
| Fortaleza | 1 | Caminatas           |
| Combate   | 1 | Pelea sucia         |
| Voluntad  | 3 | Constancia          |
| Astucia   | 2 | Sentido del peligro |
| Sutileza  | 2 | Evitar a los demás  |
| Presencia | 2 | Negociar            |
| Cultura   | 1 | Leyendas            |

Aguante 4

Destino 9



## LEVIATÁN

El leviatán de las religiones cristiana y hebrea es un monstruo marino, destructor y devorador del mundo. Quizá parte de estos mitos se deban a la existencia de esta criatura del Irkalla. El leviatán de este mundo es una monstruosidad gigante, un ser descomunal que recuerda a una ballena azul de la Tierra pero nueve o diez veces más grande, jalonada de jorobas y otras protuberancias, sin boca reconocible y apéndices gomosos y cónicos en lugar de aletas. De la zona ventral de esta criatura cuelgan innumerables apéndices vestigiales, largos y pegajosos con un propósito desconocido. Al contrario que en la mitología, esta inmensa criatura es pacífica y ni siquiera parece alimentarse de seres vivos, por lo que la única destrucción que puede provocar es al golpear con su cuerpo algo sin querer. Un leviatán tiene la habilidad de volar en las estancias del cielo y el purgatorio, pero se desplomaría y colapsaría por su propio peso descomunal si llegara a cruzar la frontera del limbo del Irkalla. Cuando no están siendo utilizados por los solares, se puede ver a alguno de estos leviatanes en perezoso vuelo entre las nubes del cielo o sobrevolando a baja altura las negras extensiones del purgatorio.

La inteligencia de estas criaturas es escasa, y algunos *anunnakis* celestes han aprendido a pastorearlas para llevarlas lentamente desde el purgatorio hasta las estancias del cielo. Aprovechan su gran tamaño y las fibras gomosas de la panza de estas criaturas para aprisionar a los habitantes del purgatorio y trasladarlos donde convenga, pudiendo cargar con varias docenas en un único viaje. Probablemente no haya más de un centenar de estas criaturas en todo el Irkalla, y casi la mitad han sido utilizadas para el transporte por los solares. La visión de una de estas criaturas surcando el aire majestuosamente es algo difícil de olvidar.

## NÁUFRAGO

La visión de cientos de barcos varados en la arena del desierto del limbo del Irkalla ya es una visión que cualquier visitante humano tardaría en olvidar; pero este escenario es aún más impactante cuando se descubren a los moradores de estos navíos. Organizando la maraña de cascos vacíos como si se tratase de los barrios de una ciudad, habitan los supervivientes de los naufragios acontecidos en el Triángulo de las Bermudas. Estos naufragos provienen de diferentes tiempos de la Tierra, y esta es la primera pista de que el paso del tiempo es descuidado y perezoso en este lugar. A lo largo del tiempo muchos de los naufragos que sobrevivían aquí han muerto de hambre y sed, pero el tiempo que transcurre hasta que eso ocurre es mucho más largo de lo que debería para un organismo humano. En cambio, ciertos naufragos llevan siglos en tiempo humano sin parecer un solo día más viejo que cuando llegaron. No hay ningún recién llegado a la comunidad de los barcos hundidos, y los harapientos habitantes conviven a pesar de que sus épocas de origen pueden ser muy distintas, así que puede encontrarse a un pirata de Nassau hablando con un piloto de la Segunda Guerra Mundial. Pero, a pesar de sus orígenes dispares, que condicionan su lenguaje y su vestimenta, todos tienen en común su aspecto desharrapado. Incluso cuando el tiempo no haya hecho mella sobre un naufrago, el paso de los años y el desgaste de la arena sí habrá convertido sus ropas en andrajos, sean de la época que sean.

En todo momento hay aproximadamente un centenar de naufragos, siempre organizados de forma tribal; aunque los antiguos marineros se agrupan a veces según su época de procedencia, hay ciertas reuniones en las que se comparten



historias y canciones. Suele haber un líder, aunque a menudo son personas taciturnas que buscan la soledad entre los restos de los navíos. Los restos de los naufragios dan lugar a todo tipo de trofeos y herramientas con los que los naufragos comercian. Aún quedan tesoros por descubrir en algunos pecios, incluyendo comida y bebida aún sin estropear gracias al caprichoso paso del tiempo. La comida, sin embargo, es un bien que simboliza estatus y poder, ya que parece que la nutrición es un problema menor en esta estancia del limbo. Un visitante podría utilizar comida, bebida u otras piezas de equipo para conseguir favores de estos naufragos con facilidad.

## SOMBRA DEL PURGATORIO

En las sombras del purgatorio del Irkalla todo parece amenazante. Es difícil que un visitante pueda olvidar los cambios repentinos en la posición de las sombras cuando no han cambiado los puntos de luz. Todos los rincones parecen contener amenazas, sobre todo si ya se han tenido encuentros con los habitantes habituales del lugar. Pero la mayor amenaza que hay en las sombras son algunas de esas mismas sombras... Una mancha de oscuridad puede crecer más allá de los trampantojos de la luz de esta estancia. De repente, la sombra adquiere tres dimensiones, como si se tratase de líquido negro como la noche y denso como el aceite. Son las sombras del purgatorio, criaturas que acechan a los incautos para devorarlos y llenar un estómago que ni siquiera tienen. El líquido denso e informe que forman estas criaturas puede espesarse aún más hasta formar un cuerpo borboteante lleno de garras y dientes. Cuando atacan desde las sombras, el único aviso posible es el de sus muchos ojos brillantes, que también fluyen como líquido rojizo y llameante. Estas criaturas de pesadilla son contrincantes terribles, porque no parece que se les pueda hacer heridas en órganos vitales; más bien la sensación al combatir a una sombra del purgatorio es la de despedazar lentamente una mancha de aceite hasta disgregarla del todo o hacer que huya. Hasta ese momento, cada vez que se secciona una parte de la criatura, el pedazo busca unirse con el resto del cuerpo.

## Náufrago

*Superviviente del Triángulo de las Bermudas*

|           |   |                    |
|-----------|---|--------------------|
| Fortaleza | 2 | Equilibrio         |
| Combate   | 2 | Armas improvisadas |
| Voluntad  | 2 | Templanza          |
| Astucia   | 2 | Supervivencia      |
| Sutileza  | 2 | Disimular          |
| Presencia | 1 | Charlatanería      |
| Cultura   | 2 | Leyendas           |

Aguante 4

Destino 10

## Sombra del purgatorio

*Devorador de vida*

|           |   |                       |
|-----------|---|-----------------------|
| Fortaleza | 2 | Escapismo             |
| Combate   | 2 | Zarcillos de fluido   |
| Voluntad  | 3 | Fijación por una meta |
| Astucia   | 3 | Vista penetrante      |
| Sutileza  | 3 | Acechar               |
| Presencia | 2 | Mímica                |
| Cultura   | 0 | -                     |

Aguante 5

Destino 0 Ataques Zarcillos 4,  
Amparo de las sombras 4,  
Visión en la oscuridad, Aura sombría 4,  
Inmune al dolor, Vulnerable a la luz.

Recuerdo cuando mi acompañante se arrojó al suelo de rodillas y se puso a temblar cuando una voz reverberó en el aire, demandando obediencia y exigiendo atención a sus palabras. Durante unos momentos no vi el motivo de la alarma; cualquier equipo de megafonía podía emitir aquellos sonidos. La voz no se oía distorsionada, sino que llegaba suave y nítida. Tampoco provenía de uno o más lugares, sino de todos a la vez. Además, estábamos en una explanada rocosa, lisa hasta donde se podía ver. Solo las nubes estaban por encima de nosotros y no había lugar posible donde se pudieran ubicar unos altavoces. Comprendí que estaba escuchando una voz que no debía estar ahí, un fenómeno portentoso que no era desconocido para la criatura que me guiaba. Por su reacción, supe que esa voz demandante solía venir acompañada de castigos o represalias. Esa voz omnipresente solo era otro ejemplo de los muchos fenómenos que mi mente racional se negaba a llamar magia, aunque cada vez con menos convicción.

Extracto del diario del doctor Joseph Mozota

## CAPÍTULO IV

# PRODIGIOS

El Irkalla está lleno de objetos imposibles. Creaciones ancestrales llenas de poder que son consideradas en la Tierra como objetos únicos y auténticos tesoros. Pero estas maravillas no se limitan a lo material: algunos poderes manan directamente de estas tierras de guerra para desequilibrar la batalla.





## NUEVOS DONES

Estos cinco nuevos dones que se presentan están intrínsecamente ligados al Irkalla y sus secretos. Recomendamos que solamente aquellos precursores que han pasado por el Irkalla puedan adquirirlos, aunque el director de juego es libre de ofrecerlos libremente como el resto si lo considera oportuno. Todos los dones requieren del gasto de un punto de Fortuna para activarse y producir su efecto.

### Compartir el Irkalla

Un personaje con este don tiene una capacidad sobrenatural de provocar el miedo a otra persona, abriendo su mente a la inmensidad del Irkalla y las tragedias sucedidas allí. Durante una acción normal para intimidar, la activación del don proporciona tantos éxitos automáticos como la puntuación del mismo.

Además, el don puede emplearse para producir un miedo irracional y paralizante, incluyendo a criaturas del Irkalla como lunares y solares. En esos casos, la activación del don permite realizar un conflicto de la puntuación del mismo frente a la Voluntad del objetivo. Cada éxito obtenido será un turno que el personaje afectado quedará aturdido, incapaz de actuar.

### La Voz

Un personaje con este don puede proyectar su voz a cualquier lugar con el que tenga contacto visual. Una vez activado, este don permitirá que un simple susurro se escuche con nitidez a gran distancia en la dirección deseada por el personaje. Puesto que el sonido llegará allí hasta donde se pueda ver, luego podrá de forma natural propagarse aún más allá, incluso a lugares fuera de la línea de visión. Cuando este don es usado en las estancias del cielo del Irkalla, la voz puede atravesar bancos de nubes, usándolos como amplificadores para llegar a muchos lugares diferentes al mismo tiempo.



## Sello de Metatrón

Este don se le atribuye únicamente a la Voz de Dios y ha sido usado únicamente en contadas ocasiones, ya que Metatrón rara vez necesita hacer valer su autoridad. Tras la activación de este don, la criatura es rodeada por etéreas líneas doradas, tanto rectas como circulares. Es difícil contarlas o seguir sus movimientos, pero es fácil intuir un cuerpo poliédrico intercalado con otros cuerpos geométricos rodeando al invocador, todo orden y simetría. Este don es capaz de afectar a un objetivo con el que se tenga contacto visual, causándole daño; la víctima sufrirá ante la perfección de la energía que mana del atacante. En casos extremos, ojos y oídos de la víctima llorarán sangre y este caerá de rodillas en agonía.

Este don se utiliza como un conflicto en el que el atacante utilizará su Presencia y el defensor su Voluntad. Si el atacante consigue más éxitos que su oponente, le causará daño de la misma forma que en un combate físico (ver página 097 del manual básico). Este ataque no puede utilizarse dividiendo la reserva de dados para realizar ataques múltiples, pero se puede afectar a más de un objetivo mediante el gasto adicional de un punto de Fortuna por individuo.

## Sentir el Irkalla

El Irkalla deja una mácula en todo aquel que ha puesto un pie en él. Este don permite al precursor detectar esa mácula en objetos y personas. De esta forma, el personaje podría saber si un objeto tiene una propiedad excepcional (y si obtiene un margen de éxito suficiente, incluso cuál es) o si alguien ha estado en el Irkalla, sirviendo por tanto para detectar a un solar o un lunar que esté ocultando su apariencia, como ocurre con el don «Ver las señales».

Activa este don y usa únicamente los dados que tengas en el mismo, enfrentados a la Voluntad (si se trata de un personaje) o a una dificultad establecida por el director de juego según el poder del objeto: los objetos más poderosos, como la espada Malefic, tienen una dificultad fácil (1), mientras que objetos o criaturas (como el caso de un solar) sin ninguna capacidad excepcional tendrá una dificultad muy difícil (5).

## Viajar al Irkalla

El personaje que posea este don no precisa de puertas para llegar al Irkalla. Le basta con realizar cierto ritual y activar este don. El ritual puede variar, ya que las energías necesarias para este viaje pueden manipularse de distintas formas. Casi siempre la sangre formará parte del rito, junto con la inscripción de dibujos y símbolos cabalísticos. Los detalles concretos y la complejidad del ritual aprendido por el personaje los determinará el director de juego. Al activar este don, el personaje utilizará los dados que tenga en el mismo, enfrentados a una dificultad definida por el director de juego según la cercanía del personaje a lugares de poder, estén en la Tierra o en el Irkalla. Por ejemplo, atravesar al Irkalla desde el santuario-capilla de Pequeño Tokio (página 168 del manual básico) tendrá una dificultad media (2), mientras que hacerlo desde una calle cualquiera tendrá una dificultad muy difícil (5). El grado de éxito determina la precisión con la que el precursor consigue alcanzar el punto del Irkalla al que desea viajar. Lógicamente, este don puede utilizarse en el sentido opuesto en idénticas condiciones para volver a la Tierra.

El personaje puede llevar con él a tantas personas como puedan tocarle, pero a un elevado coste: deberá invertir un punto de Fortuna por cada persona, además del punto que emplea para trasladarse él mismo. Esto quiere decir que si quiere viajar junto a dos personas deberá emplear tres puntos de Fortuna para ir... y otros tres para regresar. No es algo al alcance de todo el mundo.

## NUEVAS CAPACIDADES

Las criaturas de este mundo pueden tener capacidades nunca vistas en la Tierra. Algunas capacidades tienen puntuación, que indica cómo de desarrollada está en la criatura que la posee. Las capacidades que pueden tener distinta puntuación se marcan con un asterisco (\*) junto a su nombre.

### Amparo de las nubes\*

Mientras la criatura está cubierta por niebla, bruma o nubes, su capacidad de combatir se intensifica. La criatura añade cada turno tantos éxitos automáticos como





su puntuación de esta capacidad a su total de Combate. Si divide sus dados de Combate entre varios ataques o defensas, deberá igualmente dividir estos éxitos automáticos.

## Vuelo celeste

Este ser es nativo del Irkalla o está en sintonía con sus inefables leyes físicas. La criatura puede volar si se encuentra en las estancias adecuadas del Irkalla. Por ejemplo, el dragón de bruma puede volar solamente cuando se encuentra en las estancias del cielo.

## Vulnerable a la luz

Esta criatura está especialmente vinculada con las sombras y la oscuridad, que la nutren y dan forma. La luz le resultará desagradable y tenderá a evitarla. Cualquier ataque basado en luz o fuego (sea como producto de dones, capacidades o armas mundanas) hará más daño a la criatura; cada éxito en un ataque con esta fuente de daño contará como un triunfo.

# OBJETOS ASOMBROSOS

El Irkalla es un mundo antiguo. Las mismas leyes capciosas que rigen el espacio y el tiempo han sido aprovechadas por los habitantes de este mundo para crear objetos con propiedades asombrosas e incomprensibles para el entendimiento humano. Estos son solo algunos ejemplos de las reliquias que podrían existir en el Irkalla. El director de juego puede añadir aquellos objetos que den color a sus aventuras, teniendo en mente que los objetos que provocan efectos en el Irkalla pueden convertirse en quincallería inservible una vez de vuelta en la Tierra.

## Grillete del sirviente

Los antiguos han sido amos y señores del Irkalla desde mucho antes de la rebelión encabezada por Lucifer. Antes de que Él se sintiera amenazado por las criaturas de este mundo, las moradas de los

alados eran atendidas por todo tipo de criaturas seminteligentes, sobre todo provenientes de las carreteras del purgatorio o incluso humanos que de alguna forma habían sido arrastrados para acabar sus cortas vidas sirviendo a los antiguos. Para estos seres se crearon miles de incómodos collarines, rígidos accesorios para el cuello con una bisagra y un cierre con pasador a modo de grillete. Esto permitía a los sirvientes acceder a las dependencias flotantes que hay en las estancias del cielo. Al mismo tiempo, los grilletes hacían mantener a su portador una postura rígida y molesta, recordándole su estatus dentro de la jerarquía celestial. Después de la insurrección fallida de los seguidores de Lilith se prohibió el uso de estos accesorios, ya que toda precaución pareció poca para evitar que ningún otro ser de la creación se rebelara. La mayoría de estos artefactos fueron destruidos y otros se perdieron, pero estos últimos pueden ser redescubiertos. Cualquier personaje que porte uno de estos collarines adquiere la capacidad «Vuelo celeste» en las estancias del cielo.

## Trompeta de Jericó

Quizá llamada así porque se forjaron siete de estos artefactos, poco más tiene en común con las bíblicas trompetas que derribaron los muros de Jericó. De hecho, aunque alguno de estos siete objetos prodigiosos toma una forma parecida a la de una trompeta, están construidas con formas irregulares y retorcidas, y al soplar por ellas el ruido que emiten no es ni muy audible ni muy agradable. Si alguien toca este instrumento (y gasta un punto de Fortuna) será capaz de comunicarse con animales de escasa inteligencia, transmitiéndoles órdenes muy básicas. Si estas órdenes son acordes con la naturaleza de la criatura y no hay peligro en llevarla a cabo, el animal obedecerá en la medida de sus posibilidades. Por ejemplo, una oveja no atacará a otro animal, pero se moverá en la dirección deseada por el músico siempre que nada se lo impida o haya peligro inminente. Este artefacto funciona también en la Tierra, y sus efectos son continuos mientras el músico sople de cuando en cuando para azuzar a la criatura y no se incumplan las condiciones mencionadas.

Habéis leído aquí algunas de mis odiseas en el intervalo que pasé en el Irkalla. Lamentablemente mi compañero se quedó allí y nunca tendré más testimonios de que lo que digo es verdad. Aunque no creyerais sus palabras, su simple presencia y su fisionomía alienígena serían suficientes para haceros entender. Solamente he relatado en estas páginas algunas etapas de mi viaje, aquellas que he conseguido mantener en la memoria sin pensar yo mismo que me había vuelto loco. Otras, las que recuerdo como pesadillas intermitentes, las que no puedo describir con palabras, las reservo para mí. Cada día que paso en esta Nueva York inhóspita es un día en el que pierdo recuerdos de ese fantástico lugar. He cambiado algunos de mis recuerdos por palabras en este diario, e incluso cuando releo lo que yo mismo he escrito tengo dudas sobre si no sería todo un sueño. Pero sigo recordando lo suficiente; solo tenéis que fijaros en las señales, en cómo se está convirtiendo nuestro mundo en otra cosa. Tarde o temprano el Irkalla engullirá nuestra tierra y todo pasaremos a ser esclavos. ¡El fin está cerca!

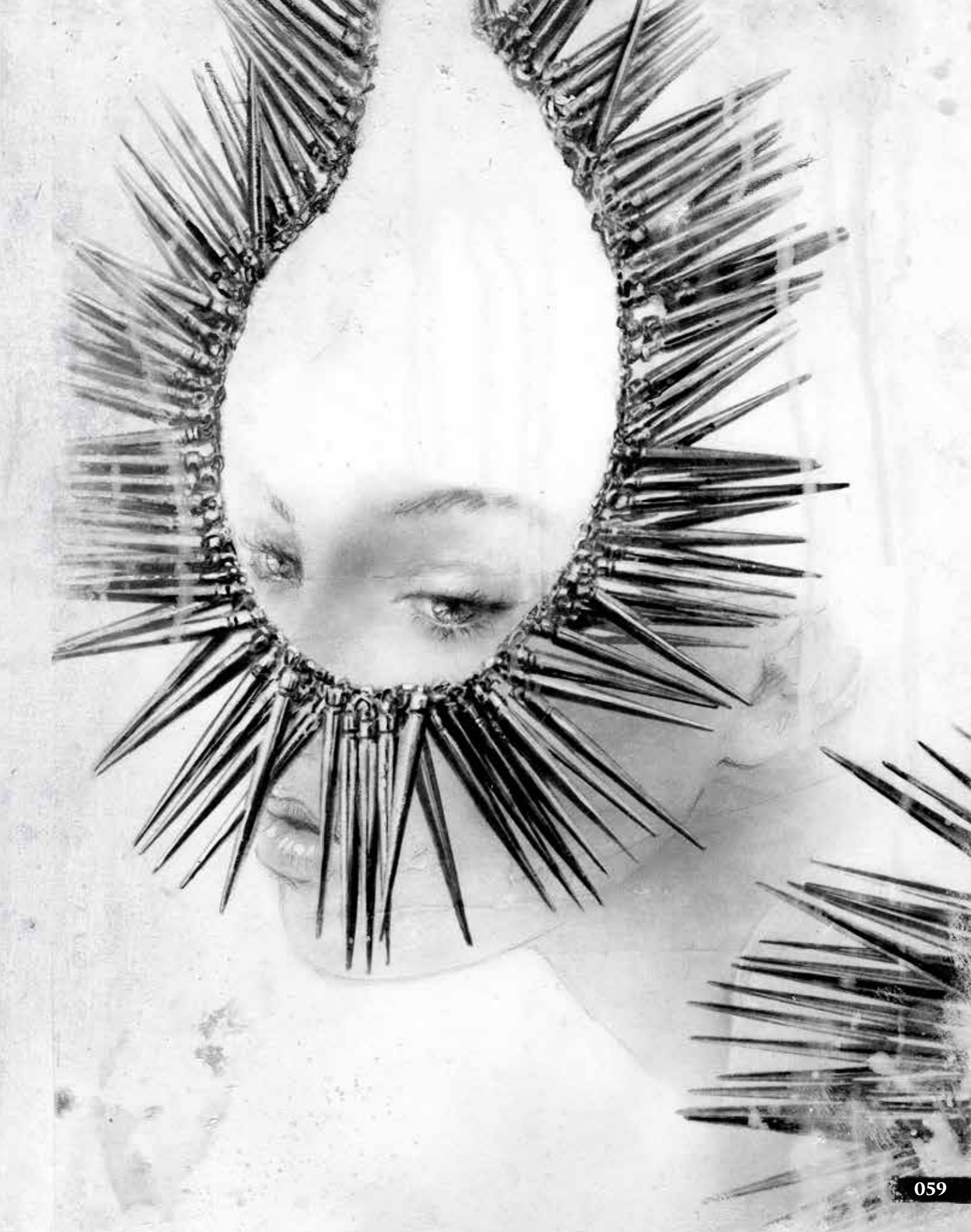
Extracto del diario del doctor Joseph Mozota

## CAPÍTULO V

---

# ORDALÍAS

Que un ser humano llegue hasta el Irkalla puede ser una cuestión de mala suerte, como podrían atestiguar la mayoría de aquellos que, desde el principio de los tiempos, han dado con sus huesos en este mundo... si hubieran sobrevivido. Pero ¿es el azar el que determina que un humano acabe en el Irkalla, o esto solo puede ocurrir cuando tiene que superar algún tipo de prueba planteada por el Destino? ¿Cruzar al otro mundo es fruto de una desdichada casualidad, o es una suerte de ordalía que pondrá a examen la voluntad del viajero?



# EL CÍRCULO VIRTUOSO

La siguiente aventura ha sido diseñada para que los personajes jugadores tengan una interacción de primera mano con el Irkalla. Además, en ella podrán ser testigos directos de cómo el destino de un precursor llega a su fin, con un papel clave para ellos que seguramente no alcancen a imaginar. Aunque podría comprimirse lo suficiente como para jugarse en una o dos sesiones de juego, recomendamos que se juegue en entre tres y cuatro sesiones, dando la oportunidad de introducir *flashbacks* del pasado de los personajes jugadores y mayor carga a la interpretación de los personajes, ya que en buena parte el impacto de la historia dependerá del lazo que los personajes jugadores creen con Ballard, el precursor que les ayudó a sobrevivir en estos tiempos oscuros y al que ahora tendrán la oportunidad de ayudar.

**El Círculo Virtuoso** puede jugarse como una aventura independiente o como parte de una campaña. Si se opta por la campaña, sería importante introducir a Ballard al inicio de la misma, vinculando a los personajes jugadores con él y dándole un papel de compañero relevante durante unas pocas aventuras para después jugar su desaparición y, tiempo después, iniciar esta aventura. Este modelo funciona especialmente bien si los jugadores van a protagonizar **El Arma sin Dueño** (página 212 del manual básico), ya que Ballard podría ayudar a los personajes jugadores a llegar hasta la comunidad de madre Laura, permaneciendo con ellos allí un tiempo y desapareciendo en el ataque que se detalla en **Finales y Principios** (página 204 del manual básico). De hecho, es posible que los personajes jugadores le den por muerto en la masacre de la comunidad y piensen que ha pasado a mejor vida... hasta que se encuentren con él en esta historia. Si quieres incorporar esta aventura a una campaña en curso, lo más fácil es jugarla tal cual se indica aquí, pidiendo la colaboración de los jugadores para introducir a Ballard en su pasado.

Por sus particularidades, recomendamos leer detalladamente la historia al completo antes de llevarla a la mesa de juego.

## SINOPSIS

Los personajes jugadores se encuentran viajando por Nueva York cuando descubren a un grupo de supervivientes en apuros. Al ayudarles, descubren que han sido traicionados por un tal Ballard, una persona de la que los personajes jugadores

no tienen noticias desde hace mucho tiempo y con el que tienen una cierta deuda. Siguiendo la pista de Ballard, los protagonistas se introducen en el SoHo y acabarán llegando al mismísimo Irkalla para descubrir la verdad sobre Ballard y el impacto que este tuvo y tendrá en sus vidas. Su destino no es otro que el de encontrar a los personajes jugadores y convertirlos en un grupo, algo que podrá hacer gracias a las distorsiones temporales del Irkalla.

**Reserva inicial de dados de Destino:** 7

## PRELUDIO: HACE MUCHO TIEMPO

La siguiente escena sirve para introducir a Ballard en el pasado de los personajes jugadores. En caso de que se esté jugando esta aventura dentro de una campaña esta escena puede obviarse, ya que habrá ocurrido en el momento oportuno.

Elige a uno de los personajes jugadores: pídele que describa cómo era su vida hace tiempo, cuando vagaba por la ciudad sin aliados, antes de que el resto de precursores se cruzara en su camino. Partiendo de su descripción, sumérgele en la escena, enfatizando las sensaciones de soledad y desánimo. Si sus dones lo permiten, busca una excusa para que utilice sus capacidades extraordinarias y, si no es así, que utilice alguna de las especialidades en las que destaca. En ese momento entrará en escena Ballard, con aspecto sonriente y alabando sus talentos. Le dirá su nombre, que viaja solo, pero que está buscando compañero de camino. Ha encontrado un lugar seguro para dormir, ¿querrá el personaje unirse a él? La escena puede continuar con el personaje uniéndose a Ballard en su refugio y este mostrándole cómo utiliza una marca para señalar los lugares seguros y así poder volver a visitarlos en el futuro.

La escena puede finalizar aquí o puede desarrollarse un poco más, describiendo cómo Ballard y el personaje jugador fueron los primeros y cómo se fueron añadiendo más y más hasta conformar a todo el grupo. En cualquier caso, como ya se ha mencionado, la intención es presentar a Ballard al grupo de juego y, a la vez, mostrar que se trataba de un buen líder al que ahora se echa en falta. Esto preparará el camino para la primera escena de la historia.





## ESCENA 1: TRAMPAS Y CAZADORES

El presente. Los personajes jugadores llevan un tiempo viajando, seguramente sin rumbo fijo. Están cerca del SoHo, pero se mantienen lo bastante alejados como para considerarse a salvo. Con todo, es una zona tranquila porque muchos supervivientes tienen miedo de vivir demasiado cerca de allí. Pide al grupo de jugadores que describan el modo en que sus personajes jugadores viajan y cuáles son las precauciones que toman. Aquellos que vayan más adelantados tendrán derecho a una tirada de Astucia de dificultad media (2). Aquellos que la superen oirán un ruido al final de la calle, procedente de un local que parece haber sufrido un derrumbamiento. Si obtienen al menos tres grados de éxito, identificarán los ruidos como gritos de ayuda de al menos tres personas. Los personajes jugadores necesitan pasar delante del edificio del que provienen los ruidos para proseguir su camino, así que, les guste o no, deberán acercarse allí.

Conforme se aproximen descubrirán que el local parece ser una antigua taberna irlandesa, y de hecho su cartel es parte de lo que se ha venido abajo, bloqueando la entrada junto con algunos otros restos procedentes del ruinoso edificio en el que se encuentra ubicado el local. Ahora ya podrán escuchar los ruidos claramente, comprobando que se trata de al menos dos varones y una mujer que piden ayuda desesperadamente. Al oír pasar a los personajes jugadores comenzarán a gritar con más fuerza, ofreciendo incluso darles todo lo que tienen si les sacan de allí. Ante estas circunstancias es esperable que los personajes jugadores se planteen ayudarles, sea por su buen corazón o por la perspectiva de incrementar su escaso equipo con algunas provisiones y utensilios.

Si los personajes jugadores intentan hablar con los supervivientes atrapados en la taberna, uno de ellos tomará el mando, identificándose como Ronald («llamadme Ron», pedirá, intentando parecer amigable). Explicará que forma parte de un grupo de cinco supervivientes que se quedaron en la taberna a pasar la noche y que uno de ellos salió a primera hora de la mañana a buscar provisiones y no han vuelto a saber de él. Después, uno de ellos intentó salir del bar a orinar y se encontró con que todo parecía derrumbarse, por lo que se metió dentro nuevamente. Así las cosas, ellos cuatro han quedado atrapados y no encuentran forma de despejar la puerta. Han estado quitando escombros desde su lado, pero no son capaces de avanzar más. Si los personajes les ayudan están dispuestos a compartir

sus posesiones con ellos, lo que no quieren es morir enterrados en un viejo edificio como ratones. Si lo desean, los personajes jugadores pueden hacer una tirada de Astucia de dificultad media (2) para estar seguros de que Ron dice la verdad: están aterrorizados y desesperados.

Despejar los escombros es una acción prolongada de Fortaleza a dificultad media (2) en la que hay que acumular diez éxitos para despejar la entrada. Cada tirada supondrá una hora de trabajo y pueden emplearse las reglas de acciones conjuntas indicadas en la página 87 del manual básico de **Plenilunio**. Tras la primera tirada, permite a los personajes jugadores una tirada de Astucia difícil (3) para darse cuenta de que alguien les está observando desde un edificio cercano. Quienes les están observando son miembros de una comunidad de supervivientes que se hacen llamar a sí mismos los Fantasmas del SoHo, y se dedican a poner trampas en el camino, como este bar, para encerrar a los incautos y robar todo lo que encuentren de valor de sus cadáveres. Al ver a los personajes jugadores se han puesto nerviosos, pero están dispuestos a matarles y robarles también a ellos. Si los personajes jugadores no los detectan, dispararán sus arcos por sorpresa.

Los Fantasmas del SoHo son tantos como personajes jugadores y se encuentran en lo alto de un edificio cercano. Dispararles tiene una dificultad muy difícil (5) por la cobertura que les brinda la cornisa, y alcanzarles mediante la escalera de incendios es una acción prolongada de Fortaleza a dificultad fácil (1) en la que hay que acumular cinco éxitos. Si se enfrentan en combate a los personajes jugadores y estos demuestran su superioridad con rapidez (por ejemplo, tumbando a uno o dos de ellos en uno o dos asaltos de confrontación directa), los restantes se rendirán, asustados por el rumbo de los acontecimientos. No llevan más pertenencias encima que sus armas y su refugio está bastante lejos de aquí. Pedirán clemencia y estarán dispuestos a entregar las armas, confirmando además que son quienes causaron el derrumbamiento.

Solucionado el problema con los Fantasmas del Soho, los personajes jugadores podrán terminar de sacar a Ron y sus compañeros del bar, cuyos rasgos de juego se encuentran en la página 084. Al salir, Ron se mostrará como un hombre de mediana edad, enjuto, con incipiente barba, vestido con una camisa a cuadros y unos tejanos. Sus compañeros, dos hombres y una mujer, tienen un aspecto similar. Claramente no son supervivientes natos.



Ron y los demás se sacudirán el polvo de sus ropas y ofrecerán a los personajes jugadores buscar un sitio para descansar y allí poder compartir sus viandas, aunque mejor si es cerca por si su amigo desaparecido regresara. En el camino, los precursores podrán comprobar que estos supervivientes no están acostumbrados a moverse por la ciudad, pero que tienen una muy buena relación unos con otros. Una vez en lugar seguro, quedará claro que las mochilas de Ron y los demás no están precisamente repletas, aunque ofrecerán unos tomates y algo de pan de molde a sus salvadores. Ron entonces aprovechará para contarles que los cuatro pertenecen a una comunidad en la que llevaban viviendo mucho tiempo, tanto que hasta se habían olvidado de lo que era el mundo exterior. Allí ellos desempeñaban labores de apoyo, cuidando el huerto, enseñando a leer a los niños, etcétera. Sin embargo, en los últimos tiempos la comida comenzó a escasear y se decidió que algunos deberían abandonar la comunidad... y esos fueron Ron y sus compañeros. Reconocen

que otros adultos eran buenos cazadores, otros tenían conocimientos de arquitectura para mantener el refugio estable y aislado y ellos, en cambio, no tenían grandes talentos. Ron era trabajador social y sus conocimientos se han devaluado mucho en estos tiempos, como él mismo reconoce entre bromas.

Por suerte para ellos, un superviviente experto se cruzó en su camino y los «adoptó», ayudándoles a sobrevivir. Llevaban viajando con él cerca de diez días y parecía saber a dónde se dirigía, pues tenía un mapa que consultaba con cierta frecuencia. Ron lo definirá como un auténtico tipo duro, callado y receloso, indicando también que su nombre es Ballard. Si los personajes jugadores describen a su antiguo amigo, Ron reirá por la casualidad y les confirmará que sin duda se trata de él. Sin embargo, también les dará una mala noticia: desde esta mañana no han tenido noticias suyas, aunque siempre deja una marca para señalar lugares seguros para descansar. Ron dibujará la marca en el suelo y los personajes jugadores

### ¿Qué hacemos con Ron y los suyos?

Esa es una pregunta que deberá empezar a rondar la cabeza de los personajes jugadores tan pronto Ron explique su historia. Claramente, no están preparados para sobrevivir por sí mismos, pero sería una carga para ellos llevarlos consigo a todas partes, especialmente cuando Ballard revele su plan de entrar en el SoHo. Posiblemente una buena solución

sea intentar ubicarlos en otra comunidad (y los personajes jugadores tendrán la ocasión de hacerlo en la Escena 2). Sin embargo, los supervivientes del Banco de Jaimie pedirán algo a cambio de tener más bocas que alimentar. Esto puede resolverse mecánicamente con una tirada de Astucia muy difícil (5), aunque ofrecer algunas posesiones (por ejemplo, comida o armas) reducirá la dificultad a difícil (3).

la reconocerán al instante como la marca de Ballard, compuesta por dos líneas perpendiculares atravesadas por una línea curva en forma de media luna.

En este punto es un momento ideal para introducir un nuevo *flashback* con los personajes jugadores, ahondando en el pasado con Ballard de uno o dos de ellos. Como director de juego puedes establecer tú la escena, pero sería deseable dar la oportunidad a los jugadores para que ellos mismos describan lo que sucedía, interpretando tú a Ballard como una persona amable y preocupada con los demás. Sin duda, muy alejada de la imagen de tipo duro que Ron y los demás tienen de él. Por ejemplo, si se utilizan los personajes pregenerados del manual básico, Ballard podría ser quien regalase los patines a Tanisha, la ladronzuela. Este recurso puede repetirse en escenas posteriores cuando resulte apropiado, al menos hasta que Ballard alcance su meta en la Escena 5. Llegado ese momento sería conveniente que todos los personajes jugadores hayan tenido uno de estos *flashback* con Ballard y que se haya establecido alguna clase de lazo con él.

Volviendo al presente, al descubrir el lazo que tienen en común los personajes con ellos, Ron propone a los personajes jugadores que intenten encontrar juntos a Ballard y así todos puedan buscar un refugio más estable para pasar la noche. Ron y sus compañeros intentarán en todo momento ser amables con los demás y congraciarse con ellos, porque todos saben que los personajes jugadores son su mejor esperanza de sobrevivir aquí fuera. De hecho, en cuanto se presente la ocasión, Ron hablará con el que parezca el líder y le pedirá que acoja a los suyos en su grupo.

Desafortunadamente para todos ellos, la búsqueda de Ballard no producirá resultados fructíferos. Los personajes pueden realizar tiradas de Astucia difíciles (3) para encontrar un rastro que se le aleja de allí. Parece de primera hora de la mañana, y por la forma de las marcas parece que el viajero se marchó con todo lo que llevaba encima. No se lo sugieras a los jugadores, pero si plantean la posibilidad de que las huellas fueran las de una persona que no pensaba regresar, diles que es posible. De esta forma se empezará a sembrar la duda acerca de Ballard para cuando se lo encuentren en la siguiente escena.

## ESCENA 2: EL BANCO DE JAIMIE

Los personajes jugadores, junto a Ron y el resto de supervivientes, seguirán el rastro de Ballard que discurre paralelo al SoHo, manteniéndose todavía a una distancia segura. Si los personajes jugadores no fueron capaces de encontrar el rastro en la escena anterior, puedes pedirles ahora una nueva tirada (Astucia, dificultad 3) y, si fallan esta segunda vez, emplearán buena parte del día en seguir rastros falsos por calles adyacentes. Sin embargo, tarde o temprano atisbarán un edificio en el que el tercer piso tiene la marca de Ballard. Es posible que su antiguo amigo se encuentre allí.

Puedes pedir si lo deseas tiradas de Sutileza fáciles (1) para que los jugadores piensen que existe alguien vigilando, pero lo cierto es que el lugar está vacío desde hace horas. Hay restos de una fogata y de que alguien ha comido en el lugar, y con una tirada exitosa de Cultura a dificultad media (2) se podrá averiguar que el rastro es de hace unas horas. Obtener al menos un grado de éxito o superar una tirada de Astucia a dificultad media (2) servirá para darse cuenta de otra cosa: el refugio de Ballard tiene una ventana tapada con tabloncillos que, sin embargo, ofrece una vista privilegiada de un punto: un antiguo banco. Y dentro de él se ven movimientos.

Los precursores pueden decidir establecer una vigilancia del lugar. Para ello, deberán hacer una tirada prolongada de Astucia enfrentada a la Sutileza de los habitantes del banco, cuyos rasgos de juego encontrarás en la página 084. Si los personajes jugadores vencen, descubrirán que parece haber dos hombres armados con armas de fuego que vigilan el lugar. Si obtienen al menos dos grados de éxito en la tirada, también estarán bastante seguros de que se trata de guardia rutinaria, sugiriendo que se trata de un refugio de supervivientes en lugar de un grupo de personas esperando un ataque.

En estas circunstancias, los protagonistas podrán adoptar diversas estrategias, lo cual implicará realizar unas tiradas u otras. Las dos posibilidades principales son dos: asaltar el lugar o negociar con sus habitantes. Asaltar el lugar es una opción probable si los personajes jugadores llegan a sospechar que los supervivientes del banco han capturado a Ballard, algo que no puede desprenderse

de ninguna de las pistas que han encontrado. Sin embargo, en ocasiones el destino es esquivo y su interpretación errónea. Si eligen la senda de la violencia, se encontrarán dos guardias armados en la puerta que, al saberse atacados, avisarán al resto de supervivientes, iniciándose una batalla campal. Es probable que los personajes jugadores salgan victoriosos de dicha batalla, pero seguramente con un alto coste personal y habiendo aniquilado a una pequeña comunidad de supervivientes.

La vía del diálogo nos parece más probable. Si se deciden por ella, los personajes jugadores deberán acercarse con cuidado, realizando una prueba de Presencia enfrentada a la Astucia de los vigilantes utilizando las reglas de acciones conjuntas. Si los personajes jugadores vencen, entonces los vigilantes estarán dispuestos a escucharles de forma razonablemente cordial, mientras que si fallan les tratarán con desdén y desconfianza, incrementando en uno la dificultad del resto de las interacciones con la comunidad durante toda la escena.

Suponiendo que los personajes jugadores consigan la suficiente confianza de los guardias, estos avisarán a Jaimie, su líder, para que hable con los precursores. Jaimie es un inglés delgado, de etnia negra, con la cabeza afeitada y perilla canosa, vestido con una ropa harapienta y una mirada en absoluto cordial. Él llegó a este banco con un puñado de supervivientes verdaderamente aterrados del mundo exterior, y han sobrevivido con una política estricta de no dejar acceder a nadie más allá de la entrada del banco y trapichear con las cosas que van obteniendo en saqueos. El dinero que había en la caja fuerte, que abrieron y usan como refugio principal, arde bien en las noches de frío y les sirve para calentarse.

Jaimie será claro: solamente está interesado en hablar con otros supervivientes para trueques. Su comunidad está bien servida de armas y de ropa, pero estarán interesados en conseguir más comida. Los personajes jugadores pueden enfrentar su Presencia a la de Jaimie para realizar alguna clase de trueque, por ejemplo para conseguir más munición para sus armas de fuego. Supón que por cada grado de éxito consiguen un cargador a cambio de comida para tres días. Si intentan que Ron y los suyos se queden en esta comunidad, los precursores deberán obtener un grado de éxito por cada superviviente. En caso de obtener menos, solamente aceptarán a la parte proporcional del grupo de Ron, lo cual podría generar una escena interesante en torno a cómo eligen quién se queda y quién sigue en el mundo exterior.

Sin embargo, lo que ha traído a los personajes jugadores hasta aquí es Ballard. Si se ha realizado alguna clase de trueque, Jaimie responderá a sus preguntas sin problema, pero en caso negativo exigirá algo a cambio o superar una nueva tirada de Presencia entre el que se haya identificado como líder del grupo y él mismo. Si el personaje jugador falla la tirada, Jaimie dirá que no sabe nada, dejando caer que alguna posesión valiosa del grupo (por ejemplo, una moto o un ordenador portátil) podría servir para soltarle la lengua. Jaimie podría contentarse con algo menos, pero volvería a requerir una tirada enfrentada de Presencia.

Suponiendo que los precursores consiguen soltar la lengua de Jaimie, este confirmará que la persona a la que buscan estuvo aquí, y que hizo negocios con ellos. «Ese tío sabía lo que se hacía», afirmará. Según les cuenta, vino a buscar algo muy concreto, algo que seguramente nadie debería saber que Jaimie tenía: una daga que arrancó del cadáver de un solar.

Jaimie les explica que hace unos días encontraron el cuerpo de un solar en un edificio en ruinas. Parecía llevar largo tiempo allí, y por los destrozos había caído atravesando el techo. Tenía heridas de bala, como si se hubiera peleado con un ser humano, «y por las pintas que tenía vuestro amigo, bien podría haber sido él con su revólver», apostillará. Registraron el lugar y encontraron una extraña daga clavada en el cuerpo del solar, que Jaimie se llevó consigo. Desde entonces la había tenido guardada, pensando en qué hacer con ella. Que Ballard llegara ofreciendo buena parte de sus provisiones y pertenencias a cambio fue algo providencial, casi cosa del destino. Jaimie estuvo feliz de librarse de la daga. En cuanto al destino de Ballard, les preguntó sobre el modo más seguro de llegar a la parada del metro que tenía señalada en un mapa turístico que llevaba consigo, repleto de anotaciones, pues estaba decidido a llegar al SoHo. Cuando diga esto, Jaimie dará el pésame a los personajes jugadores, diciéndoles que si estaba decidido a llegar al SoHo seguramente ya esté muerto. «Aunque si tuviera que apostar por alguien capaz de sobrevivir allí, sería por ese tipo. Joder, solamente su mirada ya metía miedo». Este puede ser un buen momento para un nuevo *flashback*.

Jaimie no tiene más información que ofrecer a los jugadores, solamente indicarles cómo llegar a donde quería ir Ballard y desearles suerte. Si Ron y los suyos han encontrado refugio aquí, se despedirán de los personajes jugadores con un fuerte abrazo, agradeciéndoles todo lo que han hecho por ellos y dándoles recuerdos para Ballard.



## ESCENA 3: UN VIAJE EN METRO

La estación de metro a la que se dirigen los personajes jugadores no tiene pérdida. Sin embargo, si no han descansado antes deberán hacerlo ahora, ya que por rápidos que hayan sido desenvolviéndose en las anteriores escenas, llegará el momento de hacer noche. Este será un buen momento para que los personajes jugadores interactúen entre sí, quizá hablando de sus expectativas sobre Ballard y lo que le haya sucedido, encadenando así un nuevo *flashback* acerca de su relación con él.

Un aspecto importante en esta y las escenas posteriores es el destino de Ron y los suyos. Si los personajes jugadores los llevan consigo debe quedar claro que son una carga, ya que necesitarán hacer más descansos y tendrán problemas para moverse por los lugares más complicados (saltar rejas, escurrirse por un túnel, etcétera). De hecho, si los personajes jugadores se empeñan en conservarlos a su lado descubrirán que uno a uno irán quedándose atrás en las diferentes escenas de la aventura (por ejemplo, al bajar en la parada del SoHo, de lo que nos ocuparemos más adelante). Solamente verdaderos esfuerzos por parte de los precursores por mantenerlos con vida harán que lleguen al final de la aventura junto a ellos, y aún así debería ser algo verdaderamente difícil de conseguir.

Ahora, volvamos al metro. Los alrededores de la estación de metro se encuentran bastante bien conservados, quizá porque por su cercanía al SoHo pocos son los que se atreven a pasar por aquí. La mafia siciliana controla el lugar (puedes encontrar rasgos de juego del mafioso típico en la página 62 del manual básico) y dos de sus hombres guardan las escaleras de entrada al metro, bajo la supervisión de una mujer que cubre su cabeza afeitada con un turbante. Para acceder, la mujer, de nombre Giolla, preguntará a los personajes jugadores por la parada a la que desean llegar, dado que el precio del billete depende de ello. Tanto si dicen querer ir al SoHo como si preguntan por Ballard directamente se burlarán de ellos, diciéndoles que se piensen bien si es allí donde desean estar. Si insisten, les cobrará una cantidad poco más que simbólica, ya que ganan más dinero apostando por su regreso que lo que les debería cobrar. Después Giolla avisará a sus compañeros de abajo que abran las puertas, y los personajes jugadores podrán atravesar los tornos rotos que conducen a la estación de metro.

La estación se encuentra iluminada con velas, ya que la electricidad en esta parte escasea. Abajo solamente se encontrarán con guardias, uno en cada lado del andén, que les vigilarán en todo momento. Todavía se oirán desde arriba las carcajadas sobre su destino («¡El SoHo! ¡No llegarán ni a bajarse del vagón, ya lo verás!») y deberán aguardar un buen rato hasta que el metro llegue. Los vagones están francamente deteriorados, algunos con cristales rotos remendados con cartones y madera, y cuatro

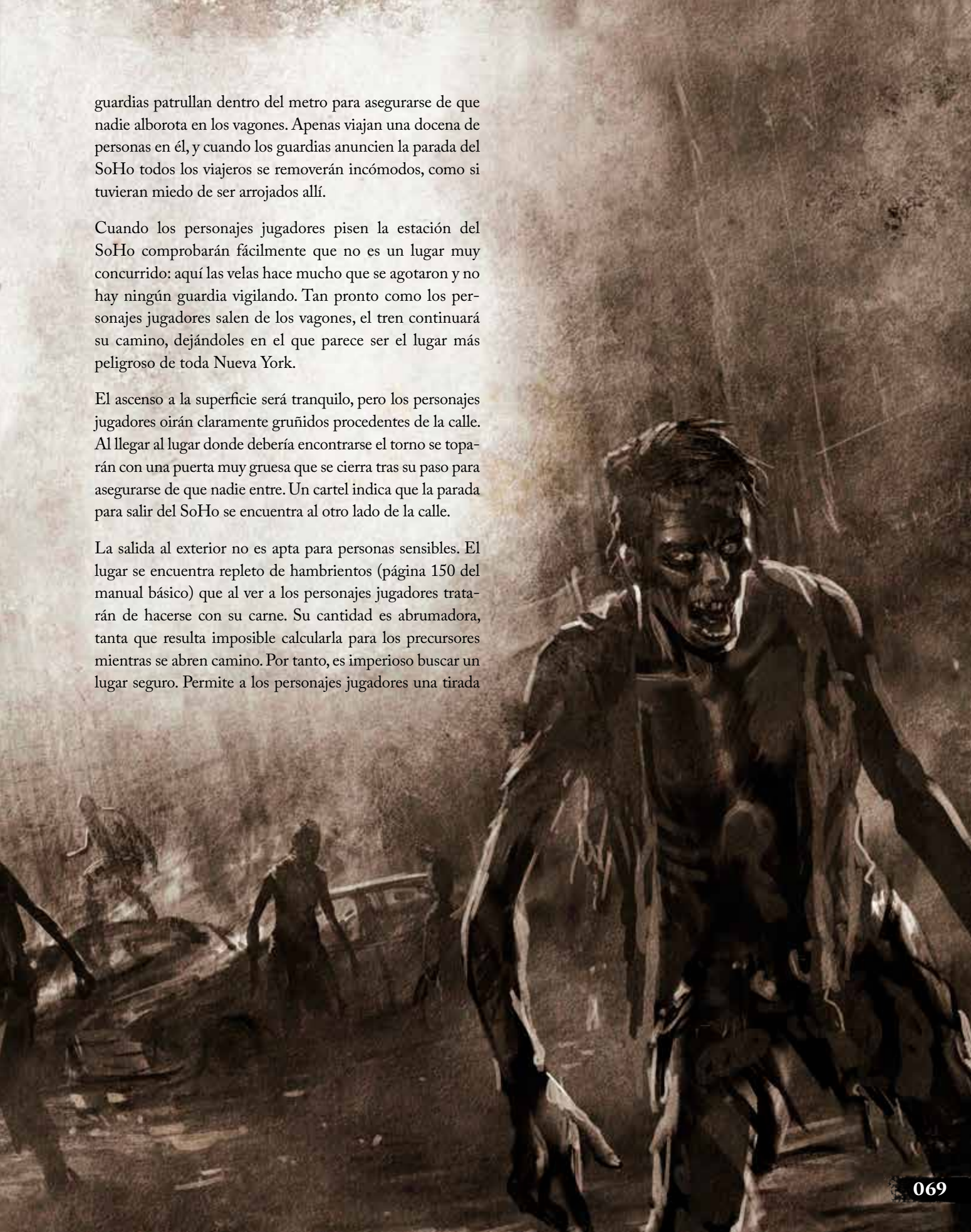


guardias patrullan dentro del metro para asegurarse de que nadie alborota en los vagones. Apenas viajan una docena de personas en él, y cuando los guardias anuncian la parada del SoHo todos los viajeros se removerán incómodos, como si tuvieran miedo de ser arrojados allí.

Cuando los personajes jugadores pisen la estación del SoHo comprobarán fácilmente que no es un lugar muy concurrido: aquí las velas hace mucho que se agotaron y no hay ningún guardia vigilando. Tan pronto como los personajes jugadores salen de los vagones, el tren continuará su camino, dejándoles en el que parece ser el lugar más peligroso de toda Nueva York.

El ascenso a la superficie será tranquilo, pero los personajes jugadores oirán claramente gruñidos procedentes de la calle. Al llegar al lugar donde debería encontrarse el tornillo se toparán con una puerta muy gruesa que se cierra tras su paso para asegurarse de que nadie entre. Un cartel indica que la parada para salir del SoHo se encuentra al otro lado de la calle.

La salida al exterior no es apta para personas sensibles. El lugar se encuentra repleto de hambrientos (página 150 del manual básico) que al ver a los personajes jugadores tratarán de hacerse con su carne. Su cantidad es abrumadora, tanta que resulta imposible calcularla para los precursores mientras se abren camino. Por tanto, es imperioso buscar un lugar seguro. Permite a los personajes jugadores una tirada



de Astucia muy difícil (5) cada turno, en los que recibirán el ataque constante de los hambrientos. En esta tirada podrán usar las reglas de acciones conjuntas, pero eso implicará que los personajes que prestan ayuda pierden un dado de sus reservas de acción.

Solamente cuando consigan la tirada podrán encontrar la marca de Ballard en un lugar elevado, accesible desde unas escaleras de incendio derruidas. Llegar hasta allí requiere tres turnos más en los que los personajes deberán combatir a los hambrientos, y después una tirada de Fortaleza a dificultad media (2). Si superan todos estos escollos, podrán alcanzar el refugio de Ballard donde, esta vez sí, se encuentra su viejo amigo.

## ESCENA 4: EL SUPERVIVIENTE DEL SOHO

Al alcanzar el refugio de Ballard los personajes jugadores se encontrarán directamente con él... y con su revólver. Les recibirá sardónicamente y no dará signo alguno de reconocerles. Si intentan apelar a su pasado común tendrán derecho a una tirada de Presencia, enfrentándola a la Voluntad de su amigo (es recomendable aplicar la regla de acciones conjuntas en esta tirada). Si los personajes jugadores salen victoriosos, Ballard reconocerá que no recuerda mucho de su pasado y los hará entrar, aunque todavía con recelo. En caso de fallar la tirada también estará dispuesto a dejarles pasar, pero mantendrá una actitud hostil mientras la situación permanezca igual.

Ballard querrá saber qué ha traído a los precursores aquí, pues sospecha que pueden venir en busca de su tesoro. Si ha creído su historia, rápidamente tratará de convencerles de que le ayuden en su misión, que les explicará más adelante. Si no les ha creído, será necesario un nuevo enfrentamiento de Presencia contra la Voluntad de Ballard para que este se disponga a algo más que dejarles descansar aquí un rato antes de invitarles a continuar su camino por el SoHo.

Durante toda la escena Ballard se presentará como una persona hastiada de todo, que mira por sí mismo y que está dispuesto a aceptar la compañía de otros, pero solo mientras le sean útiles. Si se le pregunta por Ron y el resto de supervivientes que encontraron en el bar, Ballard reconocerá que se alió con ellos porque pensaba que juntos estarían más seguros, pero que después los tipos mostraron ser una

amenaza para sí mismos y para el propio Ballard, así que los dejó atrás. Con todo, dejó señales que ellos podrían haber seguido para mantenerse con vida si eran lo bastante fuertes... una tirada de Astucia a dificultad media (2) basta para darse cuenta que Ballard no está fingiendo, sino que ya no es el hombre que los personajes jugadores conocieron. Quizá es por el accidente que le provocó la amnesia, pero ahora es un solitario. Con todo, obtener al menos dos grados de éxito hará creer a los personajes jugadores que el Ballard que ellos conocen podría emerger si se le facilita la labor. Quizá si los precursores son amables con él y le acompañan puedan recuperar a su amigo.

Cuando los personajes jugadores y Ballard tengan la suficiente confianza, su viejo amigo les hará una oferta: él tiene un plano que señala la ubicación de un tesoro, aquí en el SoHo, pero cree que conseguirlo por sí mismo puede ser una labor muy arriesgada. Los protagonistas parecen curtidos en batalla y, además, dicen ser amigos suyos, así que ¿por qué no aliarse y repartirse el tesoro? La oferta de Ballard es sincera, aunque también piensa que si por el camino alguno de sus compañeros fallece... menos tendrán que repartirse el tesoro.

Seguramente los precursores quieran saber más acerca del tesoro, y si parecen genuinamente interesados Ballard no tendrá problema en dar más detalles. Realmente no tiene muchos recuerdos; se despertó hace varios días vagando por la ciudad, con lo puesto, un revólver sin balas en la recámara y la mano ensangrentada. Buscando entre sus pertenencias encontró un plano turístico de Nueva York en el que él mismo había hecho inscripciones antes de perder la memoria. Una de las inscripciones señalaba el banco en el que se encontraba Jaimie e indicaba «daga», otra señalaba algunos lugares seguros para llegar hasta allí y finalmente otro apuntaba a una galería de arte del SoHo como «meta». Ballard está convencido de que había averiguado la ubicación del tesoro y que tal vez alguien intentó robárselo, se pelearon y quizá así perdió la memoria, pero dado que ha conseguido la daga y sigue teniendo el mapa, parece que lleva la delantera. En un momento dado mirará fijamente a los personajes jugadores y dirá algo como «No seréis vosotros quienes venís a robarme mi tesoro, ¿verdad?», y les mirará fríamente. Puedes enfrentar la Voluntad del personaje jugador que haya llevado la voz cantante a la Presencia de Ballard para que este termine de confiar en ellos. Si el personaje jugador pierde, Ballard continuará con el plan, pero vigilando en todo momento para asegurarse de que no vienen a por su tesoro.





Es posible que los personajes jugadores deseen ver la daga. En ese caso, Ballard la mostrará sin problema, pero solamente la entregará si se fía de los personajes. Se trata de un arma claramente de origen solar y para la mayor parte de las personas incómoda de manejar. Solamente alguien con Fortaleza 3 o más puede blandirla con una mano, y su recargado estilo hace que uno tenga que pensar cómo empuñarla. Ballard no sabe qué papel juega la daga para conseguir su meta, pero sospecha que puede servir como alguna clase de llave.

Hechas las explicaciones, y suponiendo que los personajes jugadores se unan a Ballard en sus esfuerzos por alcanzar el hipotético tesoro, este les ofrecerá hacer noche aquí y a la mañana siguiente poner camino a la galería de arte.

## ESCENA 5: EL TESORO

Al día siguiente, los personajes jugadores y Ballard se ponen en camino. Antes de salir, Ballard mostrará el plano a los precursores, que junto a lo que pueden ver desde su refugio les servirá para trazar una ruta. Pide al jugador cuyo personaje vaya a trazar el recorrido que realice una tirada de Cultura muy difícil (5), en la cual se pueden aplicar las reglas de acciones conjuntas, y según el resultado que obtengan tendrán un viaje más o menos accidentado. Consulta la tabla adyacente para más información al respecto.

Es importante utilizar esta tabla como forma de guiar la historia en lugar de seguirla al pie de la letra. Si los personajes jugadores tienen ideas ingeniosas para burlar a los hambrientos, no los hagas encadenar combate tras combate por un mal resultado de los dados o conseguirás sumir la partida en la monotonía. En caso de combate, Ballard participará como el que más. Si no quieres realizar tiradas por él, puedes suponer que elimina a un hambriento cada turno o una arpía cada dos turnos.

Finalmente el grupo alcanzará la galería de arte, que se llama sencillamente «Círculo», reproduciendo en su logo una especie de luna llena. Llamará inmediatamente su atención que algo parece que impactó sobre la segunda planta de la galería, dejando buena parte de ella al aire y el suelo repleto de escombros. Un personaje que supere una tirada de Cultura a dificultad media (2) pensará en una enorme piedra o similar, ¿tal vez algo parecido a un meteorito? Si esto fuera cierto, el daño por el impacto debería ser mucho mayor, pero en estos tiempos extraños no cuesta imaginar a un lunar o solar acarreado algo así y arrojándolo sobre la Tierra.

La galería está aparentemente desierta, y Ballard pedirá a todos que guarden silencio. Pide tiradas de Sutileza y enfréntalas a la Astucia de los hambrientos que moran por la planta baja. Si los personajes jugadores superan la tirada, consiguen recorrer la planta sin despertarlos. Si fallan, aparecerán tres hambrientos dispuestos a defender su territorio.

| Resultado | Efecto   |
|-----------|--|
| Fracaso   | Los personajes no encuentran forma de viajar por los tejados, de forma que deben ir a pie. Además de tener que enfrentarse a un elevado número de hambrientos (como en el caso de fallar la tirada que se explica a continuación), se encontrarán con un camino cortado que les obligará a introducirse en un edificio en ruinas donde una manada de arpías les atacará (página 147 del manual básico).  |
| Fallo     | Los personajes encuentran una ruta que discurre principalmente por tierra, pero que en ocasiones les permite atravesar algunos edificios para atajar. Su principal problema será enfrentarse a los hambrientos, debiendo lidiar con al menos tres combates. Los grupos de hambrientos estarán formados por tantos miembros como el doble de personajes jugadores tenga el grupo. Con todo, podrán esquivar cada uno de estos encuentros con una tirada de Astucia muy difícil (5). Se pueden utilizar las reglas de acciones conjuntas para esta tirada. |
| Éxito     | Los personajes encuentran una ruta que les permite ir por los tejados buena parte del tiempo, evitando a la mayor parte de los hambrientos. Supón que por cada grado de éxito que consigan evitan uno de los tres enfrentamientos que les esperan con un grupo de tantos hambrientos como personajes haya. Con todo, podrán esquivar cada uno de estos encuentros con una tirada de Astucia difícil (3). Se pueden utilizar las reglas de acciones conjuntas para esta tirada.   |
| Triunfo   | Los personajes encuentran una senda transitada por los tejados, evitando a todos los hambrientos hasta llegar a la galería de arte.  |

La planta baja del edificio no tiene nada de interés para los personajes jugadores. Subir a la segunda planta requerirá una tirada de Fortaleza a dificultad media (2), puesto que hay que encaramarse a causa de los destrozos. Un fallo supondrá despertar a los hambrientos, pero solo en caso de que no haya ocurrido anteriormente. Si no hay hambrientos a los que despertar, sencillamente emplearán más tiempo para alcanzar el segundo piso.

La segunda planta se encuentra devastada en su mayor parte. Todavía quedan restos de cuadros y estatuas, carentes de valor hoy día, pero que en su momento fueron aclamadas como obras de arte. Gran parte de la habitación está dominada por una especie de menhir, claramente ajeno al resto del contenido de la sala, y que parece ser lo que atravesó la pared, procedente de los cielos. Al inspeccionar el menhir más de cerca se vislumbran intrincados símbolos carentes de significado para los personajes jugadores, pero que recuerdan de alguna forma a los solares y los lunares. Ballard se mostrará entusiasmado, afirmando que tal vez sea una especie de cofre y pueda abrirlo con su daga. Comenzará a inspeccionarlo detenidamente, dejando a los personajes jugadores a su albedrío. Aprovecha la ocasión para que los personajes jugadores se comporten como deseen, vigilando los alrededores, observando atentamente a Ballard o sencillamente sumiéndose en sus pensamientos. Esta puede ser una buena ocasión para jugar un último *flashback* si se considera oportuno.

En un momento dado, Ballard reparará en que el menhir tiene una antigua marca, aparentemente de cuchillo, y que es idéntica a su propia marca. Confiando en que esa es la señal que esperaba, recorrerá la marca con la daga que obtuvo en el banco y entonces el menhir irradiará una luz cegadora que inundará todo el piso. Cuando los personajes jugadores abran los ojos se encontrarán muy, muy lejos de allí.

## ESCENA 6: AL OTRO LADO

Unos milisegundos antes de abrir los ojos los personajes tendrán una sensación de un calor seco, así como algo de viento, como si alguien hubiera dejado dos ventanas abiertas creando corriente. Al abrir los ojos se darán cuenta de que, si sus sentidos no les engañan, ya no están en Nueva York.

A sus pies se encuentra una arena caliente, desagradable al tacto. Sobre ellos, un cielo plomizo en el que sin embargo no se adivina sol alguno. Cualquier personaje que supere una tirada de Cultura media (2) tendrá la certeza de que o bien se trata de un lugar recóndito de la Tierra del que no había oído hablar en su vida o se encuentran en otro lugar. Y ese lugar no es otro que el Limbo del Irkalla (página 032). Mientras todavía se están acostumbrando al lugar, describe los granos de arena rojiza y cómo estos se mezclan con la arena común, dibujando extraños símbolos en el suelo. El viento en ocasiones parece muy fuerte, como cuando mueve las arenas, pero en otras apenas es una brisa, como cuando acaricia el rostro de los personajes.

Ballard se mostrará tan atónito como los personajes jugadores ante lo sucedido. Si se le recrimina haberles traído hasta aquí, él argumentará que este puede ser el lugar que tanto han buscado. Solamente tienen que encontrar qué es lo que han venido a buscar y averiguar cómo salir de aquí. Y él está decidido a conseguirlo. Parece bastante claro que parados aquí no van a conseguir nada, así que emprende la marcha e invita a los personajes jugadores a seguirle. En algún momento reparará que no tiene su daga consigo, y eso le enfurecerá. Con todo, está dispuesto a seguir adelante. ¿Qué otra solución cabe en estas circunstancias?

Conforme viajen, los personajes jugadores sentirán más y más el agobio del lugar. Pide una tirada de Fortaleza a dificultad media (2) a cada uno de ellos, de forma que quienes fallen perderán tres puntos de Resistencia, mientras que el resto podrán seguir adelante sin mayor problema. Si alguno de los personajes obtiene un fracaso en esta tirada, sufre un golpe de calor que le hace desmayarse y perder la mitad de sus puntos de Resistencia.

Durante todo el trayecto no existen apenas referencias para orientar la marcha. Los dibujos en la arena van y vienen y no parecen guardar sentido alguno. Sin embargo, tras hacer la prueba por el calor, permite a todos los personajes jugadores realizar una tirada de Astucia a dificultad media (2) para identificar un pequeño punto negro en el horizonte. Puede tratarse de alguna edificación o algo similar, por lo que parece interesante poner rumbo allí.

Conforme viajan hacia el punto negro, este parece estar muy cerca en algunas ocasiones y otras muy lejos. Los personajes jugadores tienen la sensación de que ya debería haber anochecido, y sin embargo tienen la misma luz y temperatura que cuando llegaron. Repentinamente, cuando





vuelven a dirigir su mirada al punto negro, este se encuentra muy cerca y se muestra como una gran formación rocosa con recovecos que recuerdan a una calavera, rodeada de vegetación oscura y con un gran árbol cargado de manzanas en una de sus laderas. Se trata del Monte de la Calavera, el último bastión de Lilith (página 034).

Para llegar al Monte de la Calavera los personajes jugadores solamente tienen que continuar su travesía, aunque ante ellos se abrirá una gran depresión. Se puede rodear perfectamente, pero sin duda alguna les resultará turbadora, puesto que toda la arena que rodea ese osario es rojiza y el fondo de la depresión está repleto de huesos de criaturas en apariencia humanas, vestidas aún con armaduras metálicas de exquisita factura que quizá los personajes hayan visto en la Tierra portadas por solares o lunares. Parece alguna suerte de túmulo que es mejor no molestar.

Al acercarse al Monte de la Calavera los precursores podrán tomar cualquier precaución que deseen, pues nada les perturbará. Oirán a lo lejos unos graznidos similares a los emitidos por las aves del paraíso, pero no llegarán a vislumbrar las aves que los han provocado. Cuando se acerquen más al monte o intenten coger una manzana del árbol, aparecerá desde la boca de la calavera, un poco más arriba, una mujer muy bella de cabello de fuego, de edad indefinida y ataviada con una túnica que no deja mucho a la imaginación. Les dará la bienvenida y les advertirá que no cojan ningún fruto del manzano (página 034), aunque rehusará dar su nombre. Solamente dirá que viene aquí a descansar de cuando en cuando y recordar tiempos pasados.

La mujer será amable en todo momento y los personajes jugadores tendrán la sensación de que lo es porque no les considera una amenaza. Sentirá curiosidad por su historia y saber cómo han llegado allí, y dedicará mucho tiempo a mirarles a todos ellos, especialmente a Ballard. Estará dispuesta a dar todo tipo de explicaciones, salvo las referidas a sí misma. Si son sinceros con ella, les ayudará a averiguar qué ha sucedido: el menhir que describen es un artefacto de este lugar, conocido como el Irkalla, y por la descripción que dan los precursores procede de un lugar llamado la Torre Invertida. Cuenta la leyenda que esa torre fue edificada por solares que creían seguir los diseños de Él (página 114 del manual básico), pero que realmente habían sido engañados por Ella, Lilith (página 115 del manual básico). Llegado este punto, la lunar (pues esa es la verdadera naturaleza de esta mujer) sonreirá, como si supiera más de lo que quiere revelar. Se dice que los solares dejaron la torre bajo

la vigilancia de un guardián y que, si este es despertado, los solares se apresurarán para proteger lo que quiera que haya dentro. Ballard tratará de sonsacar a la mujer detalles sobre esa torre, pero ella solamente podrá indicarle la ubicación. Ballard también preguntará, si los personajes jugadores no lo han hecho antes, cómo salir de allí, y la misteriosa mujer les dirá que hay una puerta en lo más alto de la torre. Sin embargo, en ocasiones abrir una puerta como esa exige sacrificios... y volverá a clavar la mirada en Ballard.

Si los personajes jugadores hacen buenas preguntas, la lunar les responderá encantada. Si se está jugando una campaña, este es un momento ideal para que el director de juego introduzca detalles de aventuras posteriores o por ejemplo explique a los personajes jugadores lo que son los precursores y su papel en el futuro de la Creación. Es más, si sale el tema, dirá que todos ellos son precursores, pero que algunos están más cerca que otros de alcanzar su destino... y nuevamente dirigirá su mirada a Ballard, más preocupado en asaltar la torre que en atender a tales conversaciones.

Finalmente, animándoles a viajar a la torre y enfrentarse a su destino, les ofrecerá la oportunidad de bajar a la depresión donde se encuentran todos esos huesos y coger un puñado de arena rojiza, explicándoles cómo utilizarla. Para más información, consulta las arenas del Irkalla en la página 158 del manual básico.

Acabada la conversación, les deseará lo mejor y se fundirá con las sombras de la cueva, para no ser vista en mucho, mucho tiempo.

## Acciones inapropiadas

La lunar que habla con los personajes jugadores es generosa en consejos, pero valora el libre albedrío sobre todas las cosas. Los precursores son libres de coger manzanas del árbol, intentar atacarla o lo que deseen, pero deberán atenerse a las consecuencias. Si se pelean con la lunar, esta se revelará como alguien muy, muy hábil y poderoso. Llegado el caso, puedes tomar como referencia los rasgos de juego de Nergal (página 120 del manual básico) e incrementar el valor de todas las características en tres. La lunar dejará inconscientes a todos ellos, dejándolos a las puertas de la torre invertida para que sigan su destino, asegurándose de no volver a cruzar su camino con ellos.

Lilith es misericordiosa como una madre, pero no da segundas oportunidades.

## ESCENA 7: LA TORRE INVERTIDA

Siguiendo las indicaciones de la lunar, los personajes jugadores no tardarán en alcanzar la Torre Invertida. Resulta imposible no reconocerla, pues como su propio nombre indica se trata de una suerte de torre circular en la que la parte superior es más amplia que la inferior, como si alguien le hubiera dado la vuelta. Por si esto fuera poco sorprendente, un disco dentado gigante parece haber sido incrustado en la torre, de forma que al mirarlo desde la lejanía recuerda a una media luna. Los jugadores más perspicaces pueden que piensen que se asemeja mucho a la marca de Ballard..., y están en lo cierto.

Los personajes jugadores pueden optar por acercarse sigilosamente, o no, a la entrada. Si optan por lo primero, deberán enfrentar su Sutileza a la Astucia del guardián que vigila en la torre mientras que, si tratan de entrar directamente, este se despertará de inmediato. El guardián es una criatura gigante de aspecto rocoso, sumergida en lo profundo de las arenas que anteceden a la entrada. El primer impulso de la criatura será atacar a los invasores, pero si algún personaje tiene el don Guardián de la Palabra o Lengua de Bestias podrá usarlo para enfrentarse a la Voluntad de la criatura, en cuyo caso solo podrá emplear la puntuación del don. Derrotar a la criatura o convencerla de esta otra forma

servirá para conseguir acceso al interior. Sin embargo, ninguna de estas dos cosas impedirá que los solares sepan que alguien ha entrado en la torre, pues tan pronto la criatura se despierte ellos sabrán que la seguridad del lugar está en riesgo (pero de eso nos ocuparemos más adelante).

Por dentro, la Torre Invertida está sorprendentemente vacía. Cuenta con siete plantas y una escalera de caracol que conduce hacia arriba. Mientras ascienden, los personajes jugadores notarán como si la torre tuviera más o menos el mismo tamaño en todas sus plantas, cuando desde fuera observaron que claramente no era así. Tampoco hay rastro de la rueda dentada, que según sus impresiones debería atravesar la torre. Está todo demasiado vacío, como un ataúd esperando un cadáver.

Finalmente llegarán al piso superior, y allí encontrarán un menhir prácticamente igual a aquel que les trajo aquí. Ballard se mostrará disgustado por no encontrar nada de valor en la torre, pero transcurrido su enfado inicial se resignará a escrutar el menhir. Mientras tanto, los personajes pueden examinar la torre, llevándose la misma impresión que su amigo: es un lugar extraño, repleto de inscripciones que no alcanzan a comprender, y lo único que parece estar fuera de lugar es el menhir. Mientras comparten sus impresiones pídeles a todos una tirada de Astucia a dificultad media (2) para darse cuenta, por una de las pequeñas ventanas,



que tres figuras voladoras se dirigen a la torre: se trata de los solares guardianes que todavía custodian el lugar y parecen tener intenciones hostiles (utiliza para dos de ellos la plantilla de solar y para el restante la de purgador, ambas las encontrarás en la página 132 del manual básico).

Los solares estarán aquí en cuestión de un único turno, así que los personajes jugadores deberán decidir rápidamente cómo se preparan. Es posible que quieran usar las arenas del Irkalla como les indicó la lunar o sencillamente preparar sus armas. Ballard se pondrá entonces a buscar la marca en la piedra para así conseguir salir de allí.

Este es el clímax de la aventura, así que la acción debe estar a la altura: los personajes jugadores van a tener la ocasión de batirse con unos enemigos que les superan ampliamente y su mejor esperanza es ganar tiempo para que Ballard encuentre una salida de allí. Intenta que los personajes jugadores lleven el peso de la escena y condúcela como resulte más épica. La intención no es que los solares derroten a los personajes jugadores o viceversa, sino darles la sensación de que están en la última batalla de sus vidas. En el momento en que la situación parezca desesperada, Ballard gritará de frustración al descubrir que este menhir no tiene ninguna marca allá donde estaba la otra, pero entonces utilizará su don de Ver las Señales y se dará cuenta

de cómo funciona el menhir y su papel en todo esto. En definitiva, alcanzará su destino.

Mientras la batalla se sucede a su alrededor, Ballard mirará a los personajes jugadores otra vez y les pedirá, a gritos que apenas se oyen entre el fragor de la batalla, que se acerquen al menhir. Dice que ya comprende lo que hay que hacer y que los sacará a todos de aquí con vida. Por un momento, los personajes jugadores tendrán la impresión de que el Ballard que tienen ante sí es aquel que conocieron hace tiempo... y así es. Ballard pedirá a los personajes jugadores que se oculten tras el menhir y se enfrentará a los celestiales con una sonrisa. De una forma que difícilmente habrían creído posible, agarrará a uno de los solares y arrancará la daga que este empuña, utilizándola para dibujar su marca sobre el menhir. En ese momento, la luz que les cegó una vez volverá a hacerlo, pero en esta ocasión conocen la sensación y serán conscientes de todo lo que sucede: los solares retrocederán, cegados por la luz, el menhir se elevará del suelo y, vibrando, comenzará a ascender, saliendo por un recoveco del techo de la torre. Los personajes jugadores se sentirán desplazados hacia atrás, como si alguien tirase de ellos, y podrán mirar a los ojos a Ballard por una última vez, que asentirá con la cabeza, sonreirá una vez más y después desaparecerá ante ellos.



## EPÍLOGO

Al siguiente parpadeo, los personajes jugadores se encuentran en la galería de arte, junto al menhir. No hay ni rastro de Ballard ni de la daga solar, pero si inspeccionan la piedra verán la marca de su amigo en la roca. Parece tan reciente que casi parece que acabara de hacerla. De alguna forma, tendrán la sensación de que Ballard les ha dejado para siempre, pero que al mismo tiempo ha alcanzado su destino, alguna clase de paz. Sin más que hacer en el SoHo, los personajes podrán emprender el camino de vuelta al metro, donde los guardias se mostrarán sorprendidos de que hayan sobrevivido... y alguno de ellos habrá ganado una buena suma con la apuesta que hicieron sobre sus oportunidades ahí fuera.

Como broche a la aventura, es momento de volver al escenario del preludio de nuestra historia. Intenta utilizar palabras similares a las que empleaste para describir el lugar la primera vez, solamente que esta vez la escena comienza con Ballard en el suelo. Se levantará a duras penas, pero siempre con una sonrisa. Murmurará algo para sí y cruzará la esquina... encontrándose con el personaje jugador tal y como se describió en la primera escena de la partida. El destino de Ballard era reunir a los personajes jugadores y enseñarles cómo sobrevivir como un equipo, y eso era algo que solamente podían descubrir tras su paso por el Irkalla, donde tiempo y espacio no siguen nuestras normas. Si crees que es necesario dar una explicación más explícita, puedes aprovechar para volver a jugar alguno de los *flashbacks* de la historia, haciendo ver cómo lo que en un principio parecían ser intuiciones naturales de Ballard resultaba ser la propia información que ellos mismos le dieron en

el futuro. Por ejemplo, si uno de los jugadores interpreta a Tanisha la ladronzuela y se estableció que fue Ballard quien le entregó los patines, el *flashback* podría comenzar con Ballard buscando esos patines concretos entre varios modelos, como si fuera exactamente eso lo que buscaba.

Y así concluye esta historia. Ballard forma parte de un ciclo en el que conocer a los personajes jugadores le aboca a formarlos, abandonarlos y perder la memoria, solamente para que ellos le encuentren y le conduzcan a su destino. Un círculo virtuoso en el que los personajes jugadores son el resultado que puede ayudar a dirimir la contienda entre el Principio Masculino y el Femenino. Pero eso es otra historia, y deberá contarse en otro momento.

## EXPERIENCIA

Por completar la aventura y el riesgo sufrido a lo largo de la misma, asigna entre 4 y 5 puntos de experiencia.

Por reubicar a Ron y el resto de supervivientes recibirán 2 puntos de experiencia.

Por mantener vivos a Ron y el resto de supervivientes al lado de los personajes jugadores a lo largo de toda la aventura, 1 punto de experiencia por cada superviviente salvado (máximo 4).

Por realizar unos *flashbacks* interesantes a lo largo de la historia, asigna 1 punto de experiencia adicional.

Además de estos, pueden asignarse los puntos por ideas geniales e interpretación que sugiere la página 91 del manual básico del juego.





## Otra versión de la misma historia

Si en tu grupo de juego lleváis jugando bastante tiempo a **Plenilunio**, es posible que alguno de los precursores interpretados por los jugadores esté próximo a culminar su destino. Si es así, puede eliminarse a Ballard de la historia y convertir al personaje jugador en el protagonista absoluto, sirviendo esta historia para dar fin a su destino, salvando a sus compañeros e iniciando un ciclo en el que volverá a encontrarse con ellos, los salvará, se unirá a ellos y cumplirá su destino en el Irkalla.

# PERSONAJES NO JUGADORES

## Fantasmas del SoHo

Los Fantasmas del SoHo son un grupo de jóvenes, entre los catorce y los veinte años, que sobrevivían saqueando los edificios cercanos a su refugio. Después se dieron cuenta que la zona era frecuentada por viajeros que intentaban mantenerse lejos del SoHo y empezaron a tenderles trampas para robarles y medrar. En estos últimos tiempos se han crecido y se pintan la cara de tonos blancos para tener un aspecto cadavérico y así asustar a sus víctimas. Hace unos meses ni siquiera se habrían planteado matar con sus propias manos, pero ahora están deseosos de hacerlo.

## Guardián de la Torre Invertida

Se trata de una criatura creada por los solares con el fin de guardar la entrada a la Torre Invertida. Cualquiera que no sea solar y pretenda franquear la entrada deberá enfrentarse a él. Solamente una derrota lo detendrá.

## Fantasmas del SoHo

*Niños salvajes*

|           |   |                        |
|-----------|---|------------------------|
| Fortaleza | 2 | Acrobacias             |
| Combate   | 3 | Arcos                  |
| Voluntad  | 2 | Paciencia              |
| Astucia   | 3 | Tasar                  |
| Sutileza  | 3 | Emboscar               |
| Presencia | 2 | Asustar                |
| Cultura   | 1 | Edificios de su barrio |

Aguante 5 Arco casero (daño Fortaleza +1),  
seis flechas, cuchillo (daño Fortaleza +1)

## Guardián de la Torre Invertida

*Criatura con un único propósito*

|           |   |                 |
|-----------|---|-----------------|
| Fortaleza | 5 | Derrumbar cosas |
| Combate   | 5 | Pelea           |
| Voluntad  | 2 | Tenaz           |
| Astucia   | 2 | Vigilar         |
| Sutileza  | 2 | Acechar         |
| Presencia | 2 | Intimidar       |
| Cultura   | 0 |                 |

Aguante 7 Piel gruesa 2, Inmune al dolor

## Ron y otros supervivientes

Expulsados de la comunidad en la que han vivido desde hace mucho, mucho tiempo, solamente buscan un hogar. Son prácticos y saben que el mundo es demasiado hostil para ellos, y confían en la bondad de la gente para conseguir salir adelante.

## Ron y otros supervivientes

*Hombres de bien en un mundo hostil*

|           |   |                  |
|-----------|---|------------------|
| Fortaleza | 2 | Acarrear         |
| Combate   | 1 | Palos            |
| Voluntad  | 2 | Esperanza        |
| Astucia   | 2 | Dialéctica       |
| Sutileza  | 2 | Guardar silencio |
| Presencia | 2 | Amigable         |
| Cultura   | 2 | Agricultura      |

Aguante 4 Palo (daño Fortaleza +1), algunas frutas, verduras y doce rebanadas de pan de molde.

## Jaimie y los supervivientes del banco

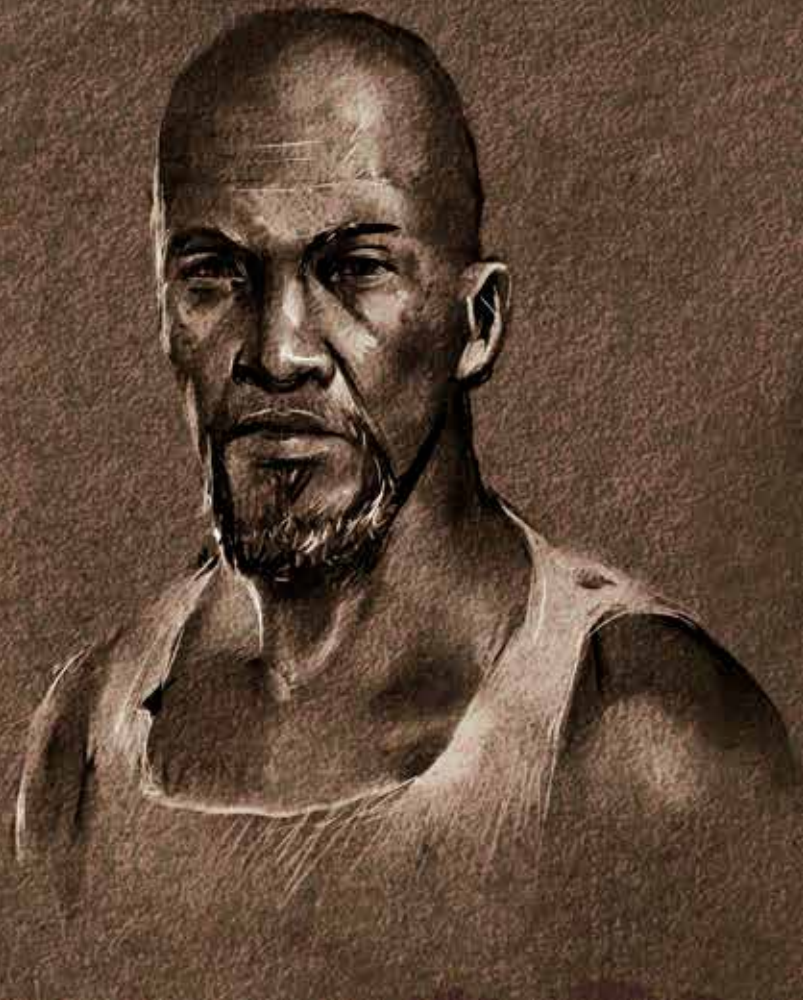
Jaimie lideraba un grupo de supervivientes que tuvieron que atravesar mil penurias para finalmente establecerse en el banco. Es un lugar no demasiado cómodo, pero seguro. Les ha costado tanto conseguirlo que están dispuestos a defenderlo con su vida. Les cuesta confiar en los extranjeros.

## Jaimie y los supervivientes del banco

*Supervivientes que aprendieron a desconfiar de los demás*

|           |   |                            |
|-----------|---|----------------------------|
| Fortaleza | 2 | Hacer la ronda             |
| Combate   | 2 | Armas cortas               |
| Voluntad  | 2 | Vivir en espacios cerrados |
| Astucia   | 2 | Vigilar                    |
| Sutileza  | 2 | Exagerar                   |
| Presencia | 3 | Negociar                   |
| Cultura   | 2 | Tecnología                 |

Aguante 4 Pistola 9 mm (daño 6, 30 balas)



## Giolla, supervisora del metro

Decidida y metódica, Giolla aprovechó un desliz de su superior para hacerse con el puesto de supervisora del metro. Para ella, este trabajo es solamente un paso más en su camino al poder.

### Giolla

*Supervisora del metro*

|           |   |               |
|-----------|---|---------------|
| Fortaleza | 2 | Cargar        |
| Combate   | 2 | Armas cortas  |
| Voluntad  | 2 | Intuición     |
| Astucia   | 3 | Investigar    |
| Sutileza  | 2 | Disimular     |
| Presencia | 2 | Interrogación |
| Cultura   | 2 | Metro         |

Aguante 4

Destino 2



## Ballard, superviviente amnésico

El primer recuerdo de Ballard es despertarse en el Nueva York devastado de 2033, solo y con poco más que un viejo mapa de Nueva York con indicaciones de su propia letra indicando la posible ubicación de alguna clase de tesoro. En lo más profundo de su ser, Ballard sabe que su destino es hallar ese tesoro. Sin ninguna otra clave sobre su pasado, Ballard está dispuesto a hacer lo que sea por llegar allí y obtener la verdad. Una verdad que reclamará su vida para que otros puedan formar parte de un plan mayor.

El Ballard que los personajes jugadores van a conocer en esta historia poco tiene que ver con aquel que les acompañó en sus aventuras hace mucho tiempo. No se ha vuelto un mal tipo, sencillamente carece de todo recuerdo del tiempo pasado con ellos, quienes de verdad le hacían ser una persona noble y un buen líder. Durante la aventura, los personajes jugadores podrán volver a despertar esos sentimientos en él, encaminándole a cumplir su destino en el Irkalla.

### Ballard, superviviente amnésico

*Precursor en un bucle sin fin*

|           |   |                       |
|-----------|---|-----------------------|
| Fortaleza | 4 | Mantenerse despierto  |
| Combate   | 4 | Cuchillos             |
| Voluntad  | 4 | Perseverancia         |
| Astucia   | 4 | Sentido del peligro   |
| Sutileza  | 2 | Ocultar               |
| Presencia | 4 | Liderazgo             |
| Cultura   | 2 | Nueva York, Ocultismo |

Aguante 8

Destino 9 Ver las señales 5

Daga solar (+1, daño Fortaleza+2),  
revólver Magnum .44 (daño 7, 10 balas),  
saco de dormir, cantimplora,  
plano de Nueva York con indicaciones.

# IDEAS DE AVENTURA

El Irkalla es un mundo lleno de peligros, pero también de prodigios. Prácticamente cualquier tarea puede considerarse una aventura en este lugar. La mayoría de las veces los personajes jugadores habrán llegado al Irkalla de forma involuntaria y su mayor prioridad será escapar de nuevo a la Tierra. Sin embargo, ese plan no tiene por qué ser ni fácil ni rápido. Mientras consiguen su objetivo pueden tener muchos encuentros que deriven en una aventura. A veces serán encuentros fortuitos, pero en ocasiones serán verdaderas ordalías que les llevarán más cerca de cumplir su destino.

## AMOR SEDICIOSO

Un celeste llamado Elías contactará con los precursores para solicitarles ayuda. El contexto de este encuentro puede ser variado; quizá Elías forme parte de una patrulla que haya capturado a los personajes o directamente los busque al haber escuchado que unos humanos de recursos deambulan por el Irkalla. Elías fue hace largos años pareja de Paniel, una mujer anunnaki; con la insurrección de Enki y la guerra civil, Elías y Paniel se vieron separados. Él no se perdona no haber dado el paso de alinearse junto a su amada. Milenios después busca la oportunidad de huir a la Tierra y buscar a su pareja. Esta aventura puede empezar con Elías ayudando a los personajes a salir del Irkalla por algún portal y luego continuar en la Tierra buscando indicios de Paniel. La parte más complicada puede ser dar con ella, pero más aún convencer a la mujer, ahora una sombra seguidora de Lilith, de que el amor de Elías es sincero. Y, por supuesto, aunque el amor haya perdurado durante muchos siglos, los compañeros de ambos puede que no estén de acuerdo con esta unión.

## CIUDAD DE ÁNGELES

A la mala suerte de haber caído en el Irkalla sin pretenderlo se le puede unir el hecho de ser capturado por los crueles celestes. Si esto ha ocurrido en las estancias del purgatorio es probable que los prisioneros acaben siendo transportados en el pellejo de grandes bestias como esclavos para las ciudades ubicadas en los bloques del cielo. Quizá confundidos con humanos ya doblegados, sus captores pueden asignarlos a tareas de limpieza o servidumbre, asumiendo que sus nuevos esclavos aceptarán lo inevitable de sus destinos. La fuga del bloque hasta otras estancias puede constituir en sí misma toda una aventura. Esta aventura puede ser aún más compleja si los personajes se

han hecho capturar a propósito para provocar su traslado hasta los bloques y conseguir un objeto que necesiten para cumplir otro objetivo.

## CORDEROS REBELDES

A veces, los miembros de un dócil rebaño pueden tener planes contra sus pastores. En esta aventura los personajes tendrán noticias de una salida del purgatorio del Irkalla que lleva a la Tierra. Los jorobados con los que establecen contacto los precursores tienen demasiado miedo para usarla ellos mismos, ya que temen el castigo de los dioses alados y no conocen qué encontrarán al otro lado, pero negociarán con los personajes su ubicación. A cambio pedirán que los personajes se adentren en uno de los bosques de fuego del purgatorio para recuperar una reliquia de tiempos pasados, un instrumento musical de gran poder que les permitiría dominar a una de las grandes criaturas que llevan a los presos jorobados hasta su esclavitud en el cielo (ver Trompeta de Jericó en la página 057). Con la bestia bajo su poder, los jorobados podrán dirigirse a lugares mejores para comenzar una nueva vida alejados de su terrible destino. Los personajes podrán completar la petición y recibir las señas del portal a la Tierra, o incluso ayudar primero a los jorobados en su misión de dominar a la gran bestia. Por supuesto, también podrían quedarse el instrumento para sus propios fines...

## LUCHA ENTRE CAMAROTES

Los precursores, quizá después de un interminable viaje por el desierto del limbo, acaban refugiándose en los restos de los barcos hundidos del Irkalla. Allí serán descubiertos por naufragos que intentarán comerciar con objetos y comida de distintas épocas. Ofrecerán cobijo a los personajes y estos pronto conocerán que la comunidad de naufragos está dividida en dos bandos en un conflicto sin precedentes entre estos supervivientes. Cada bando rival tiene unas docenas de miembros que se tienden emboscadas por los callejones y estancias que forman los pecios de navíos. Nadie recuerda quién empezó el conflicto ni por qué, pero está claro que solo acabará cuando uno de los bandos sea aniquilado. Los precursores pueden decidir mediar entre los bandos o simplemente serán víctimas del conflicto cuando intenten salir de la ciudad de barcos. Al fin y al cabo, si son invitados por un bando, sin duda serán considerados como enemigos e indeseables por el bando rival.



# KAZUYA KURO

## SUPERVIVIENTE EN TOKYO



3

FORTALEZA  
Zafarse

4

COMBATE  
Kodachi

4

VOLUNTAD  
Concentración

2

ASTUCIA  
Difícil de emboscar

4

SUTILEZA  
Grácil

1

PRESENCIA  
Autoritario

3

CULTURA  
Leyendas orientales

AGUANTE

7

RESISTENCIA



SANO



MAGULLADO



HERIDO



MALHERIDO



MUERTO

DESTINO

3

FORTUNA



DONES

Sentir el Irkalla 2, Separación espiritual 1.

EQUIPO

*Kodachi* (bonificación +1, daño Fortaleza+1), ropas harapientas, bolsa de viaje desgastada.

# ENYA RIDDLE

## MENSAJERA INDEPENDIENTE

FORTALEZA  
Infatigable

3

COMBATE  
Armas improvisadas

3

VOLUNTAD  
Valor

4

ASTUCIA  
Conducir motos

5

SUTILEZA  
Simular

1

PRESENCIA  
Ruda

3

CULTURA  
Irlanda

2

AGUANTE

RESISTENCIA

7



SANA



MAGULLADA



HERIDA



MALHERIDA



MUERTA

DESTINO

FORTUNA

3



DONES

Gesto aciago 2, Trance del destino 1.

EQUIPO

Bastón policial (daño Fortaleza+1), Casco de moto (daño Fortaleza+1), equipación de motero (protección 2)



# DEV COOPER

## FANÁTICO MILITAR



2

FORTALEZA  
Vigor

3

COMBATE  
Armas cortas

3

VOLUNTAD  
Meditación

5

ASTUCIA  
Plan de ataque

4

SUTILEZA  
Emboscar

2

PRESENCIA  
Inspirar

2

CULTURA  
Militar

AGUANTE

5

RESISTENCIA



SANO



MAGULLADO



HERIDO



MALHERIDO



MUERTO

DESTINO

3

FORTUNA



DONES

Revelar debilidad 2, Viajar al Irkalla 1.

EQUIPO

Pistola 9 mm (bonificador +1, daño 6, 50 balas), chaleco de antidisturbios (protección 2), ropa de camuflaje *Urban*, 25 m cuerda.

# JOLIET REED

## BRUJA VUDÚ URBANA

FORTALEZA  
Vigor

1

COMBATE  
Armas cortas

1

VOLUNTAD  
Paciencia

5

ASTUCIA  
Supervivencia

3

SUTILEZA  
Camuflaje

4

PRESENCIA  
Intimidar

4

CULTURA  
Vudú

3

AGUANTE

RESISTENCIA

6



SANA



MAGULLADA



HERIDA



MALHERIDA



MUERTA

DESTINO

FORTUNA

4



DONES

Compartir el Irkalla 2, Robo de vida 1,  
Limpieza espiritual 1.

EQUIPO

Daga de hueso de caimán (daño Fortaleza+1), Huesos rituales, 3 muñecas vudú.



# ESKOL

## MESTIZO SOLAR



5

FORTALEZA  
Duro como una roca

4

COMBATE  
Armas de filo

3

VOLUNTAD  
Fervor guerrero

2

ASTUCIA  
Anticipación

2

SUTILEZA  
Ocultar sus intenciones

4

PRESENCIA  
Liderazgo

1

CULTURA  
Sociedad solar

AGUANTE

8

RESISTENCIA



SANO



MAGULLADO



HERIDO



MALHERIDO



MUERTO

DESTINO

3

FORTUNA



DONES

Sello de Metatrón 2, Guardián de la Palabra 1.

EQUIPO

Espada *Snorri* llameante (bonificación +2, daño Fortaleza+2), tatuajes rituales, colgante de plata lunar.

# ALICJA WOŹNIAK

## ARTISTA CIRCENSE

FORTALEZA  
Atlética

2

COMBATE

Hachas arrojadizas

4

VOLUNTAD  
Concentración

2

ASTUCIA  
Entrenar animales

2

SUTILEZA  
Maña

4

PRESENCIA  
Belleza letal

3

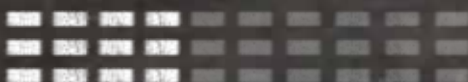
CULTURA  
Primeros auxilios

4

AGUANTE

RESISTENCIA

4



SANA



MAGULLADA



HERIDA



MALHERIDA



MUERTA

DESTINO

FORTUNA

3



DONES

Defensa de acero 2, Manantial interior 1.

EQUIPO

Hacha arrojadiza (daño Fortaleza+2, Corto, 4 hachas), Cuchillos arrojadizos pequeños (daño Fortaleza, Corto, 6 cuchillos), Dagas arrojadizas (daño Fortaleza+1, Corto, 8 cuchillos), Cuchillo de caza (daño Fortaleza+2), ropas harapientas, comida para dos días.



# KID KAUA'I

## LÍDER DE UNA BANDA DE NU-METAL



4

FORTALEZA  
Aguante

3

COMBATE  
Artes marciales mixtas

4

VOLUNTAD  
Leal a los suyos

3

ASTUCIA  
Sentido del peligro

2

SUTILEZA  
Callejeo

2

PRESENCIA  
Liderazgo

3

CULTURA  
Musical

AGUANTE

8

RESISTENCIA



SANO



MAGULLADO



HERIDO



MALHERIDO



MUERTO

DESTINO

3

FORTUNA



DONES

La Voz 2, Hilos del espíritu 1.

EQUIPO

Puños americanos (daño Fortaleza+3), protectores de antebrazo personalizados (daño Fortaleza+1), faltriquera con varias cosas necesarias.

# YARELY WALKER

## ARIETE HUMANO

FORTALEZA  
Carga 5

COMBATE  
Maza 3

VOLUNTAD  
Inquebrantable 2

ASTUCIA  
Ver la jugada 2

SUTILEZA  
Seguir 2

PRESENCIA  
Imponer 4

CULTURA  
Deportiva 3

AGUANTE

7

RESISTENCIA



SANA



MAGULLADA



HERIDA



MALHERIDA



MUERTA

DESTINO

3

FORTUNA



DONES

Furia de titán 3.

EQUIPO

Mazo grande (daño Fortaleza+2), Protectores de fútbol americano, botas de montaña.





# EPÍLOGO

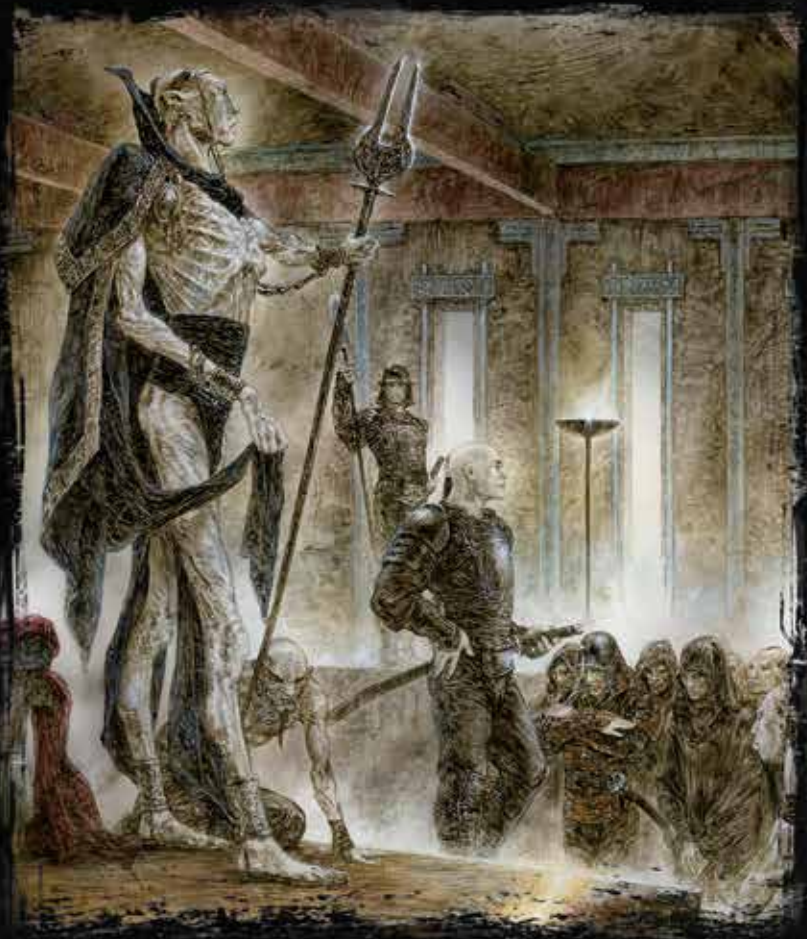
Los planos del Irkalla son la fuente de todos los mitos. El origen ancestral de esa parte divina del alma que animó el barro de la Creación. El Paraíso Celestial, la Tierra de los Sueños, el Monte Olimpo o el Valhalla solo son pálidas imágenes distorsionadas como destellos en un laberinto de espejos, sombras adulteradas por hombres y culturas que atisbaron la verdad pero nunca la entendieron en su plenitud. Todo lo que nos hace inmortales, semejantes a los creadores, anida y mora en los planos del Irkalla como raíces fantasmales de nosotros mismos. Allí fue donde la gran batalla se inició y donde aún resuena. ¿Un mundo real? ¿Un plano de existencia? ¿Todo un universo paralelo? Apenas importa. Todos; usted, yo y cada uno de nosotros no somos más que polvo de estrellas y ecos del Irkalla.

Jesús B. Vilches



# ECOS DEL IRKALLA

PLENILUNIO



BIENVENIDO AL IRKALLA,  
ESPERAMOS QUE SOBREVIVAS A TU VIAJE.

EL IRKALLA ES UN LUGAR MISTERIOSO. PRESUNTA TIERRA NATAL DE LOS ALADOS, SEAN ESTOS SOLARES O LUNARES. LO CIERTO ES QUE NI SIQUIERA LOS HUMANOS MÁS SABIOS SABEN DEMASIADO DE ESTE LUGAR, Y LO POCO QUE SE CONOCE ES POR CONJETURAS O SUPOSICIONES A PARTIR DE RELATOS DISPERSOS DE LOS ALADOS. DE CUANDO EN CUANDO APARECE ALGÚN MORTAL QUE DICE HABER VISITADO EL IRKALLA, PERO SEGURAMENTE SE TRATE DE UN LOCO... ¿O TAL VEZ NO?

ECOS DEL IRKALLA ES UN SUPLEMENTO PARA PLENILUNIO QUE AHONDA EN LA MISTERIOSA DIMENSIÓN DEL IRKALLA. DESCUBRE CON LAS IMPRESIONANTES ILUSTRACIONES DE LUIS ROYO Y ROMULO ROYO Y CON UNA AVENTURA TITULADA «EL CÍRCULO VIRTUOSO» LOS SECRETOS DE ESTE LUGAR Y LOS PODERES Y OBJETOS QUE LOS PRECURSORES PUEDEN TRAER DE ÉL.

NOSOLOROL

