

Symboroum

Aventuras en la ciudad

El misterio de Kumuma

INCLUSO ENTRE MILES de personas, las referencias más someras pueden bastar para llamar la atención. La importancia de Kumuma proviene de la breve mención de su antigua carrera como artista ambulante y de su aparición en el mapa de Yndaros. El director de juego haría bien en hacer aparecer a Kumuma antes de que comience la aventura para buscar puntos en común con los personajes jugadores (algo que abordaremos luego con más detalle). La ubicación no importa tanto como uno podría pensar, siempre que el Rincón de Kumuma se encuentre en un lugar con una población diversa de mayoría ambria. La naturaleza del misterio aprovecha el crisol de diversidad, bastante común en la ambientación de *Symbaroum*, con una población de refugiados entremezclada y superpuesta a los vestigios del pasado.

Introducción

LEER SOBRE LA historia de Yndaros y el turbulento y complejo pasado de Lindaros sirve para preparar el entorno de esta aventura, en la que varias facciones compiten por encontrar un tesoro enterrado y olvidado. El conflicto actual provocado por la ocupación ambria, sumado a las economías enfrentadas y a las rivalidades entre los pobladores civilizados, sirve para aumentar la tensión y las posibilidades de que estalle la violencia. Para algunos, esto significan palabras duras y agresiones visibles, mientras que quie-

nes tienen motivaciones más simples, caen con mayor facilidad en el uso del puño y la espada.

En la siguiente sección se explica el controvertido estado de las calles y callejones de esta sede de supuesta civilización, antes de abordar el problema en cuestión a fondo (de manera literal y figurada).

En función de las motivaciones de los personajes y de cómo se involucren en el desarrollo de los acontecimientos, el director de juego deberá ajustar las interacciones y focalizar la sensación de propósito y peligro. Es de esperar que se sientan

obligados a actuar por simple decencia y civismo, y no por la necesidad básica de una recompensa personal. Sin embargo, si los personajes jugadores tienen una brújula moral laxa o no tienen demasiado sentido de la responsabilidad cívica, el director de juego tendrá que improvisar y encontrar una manera de involucrarlos, a pesar de la ausencia de una recompensa física o monetaria.

TRASFONDO

Imagina el subsuelo que discurre bajo una de las muchas grandes ciudades del mundo civilizado que conoces y luego, transfiere esa imagen mental al mundo de Symbaroum. Si bien Yndaros no tiene nada parecido a servicios públicos, transporte y otras comodidades comunicadas en varias capas subterráneas, sí existe una red laberíntica comparable de túneles, pasajes, espacios angostos, madrigueras, túmulos y calzadas. Como un absceso arqueológico estratificado, Yndaros descansa sobre los detritos superpuestos de innumerables civilizaciones.

Parte de la complejidad de este peculiar laberinto de ruinas es que un conjunto de túneles y pasajes no tiene por qué cruzarse con ningún otro. Una red puede permanecer completamente separada y apartada de otra, a menos que alguna fuerza externa o un simple accidente provoque su conexión. Si tales vínculos fueran más comunes, Yndaros habría desaparecido hace mucho tiempo en un socavón ciclópeo. A diferencia de las profundidades del Davokar, donde las numerosas capas subyacentes parecen perforar y hundirse bajo la superficie con una regularidad alarmante, el subsuelo de Yndaros permanece tranquilo y estático.

Entre las muchas estructuras subterráneas, una de ellas previa a la existencia de Lindaros, se encuentran los restos de un arácnido, una araña, de proporciones gigantescas. La identidad de la criatura reside en los símbolos y códigos grabados en muchas de las paredes de los túneles que la rodean, a pesar de haberse desgastado con el paso del tiempo. Aunque estos símbolos son casi ilegibles, los restos de la araña y de quienes la adoraron han sobrevivido. Hace poco, alguien juntó suficientes fragmentos para realizar una búsqueda del camino a la gran cámara. Si lo consigue, podría echar un vistazo al ancestral poder encerrado en el caparazón de los arácnidos desecados.

La Gran araña

El caparazón hueco de la Gran araña ha permanecido en este lugar durante cientos o quizás miles de años en silencio e imperturbada. A pesar de haber sido despojada de toda vida hace mucho tiempo, su lugar de descanso ha seguido siendo el espacio de descanso y veneración de una horda de arañas menores. La escurridiza

masa recorre los interminables túneles del subsuelo, apretujándose a través de angostas grietas y atravesando peligrosos pozos. Quizás tienen un plan, un impulso compartido que las impulsa día tras día, en busca no solo de comida, sino también de una nueva líder.

El caparazón de la antigua laraña se ha vuelto diáfano, casi fantasmal, y sin embargo permanece increíblemente robusto y resistente. Centellea con un arco iris de colores cuando la luz atraviesa su gigantesca forma, lo que insinúa un movimiento imposible, como si la vida todavía pudiera filtrarse a través del caparazón si alguien despejara un camino para que su espíritu retornara del Ultramundo.

A pesar de que su horda corretea en la oscuridad, aislada de la superficie, a consecuencia del trabajo de algún arquitecto antiguo que trató de sepultarlas a todas para siempre, algo ha logrado escapar: una pista de su existencia, un susurro de su majestad, una promesa de su poder. Algo ha chispeado de nuevo en la oscuridad del alma de la humanidad. Por las calles de Yndaros se abren paso nuevos seguidores, de dos patas en lugar de ocho. Si pueden encontrar una manera, podrían sacar provecho de la amenaza intemporal, ya sea en espíritu o encontrando una manera de permitir que la otrora Gran araña saliera y recuperase su legítima posición de dominio y gobierno.

Arde y vete al infierno

En pos de un saber olvidado, un culto fanático de adoradores de las arañas se dispone a buscar un templo, o quizás un mausoleo, oculto dentro o debajo de las ruinas perdidas de Lindaros. Esta búsqueda desesperada ha provocado encuentros cada vez más salvajes y violentos, y la situación está a punto de empeorar.

El líder del culto, Ulstano, convencido de que este lugar perdido tiene que ser accesible desde algún punto de la superficie, ha juntado una red de contactos e informantes, con influencia y sobornos. Se ha ganado el favor de muchos ciudadanos influyentes, entre los que se incluyen artesanos, ingenieros, arquitectos y promotores inmobiliarios. Cuando aparece el más mínimo indicio de una vía de acceso a las profundidades, un miembro del culto visita el lugar en busca de la entrada al subsuelo. Ulstano anima a su rebaño a no recurrir a la violencia en su empeño, pero tal vez ha fomentado un poco demasiado el fervor religioso de sus feligreses.

El Rincón de Kumuma se ha convertido en el siguiente objetivo. Como Kumuma ha rechazado las ofertas de dinero civil por la propiedad, un miembro de la secta tiene la intención de recurrir al incendio provocado para expulsar al propietario. El plan es arrasar la propiedad en busca de lo que pueda haber debajo, sin importar las consecuencias o el número de muertos.

LOS PERSONAJES JUGADORES

Las razones de los personajes jugadores para involucrarse en la penosa situación de Kumuma derivan de un interés personal en la comunidad. Las dificultades experimentadas por gran parte de la población de Yndaros tienden a unir a la gente. Y lo que sería aún mejor, los personajes jugadores podrían tener un interés personal, dada la fuerte conexión que Korim, el hijo de Kumuma, tiende a desarrollar con los aventureros.

Por otro lado, los personajes jugadores podrían haber invertido o participado en una propiedad, un negocio administrado en su nombre mientras buscan tesoros o una simple vivienda alquilada para ganar dinero que les permita salir adelante en invierno, cuando la exploración se complica demasiado. Quienes son particularmente contrarios a esto y quieren evitar involucrarse, pocas cosas pueden tirar de los hilos del corazón con más firmeza, que el rostro lloroso de un niño asombrado por un héroe. En definitiva, el director de juego sabe mejor que nadie qué puede empujarles a actuar.

Amigos de la familia

Kumuma ha viajado mucho en el pasado y es posible que los personajes jugadores lo conozcan en persona o por su reputación, y hayan acudido a Yndaros en su busca. Como amigo, Kumuma siempre les brinda una cálida bienvenida, y su rincón ofrece un alojamiento básico que compartirá sin pensar en ninguna compensación.

Por su reputación, Kumuma era un superviviente experto y un entendido en temas de venenos. Los personajes jugadores quizás se vean en una situación en la que uno o más sufran una herida infectada con un veneno que ningún antídoto simple puede curar, o padeczan una afección que los matará si no se contrarresta con el antídoto adecuado.

Calidad del más alto nivel

Si los personajes jugadores se han dedicado a buscar objetos raros o a añadir obras maestras a su equipo, en estos momentos el Rincón de Kumuma podría alojar a un artesano capaz de proporcionar el objeto deseado. Si ese es el caso, cualquier cosa que necesiten no estará disponible en el acto. La obtención de los materiales lleva tiempo y las cualidades no se infunden a la ligera en ningún objeto, aunque hay que pagarla por adelantado.

Una vez hechos estos trámites, queda claro que algo anda mal cuando el artesano llama a los personajes jugadores para que vuelvan a comprobar el progreso del pedido. O tal vez les pide que busquen un material difícil de encontrar y, al volver con él, encuentran el Rincón en llamas y al artesano atrapado en la planta de arriba.

Guardianes de la paz

La otra posibilidad, a falta de una razón personal convincente para involucrarse, sería que los perso-

najes jugadores tuvieran un interés personal motivado por el deber y, si fuera necesario, por el dinero. Si desempeñan la función de guardias, soldados o tienen cierta reputación como investigadores, las autoridades podrían contratarlos para que investiguen las quejas de los residentes y de los negocios locales sobre las torpes tácticas de los promotores inmobiliarios. Incluso podría haber sospechas de que los instigadores no son ambiciosos. El vuelco en las fortunas de los enanos desde que los aceptaron en la comunidad, ha hecho que algunos miembros de la nobleza y de la administración se irriten.

En este caso, los personajes jugadores interverán con total libertad, hablando con miembros de la comunidad para comprender la situación. Sin embargo, a medida que los acontecimientos desemboquen en violencia y disturbios, es posible que se involucren por motivos más personales.

GRUPOS Y FACCIONES

Aparte del Rincón de Kumuma, gran parte de la zona circundante parece hallarse en un estado de cambio y renovación. Se dice que urbanismo y los promotores inmobiliarios más ricos intentan aburguesar el barrio de chabolas, apiñando a los residentes actuales en el segmento noreste, mientras alejan cada vez más los campamentos.

Muchas de las personas que han tenido sus hogares en esta zona han hecho el equipaje y se han marchado, o incluso ahora llenan sus carros de mano con sus enseres y muebles. Otras propiedades ya están vacías y después de unas pequeñas reformas o manos de pintura se han reconvertido. Por ejemplo, muchas casas unifamiliares se han dividido en viviendas de varios inquilinos. De hecho, los promotores sin escrúpulos parecen tener ese planteamiento como plan general, construyendo hacia arriba y subdividiendo los interiores.

Numerosos edificios están en proceso de reconstrucción, andamios de madera que envuelven las fachadas exteriores mientras los obreros y artesanos proceden a su hábil renovación. Otros edificios han desaparecido, y la demolición los ha derribado hasta los cimientos, dejando poco más que agujeros en el suelo. En cuanto a los edificios que quedan, parece que es solo cuestión de tiempo que sus propietarios vendan las escrituras, mientras los codiciosos esperan unos cuantos táleros más, a pesar del riesgo de retirada de cualquier oferta.

Más de un grupo tiene intereses en las calles de Yndaros y los secretos que oculta. Las tres facciones clave, el enano Jerok, el bárbaro Goldä y el noble menor Ulstano, no son sus únicas preocupaciones. El director de juego es libre de improvisar y ampliar el abanico de grupos interesados, incluyendo aquellas personalidades conocidas en la campaña que posean la riqueza y el deseo de invertir en propiedades.

Sin duda, estas otras facciones no serán más que pistas falsas, aunque una visita a una de ellas podría revelar pistas y ganchos relacionados con aventuras

posteriores. No obstante, no te desvías demasiado para evitar que los jugadores se pierdan. Si es necesario, llama su atención con un asalto repentino de los secuaces de uno de los grupos clave descritos a continuación. Los personajes jugadores que metan las narices en los asuntos de otros merecen que les recuerden que es mejor no mover algunas piedras.

El enano

Cuando los ambrios dieron la bienvenida a Yndaros a las familias enanas en el año 13, tenían ciertas esperanzas egoístas al respecto. Como en todas las relaciones que emprenden con el mundo que los rodea, deseaban beneficiarse de cierta reciprocidad, si la hubiera. Resulta que las familias enanas llevaron a cabo su propio juego, con cierta fanfarronería característica de una nobleza caída en desgracia.

Jerok, el hermano del patriarca Vikotzor Kalastra, quiere el poder y la protección de los suyos, y para ello busca una forma de reunir la fuerza suficiente para derrocar a su hermano. Su familia significa mucho para él, aunque no se lo diría nunca. Pretende afianzar su autoridad e importancia mediante la adquisición de propiedades y la expansión de su influencia. Con ese fin, sus hijos, Voke y Bolen, se encargan de estos asuntos. El primero de ellos, se encarga de las negociaciones con los locales con problemas de liquidez para comprar el terreno, y el segundo de dirigir El Carnero Dorado como un lugar al que acuden los líderes empresariales locales en busca de buena compañía, buena comida y una bocanada de la reserva personal de hoja de nublidera de Jerok.

Jerok sufre una paranoia poco sana de que otros empresarios de Yndaros actúen en contra de sus intereses, y comparten susurros a sus espaldas. Sus secuaces tienen dificultades para cumplir sus exigencias de información, recorriendo las calles, vigilando a los gremios e incluso trabajando como empleados entusiastas en el Carnero.

El viejo enano cree que Goldä es su mayor competidor, pero en realidad ese honor le corresponde a su propio hijo, Voke. Al ser el menor de los hijos de Jerok, Voke está resentido y tiene una soberbia que seguramente será su perdición. Ha llegado a un acuerdo con Ulstano, un noble menor y (sin que nadie lo sepa) jefe del Culto de la Araña. Ulstano le ha prometido apoyo e influencia a cambio de informes sobre las nuevas propiedades adquiridas y acceso sin preguntas a esos lugares antes de remodelarlas o revenderlas.

El bárbaro

Dentro de las murallas de la Vieja Kadizar, las historias de dolor son más numerosas que las chozas de arcilla. Todos los miembros de la oprimida comunidad afirman tener mayores problemas que los demás, con historias plagadas de desafíos que nadie puede igualar. Los ambrios tienen una presencia regular y muy visible dentro de las murallas, y mantienen el orden entre

los salvajes sucios y herejes. Si se alzara una sola voz y aportara coordinación, la reina podría tener que enfrentarse a una amenaza muy real, pero la rivalidad en la miseria y el infiernito fomenta el desacuerdo entre los bárbaros.

Goldä sin duda encaja en el modelo, un guerrero magistral y una voz en alza entre la gente. Dice ser el último de una tribu menor, algo inaudito antes de empezar a soltar bravatas e historias. Goldä espera encontrar pruebas de su herencia en las ruinas enterradas, los pasajes derruidos y las cuevas quebradas que discurren bajo la superficie del antiguo asentamiento.

Mientras celebra una corte en su propia morada de paredes de arcilla, recostado entre gruesas pieles y picando en bandejas de chucherías, cuenta historias de la espada que poseía su padre, una señal de su clan y de su derecho de nacimiento. Alrededor de las paredes, Goldä cuelga las armas favoritas de los otros clanes, con un solo espacio libre en el que poder exhibir su tesoro.

En realidad, Goldä tiene escasa influencia más allá de su grupo de compañeros. El Noble Dastan solo lo tolera porque las historias de antiguas glorias lo entretienen. Goldä puede imaginarse como un héroe, y no hay duda de que tiene una mente aguda, un ojo experto para la inversión y un brazo fuerte, pero Dastan le conoce bien, es un bufón, un bardo, un comediante.

Goldä es ajeno a esto y utiliza sus recursos, una cierta cantidad de presión física y algunos fondos bien asegurados para adquirir propiedades, y realizar inversiones a partir de un mapa que, según él, muestra el alcance y la estructura de la antigua ciudad, de la época en que su pueblo ejercía el control de la misma. Goldä tiene una docena de guerreros que darían sus vidas por él en un abrir y cerrar de ojos, aunque la indomable certeza del bárbaro sobre su origen hará que prefiera afrontar cualquier desafío en persona, cuerpo a cuerpo y a primera sangre.

Podría considerar algún tipo de colaboración con alguien capaz de hacerle frente, y compartir parte de su conocimiento sobre la ciudad olvidada a cambio de una promesa de sangre de que si descubren su derecho de nacimiento se lo cederán sin cuestionamientos ni recompensas de última hora.

El Culto de la Araña

Los clanes se reíran de Ulstano, hijo mediano de la casa Elandel, y de su supuesto culto, pero eso no significa que no supongan una amenaza para la desprevenida población de Yndaros. Todos los miembros del culto son ambrios, muchos de alta alcurnia y casi todos aburridos de la existencia que se espera de ellos en su nueva y desdichada tierra. Ulstano sería desterrado de nuevo a la sede de su familia en Nueva Berendoria si se descubriera su conexión con el culto, pero es más probable que se quemara a que sucumba.

El Culto de la Araña jueguea con la tradición esotérica de la brujería bárbara mezclada con las armas y vestimenta asociada a los clanes del norte del Davokar. Buscan reliquias y conocimientos relacionados con los cultos bárbaros y en especial con las brujas, y roban fragmentos de saber como pueden. Ulstano ha inculcado una ferviente lealtad en los treinta y tantos miembros actuales del culto mediante una mezcla de drogas, misticismo y tonterías ritualistas. Como resultado, todos los cultistas siguen todas sus ór-

denes al pie de la letra y en virtud de su creencia renunciarían a sus vidas por voluntad propia, con la certeza de que al morir se unirán a la progenie de la Diosa Araña, Oroke.

El culto tiene miembros que no se han comprometido tanto como para romper los lazos con sus vidas ordinarias. Un par de ellos frecuentan lugares de reunión social, como El Carnero Dorado. Ulstano recluta a los recién llegados con cautela, pero no es raro que otros miembros del culto sugieran e introduzcan a nuevos miembros.

Localizaciones de la aventura

EL RINCÓN DE KUMUMA

En algunos aspectos, la vida de Kumuma ha sido un buen ejemplo de una sociedad perfecta inexistente en Ambria. Nació en el clan Odaiova, viviendo en los límites del Davokar antes de que los invasores de Alberetor les obligaran a elegir entre rendirse o ser destruidos como los jeziteos. Encontró una manera de sobrevivir como artista ambulante, viajando con otros bárbaros en una compañía por los linderos del gran bosque. En esos viajes conoció a Halla, una colona libre, en una de las comunidades periféricas. Se enamoraron, Korim nació como fruto de su unión, pero Halla murió de manera trágica debido a complicaciones en las semanas siguientes. Durante un tiempo, Kumuma siguió entreteniendo y criando a su hijo, gozando de la fuerza y cohesión de la comunidad que lo rodeaba.

Ese sentido de comunidad ha florecido en su Rincón de Yndaros. El Rincón de Kumuma ofrece un lugar de encuentro, de comidas calientes y de oportunidades, lejos de tugurios insalubres, tabernas y puntos de reunión que llenan las calles y los callejones del barrio pobre. Kumuma da la bienvenida a todos sin prejuicios, una cualidad que ha inculcado en su hijo, quien se ha convertido en la primera generación de niños nacidos en un nuevo mundo de existencia interconectada entre ambrios y bárbaros.

Korim tiene un gran corazón y buen oído para la aventura, disfruta los relatos de maravillas que los viajeros traen al Rincón. De hecho, si el gancho lo permite, Korim adoptará a uno de los personajes jugadores como un héroe idealizado, a pesar de sus defectos personales. Korim solo puede ver lo bueno de las personas. Kumuma es consciente, pero no quiere impedir que su hijo desarrolle su propia visión del mundo. El suyo es el mundo venidero y su generación será la que afronte las consecuencias de este crisol de invasores e invadidos.

La planta baja

La planta baja tiene una zona común a la izquierda, con varias mesas y muchas sillas que no coinciden. Parece que han sido donadas por diversas personas. La sala parece ordenada y cuidada, un

espacio muy valorado por la comunidad.

La zona de la derecha sirve de cocina con una chimenea donde Kumuma prepara sopas y guisos, con una escalera cerrada que baja hasta la bodega. Aquí, Kumuma dispone de una despensa de alimentos y de una salida trasera a un estrecho patio en forma de L que abraza el lateral del edificio. El patio contiene un pequeño establo para los animales, una pila de leña y otra de heno.

Toda la planta baja está iluminada únicamente con linternas y unas pocas ranuras en las paredes, lo que crea un ambiente cálido, aunque con mucho humo. En verano, Kumuma tendrá las puertas abiertas para dejar entrar un poco de luz y aliviar un poco el calor de los clientes reunidos.

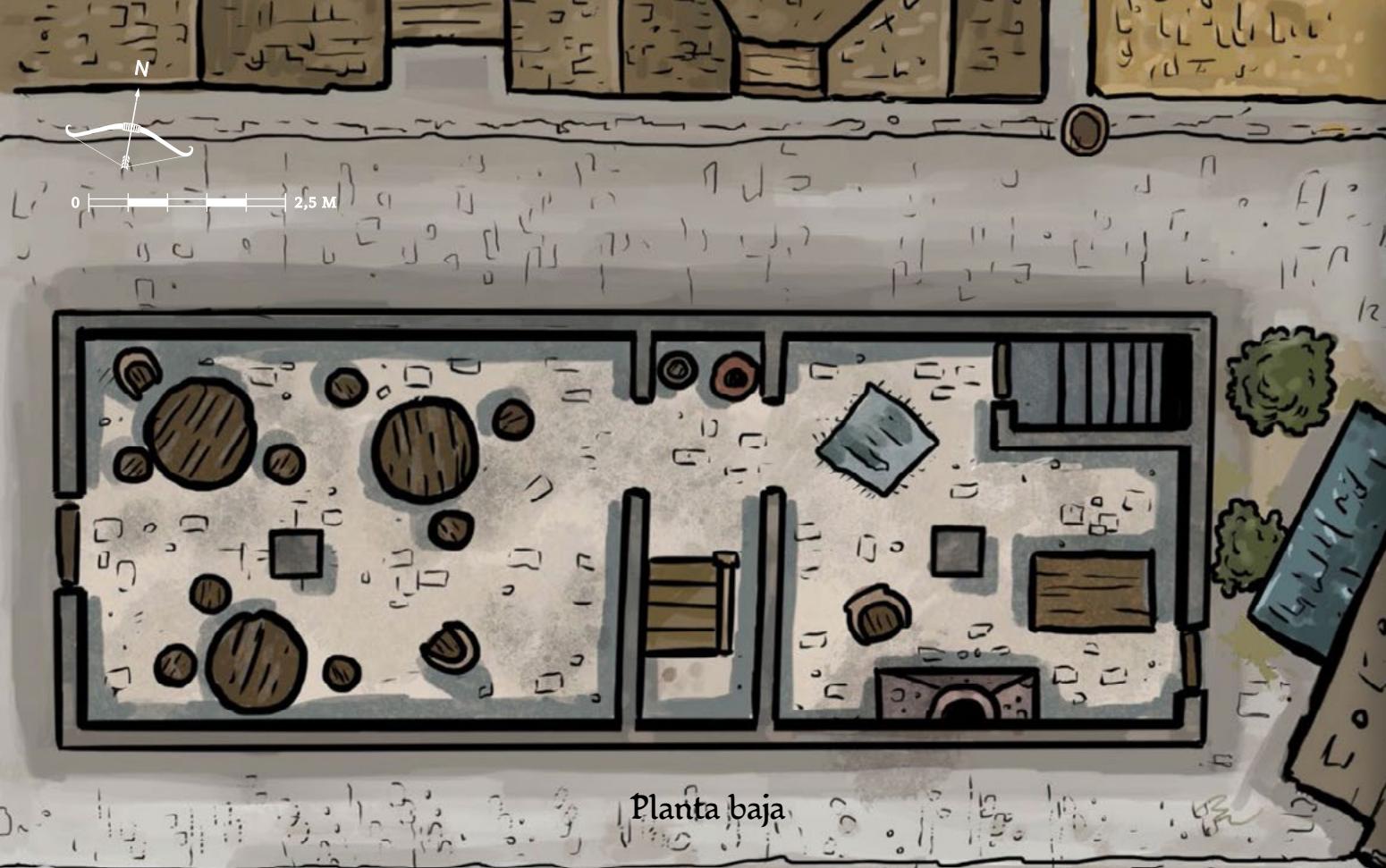
El ático

Kumuma y Korim duermen en el ático, en habitaciones separadas, ya que Korim quiere que le consideren más hombre que niño, incluso a una edad tan temprana. Sin embargo, Kumuma guarda un camastro para Korim en la habitación delantera porque a veces el niño tiene pesadillas y prefiere la presencia tranquilizadora de su padre. En caso de necesidad, Kumuma puede ofrecer la habitación trasera a alguien que necesite una cama, con un mobiliario sencillo, pero cómodo.

Junto a la alcoba de Kumuma hay un cuarto en el que guarda una pequeña colección de serpientes, así como objetos personales desperdigados, ropa y recuerdos.

La planta del medio

Unos artesanos no agremiados ocupan la planta del medio del Rincón, siendo muy meticulosos tanto en su oficio como en su paranoia con los recién llegados, siempre atentos a las posibles repercusiones si son descubiertos. Su actitud significa que cualquier petición de entrar en sus habitaciones topará con una extrema cautela. Los personajes jugadores tendrán que ganárselos para poner un pie dentro. Una vez dentro, los personajes encontrarán mesas y cofres tapados a toda prisa con mantas y alfombras para que parezcan sillas incómodas o mesas precarias.



Planta baja

El ático

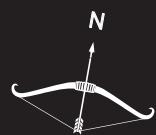




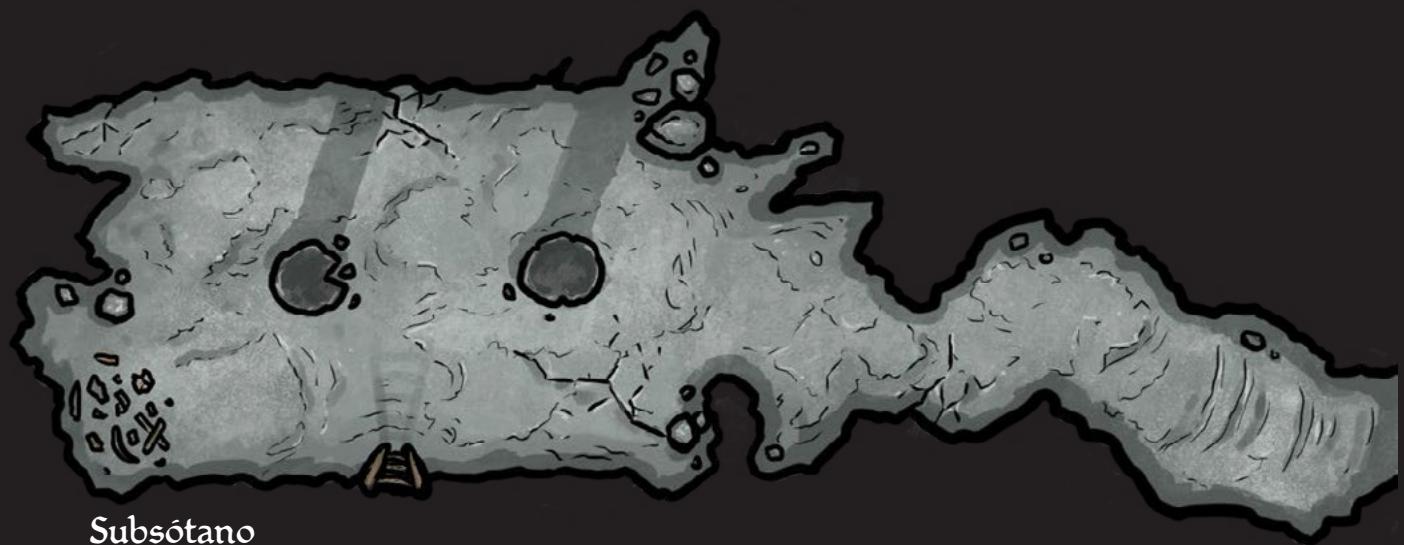
Planta del medio



Sótano



0 2,5 M



Subsótano

La planta del medio también cuenta con una sala de reuniones, con mesas y sillas, una sala en la que los lugareños pueden realizar pequeñas funciones o reunirse en privado. Kumuma no hace preguntas ni espera pago alguno, aunque acepta con gusto donaciones de lo que sea que ofrezcan.

El sótano

La mayor parte del sótano está repleto de provisiones, comida, barriles, estantes y otros artículos que Kumuma necesita tener a salvo o frescos. Hay un mecanismo oculto en algún punto del edificio (que no tiene porqué aparecer en el mapa) que abre una vía de acceso al subsótano de abajo.

Una trampilla en el suelo tallada con exquisitez proporciona una salida a las profundidades. Esta supera las habilidades de construcción de los artesanos ambrios o es probable que utilice algún tipo de magia para abrirse. Debajo, una escalera tallada baja a un pasadizo que muestra las cicatrices del tiempo y un derrumbe parcial, pasado el cual hay uno mucho más grande. Este podría haber sido una calle de una antigua ciudad olvidada, sobre la que han construido. Si se sigue el pasadizo conduce a las profundidades más amplias del Inframundo de Yndaros.

EL CARNERO DORADO

En medio del barrio artesano del sur, con su animada actividad, y sonidos clamorosos de los artesanos trabajando duro, se encuentra el tranquilo y salubre lugar de reunión conocido como El Carnero Dorado. Detrás de una puerta encajonada entre una panadería y una platería sube una escalera poco profunda hasta el opulento punto de encuentro. Los reservados ocupan gran parte del espacio, con solo una pequeña zona central abierta cubierta de alfombras gruesas y unas pocas sillas cómodas. Para rematar, un fino velo de humo dulzón ondea cerca del techo.

Jerok el Enano siempre ocupa su reservado frente a la entrada, lo que le da la oportunidad de evaluar a todos los recién llegados. Es un enano de porte noble, con el pelo gris, una maraña de antiguas cicatrices y sin el brazo derecho. Día y noche, Jerok siempre parece estar aquí, mientras que la clientela de los reservados cambia de forma constante, entablados en conversaciones apagadas. Da la bienvenida a los recién llegados, les interpela a conversar con preguntas y respuestas, y trata de sacar más información de la que ofrece. Sufre una paranoia insana, y nunca acepta nada de lo que le digan de forma literal.

LA MORADA DE GOLDÄ

La casa circular de arcilla gris de Goldä se encuentra en la parte sur de la vieja Kadizar, y algunos dirían, aunque rara vez a la cara, que a la sombra de la vieja torre. Es una vivienda de tamaño considerable, y el lujo del interior refleja

la considerable riqueza de Goldä, aunque otros le sugerirían que es un juguete del Rey Ladrón, un pájaro en una jaula dorada que se saca solo para entretenér con canciones e historias.

Ofrece comodidades, comida y copiosas cantidades de fermento negro a quienes pueden soportar la variedad tan fuerte que le gusta, y que afirma ser una receta única de su clan. Quienes lo rodean permanecen atentos y diligentes en todo momento, aunque uno de ellos, Kias, es un infiltrado del Noble Dastan para mantener a raya la grandilocuencia de su bufón.

Tanto si escucha los chismes como si se cree un poco demasiado sus propias historias, Goldä se comporta como un exiliado emocional y amargado, al hablar de las luchas y el dolor que ha vivido. Agradece el interés en las armas que conserva en las paredes, muestras de muchos clanes, pero reacciona ante el menor desprecio o pregunta sobre su posición. Goldä reivindicaría la astilla en su hombro como una herida de guerra si tuviera la oportunidad de contar toda la historia.

LA VIEJA TORRE

A primera vista, el Noble Dastan ha convertido la vieja torre en su morada omnisciente, lo que le proporciona una vista panorámica de toda la Vieja Kadizar. Sin embargo, en el marco de esta aventura, el mayor interés reside debajo, en las prospecciones de la Ordo Mágica. Los jornaleros de abajo, remunerados con creces por los magos por su aguante y discreción, trabajan sin cesar entre la tierra y las ruinas.

Mecanismos de la trampilla

El mecanismo para abrir la trampilla del sótano puede ser tan simple como un interruptor oculto en la pared, o el director de juego puede decidir complicarlo más. Si el interruptor se encuentra fuera del sótano, Estudioso identificará una marca que lo aclara y que propiciaría una búsqueda. La maestría en esa habilidad encuentra marcas que sugieren un dialecto symbarano. Un mecanismo de cierre más complejo podría requerir más ingenio por parte de los personajes jugadores:

- ♦ Piedras dispersas en distintas partes del edificio, recicladas de una estructura lindariana, muestran una correlación de caracteres parecidos a los puntos o direcciones de una rosa de los vientos. Para acceder a los ladrillos en cuestión es necesario mover muebles, acceder al exterior del edificio, y descascarillar parte del yeso.
- ♦ El suelo de piedra de la chimenea por debajo de la olla de guisar se activa como una placa de presión con el suficiente peso. El espacio bajo la repisa de la chimenea limita el acceso para aplicar dicha presión con facilidad sin desmontar las paredes.
- ♦ Un personaje jugador que entre en el sótano siente un extraño calor que le recorre la piel. Cualquier miembro de una tradición mística interpretará la sensación como la presencia de corrupción. Generar un punto de corrupción en el sótano activa la trampilla, ya sea con una habilidad mística, un ritual u otros medios.

Aunque no está claro qué busca la Ordo Mágica, Ulstano ha colocado a uno de sus seguidores en las filas de los trabajadores que buscan una ruta hacia el subsuelo.

Esto sirve como alternativa para que los personajes jugadores descubran el culto. El equipo de trabajo dedicado a la penosa labor bajo la torre, proviene de los barrios bajos y de los barrios de trabajadores, convocados por una ruidosa llamada de alarma al tocar una gran campana de

bronce que los magos han instalado en el centro de la Vieja Kadizar. El estrépito llamará sin duda la atención y los personajes jugadores pueden llegar a reconocer al cultista Adero, o algún indicio de marca corporal. Otra posibilidad podría ser que Adero sea testigo de cómo los personajes jugadores investigan asuntos clave para los intereses del culto, en cuyo caso, informará de sus descripciones a Ulstano.

Personajes no jugadores

LOS SIGUIENTES INDIVIDUOS clave son los que tienen más probabilidades de interactuar con los personajes jugadores.

Kumuma

Equivalente a un explorador de la reina (página 210 del manual básico) con el añadido de *Venenos* (principiante) y tres dosis de veneno (moderado).

Jerok

Equivalente a saqueador (página 213 del manual básico) con el rasgo *Vínculo terrenal*, las bendiciones *Empresa* y *Memoria absoluta*, las cargas *Anciano* y *Paria*, y *Castigo* (como habilidad, principiante) en lugar de *Robusto*.

Goldä

Equivalente a guardia del clan (página 214 del manual básico) con una cota de malla doble (*Armadura* 4, Flexible) y un hacha de doble filo obra maestra 9 (Impacto agravado, Sangrante).

Cultistas de la araña

Ulstano reclutó a los miembros del culto de los estamentos inferiores de la nobleza frustrada, los hijos e hijas menores demasiado alejados de la línea de sucesión como para heredar y sin ningún incentivo ni ideas propias. Los ha manipulado a través de promesas de poder, drogas psicoactivas y la retórica de un loco con un propósito.

Todos los miembros del culto, incluido Ulstano, se marcan físicamente como signo de su devoción, con tatuajes, pírsines y escarificaciones con una fuerte temática arácnida y de telarañas. Si bien muchas de las pandillas callejeras y matones que acechan los callejones y los caminos secundarios de Yndaros se tatúan, estos diseños de arañas son únicos del culto, al mezclar ciertas interpretaciones de runas bárbaras y symbaranas que Ulstano

ha copiado de artefactos y pergaminos antiguos.

Todos los cultistas tienen los atributos y habilidades de un jefe bandido (página 209 del manual básico), con el añadido de una versión de *Erupción de larvas* llamada *Hambre de Oroke* (principiante), que utiliza un puñado de crías de araña y llena el cuerpo del objetivo de llagas plagadas de arácnidos vivos y famélicos. Como resultado, todos los miembros del culto tienen una sombra de oro salpicado de moretones carmesí (Corrupción: 1). También llevan una armadura de hilo de seda (2, Flexible).

Ulstano y sus lugartenientes, Adero y Serif, también conocen *Brujería* y una versión de *Enredadera veloz*, los lugartenientes a nivel adepto y Ulstano a maestro, que se manifiesta como una malla de telarañas repleta de arañas que muerden y pican. Desde el punto de vista táctico, Ulstano apoya a quienes hacen el trabajo duro y ponen sus vidas en peligro, en favor de la lealtad que le tienen a él y a su causa común.

Por último, Ulstano tiene un ritual que cree que le permitirá invocar el espíritu de la Gran araña y liberarla de nuevo sobre el desprevenido mundo. El director de juego tiene la opción de jugar esta faceta de la historia como prefiera, utilizando cualquier resultado que haga que la narración sea más satisfactoria. De hecho, Ulstano puede que solo tenga unas simples palabras, en cuyo caso su ritual fracasará, aunque intentará escapar. El ritual puede que esté incompleto o solo sirva para liberar alguna manifestación etérea, una entidad con características similares a las de un necromago (página 230 del manual básico). En el peor de los escenarios, el ritual alza la Gran araña. En tal caso, utiliza las estadísticas de una laraña, como mínimo (página 147 del *Código de monstruos*), o quizás algo más legendario en tamaño y amenaza que no sea posible combatir, sino solo contener.

Desarrollo

EL MOTOR CLAVE de esta localización de aventura gira en torno a Ulstano y el Culto de la Araña, niños mimados de la nobleza hasta el final, envueltos en noción de lo oculto malsano y arrastrados a actos de fanatismo violento egos y

drogas pasadas. Descarriados y condenados, juegan con fuerzas que no pueden controlar, e imitan linajes y tradiciones que apenas entienden. El director de juego tiene que involucrar a los jugadores en el giro de los acontecimientos, cuan-

do el culto intenta incendiar el Rincón, poniendo vidas en peligro, y luego abrir el gran telón de los terratenientes y promotores ambiciosos y cundentes.

Esa parte de la historia sirve como una posible pista o una falsa, aunque, pase lo que pase, debería enturbiar las aguas y hacer que el grupo de juego se pregunte si este acto destructivo se reduce a la codicia competitiva de los empresarios agresivos o a algo más. Kumuma señalará a Jerok el enano, a Goldä y el bárbaro lo negará todo.

El director de juego debe jugar con las personalidades y actitudes, insinuar la violencia, los tropiezos del ego y los motivos ocultos. Jerok y Goldä podrían ser aliados si los personajes jugadores son capaces de encontrar una manera de captar sus intereses e incitarlos con promesas de lo que podrían ganar con ese proyecto. Sin embargo, el tiempo que pasen en compañía de Jerok también puede alertar a Voke, quien se lo dirá a Ulstano si las acciones de los personajes jugadores desafian el propósito y la intención del culto, poniendo en peligro de forma casual los planes del joven enano.

EL RITUAL DE LA GRAN ARAÑA

Los cultistas irrumpirán en los niveles superiores del Rincón durante el día y prenderán fuego, y contarán con la ausencia de testigos arriba para que las llamas crezcan. Sin embargo, Korim suele pasar tiempo arriba jugando o escondiéndose, y estará con las serpientes de su padre cuando empiece el ataque incendiario. Una vez los personajes jugadores se involucran y frustran el ataque incendiario, Kumuma sugiere con enfado que los promotores han llevado las cosas demasiado lejos.

Durante el curso de su investigación sobre quién pudo cometer esta acción tan extrema, se cruzarán con todos los grupos, incluido Ulstano, seguramente disfrazado de noble ordinario. Los personajes jugadores descubrirán que los nervios se crispan en Yndaros cuando se trata de asuntos de poder, riqueza y propiedad. Tienen la posibilidad de hacer aliados o enemigos a medida que avanzan, en función de cuánto presionen y de los pies que pisen.

Si la investigación flaquea, el director de juego puede utilizar un par de estrategias para darle un empujón. Los personajes jugadores se verán empujados a participar en una discusión, ya que Jerok o Goldä intentan averiguar qué ocurre. La otra posibilidad sería un ataque a traición de miembros del culto, por orden de Ulstano u organizado por amigos o compañeros en busca de venganza si el pirómano murió a manos de los personajes jugadores. Los atacantes tendrán los tatuajes y las marcas que llevan todos los cultistas de la araña, y una tirada de *Atento* o *Estudioso* permitirá relacionar un símbolo similar sobre la superficie de una piedra en el exterior del Rincón de Kumuma.

El interés de todas las partes en comprar el Rincón de Kumuma debería fomentar una exploración más detallada de la estructura y su historia. Cuando los personajes jugadores logren encontrar la trampilla al subsuelo, entrarán en un gran espacio vacío lleno de telarañas y cubierto de capullos secos. En la parte posterior, los sonidos mezclan un goteo distante con un extraño golpeteo o tamborileo, el sonido de las numerosas arañas menores merodeando en las profundidades, que sin duda emboscarán a los exploradores a la primera oportunidad.

Investigar las profundidades revelará al final la presencia de los restos de la Gran araña. Sin embargo, ¿qué pueden hacer los personajes al respecto? Y una vez encontrado el tesoro que buscan con tanto afán los cultistas, ¿cuánto tiempo pasará antes de que Ulstano lo encuentre y se ponga manos a la obra para lanzar el fragmentado ritual que espera que traiga a la monstruosa criatura del más allá?

IRRUPCIONES Y CORRERÍAS

Tanto si Ulstano encuentra a la Gran araña y completa el ritual como si no, la revelación de la trampilla y la búsqueda de un camino de bajada bastarán para que se ponga en marcha un reloj. Laraña o la misma abertura permite que las arañas salgan a la superficie, una horda famélica de oportunidades y comida, ahora incluso con una ruta hacia una despensa muy bien surtida. Utiliza las muchas y variadas arañas del *Códice de monstruos*, *La ira del guardián* y el manual básico para completar los posibles oponentes, y piensa en todas esas películas de monstruos de serie B y de zombis para dar sustos y tender emboscadas.

Si la laraña regresa, ya sea en forma de espíritu o renacida, es la fuerza motriz y el objetivo ideal de los personajes jugadores, como una forma de derrotar a la horda. Como supone una amenaza para la ciudad, los personajes jugadores no estarán solos en su lucha, sea cual sea la naturaleza del enemigo arácnido. La gente del barrio pobre y del campamento de refugiados del sur conoce bien las penalidades como para pelear. Un ataque de este tipo atraerá la atención de la guardia y de los soldados de la ciudad en poco tiempo, así como de los bárbaros de la Vieja Kadizar, dando a Goldä la oportunidad de dar un buen uso a una o dos de sus armas máspreciadas.

El Rincón de Kumuma proporciona un medio ideal para acorralar el flujo de arañas desde el principio, al defender la ruta de subida desde el sótano y luego contener una salida para obligarlas a salir por la otra. También debería poder ofrecer un medio para detener la amenaza, ya que destruir los soportes de los pisos superiores puede derribar todo el edificio y tapar la ruta de salida del subsuelo. Podría resultar agridulce como victoria que el mismo lugar que los personajes jugadores esperaban salvar fuera destruido por su propia mano, aunque ya deberían esperar tomar decisiones difíciles.

Extinguir la Antorcha

LA AVENTURA DE UNA SOLA SESIÓN *Extinguir la Antorcha* va sobre la organización de jóvenes pregoneros que, encima de sus taburetes rojo brillante, denuncian a voz en grito las injusticias y la opresión en la segregada capital de Ambria. Las chicas y chicos de la Antorcha han infundido coraje a los trabajadores y jornaleros de la ciudad, o al menos han echado leña a las conversaciones sobre la arrogancia y depravación de sus amos. A los gobernantes no les hace gracia, pero hasta ahora han dedicado pocos recursos a combatir esta organización. Quizás porque no lo consideran una prioridad comparada con otras amenazas más acuciantes, o tal vez porque tratar de silenciar las noticias de los jóvenes pregoneros podría hacer que más gente les crea.

DESDE LUEGO, HA HABIDO intentos de desenmascarar al líder de la Antorcha, tanto por parte de individuos ofendidos como de las autoridades locales y nacionales. Sin embargo, hasta ahora solo han logrado descubrir a los intermediarios que entregan noticias y folletos a los pregoneros, y cada uno de ellos ha relatado de manera completamente diferente quién les ofreció el trabajo

y pagó sus servicios. No obstante, a raíz del conflicto cada vez más profundo entre las dos facciones de la Iglesia del Sol (los leales de la Curia y los reformistas), la organización comienza a agrietarse de manera tal, que incluso los secretos mejor guardados podrían quedar expuestos. En cuanto a la Antorcha, los personajes jugadores tendrán voz y voto en lo que suceda.

Introducción

SI SE QUIERE ENTENDER por qué surgió la Antorcha, cómo ha logrado permanecer en las sombras su líder y por qué ahora corre el riesgo de ser descubierto, es necesario comprender bien Ambria en general y la Iglesia del Sol en

particular. Esta sección aborda el trasfondo y la trama de la aventura, además de describir la forma en que los personajes jugadores pueden verse involucrados en el desarrollo de los acontecimientos.

TRASFONDO

Como organización, la Antorcha fue fundada y sigue encabezada por el padre Peonio, el Primer Teúrgo de la Catedral de los Mártires. El número de personas involucradas es muy limitado y todos los miembros han jurado guardar el secreto. Saben muy bien que incluso la más mínima violación de ese juramento provocará la ira de Prios, del Primer Teúrgo Peonio y, por extensión, incluso del mismo Primer Padre.

La razón de Peonio para fundar la Antorcha está relacionada con la ambición de la Iglesia del Sol de convertir el reino de Ambria en una teocracia, con el Primer Padre como su regente. Asignado a la capital, podía observar todos los días cuán profundo es el amor y la confianza de la gente de Yndaros por la reina Korinthia y sus subordinados, algo que obviamente tenía que cambiar para que los planes de la Curia se hicieran realidad. Decidió actuar a espaldas de Jeseebegai, no porque temiera que el Primer Padre lo desaprobara, sino para no comprometerlo en caso de que las actividades claramente traicioneras fueran expuestas.

El propósito de la Antorcha es sembrar la discordia entre el pueblo y los gobernantes terrenales de Ambria: la reina, sus condes y barones, y los oficiales del ejército, las fuerzas del orden y las organizaciones de inteligencia del reino. Como asesor espiritual de la élite de la capital, Peonio siempre ha tenido fácil acceso a información comprometedora: datos que luego ha distorsionado en medias verdades exageradas para protegerse de suspicacias. Por la misma razón se ha asegurado de que la Antorcha nunca comente temas religiosos, pero últimamente ha empezado a hacer cada vez más excepciones a ese principio. Y precisamente esto podría ser su perdición (consulta más adelante la Trama).

LA ORGANIZACIÓN DE LA ANTORCHA

El cuartel general de la Antorcha se encuentra detrás de una puerta secreta del sótano, bajo residencia estudiantil en la escuela monacal de la Última Luz. Allí Peonio y sus dos compañeros conspiradores, los asistentes Sigina y Manfeld, se reúnen cada noche del día de la Tierra, mientras el Primer Teúrgo visita a los estudiantes de la escuela monacal para las conversaciones espirituales y los exámenes orales semanales. A menudo no pasan más de un cuarto de hora juntos, el tiempo suficiente para que Peonio entregue y explique el material para futuros reportajes de noticias. A veces ni se reúnen, si hay motivos para tener más cuidado. En cualquier caso, son Sigina y Manfeld quienes formulan los titulares cortos y efectivos que luego resonarán en los barrios orientales de Yndaros.

Entre los asistentes y los niños y niñas siempre hay tres o cuatro intermediarios, a menudo

jornaleros o ancianos que agradecen unas cuantas monedas extra cada semana y que no muerden la mano que les da de comer. La trocalenga Sigina es quien los busca, siempre en días y horas diferentes, en surtidos disfraces. Les enseña las frases que estos pasan a dos niños cada uno, junto a un chelín de plata y un pequeño cubo de pintura roja, suficiente para pintar una banqueta o una caja. Cada vez, los intermediarios eligen y contactan con nuevos niños, que a su vez reemplazan cada cinco o seis semanas, a veces incluso menos.

TRAMA

La razón para que la organización ahora se arriesgue a quedar al descubierto está relacionada con el conflicto dentro de la Iglesia del Sol. A pesar de las estrictas medidas de seguridad y del número limitado de iniciados, en realidad hay dos personas que conocen la fuente de los pregoneros y que desaprueban las recientes protestas contra los «herejes». Es decir, personas influyentes, que supuestamente simpatizan con el padre Sarvola y otros reformistas.

Sigina ha estado al lado de Peonio desde el principio, pero el hermano Manfeld (además de ser profesor en la escuela) fue iniciado hace unos dos años, después de que el anterior colega de la trocalenga se perdiera durante un viaje en los Titanes, contrajera una terrible enfermedad y fuera admitido a la fuerza en el Sanatorio Rada. Silenciar para siempre al anciano y enfermo hermano Algal nunca fue una opción, por razones morales y debido a la creencia de que su lealtad nunca vacilaría. Lo que Peonio y Sigina no tuvieron en cuenta fue el rápido avance de la demencia de Algal.

En la actualidad, el hermano cada vez más enfermo y delirante se ha retirado, pero no tiene ningún problema en el habla. Día y noche, desvaría sobre su amor por Prios, sobre su infancia en Alberetor, sobre sus amigos y enemigos, y sobre la Antorcha. Solo dos personas han escuchado lo suficiente de sus incoherencias para darse cuenta de que Algal ha contribuido a las actividades de la Antorcha y que la organización en cuestión está dirigida por un miembro de alto rango de la Iglesia del Sol. Una de ellas es su enfermera personal, la hermana Ina, y la otra es su único pariente vivo, su sobrina Onan. La primera no es un problema, la hermana Ina es leal a la Curia y nunca rompería su voto de silencio. Su sobrina, en cambio...

La huérfana Onan creció con su tío en Yndaros. Nunca ha pertenecido a los mantos negros, pero es muy religiosa y le interesan mucho los asuntos espirituales. Es más: ha abandonado al Portador de la luz de la Curia, también conocido como el Prios de la Guerra, en favor de la interpretación de las leyes del Dios Sol difundidas por los reformistas.

¡Traición!

El delito grave del que se acusa a la persona puede ser uno de los siguientes:

- Vender información secreta o dañina a una potencia hostil (por ejemplo, el Reino de la Orden, la Promesa del Soberano, los elfos, algún jefe bandido, o incluso a los Señores Oscuros).
- Ser el agente encubierto de una facción o poder hostil.
- Participar en un culto de sangre que venere la Noche Eterna.
- Asesinar a un patriota o héroe amado.

Mientras la Antorcha evitó comentar asuntos religiosos, Onan pudo contener su lengua, pero a medida que más y más simpatizantes destacados de los reformistas son tildados de herejes, el valor para hablar crece en su pecho.

Como es natural, le aterroriza ser el blanco de los cazamonstruos de los mantos negros, o peor aún, que le den caza los verdugos de Prios Muerto. Sin embargo, tal vez no tenga que hacerlo sola, ni siquiera dar la cara, sino simplemente señalar a otros la dirección correcta...

LOS PERSONAJES JUGADORES

La idea es que tú y tu grupo de juego podáis jugar esta aventura con los personajes que queráis. El único requisito es que estén en contacto con algún miembro de cierto alto rango de una de las facciones poderosas de la ciudad, o que ellos hayan alcanzado posiciones tan destacadas, que la Antorcha tenga motivos para atacarlos en un relato envilecedor.

En cuanto al desafío, puede ajustarse con facilidad a personajes más experimentados. Si los personajes son relativamente nuevos, la aventura debería poder jugarse sin modificaciones, pero los grupos en una fase más avanzada deberían enfrentarse a oponentes más duros. Por ejemplo, sería acertado imaginar que cuanto más evidente se hace el conflicto dentro de la Iglesia del Sol, y mayor es el cisma entre la iglesia y la reina, mayor será la seguridad en los lugares sagrados y en las actividades de la Curia. En el *Código de monstruos* encontrarás las estadísticas de un manto negro avezado (página 122), que puedes utilizar para endurecer la fuerza de guardia de la escuela monacal. Y si necesitas un desafío mayor, el mismo libro ofrece estadísticas tanto para el templario como para el teúrgo avezado.

Respecto a la entrada de los personajes jugadores en el escenario, existen dos sugerencias principales a considerar, basadas en uno de los personajes, o en un contacto suyo, seriamente desprestigiado por la Antorcha. Además, presen-

tamos una idea adicional sobre la que partir en caso de que las principales alternativas no parezcan adecuadas o lo bastante atractivas.

Con el agua al cuello

Es probable que sea más interesante si uno de los personajes jugadores es lo bastante importante como para ser el objetivo de las calumnias de la Antorcha. El personaje puede ser famoso por alguna gesta heroica, ocupar un puesto de alto rango en el ejército o en el gobierno, o ser miembro de alguna casa noble.

Sin importar si el objetivo es un personaje jugador o un amigo o contacto (como se describe a continuación), las acusaciones deben ser difíciles de refutar y lo bastante severas como para causar problemas en la carrera y la reputación del acusado. Piensa en si el personaje ha conocido a alguien o ha hecho algo en un contexto conocido por alguien más que sus allegados, y si eso podría considerarse incriminatorio. ¿Tal vez uno de los conocidos del personaje fue sorprendido hace poco vendiendo información al Reino de la Orden o a la Promesa del Soberano? ¿Quizás alguien tiene razones para odiar a esa persona y difunde rumores maliciosos de que es un cultista de sangre, un espía de los elfos, o algo peor? El director de juego tiene que crear estas «noticias» en función de quién sea el objetivo.

Contacto en apuros

Si ninguno de los personajes jugadores parece un candidato adecuado, las noticias de la Antorcha podrían referirse a uno de sus contactos, amigos o familiares. El cuadro ¡Traición! ofrece algunas sugerencias sobre el delito del que se le podría acusar.

En este caso, podría pedir a los personajes (ver Inicio de la partida, en la página 15) que escolten al ignorante objetivo a una reunión importante y puede que violenta, y más tarde ofrecerles la tarea de investigar las pistas de la carta que el objetivo recibe de Onan. La recompensa podrían ser táleros, favores o futuras misiones en la facción del objetivo.

El dilema de la sobrina

Una entrada totalmente distinta en la aventura puede ser que Onan actúe, en lugar de reaccionar. En este caso decide contactar en persona con un grupo de solucionadores de problemas para averiguar la verdad que oculta la Antorcha. Desde el principio su intención será exponer al líder de la organización, con el fin de detener la difamación de otros reformistas. Si los personajes jugadores consiguen descubrir la verdad y deciden no contar lo que han averiguado (consulta las Consecuencias, en la página 24), les corresponderá a ellos mentir a Onan, o convencerla de que la Antorcha hace más bien que mal.

Inicio de la partida

LOS PERSONAJES JUGADORES están en la capital de la reina, quizás para descansar después de alguna aventura o para buscar su próxima misión. Si el grupo de juego juega la *Crónica del Trono de Espinas*, *Extinguir la Antorcha* puede tener lugar antes de *La estrella más oscura*, cuando los personajes llegan a Yndaros en busca de los restos del escogido del guardián (consulta *Yndaros – La estrella más oscura*, en la página 88).

Tanto si los personajes jugadores están solos como si les han pedido que escolten a uno de sus amigos más famosos, sugerimos que su paseo por la ciudad quede interrumpido al tropezar en una situación realmente desagradable.

DIFAMACIONES

Los personajes jugadores se encuentran en el este de Yndaros, posiblemente acompañados de la persona que escoltan. Con una tirada de Atento se dan cuenta enseguida de que cada vez más gente les lanza miradas sombrías. Pueden quedarse quietos o darse la vuelta y buscar refugio hasta determinar la causa de un ambiente tan amenazante.

Si el grupo sigue adelante, pronto descubren que el número de personas que se paran y los miran con desprecio sigue en aumento. Las conversaciones se cortan en seco, la gente se aparta o se apresura a entrar en callejones cercanos, de modo que pronto los personajes andan calle abajo flanqueados de rostros de odio y figuras en una tensa contención.

Las primeras piedras vuelan por detrás. Todos los personajes que no hayan declarado de forma expresa que están en guardia ante posibles ataques, o que no superen una tirada de Atento, se consideran sorprendidos y corren el riesgo de recibir el impacto de una piedra cada uno (*Defensa ±0, 1d4 puntos de daño, más cualquier bonificación por ventaja*).

Con las primeras piedras, la calle estalla en un caos. Hay quien escapa del tumulto, pero muchos se quedan, gritan insultos como «escoria traidora», «herejes» o «hechiceros». Cada vez más personas buscan piedras para lanzar, y los personajes deben tirar Defensa contra 1d3 piedras cada turno.

Desde luego es posible escapar, entrando en los edificios o por las calles. Sin embargo, en todas direcciones hay personas amenazantes entre las que deben cruzar (si hacen falta estadísticas, utiliza el salteador bandido de la página 209 del manual básico). Los personajes deberían poder abrirse paso con facilidad, pero si hieren o incluso matan a unas pocas personas, sin duda empeorarán su situación: ¡sus actos violentos serán considerados como pruebas de que las acusaciones contra el objetivo son ciertas!

Si los personajes jugadores adoptan un enfoque defensivo y solo se defienden de los ataques, una patrulla de la guardia de la ciudad (reforzada con un joven pansar) aparecerá tres turnos después de que lancen las primeras piedras, o cuando el director de juego lo considere oportuno. La multitud se dispersa y el orden queda restablecido.

QUÉ SUCEDA

Si los jugadores deciden quedarse y defenderse, la líder de la patrulla de la guardia puede responder sus preguntas sobre lo que sucede: ha estado patrullando tanto el barrio pobre como el campamento de refugiados, donde escuchó las últimas noticias de la Antorcha. También les informa de que no se han presentado cargos formales ni se ha dictado una orden de detención contra los acusados, aunque la guardia de la ciudad puede escoltarlos a la cárcel más cercana si lo desean, para su propia protección.

Los personajes jugadores que optan por escapar de la turba no les perseguirán demasiado rato, aunque escuchan blasfemias y acusaciones una vez han pasado. Lo más probable es que primero se pongan a salvo. El rumor del supuesto «traidor» y el incidente violento se extiende rápidamente por toda la ciudad, por lo que es mejor que no les vean en público.

Identificar la razón que hay detrás del ataque no es muy difícil, pero debe manejarse con cierta discreción. Quienes participaron en la lucha por abrirse camino entre la multitud se consideran cómplices, por lo que aunque solo uno o dos salgan en busca de información, necesitarán un buen disfraz y ser muy cautelosos. Si hablan o actúan de alguna manera que llame la atención, serán necesarias una o varias tiradas de *Discreto*.

LA ARREPENTIDA

Es difícil saber qué harán los personajes a continuación. Si el individuo en cuestión es patrón de misiones, quiere regresar lo antes posible a un lugar donde se sienta seguro, a poder ser a un lugar de trabajo bien protegido que a su casa. Los personajes deben acompañarlo a través de una ciudad donde todo el mundo se enterará pronto de las acusaciones (y posiblemente también de la violencia en el barrio pobre).

Por otro lado, si el calumniado es un jugador, lo mejor es que sea discreto un día o dos, a ser posible en algún lugar que no puedan relacionar con él directamente. Al cabo de un solo día la situación debería haberse calmado lo suficiente como para que la turba, que inicialmente se dirigió a la casa, posada o residencia equivalente del acusado para expresar su indignación, pierda el interés. Los personajes pueden regresar, o por lo menos visitar el lugar para ver cómo está, reparar las ventanas rotas, equiparse, etc.



La pista más evidente

Si los personajes buscan a uno o más de los niños que gritaron acusaciones contra el objetivo, son bastante fáciles de encontrar. Asimismo, pueden identificar a los intermediarios que les pagaban y enseñaban qué frases gritar. Pero allí termina el rastro, los intermediarios describen a personas muy diferentes (gracias a la habilidad de cambiiformas de Sígina), y ninguno de ellos sabe nada sobre su contacto aparte de su apariencia.



No importa cómo se desarrolle la aventura alrededor de tu mesa de juego, el supuesto traidor (personaje jugador o contacto) pronto recibe un mensaje anónimo. Su autora es, por supuesto, Onan, que ve en el objetivo a una persona con el poder y la habilidad de exponer a los líderes de la Antorcha y llevarlos ante la justicia. El mensaje es el siguiente:

*Querida víctima,
Después de ser el blanco de sus calumniosas
mentiras, quizás pienses, como yo, que la Antorcha
debe ser apagada. A lo mejor tú, a diferencia
de mí, tienes la fuerza y el coraje de actuar en
consecuencia.*

No sé quién es el responsable de las invenciones de la Antorcha, pero conozco a alguien que podría saberlo. Su nombre es Algal, y es un paciente del Sanatorio Rada. Le he oído farfullar, palabras y frases que sugieren que sabe algo.

Una advertencia: ten cuidado con quién hablas y qué dices. Lo más probable es que mis temores estén justificados. También deberías estar asustado, pero esperemos que tu coraje y voluntad de justicia sean lo bastante fuertes para superar este temor.

El mensaje está escrito en papel y tinta sencillas, y al parecer lo entregó una niña trasgo que huyó tan pronto como nombró al destinatario. Por lo tanto, no es posible localizar al remitente (a menos que el director de juego desee lo contrario). ¡Lo que queda por decidir es si se acepta o no el reto!

VISITA AL SANATORIO RADA

Entrar en el Sanatorio Rada no es tan fácil, sobre todo por la preocupación por la seguridad de los visitantes. Si bien se dice que los débiles físicos y espirituales atendidos allí son inofensivos y muy rara vez están infectados por la oscuridad, esto no es del todo cierto: dentro del magnífico edificio de piedra gris oscura, erigido en tiempos de Lindaros como un palacio del placer, también hay pacientes (y sujetos de investigación) que sufren estigmas avanzados. Uno de ellos es el hermano Algal.

Durante muchos años el antiguo manto negro vivió de incógnito en Yndaros, haciendo pasar por conserje y manitas en varios establecimientos y propiedades. Su misión era reunir información sobre los enemigos de Prios, o los potenciales (cultistas, herejes, hechiceros y demás agentes de la Noche Eterna). Aparte de algunos viajes al monasterio del Crepúsculo de los Titanes, Algal pasó toda su vida adulta en la capital y de esta manera pudo ocuparse de su sobrina Onan.

Encuentro con Algal

La habitación de Algal está situada en la primera planta de las tres del edificio. Está lo bastante enfermo como para mantenerlo alejado de los demás enfermos de la planta baja, aunque no se le considera ni muy contagioso ni tan peligroso como para que se le conceda un lugar en la planta superior, o peor aún, en las celdas del sótano. Lo que sufrió Algal después de perderse en las montañas no es relevante para esta aventura, ni tiene ningún recuerdo de lo sucedido. No obstante, está claro que no le queda mucho tiempo de vida: su piel se vuelve cada vez más fina, incluso transparente y exuda algún tipo de secreción de color amarillo verdoso a un ritmo que sigue acelerándose. Pronto las secreciones serán tan abundantes que morirá deshidratado, no importa cuánta agua le echen sus cuidadores por la garganta. Es incapaz de estar de pie, o incluso de sentarse, y sus pensamientos pronto serán tan turbios como la secreción que cubre su cuerpo.

Existen dos vías principales de acceso al paciente para los personajes jugadores. La más sencilla es por un contacto en la Ordo Mágica. Quienes no hayan alcanzado el nivel maestro (en Magia, o Estudioso si la mayor parte de su formación ha sido en la Ordo Mágica) necesitan una carta de un maestro de la Ordo. Tal vez los personajes jugadores tengan ese contacto, ya sea un amigo o un mero conocido. Esa persona exigirá algo a cambio, seguramente ayuda para resolver un problema o un favor en el momento adecuado (es decir, cuando el director de juego haya transformado el acuerdo en el comienzo de una aventura idónea).

Otro enfoque puede consistir en obtener información sobre el lugar exacto en el que se encuentra retenido Algal, por ejemplo, sobornando a un miembro del personal del hospital (un cuidador, un empleado de limpieza u otro trabajador similar). Después tienen que mentir o infiltrarse, o hacer un uso inteligente de poderes como Cambiaformas y Teletransporte. También sugerimos que existan un par de túneles de alcantarillado que desemboquen en el río Doudram, para los grupos de juego que prefieren maniobras sigilosas.

Sin importar cómo lo hagan, los personajes podrán hablar con el hermano Algal. Es consciente de su presencia y parece entender lo que se le dice. Sin embargo, con sus recuerdos nebulosos y sus pensamientos desorganizados, tiene problemas para dar respuestas claras. Si los personajes mencionan la Antorcha, su voz gorgoteante expresa lo siguiente antes de que interrumpan la conversación (los cuidadores o el mismo paciente por perder el conocimiento):

La... Antorcha. ¡Secreto! ¡Es importante! Nadie puede ver, nadie puede oír. El sótano. Espera treinta la... latidos, en silencio, a la sombra de

las escaleras, luego... abre. ¡Soy importante, de... es... importante! ¡Por la causa!

¡Peligro! Él es el problema. ¡Es peligroso! Robó, lo hizo. Él... Valke, el panadero... solo hace pan. ¡Solo! El callejón de Alimer. ¡Ahí... peligroso! Pero no malvado. Lo advertí... lo acabo de hacer. Desobediente. Se negó a obedecer...

¡Mata! Descubre, expón, castiga. Maaata... el amo Hubart, el ciego amo Hubart. ¡Está sordo! No me vio, ni me oyó. Burlado... jijiji, buuurlado.

Ojos brillantes. Ahora es solo un mo... moco. Y el sol se desvanece. Se desvanece, desvanece... pero sigue vivo... como ácido...

Aparte de la primera perorata, que puede ayudar a los personajes a localizar la entrada secreta a la sede de la Antorcha, la segunda y la tercera son, sin duda, muy importantes: puede llevarlos a las personas descritas en la siguiente sección y, por extensión, a la escuela monacal. Siempre que no mintieran o se colaran para entrar, es posible que también quieran hacerle unas preguntas a la hermana Ina antes de marcharse de Rada.

Interrogatorio de Ina

La enfermera de Algal es una mujer de mediana edad llamada Ina. Estudió con la Ordo Mágica, pero le faltó la motivación suficiente para superar el nivel de novicia, en gran parte porque cree que ha encontrado su verdadera vocación en la vida: ayudar a los desamparados, aliviar el padecer de quienes sufren y proteger la dignidad de los enfermos, gente que para sus superiores no son más que sujetos de investigación sin rostro. Vive para sus pacientes, y si dependiera de ella, no le permitiría a ningún extraño molestar a Algal o a los demás.

Lograr que responda, o incluso que escuche, las preguntas requiere que los personajes jugadores se empleen a fondo. Los argumentos acerca de la seguridad del reino o de la ciudad, o sobre algo que no sea el bienestar de Algal, no tienen sentido. Lo único que podría ayudar es una donación financiera que Ina pueda utilizar para hacer lo más cómodos posibles los últimos días de vida del enfermo. Solo después de recibir al menos veinte táleros está dispuesta a responder una sola pregunta, y es ella quien decide cuál será: ¿quién más ha visitado a Algal?

Su respuesta es concisa y malhumorada: «*Onan, su sobrina. Veola, su antigua casera. En ocasiones... Ensgar, así se llama. Un joven.*

Investigaciones

LAS CONVERSACIONES CON Algal e Ina deberían señalar cinco posibles fuentes de información. Solo dos de estas pueden hacer avanzar a los personajes jugadores, es decir, aquellas que al cabo de un poco de reflexión salen de las divagaciones incoherentes del enfermo.

EL CAPITÁN BANDIDO

Valke nunca fue panadero, sino un mero ayudante en una panadería. Cerca del callejón de Alimer, al sureste de la plaza del Tendero, está el Pan de Erno, igual que hace cinco años, cuando Algal tropezó con el ayudante de la panadería. Aunque desde entonces han pasado muchas cosas.

Contrataron a Valke como intermediario entre Sigina y los pregoneros de la ciudad, pero fue un error desde el principio: bebía y alardeaba demasiado, y descuidaba sus obligaciones. Después del segundo encuentro y de utilizar sus considerables habilidades como ladrón para robar el colgante de Sigina, el sol poniente de Prios, Peonio tomó una rápida decisión: ¡Hay que silenciar a Valke!

La tarea recayó en Algal, quien como cazamonstruos estaba acostumbrado a cumplir esos encargos. Pero una vez se enfrentaron cara a cara, el manto negro no se atrevió a llevar a cabo su misión. Valke era sin duda un picador, pero no era un hereje, un cultista, ni estaba más allá de toda redención. Tan pronto como devolvió el

colgante, Algal dejó ir a la supuesta víctima con una advertencia que Valke todavía recuerda a día de hoy.

Localizarlo no es un problema. El panadero, Erno, recuerda bien a su antiguo ayudante y sabe dónde encontrarlo, en una taberna andrajosa llamada El Polipasto cerca del arroyo Angosto (el director de juego decide su ubicación exacta). También puede informar a los personajes de que Valke se ha hecho un nombre en los bajos fondos de la ciudad y les aconseja que no vayan allí.

El Polipasto

Después de la amenaza de Algal, Valke abandonó su breve intento de llevar una vida honesta y regresó con su madre adoptiva, la reina bandida Merandra. Trabajó duro para recuperar su confianza, y lo hizo tan bien que ahora puede llamarse a sí mismo capitán de uno de sus grupos más grandes de rateros, extorsionadores y matones curtidos. Últimamente ha pensado en derrocar a la anciana reina, que sin duda está perdiendo su estatus y poder sobre otros criminales.

El capitán Valke y sus matones se encuentran en el Polipasto, una sórdida taberna cuyos clientes habituales, ya de por sí exigüos, son cada vez más escasos. Si los bandidos están o no allí cuando llegan los personajes jugadores es decisión del director de juego. Si no están, tendrán que vigilar el edificio y esperar.

El buen capitán no se dejará intimidar, no mientras tenga un montón de brutos obedientes que se interponen entre él y los visitantes amenazadores. Además, su ambición de asumir el liderazgo le lleva a mostrar fuerza y determinación, lo que obliga a los personajes a tomar una decisión: o bien obedecen la orden de Valke de abandonar la taberna, o se defienden del ataque que de lo contrario se producirá. El director de juego debe ajustar el número de bandidos en función de la capacidad de los personajes jugadores. Sus estadísticas básicas son las de un salteador bandido y un jefe bandido respectivamente (página 209 de manual básico), pero puedes encontrar alternativas más duras en la página 139 del *Códice de monstruos* (matón y ratero) o en la página 120 de *Yndaros – La estrella más oscura* (matón enano, menos el rasgo *Vínculo terrenal*).

La lucha debe ser más de acción que un reto, y una vez terminada, Valke levanta las manos para rendirse. Con una mezcla de enfado y miedo, acepta contártelos lo que sabe:

- Su tiempo como intermediario de la Antorcha no llegó a los diez días.
- La persona con la que se vio parecía muy normal: una mujer de menos de treinta años, vestida con ropa sencilla y desaliñada. Al principio describe su pelo como corto y castaño, luego cambia de opinión y afirma que lo tenía bastante largo y en una coleta. No lo recuerda bien, fue hace mucho tiempo.
- La razón por la que no estuvo mucho tiempo fue porque no podía mantener las manos quietas. Robó su collar, y también el colgante. El colgante resultó ser un símbolo solar, pero no de madera o de piedra, sino de plata, con detalles dorados (un regalo de Algal).
- Poco después fue atacado en un callejón. Valke estaba convencido de que iba a morir, pero el hombre dudó, y finalmente bajó su espada. En lugar de matarlo, exigió que le devolviera el collar y le explicó que el tiempo de Valke como asociado de la Antorcha había llegado a su fin.
- El hombre terminó con una amenaza que Valke nunca olvidará: «*Por Prios, el Portador de la Luz, el Único, juro que te quemaré como un cultista tocado por la corrupción si alguna vez mencionas la Antorcha o tus encuentros con nosotros. Ahora sal de mi vista, y reza para que no nos volvamos a ver.*

La verdad sobre los diferentes peinados es, claro está, porque Sígina se lió al utilizar el rasgo *Cambiaformas*: su pelo tenía una longitud y un color diferente en uno de sus encuentros. Por lo demás, esta conversación conduce sobretodo a la idea de que es probable que la Antorcha esté

relacionada con la Iglesia del Sol, o más concretamente con los mantos negros.

EL AMO HUBART

Identificar y localizar al «amo Hubart» no debería ser un problema para nuestros audaces solucionadores de problemas. Si visitan a la casera Veola puede explicarles de inmediato que este era el jefe de Algal, y dónde encontrar su oficina y residencia cerca de la Cúpula. Pero a Hubart también lo conocen casi todos los que tienen una parcela de tierra o un establecimiento en Yndaros. Incluso quienes nunca le sirvieron es probable que hayan oído hablar de él a otras personas, ya sea como recomendación o como advertencia.

El amo Hubart dirige un negocio que contrata personal de servicio (como limpiadores, lavaplatos y conserjes) para los residentes más pudientes de la ciudad, aquellos que pueden permitirse el lujo de dejar que otros traten con extraños humildes y pierdan el tiempo en entrevistas de trabajo y pruebas de capacitación. Aparte de diez empleados de larga duración, Hubart tiene una lista de cincuenta o más jornaleros de confianza, siempre disponibles para hacer lo que se les pida por un salario ínfimo. Esta operación le ha hecho rico, pero aunque las cámaras de su sótano se llenan de sacos y sacos de monedas, él todavía vive en su alto y estrecho edificio de tres plantas en el límite entre el barrio obrero y el artesano.

El amo Hubart no quiere visitas, algo que deja muy claro la criada que abre la puerta. No obstante, si los personajes jugadores se presentan como potenciales clientes, los recibirá con mucho gusto, sentado en su escritorio de la oficina de la planta baja. El flaco, incluso escuálido, Hubart es orgulloso, altivo y codicioso. No responderá ni una sola pregunta sin obtener algo a cambio (diez táleros por pregunta, y de antemano!). Sobre Algal tiene por contar lo siguiente:

- Algal era bueno en la mayoría de cosas y un trabajador muy diligente. A menudo trabajaba horas extras e hizo todo lo posible por hacer un buen trabajo, sin dar a los clientes ningún motivo para quejarse.
- ¡Aunque sin duda era un cabezota! Una vez demostrada su valía, empezó a exigir poder elegir entre las tareas que Hubart ofrecía. Hubart se negó, pero cambió de opinión cuando Algal aceptó que le redujeran el salario a la mitad.
- La mayoría de las veces, Algal trabajaba como conserje o jardinero. Si Hubart lo recuerda bien, tuvo un puñado de trabajos en los que estuvo durante muchos años, cuidando las residencias urbanas de las casas Kaldel y Dardall, renovando el patio de la Fortaleza del Doudram, y atendiendo la escuela monacal y los jardines de la casa de comercio Melion.

El dato más importante que deben recordar los personajes jugadores es el último: las asignaciones más duraderas de Algal. Junto al testimonio de Valke, esto debería dirigirlos hacia la escuela monacal de la Última Luz, y si le preguntan específicamente sobre esto, Hubart responde con brevedad: «*El primer día de cada semana, tanto en verano como en invierno, año tras año, rastillaba, podaba, plantaba y a veces.... bueno, paleaba la nieve.*»

CALLEJONES SIN SALIDA

Además de los mencionados antes, los personajes pueden intentar contactar con tres de las personas que nombra la hermana Ina. En cuanto a Onan, se ha ido de Yndaros por un tiempo, temerosa de que la busque el receptor de su carta y termine involucrada en la caza de la Antorcha. Las conversaciones con sus vecinos del barrio bohemio revelan que no la han visto en dos o tres días, lo que es inusual. Casi siempre está en casa, cuando no trabaja de camarera en la Sima de los Titanes o visita a su padre enfermo (en realidad, a su tío).

La ama Veola enviudó durante la guerra contra los jezíteos y todavía vive en la buhardilla de cinco habitaciones donde Algal solía alojarse, junto a Onan. Esta lo describe como un hombre

práctico y atractivo, aunque callado y trabajador al máximo. A menudo tenía que cuidar de la chica mientras su tío trabajaba hasta altas horas de la noche. La verdad es que tenía mucho cariño a su inquilino, y se lo dejó bien claro algunas veces, sin ninguna reacción por su parte (lo cual, claro está, se debió a su voto sagrado como hermano de los mantos negros).

Por último está Ensgar, a quien los personajes jugadores pueden encontrar si preguntan por los barrios al sur del muelle de carga. Este tiene una historia bastante interesante que contar, sobre cómo fue secuestrado en el campamento de refugiados cuando era joven, a manos de una mujer mayor y luego lo llevó a una mazmorra subterránea para sacrificarlo como parte de una oscura ceremonia. Nunca hablaron de cómo Algal logró encontrar la guarida de los cultistas, derrotarlos a todos y liberar a Ensgar, pero su salvador le permitió saquear todos los objetos de valor del escondite de los cultistas antes de prenderle fuego. Los objetos generaron una suma considerable, lo que le permitió dejar atrás la mugre y la miseria. Solían verse de vez en cuando, para hablar de Ensgar y de cómo le iba, pero por lo demás tenían poco contacto. No sabe nada que pueda ser útil para los personajes en su búsqueda de la Antorcha.



Un asunto interno

Sin importar cuándo y cómo Peonio descubra que alguien hace indagaciones sobre la Antorcha, decide interrumpir toda la operación. ¡El riesgo de que lo atrapen no merece la pena, mientras haya otras maneras de servir al Portador de la Luz y difundir el temor de dios entre el pueblo ambro!



La escuela monacal de la Última Luz

DESPUÉS DE HABLAR con Valke y el amo Hubart, las sospechas de los personajes jugadores deberían dirigirse a la escuela monacal de la Última Luz. Es imposible saber cómo se desarrolla la aventura a partir de este punto, ya que depende por completo de las acciones de los personajes.

Esta sección contiene información y descripciones para uso del director de juego, en función de algunas de las posibles estrategias que los jugadores y sus personajes podrían adoptar. Sin embargo, el director de juego tiene que estar preparado para improvisar en caso de que la aventura tome derroteros completamente distintos. Esta aventura es la historia de dos conflictos de gran importancia para la ciudad: el existente entre los gobernantes y la población, y el de los leales de la Curia y los reformistas en el seno de la Iglesia del Sol. ¡Nada dice que la historia tenga que tener un final predeterminado! En otras palabras: deja que los jugadores describan los objetivos y tácticas de sus personajes, y utiliza eso para diseñar retos apropiados.

EL BRAZO LISIADO DE LA LEY

Si los personajes jugadores informan de sus sospechas a la guardia de la ciudad, a Alvo Cuello duro o a uno de sus capitanes, lo más probable

es que se lleven una decepción. Sin pruebas irrefutables no hay nada que puedan hacer. Incluso en circunstancias normales, tienen órdenes de ir con mucho cuidado al acusar a la Iglesia del Sol o a sus representantes de actividades criminales de cualquier tipo. En la situación actual, cuando las tensiones entre la reina y el Primer Padre se hacen cada vez más patentes y graves, este principio es más acuciante. Lo que pueden hacer es transmitir sus sospechas al Sekretorium Real, pero la probabilidad de que se tomen en serio la información sin pruebas concretas es prácticamente nula.

Si los personajes logran encontrar pruebas, la frente de aquellos con los que hablen se arrugará, sin duda, hasta fruncir el ceño. El informe de que miembros de alto rango de la Iglesia del Sol están detrás de los ataques de la Antorcha contra los gobernantes terrenales del reino es una bomba política. Esta revelación tendrá consecuencias incalculables. Hay que llevar las pruebas y la información a los más altos niveles de la jerarquía, primero al Sekretorium y luego probablemente al consejo de la reina, donde se tomará una decisión. Después de sacudir la cabeza, el oficial de la guardia de la ciudad admite que la información no llegará al público general en un futuro cercano, si es que lo hace alguna vez.



Ayuda de los contactos

Los personajes jugadores pueden recurrir a uno de sus contactos de la élite ambria. Al igual que la guardia de la ciudad, estos contactos requerirán evidencias claras antes de reaccionar de alguna manera.

La diferencia es que están dispuestos a ayudar a los personajes en su búsqueda de dichas evidencias, con conocimientos, habilidades y recursos. Dicho esto, todos tendrán mucho cuidado de no asociarse con las actividades de los personajes, al menos hasta que hayan obtenido resultados, en un sentido u otro!



Como director de juego debes decidir qué enfoque tomará Korinthia Hiendenoche en este tema, en función del mundo del juego que hayáis desarrollado alrededor de la mesa de juego. Parece probable que resuelva el asunto sin hacerlo público, informando a Abelena Loramon de la situación y obligándola a poner fin a las actividades de la Antorcha (consulta el cuadro «Un asunto interno»).

También es tarea del director de juego determinar qué ocurre si los personajes jugadores deciden dar a conocer sus descubrimientos al gran público. Sugerimos que la noticia se propague de forma explosiva, generando confusión y vandalismo, pero que muera rápidamente cuando la Iglesia del Sol y la reina, en colaboración, desestimen todo el asunto como un rumor malicioso, sembrado por los «enemigos del reino» (por ejemplo, el Reino de la Orden, la Promesa del Soberano o el Pacto de Hierro).

LA ESCUELA MONACAL

A excepción del templo solar, todos los edificios de la parcela, incluido el muro, fueron construidos en época de Lindaros y adaptados para satisfacer las necesidades actuales. La escuela monacal la dirige la madre manto negro Abelena Loramon, y lo ha hecho desde hace cuatro años. Gran parte del funcionamiento diario lo supervisa la hermana Adila, el hermano Ode lard y sus cuatro iniciados (uno de ellos es el hermano Manfeld, un afiliado de la Antorcha), aunque Abelena es quien decide, desde las admisiones y el contenido educativo, hasta los castigos de los estudiantes que se portan mal. Además, cada mañana la escuela comienza con una sesión de oración y termina cada día con un canto vespertino en la capilla.

Aparte de estas personas, hay seis guardias en el recinto que residen en la villa de los profesores, en las habitaciones de invitados para mantos negros de viaje. El responsable de la fuerza de guardia es el hermano Berto, quien durante mucho tiempo ha servido como vigilante nocturno de la escuela. Hay dos guardias apostados en la entrada del recinto en todo momento. Las únicas personas autorizadas son los profesores, los estudiantes y los visitantes habituales (como Peonio) y, por orden de Abelena, quienes hayan sido invitados expresamente. La seguridad del interior corre a cargo de un único manto negro durante el día y de una patrulla de dos hombres por la noche.

La escuela monacal cuenta en la actualidad con veintinueve estudiantes: diecisiete ambrios y seis huérfanos bárbaros de entre cinco y catorce años, y seis trasgos. Estos dedican los días a aprender a leer, escribir y contar, con lecciones complementarias sobre el libro sagrado de Prios, el Iluminario, así como de derecho ambrio y de reglas de conducta de la Curia. También asisten a misa juntos en el templo tres veces al día. El poco tiempo libre que tienen los estudiantes después de terminar las clases lo dedican sobre todo a la producción de artesanía en el taller o en el estudio (consulta más adelante).

Presentación

La escuela monacal de la Última Luz está situada en una parcela esquinera en el extremo este del barrio del Templo. La parcela está rodeada por un muro de piedra de casi dos metros de altura rematado por barras metálicas de medio metro de altura en forma de símbolo de Prios, el sol poniente, en una larga fila, cuyos rayos afilados acaban en puntas de lanza puntiagudas.

En el interior del muro hay tres edificios principales y una capilla lo bastante grande para todos los estudiantes, los profesores, la abadesa y los invitados de la escuela. Dentro, a la izquierda de la única puerta del muro, se encuentra la villa de los profesores, que la abadesa Abelena Loramon comparte con los cuatro novicios y dos mantos negros veteranos, quienes se encargan de la enseñanza, el cuidado y, en caso de que sea necesario, de la disciplina de los estudiantes. Esta última parte para mantener a raya a los jóvenes trasgos de la escuela.

Cerca del muro posterior de la parcela está la escuela y la residencia estudiantil, dos edificios de una sola planta, el primero dedicado a las aulas y a una pequeña biblioteca. No hay sótano en la escuela, solo una buhardilla de techo inclinado donde se guardan muebles viejos, libros y otro material que no se utiliza.

El edificio relevante para esta aventura es la residencia estudiantil, por lo que se describe con más detalle.

1. Vestíbulo

Un espacio abierto con una escalera que baja al sótano, y las puertas que dan al salón comedor y a los dormitorios. Además de armarios y percheros hay una sala con ropa de invierno, chubasqueros, sombreros de ala ancha y ropa de repuesto para los estudiantes.

2. Salón comedor

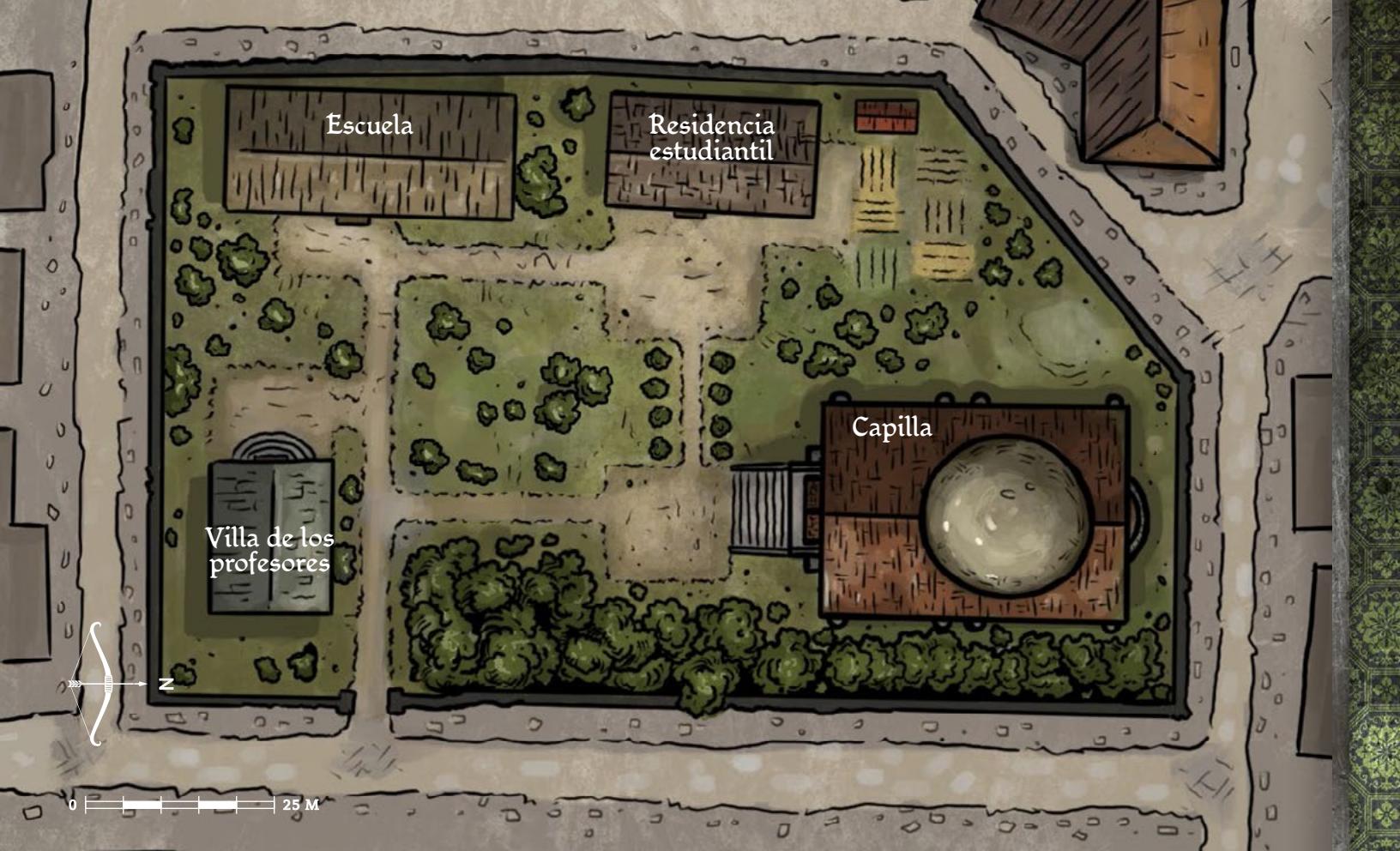
Los cerca de treinta estudiantes se turnan para comer en estas dos mesas de caballetes. Primero los más jóvenes, luego los mayores y por último los trasgos, a los que se les sirve comida especial y requieren normas más estrictas. Se han hecho intentos para integrar a los trasgos con los demás estudiantes, aunque con resultados muy cuestionables...

3. Cocina

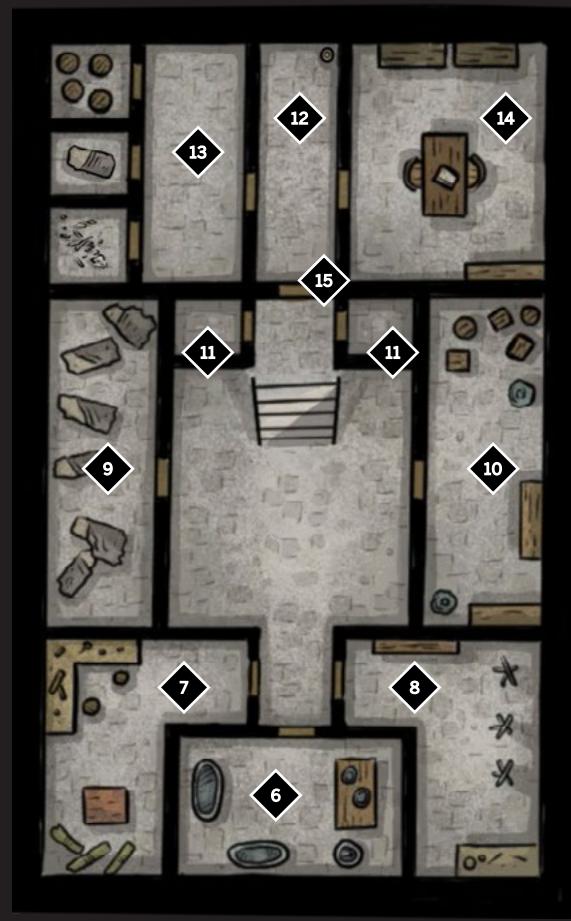
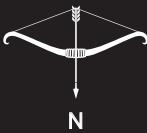
Aquí trabaja la cocinera Alda, preparando la comida más nutritiva posible dentro de los límites de su escaso presupuesto. Los estudiantes se turnan para ayudar en la cocina, incluidos los dos trasgos jóvenes más calmados.

4. Dormitorio

El dormitorio tiene dieciséis literas para los más jóvenes. Aparte de los orinales hay una pequeña caja de madera (con cierre) debajo de cada cama, donde los estudiantes guardan su ropa y las pocas pertenencias personales que tienen.



0 7,5 M





Ojo místico

Incluso al otro lado de la puerta secreta, un personaje jugador con la habilidad *Ojo místico* puede detectar la presencia de los guardianes sagrados. Si la tirada de Atento falla, solo tendrá una breve visión de una figura amenazadora, arremolinada y blanca como la nieve.

Si la supera, puedes utilizar el siguiente texto como inspiración: «*La oscuridad más allá de la puerta queda dispersada por primera vez, y luego un segundo destello de luz azul blanquecina, que toma forma, cada vez más candente hasta consumir con dolor tu ángulo de visión debido a una blancura cegadora. Dos rayos cortan la visión, y todo se oscurece de nuevo.*»



5. Sala común

Los estudiantes pasan la mayor parte de su tiempo libre en la cama o en el patio, pero cuando hace mal tiempo pueden quedarse dentro. Esta sala común no es lo bastante grande para todos ellos, pero los más pequeños suelen hacer todo lo posible por amontonarse en el sofá de madera esquinero. También hay un sitio para estudiar, con una mesa, una silla y una lámpara, para los estudiantes rezagados y que tienen permiso para estudiar por la noche.

6. Lavandería

Son los niños quienes hacen la colada. Además de la ropa de los estudiantes y de los profesores, lavan manteles, sábanas, toallas y otros tejidos. El agua la sacan del pozo de una plaza cercana, la vierten por las tuberías de agua del exterior del edificio, y la calientan en una tina sobre un fuego. Cuando todo está limpio, abren el desagüe de la tina y el agua se cuela por un sumidero del suelo (una posible vía de entrada, si el director de juego lo quiere).

7. Taller

Lo más importante que debe aprender un seguidor de Prios es cómo cultivar los regalos del Dios Sol. Después de las clases y del estudio individual, todos los estudiantes pueden utilizar el taller y el estudio del sótano. El primero está equipado para coser y para trabajar la madera, y aunque la materia prima no es de la mejor calidad, muchos chicos y chicas pasan muchas horas aquí abajo. ¡No es de extrañar, ya que cada pieza de artesanía terminada y aprobada recibe como recompensa una galleta de almendra en el canto vespertino del día de Fiesta!

8. Estudio

El artista piadoso se esfuerza por representar los dones del Iluminario, pero de una manera que resalte su brillo divino. A los estudiantes les encanta pasar tiempo en el estudio, a pesar de que los polvos de colores se suelen agotar y los carboncillos de mala calidad tienden a romperse. Sin embargo, un hermoso dulce espera a quienes logran realizar una representación aceptable.

9. La choza de los trasgos

La habitación del sótano donde pasan el tiempo los estudiantes trasgos siempre está hecha un desastre, sucia y apesta. No importa cuánto intenten mantenerla ordenada. La llamada choza de los trasgos en broma, tiene espacio suficiente para doce pieles en el suelo, aunque la escuela monacal rara vez suele aceptar más de un puñado de trasgos.

10. Almacén

Aquí se guarda la ropa limpia de la escuela monacal, así como algunos productos de alimen-

tación y otros enseres relacionados con la cocina y el salón comedor. En la esquina norte hay dos librerías con una selección de las tallas, bordados y pinturas de los estudiantes. Cabe destacar que el único objeto hecho por trasgos es un pañuelo bordado con la firma Garm Gusanotorcido.

11. Las celdas de la vergüenza

Los estudiantes que infringen las reglas de la escuela son mandados a estas pequeñas celdas, algunas veces de inmediato y otras después de varias faltas menores. Las infracciones menores pero habituales incluyen derramar comida en la mesa del comedor, ruidos corporales molestos durante las lecciones o la oración, y manos u orejas sucias. Las infracciones que provocan un encarcelamiento inmediato de una a tres horas en las celdas sin ventanas son, entre otras cosas, por llegar tarde, orinarse en la cama y dormir durante las lecciones o las oraciones.

12. Pasillo

Un simple pasillo con una puerta a cada lado. En un hueco a media altura de la pared en el extremo sur, y escondido detrás de un tapiz que muestra a Olandan el Iluminario a caballo, se encuentran las urnas funerarias de los guardianes sagrados Gabriol y Mikelas. Los santos se describen en la página 25 y tienen órdenes de atacar a los huéspedes sin invitación (salvo a Peonio, Sigina y Manfeld) que intenten cruzar la puerta a la sede (sala nº 14). ¡Su tarea es silenciar de forma permanente al pecador!

13. Celdas y almacenaje

Qué constructor lindariano levantó el edificio y por qué incluyó la sección secreta del sótano con tres celdas enrejadas, está envuelto en el misterio. Sin embargo, está claro que Peonio y sus asociados no dan mucho uso a la sala. En la celda más alejada hay tres barriles de pintura roja y dos cajas de madera. Una de ellas tiene pinceles y la otra, pequeñas jarras de cerámica en las que vierten la pintura antes de entregarla a los pregoneros. La celda de la izquierda, una vez dentro, contiene los restos esqueléticos de lo que parece un felino cornudo con unos colmillos anormalmente largos (un elemento anterior a la época de la caída de Lindaros, que los nuevos propietarios consideraron lo bastante curioso como para no tocarlo).

La celda central tiene una piel de lobo con una manta y una almohada en el suelo. Sigina alquila una habitación en el barrio bohemio, pero a menudo pasa la noche en la escuela, porque allí se siente segura y cómoda, y porque a veces se queda despierta copiando pa-

fletos hasta altas horas de la noche. El director de juego puede hacer que la trocalenga esté allí cuando los personajes jugadores irrumpen en la sede, aunque deben superar una tirada de *Discreto* al abrir la puerta, para no despertarla o distraerla de su trabajo.

14. La sede

La modesta sede de la Antorcha cuenta con poco más de dos sillas y una mesa, en la que hay dos lámparas de aceite y un impresionante libro encuadrado en cuero. También tiene dos librerías, una con dieciséis libros similares al de la mesa, y la otra llena de hojas sueltas, utensilios de escritura y un libro de contabilidad con la lista de los intermediarios que hasta ahora han estado al servicio de la Antorcha. El libro de la mesa está escrito hasta la mitad, es decir, las noticias de los últimos siete meses: con borradores tachados y anuncios terminados.

15. La puerta secreta

La pared de detrás de la escalera a la planta de arriba parece de ladrillo común, y a pesar de los estragos del tiempo, o puede que gracias a ellos, el contorno de la puerta secreta es muy difícil de detectar (requiere una tirada de *[Atento -5]*) para quienes no declaran de forma expresa que buscan eso (en cuyo caso será suficiente una tirada de *Atento* sin modificar).

La puerta puede desbloquearse si presionan un ladrillo concreto cerca del techo. Una vez identificado el contorno, este ladrillo puede detectarse con una tirada de *Atento*. No hay trampas ni sistemas de alarma de los que preocuparse, pero en el otro lado les esperan los guardianes sagrados...

FORMAS DE ENTRAR

Como ya hemos comentado, después de escuchar los desvaríos de Algal y de haber seguido las pistas involuntarias que ofrece, los personajes deberían sospechar de la escuela monacal de la Última Luz. También deberían haberse dado cuenta de que buscan un espacio oculto en un sótano. No obstante, ¿cómo lograrán confirmar sus sospechas y, por extensión, reunir pruebas que puedan obligar a las autoridades de la ciudad a actuar?

Esta sección presenta cuatro estrategias diferentes que el director de juego puede utilizar como inspiración cuando los personajes pasen del plan a la acción. Las personas a las que piden consejo, si es que lo hacen, también es probable que mencionen uno o varios de los siguientes puntos. Si tus jugadores piensan en algo todavía más ingenioso, o eligen un enfoque más imprudente, ¡tendrás que adaptarte rápido!

Guardián sagrado, ritual

Tradición: Teúrgia

Los místicos que ya conocen el ritual *Espíritu protector* también pueden aprender a atar el espíritu a un lugar específico, como un guardián sagrado. Esto requiere una urna con tierra de un camposanto, como ancla al lugar que debe custodiar. El místico ata el espíritu protector a la urna de forma permanente. A partir de ese momento, el espíritu puede moverse en una zona limitada alrededor de la urna (un radio de unas dos acciones de movimiento) para atacar o ahuyentar a los intrusos, salvo a aquellos que el místico ha indicado que son bienvenidos.

Aprender el ritual *Guardián sagrado* abre la posibilidad a que el místico se vincula a un segundo espíritu protector, dado que el primero está atado a una urna. El místico puede vincular el segundo espíritu a una urna diferente, para proteger el mismo lugar u otro.

Tanto si el místico convoca a uno o dos espíritus protectores como si no, alguien puede utilizar el ritual *Romper conexión* para cortar el vínculo entre la urna y su espíritu, el cual vuelve a seguir al místico como de costumbre. Para volver a convertir el espíritu en un guardián sagrado, hay que volver a realizar el ritual.

Un guardián sagrado tiene las estadísticas de un espíritu protector, gana experiencia como un personaje jugador y la pierde al morir. También lucha como un espíritu protector, con el añadido de que destruir su urna destierra de inmediato el guardián al Mundo de los Espíritus. Eso significa que los místicos suelen esconder las urnas llenas de tierra, posiblemente cubriendolas con medios místicos.

Maniobras sigilosas: es del todo posible que unos individuos discretos se cuelen en el recinto, por ejemplo trepando por el muro o distraiendo a los guardias de la entrada de alguna manera astuta. Sin embargo, esto requiere que hayan averiguado dónde se encuentra el sótano que buscan, tal vez mediante rituales, hablando con algún contacto que haya visitado o asistido antes a la escuela monacal, o interrogando a uno de los estudiantes que a veces mandan a la ciudad para que haga recados menores para los profesores. Aquí el director de juego debe decidir si el sótano del dormitorio es el único, o si el reto de los personajes jugadores tiene que ser más complicado.

Los retos que les esperan serán diferentes en función del momento del allanamiento. La residencia estudiantil está vacía durante el día, mientras los estudiantes están en clase o en el templo, aunque será más difícil cruzar el muro a plena luz del día (*[Discreto -5]* en lugar de una tirada sin modificar). Por la noche, la incursión es más fácil, pero debe ir seguida de una tirada de *Discreto* en el interior del dormitorio. Ten en cuenta también que los niños es probable que se despierten si se produce una lucha en el sótano.



La súplica de Sigina

Sigina no tiene miedo de defender la Antorcha de quienes pretenden exponer a la organización, pero si encuentra una oposición excesiva, suelta su vara y se rinde. Si los personajes le perdonan la vida, intentará persuadirlos de que no revelen la operación de la Antorcha al mundo, argumentando que es la única organización que defiende al pueblo de los gobernantes: *«¡Somos la única voz de los pobres y de los indefensos, en Yndaros, y en toda Ambria, sin nosotros, estarán completamente solos!»*. Incluso puede prometerles no volver a mencionar nunca más al padre Sarvola o a otros reformistas, si los personajes permiten que la voz de la Antorcha siga viva.



Engaño: ¿tal vez los personajes pueden cruzar la puerta con engaños? En este caso el director de juego tiene que escuchar las ideas de los jugadores y juzgar cómo reaccionarán Abelena y Berto a su intento. Esto requerirá una o más tiradas de *[Persuasivo ← Tenaz]*, posiblemente modificadas por la calidad del engaño.

Una mentira que podría funcionar es que los personajes jugadores (o uno de ellos) se disfrazaran de mantos negros de paso por la zona, a los que les gustaría pasar la noche en la escuela monacal, a poder ser en las camas libres del dormitorio. Ni Abelena ni Berto conocen a todos los miembros de la orden de los mantos negros, pero seguramente harán algunas preguntas difíciles y engañosas sobre el monasterio del Crepúsculo para verificar sus afirmaciones.

Confrontación: una de las mejores estrategias es enfrentarse a la abadesa, Abelena Loramon, con la afirmación de que la sede de la Antorcha se encuentra en algún lugar del recinto escolar. Ella lo descartará furiosa como una burda mentira, y ordenará a Berto y a sus guardias que escolten a los personajes fuera. Para lograr que cambie de opinión y que escuche hace falta una tirada de *[Persuasivo -3]*.

Los personajes que superen la tirada deben secundarla con buenos argumentos y otra tirada modificada de *Persuasivo* para despertar la curiosidad de Abelena. No sabe nada de la sede de la Antorcha, pero sí que el Primer Teúrgo lleva a cabo algún tipo de operación secreta en el sótano de la residencia estudiantil. Les dice a los personajes que esperen mientras Berto y ella investigan las salas ocultas, donde por desgracia tropiezan y mueren a manos de los dos guardianes sagrados y de una sorprendida Sigina. El desarrollo de la historia a partir de este punto depende en gran medida de las acciones de los personajes, pero Sigina intentará borrar cuanto antes cualquier rastro con aceite de lámpara y fuego antes de huir de la escena.

La vía violenta: tus jugadores podrían ser lo bastante agitadores o sinvergüenzas como para abrirse paso a golpes contra cualquiera que se interponga entre ellos y la sede de la Antorcha.

En ese caso deben pasar por encima de Berto y sus guardias, y seguramente también Abelena y los demás profesores (las estadísticas adecuadas pueden encontrarse bajo el título Campeones de Prios, en la página 122 del *Códice de monstruos*).

A pesar de todo lo que logren encontrar o probar, un ataque así es suficiente para sentenciarlos a muerte, según las leyes del Portador de la Luz. Si consiguen escapar del largo brazo de la ley, les buscarán como criminales y por lo tanto tendrán dificultades para moverse en cualquier parte del reino sin disfrazarse. La solución rápida y aparentemente sencilla rara vez compensa al final...

CONSECUENCIAS

Es difícil predecir lo que sucederá después de la aventura. La Antorcha es probable que deje de existir (consulta el cuadro Un asunto interno, en la página 19), pero no necesariamente: si Sigina logra escapar después de quemar todas las pruebas, hará todo lo que esté en su mano para reconstruir la organización, con o sin Peonio.

Siempre que los personajes jugadores lleguen a la sede, las posibilidades de que el Primer Teúrgo conserve su honor y libertad son bastante escasas. Mucha gente aparte de Abelena sabe que la operación del sótano del dormitorio la llevaba él. Lo más probable es que termine en la torre prisión del barrio del Palacio después de un juicio rápido, con cadena perpetua por traición. También podría ser ejecutado, si el director de juego cree que eso sería más apropiado en el mundo de juego surgido alrededor de la su mesa.

Si Abelena sobrevive, la vida volverá a la normalidad en la escuela monacal de la Última Luz. En caso contrario, podrían pasar semanas antes de que su sucesora sea nombrada y llegue del monasterio del Crepúsculo. ¿Tal vez esa persona traerá consigo nuevos principios sobre reglas más estrictas y duras de las leyes del Portador de la Luz? ¿Quizás resulte ser un simpatizante de los reformistas, e introduzca un nuevo orden más cálido en la escuela? ¡Lo más importante es que cambie algo, para que los jugadores y los personajes comprendan que sus acciones siempre tienen consecuencias para los demás habitantes del mundo de juego!

Personajes no jugadores

ACTO SEGUIDO PRESENTAMOS a algunas personas importantes para la aventura. Más concretamente, los individuos con los que los personajes jugadores podrían tener conflictos. Como ya se ha comentado, puedes encontrar las estadísticas de otros personajes no jugadores (si las necesitas) en el *Códice de monstruos* y el capítulo de monstruos y adversarios del manual básico.

Otra cosa que vale la pena repetir es que las estadísticas siguientes deben verse como un punto de partida a ajustar en función de las capacidades de los personajes jugadores. Esto es un juego de rol. ¡No hay verdades absolutas, salvo que el juego debe ser tan emocionante, entretenido y memorable como sea posible!

Hermano Berto*«¡Aléjate de mis niños!».*

El moreno y obeso hermano Berto tiene cincuenta años. Cuando era más joven estaba deseoso de dejar la escuela para dedicarse a actividades más gloriosas, como perseguir cultistas o brujas en las partes septentrionales del reino. Pero en realidad, está muy satisfecho con su suerte en la vida y quiere a los estudiantes como si fueran sus propios hijos, a excepción, posiblemente, de ciertos mocosos trasgos...

Conducta	Silencioso y jovial
Raza	Humano (ambroio)
Desafío	Complicado
Rasgos	<i>Contactos (Mantos Negros)</i>
Ágil	11 (-1)
Atento	13 (-3)
Diestro	5 (+5)
Discreto	10 (0)
Fuerte	7 (+3)
Inteligente	9 (+1)
Persuasivo	15 (-5)
Tenaz	10 (0)
Habilidades	<i>Combate con escudo (principiante), Dominación (principiante), Estudioso (adepto), Golpe de hierro (adepto), Guardaespaldas (principiante), Ojo místico (principiante)</i>
Armas	Espada 7
Persuasivo	
Armadura	Cuero tachonado 3 (Reforzada)
Defensa	-1 (escudo)
Resistencia	10
	Umbral de dolor 4
Sombra	Tonos cambiantes plateados, como una bandeja de plata abollada (Corrupción: 0).
Tácticas:	Berto se coloca entre el enemigo y sus alumnos, dispuesto a morir para salvar a tantos como pueda. Es un luchador entrenado y competente, pero muy directo en sus tácticas: ataca con la espada y para con el escudo, esperando que sea suficiente.

Sigina*«¡Piénsalo, ten piedad!».*

Prios salvó a la trocalenga Sigina. Expulsada por sus padres adoptivos humanos, empezó a beber, apostar y robar a la tierna edad de doce años. Así es como el hermano Algal la encontró, indefensa y maltratada en uno de los callejones de Yndaros. La llevó a la escuela monacal, le habló de Prios y le dio un propósito en la vida: ¡la Antorcha!

Sigina es leal a la Curia, pero para ella el objetivo principal de la Antorcha es dar esperanza a los pobres y a los indefensos, al demostrarles

que no están solos y dándoles voz. Está dispuesta a ir muy lejos para defender la organización y guardar sus secretos, pero también para comprometerse, si puede negociar con quienes amenazan a la Antorcha.

Conducta	Muy apasionada
Raza	Trocalenga
Desafío	Complicado
Rasgos	<i>Cambiaformas (III), Longeva</i>
Ágil	11 (-1)
Atenta	10 (0)
Diestra	13 (-3)
Discreta	15 (-5)
Fuerte	9 (+1)
Inteligente	10 (0)
Persuasiva	5 (+5)
Tenaz	7 (+3)
Habilidades	<i>Armas de asta (adepto), Combate con bastón (maestro), Estudiosa (principiante)</i>
Armas	Vara 4
Diestra	
Armadura	Ninguna
Defensa	-3 (Vara)
Resistencia	10
	Umbral de dolor 5
Sombra	Amarillo rojizo como una puesta de sol ardiente (Corrupción: 0).

Tácticas: Sigina aprendió muy pronto a manejar la simple vara como un arma, y con los años ha perfeccionado esa habilidad. En batalla es un torbellino de golpes, lanzamientos y contraataques rápidos. Comienza con el enemigo más amenazador, y trata de derribarlo y dejarlo inconsciente antes de pasar al siguiente.

GABRIOL Y MIKELAS

Raza	Muerto viviente
Desafío	Fuerte
Rasgos	<i>Forma espiritual (II)</i>
Ágil	15 (-5)
Atento	10 (0)
Diestro	13 (-3)
Discreto	9 (+1)
Fuerte	11 (-1)
Inteligente	7 (+3)
Persuasivo	5 (+5)
Tenaz	10 (0)
Habilidades	<i>Armas a dos manos (maestro), Guardaespaldas (principiante), Recuperación (maestro)</i>
Armas	Martillo solar 6, ignora la armadura
Diestro	
Armadura	La mitad del daño gracias a la <i>Forma espiritual II</i>
Defensa	-5
Resistencia	11
	Umbral de dolor -
Sombra	Oro blanco resplandeciente (Corrupción: 0).

Tácticas: los espíritus protectores atacan primero a los enemigos más duros, protegidos por sus auras.

El calor de la noche

SI BIEN ALGUNAS LOCALIZACIONES DE AVENTURA invitan al receloso o desafían al beligerante, la que aparece en el corazón de este incidente es una especie de rompecabezas, un punto de referencia que puede generar más preguntas que respuestas. La aventura presenta el resurgimiento de una antigua fe, la veneración de uno de los Dioses Jóvenes, abandonada en el gran éxodo a través de las montañas hacia Ambria.

A PESAR DE ubicarse en Yndaros, no hay ninguna razón para restringir los acontecimientos a este lugar. Si el director de juego lo prefiere, los sucesos podrían tener lugar en cualquiera de los principales centros urbanos de Ambria, cualquiera que sustente un comercio próspero de antigüedades y recuerdos, desde Córvida a Agrella.

Así como los aventureros se lanzan al Davokar, los Titanes también reclaman atención a gritos, atrayendo a los dispuestos a escuchar. Para muchos cazatesoros, la perspectiva de aventurarse al sur les llama la atención, aunque solo sea por la falta de administración, al no necesitar una licencia de explorador.

Introducción

ESTA LOCALIZACIÓN DE AVENTURA se centra en un artefacto que escapa a la comprensión de quienes lo buscan. Con demasiada frecuencia, los valientes y temerarios cazatesoros regresan de las excursiones a las profundidades del Davokar con la esperanza de hacer fortuna, pero en vez de eso regresan con su perdición, llevando objetos empapados de corrupción. Algunos no regresan, despojados de su humanidad por la exposición sufrida en el largo viaje a casa. Estos engrosan las abominaciones retorcidas y antinaturales de las profundidades del bosque que asolarán a la siguiente banda de desafortunados exploradores.

La siguiente sección esboza a los instigadores y a la amenaza, antes de cerrar con las posibles razones que pueden involucrar a los personajes jugadores en este extraño encuentro. Como ya hemos comentado, los sucesos descritos aquí podrían producirse en algún otro lugar de Yndaros, y el director de juego tiene que estar preparado para realizar los ajustes necesarios en lugares y personajes.

LA LLAMADA DE LA NOSTALGIA

Como propietarios de La Ocasión (en la página 25 de *Yndaros – La estrella más oscura*), Lyssa y Davido

han enviado a sus gorrones a lo largo de los Titanes desde hace un tiempo, para buscar los restos y recuerdos del hogar para venderlos a esos clientes ricos y nostálgicos de los días ya pasados de Alberetor. Estos viajes son tan peligrosos como cualquier expedición a las profundidades del Davokar. Cualquier gorrón enviado al sur sabe que tendrá que enfrentarse a una competencia enérgica y, según algunos, competición deportiva con otros cazatesoros, incluidos los empleados de los cuidadores de la Galería del Legado.

La complicación añadida de La Ocación surge del estado de las curiosidades que traen de más allá de las montañas. Al principio, los propietarios se tomaban en serio la seguridad y pagaban a la Ordo Mágica cuantiosas sumas para investigar todos y cada uno de los artículos. Alberetor rezuma corrupción y lo último que querían Lyssa o Davido sería que sus clientes, en especial los ricos y habituales responsables de mantener el negocio a flote, se convirtieran en devastadoras abominaciones.

Sin embargo, con el tiempo, también se dieron cuenta de que la Ordo Mágica cobraba una tarifa variable que nunca parecía la misma y conservaba los artículos durante semanas o incluso meses, para luego devolverlos con un informe negativo mucho después de que los clientes potenciales se inclinaran por otra extravagancia efímera. Después de soportar este trato durante algún tiempo, Lyssa y Davido se mostraron algo más preavidos a la hora de conservar su inventario, «olvidándose» a veces de pasar un artículo a la Ordo Mágica si la posibilidad de una venta inmediata parecía bastante segura.

LA ORGANIZACIÓN DE LA ANTORCHA

Uno de estos hallazgos, revelado en el último rastreo de los grises y desolados páramos bajo la sección oriental de los Titanes, era un tipo de guantelete de cuero recio, oscurecido por el calor pero intacto, que lucía un engarce en la parte posterior con un fino cristal de un color plata llameante. Parecía ser el adorno decadente de un grupo de nobles soldados de la Gran Guerra, una frivolidad que lucir sin propósito alguno, algo que mostraban ante la tropa para recordarles su lugar. Ganto, quien lo halló, lo llevó de vuelta junto a otros artículos a La Ocación y Lyssa tomó la decisión de dejar a un lado las comprobaciones y tratos con la Ordo Mágica.

Aunque esta decisión ahorró un largo retraso y un coste sustancial, fue un acto corto de miras, ya que Ganto había recuperado una reliquia de los Díoses Jóvenes: un artefacto de factura exquisita, elaborado con un trozo de roca antigua, atribuido a un fragmento del Corazón del Constructor de Cúpulas. Cuando los Díoses Jóvenes gobernaban y el pueblo de Alberetor los veneraba por todas partes, el Corazón ocupaba un lugar de honor en el altar de la Gran Forja de Kandoria. Con el tiempo, y como era costumbre de los artesanos de

élite del Gran Creador, extrajeron un fragmento del corazón y lo convirtieron en algo exquisito. El guante de diseño intrincado, ni brazal ni tampoco un verdadero guantelete, fue el resultado de esta honorable práctica de devoción.

Sin embargo, como tantos otros artefactos, El Corazón del Constructor de Cúpulas es una espada de doble filo, una verdadera fuente de corrupción. El Corazón original aprisionó una rara forma de espíritu ígneo. Todos y cada uno de los fragmentos tomados contienen una fracción de esa criatura ígnea impía. El Corazón del Constructor de Cúpulas sigue lo bastante intacto como para contener una mayor catástrofe, aunque puede llegar el momento en que ya no sea el caso.

Por el momento, una pequeña fractura en el Corazón del Constructor de Cúpulas hace que el recuerdo de un abrasador día de verano arda de forma perpetua en un radio creciente alrededor del artefacto, tanto en tamaño como en calor. En este momento, la influencia alcanza la mitad del barrio artesano del norte y se origina en una forja oculta, el hogar de una célula de lo que queda de la orden del Constructor de Cúpulas, la Academia Suprema. Visible como una neblina en expansión para quienes utilicen Ojo místico, el fenómeno no produce ninguna otra señal física, salvo la muerte de quienes son incapaces de soportar el extraño «calor».

LOS PERSONAJES JUGADORES

Entre todos los lugares de Yndaros que se pueden visitar, los cazatesoros tienden a rondar aquellos que ofrecen una cama cómoda, una comida abundante, o los táleros que llenen una bolsa vacía. La Ocación no ofrece hospitalidad, pero los propietarios ofrecen un buen dinero y mucho menos riesgos que las grandes casas de subastas al explorador con un saco lleno de hallazgos raros, y sin ningún interés en llamar la atención. Se especializan en los recuerdos y colecionables del hogar, ofreciendo un precio justo y la promesa de negocio a quienes les benefician. Para algunos, esto se ha convertido más en una profesión que en un acuerdo ocasional. Sin embargo, para el director de juego esta relación fácil y agradable entre aventureros y La Ocación permite introducir de forma sencilla los sucesos relacionados con el Corazón.

Como es lógico, una situación tan perfecta no es para todos, así que el director de juego tiene que ajustar y adaptar la entrada de Lyssa o Davido para adaptarla a las necesidades particulares de su partida. Las metas y actitudes del grupo de juego deben adecuarse a la necesidad de visitar La Ocación, pero si no resulta evidente, incluimos algunas sugerencias susceptibles de ser modificadas según convenga.

Sea cual sea la situación y el gancho utilizado, Lyssa y Davido explicarán que les han robado un artefacto y lo describirán con cierto detalle. Responderán a las preguntas al respecto, dentro de lo razonable, aunque nunca incriminándose

y siempre tergiversando los detalles más delicados de tal manera que resulten veraces dentro de ciertos parámetros. Así que, sí, recurren a los servicios de la Ordo Mágica para evaluar y certificar el estado y la seguridad de sus artefactos, aunque eso no quiere decir que lo hagan para todos sus artefactos.

Un trámite más

Los personajes jugadores tienen artículos propios y han escuchado que los propietarios de La Ocación no hacen preguntas. En circunstancias normales, cualquiera sabe que cada uno de los artículos que entran en la ciudad debe ser sometido a inspección en el plazo de un día, y adquirir la certificación de manos de la autoridad competente. Muchos ven esto como un inconveniente y buscan atajos sin arriesgarse demasiado a una multa o a ser encarcelados.

Lyssa o Davido escucharán cualquier oferta, pero en un principio regresarán con la respuesta apropiada y lícita de que las ordenanzas de la ciudad requieren que todos los artefactos de dudosa providencia sean sometidos a una inspección y cuarentena apropiadas, y que paguen los cargos administrativos correspondientes. Sin embargo, es posible que, si se les convence o se les ofrece un incentivo adicional, conozcan una forma de acelerar el paso de un artefacto por el sistema; un atajo, por así decirlo. Conocer a las personas adecuadas sin duda ayuda a la hora de adquirir la documentación adecuada, firmada, timbrada y sellada, sin hacer preguntas y con poco retraso.

Si eso suena interesante, está este pequeño favor que podrían hacerles primero...

Recaderos

Los personajes jugadores buscan un objeto valioso en nombre de un cliente, un patrón o una tercera persona. Reciben un chivatazo que sugiere que el objeto que necesitan podría estar amontonado en La Ocación, pero que Lyssa y Davido piden un favor para deshacerse de él.

Como director de juego quizás estás familiarizado con este enfoque como gancho si has jugado los sucesos descritos en el acto 2 de *La ira del guardián*. Los personajes jugadores quieren algo y la única manera de obtener esa rareza está en manos de alguien que por casualidad necesita algo.

Investigadores de enfermedades

Los personajes jugadores se han dado cuenta de una extraña oleada de muertes en el norte de la ciudad. Los residentes del barrio de artesanos del norte y del barrio bohemio fallecieron a causa de una fiebre muy intensa, y se teme que la misma enfermedad de sangre que al parecer aniquiló a los antiguos ocupantes de la zona pueda haber regresado.

Esto encajaría mejor si el grupo tiene un miembro con las habilidades de *Estudioso* o *Medicus* para quien esto sea de interés, aunque es aún mejor si algún asociado (o asociados) del grupo ha contraído la afección hace poco, pero todavía no la ha superado.

Por medio de este enfoque, el director de juego involucrará a los personajes jugadores de forma tangencial a La Ocación, ya que la investigación de la enfermedad los llevará a descubrir que los residentes de las zonas afectadas también han denunciado allanamientos violentos e incendios premeditados. Sin que los residentes lo sepan, estos delitos los cometan Kenna y su siervo flamígero (consulta *El Fulgor de las Ascusas*, en la página 30) para encontrar el lugar donde se esconde la Llama Fría.

GRUPOS Y FACCIONES

Para vender algo en Yndaros, es necesario un escaparate para atraer al público, pero también suministros y un lugar donde almacenarlos. El barro del Puerto está repleto de almacenes, grandes y pequeños, en los que los numerosos comerciantes y distribuidores de Yndaros almacenan sus mercancías. A veces un distribuidor astuto se dará cuenta del valor de esperar y usar esos lugares para almacenar sus inversiones. Quienes se dedican a la venta de los tesoros únicos que ofrece Ambria, su tienda y almacén pueden ser el mismo, con una parte de la mercancía disponible para el público y el resto en la trastienda, en armarios y sótanos.

En esta aventura, donde la gente decide quedarse con las cosas, esto es muy importante. El interior de La Ocación ha sido diseñado para atraer y enganchar a los posibles compradores, y los acompaña por un alegre recorrido por los recuerdos, con la esperanza de conseguir una mayor venta. Al mismo tiempo, la intrincada estructura mezcla rincones y recovecos, una excelente forma de proteger una inmensa cantidad de inversión, productos que algún día podrían permitir la jubilación de Lyssa y Davido. En una de las numerosas salas laterales del edificio está la Llama Fría, un artículo de indudable valor para la persona adecuada. Al ser una adquisición reciente, solo aparece como una nota en el inventario, y todavía no ha sido introducida en el complejo sistema de catalogación creado por Davido y mantenido por su sirvienta Paciencia. Por lo tanto, cuando Branco, devoto seguidor del Constructor de Cúpulas, lo robó, los propietarios no se dieron cuenta, hasta que al día siguiente Paciencia se dedicó a comparar referencias y catalogar el nuevo inventario.

Ahora, el artefacto se encuentra en el sótano remodelado y reacondicionado de un edificio del barrio artesano del norte, que Branco ha apodado la Antigua fragua, en el interior de un horno frío y desprovisto de luz y contenido por una guarda deteriorada.

Además de los comerciantes, hay tres individuos en Yndaros con la atención puesta en este artefacto: Branco de la Academia Suprema, Mirwar de la Ordo Mágica y Kenna del Fulgor de las Ascuas, un culto de Prios.

Las siguientes secciones proporcionan una visión general de quiénes son estas personas y sus motivaciones concretas con respecto a la Llama Fría y a La Ocación. Aunque a primera vista no tienen ninguna relación directa, casi seguro que descubrirán a todos los grupos competidores y sacarán sus propias conclusiones. Por ejemplo, aunque Branco y Kenna no estén de acuerdo, podrían formar un frente común en su saludable falta de respeto por los planes de la Iglesia para Ambria.

La Academia Suprema

Desde el declive de Alberotor y el ascenso de Prios como único patrón del pueblo, los seguidores del Constructor de Cúpulas han vivido en las sombras. El arrepentimiento de los seguidores tras la Exaltación permitió a los fieles evitar el destino de los herejes que se negaron. Su profunda convicción y el valor de las habilidades de sus miembros para la comunidad les han permitido persistir a plena vista, asociándose en secreto en células aisladas que se reúnen con poca frecuencia para hacer votos sobre su compromiso continuo y transmitir sus habilidades.

Mergile tiene la mayor concentración de seguidores. Yndaros, en comparación, tiene solo un puñado comprometido de miembros dispersos, la mayoría con cargos importantes en la jerarquía del gremio que reprime y asfixia a los artesanos de la ciudad. Branco es uno de los pocos miembros sin cargo en los gremios. Su atención se centra en la conversión encubierta de nuevos miembros a la antigua fe. La llegada de la Llama Fría a la ciudad resultó evidente cuando Branco visitó La Ocación en su incansante búsqueda de viejas reliquias y símbolos de los Dioses Jóvenes. Detectó de inmediato la procedencia incuestionable del artefacto y se dispuso a planear cómo hacerse con él a la mayor brevedad posible.

Si bien el robo se produjo sin incidentes, al utilizar sus talentos para colarse en el lugar y abandonarlo con un solo objeto, el inherente poder corruptor de la Llama Fría ha creado una baliza.

Branco preparó una guarda protectora alrededor de la Llama Fría para esconder la baliza, pero se dio cuenta de que no era suficiente y que el artefacto desgastaría ese escudo. Hizo planes para viajar a Mergile con el objeto lo antes posible, pero por desgracia, la fortuna se lo impidió. Los mantos negros detuvieron a Branco y lo encarcelaron como sospechoso de actividades heréticas. Durante su ausencia, la guarda ha fallado, creando el efecto que al final atraerá a los personajes jugadores y a otros, a ese lugar.

GUARDA DE CONTENCIÓN

Tradición: solo disponible para artesanos de artefactos.

La experiencia de esos grandes conodedores de materiales les permite contener la inherente fuga de corrupción ambiental de los artefactos antiguos o dañados. El místico coloca el artefacto dentro de un círculo formado por una mezcla de materiales opuestos en su esencial al objeto antes de sellar la guarda. Una vez encerrado, la corrupción que irradiaba el artefacto, ya sea temporal o permanente, mientras no se utiliza y está bajo la guarda se reduce a cero durante un período de 1D4+1 días. El director de juego puede hacer que la guarda sea menos efectiva con los artefactos más poderosos, en cuyo caso reduce la eficacia de los efectos de la guarda a la mitad, redondeando al alza. Considera una medida temporal, la *Guarda de contención* refrena un artefacto peligroso el tiempo suficiente para permitir que el artesano de artefactos encuentre medios o materiales para repararlo o destruirlo de forma permanente.

Lo liberarán más tarde, el día que los personajes jugadores se involucren y empiecen sus investigaciones. A partir de ese momento sospechará de su aparición en las calles del barrio artesano, preocupado de que vigilen sus actividades de parte de la Iglesia.

Ordo Mágica

Mirwar tenía la responsabilidad de asegurarse de que en la ciudad no entrara nada que pusiera en peligro las vidas de sus habitantes, ¡y sin duda contaba con el empeño de los de arriba! Al mismo tiempo, la astuta piromante utilizó la oportunidad y compensó su fracaso a la hora de subir peldaños en la orden para llenarse los bolsillos y ser egoísta. Sabe que La Ocación ha roto el trato, que ha introducido contrabando bajo sus narices y le ha privado de esas ganancias ilícitas.

Mirwar no sabe nada específico de la Llama Fría o de quienes lo buscan, ya que es uno de los artículos introducidos en la ciudad sin su aprobación. Tiene la certeza absoluta de que Lyssa y Davido lo han hecho mal y tiene intención de invertir tiempo y esfuerzo para descubrir la verdad. Aunque tiene un trabajo de día, y superiores que respetan bien poco sus fracasos, lo que le mueve ahora es la venganza y todo lo demás no importa.

Ha dedicado cada vez más tiempo a vigilar La Ocación desde lejos, frecuentando establecimientos locales, deambulando por las calles del barrio del Puerto y supervisando todas las entradas y salidas del lugar. Cuando se involucren los personajes jugadores, lo considerará una nueva pista y los añadirá a su lista de sospechosos, para tratar de comprender su participación sin llamar la atención. ¿Quizás una bebida y una charla con algo de cotilleo sobre lo que pasa?

Si los personajes jugadores se muestran reticentes a compartir información sobre su implicación con los propietarios de La Ocasión, puede que tenga que ser más inquisitiva, en especial si tienen profesiones que requieren licencias, la aprobación del gremio u otro tipo de papeleo. Como miembro de la Ordo Mágica, dispone de poderes místicos, pero su mayor arma contra los personajes jugadores es posible que sea la trampa de una burocracia sucia.

El Fulgor de las Ascusas

La naturaleza misma de la religión en Ambria ha fracturado y dividido la iglesia, con una creencia en Prios que va desde quienes lo aceptan como muerto hasta quienes se reúnen bajo una bandera de guerra en su nombre. Para unos pocos, persiste la esperanza, pero solo en actos de devoción desinteresada y búsquedas perseverantes de lo imposible. El Fulgor de las Ascusas es un ejemplo de esta escisión y por el momento el único representante en Yndaros de este 'culto' es Kenna. Esta tiene una certeza absoluta en su fe y la creencia de que Prios solo puede ser salvado de un destino peor que la disolución mediante la discriminación positiva. Si esa acción supone hacer algo ilegal, que así sea.

Kenna tuvo una visión de alguien estirando una llama del corazón de Prios y llevándola a la oscuridad, con lo que robaba un fragmento del alma de su señor. Cree en su visión de tal manera que lleva persiguiendo su verdad sin dormir desde hace una semana, y utiliza a su *Siervo flamígero* cuando el cansancio o la legalidad le impiden hacer algo de forma directa. Está segura que la llama robada, sea lo que sea, está en los barrios del norte. Debido a ello, el siervo ha recorrido las azoteas en busca de fuentes de fe, un eufemismo de corrupción que encaja con la visión del mundo de Kenna.

La guarda que Branco creó silenció la llama, pero el lento deterioro de esa protección hace que la claridad de la visión de Kenna aumente cada vez más. En consecuencia ha enviado a su siervo y ha sido el origen de asaltos e incendios provocados por todo el barrio, ya que parpadea de un lado a otro por voluntad de Kenna. El siervo es lo bastante listo como para no quedarse en un sitio demasiado tiempo: entra por las ventanas altas, cruza los edificios como si fuera un incendio descontrolado y luego sale. Pasó por el escondite de Branco el día después de su detención, cuando la guarda todavía era fuerte, pero ahora que se ha debilitado, Kenna lo ha enviado de nuevo a esa dirección para comprobar la zona.

Localizaciones de la aventura

LA OCASIÓN

La inusual arquitectura de Yndaros surgida de una combinación entre las Viejas estructuras presentes en el momento de la ocupación y el desarrollo desde entonces, parece magnificada en la estructura de La Ocasión. El diseño interior desafía cualquier intento de entenderlo o cartografiarlo, pero no por algún extraño giro en el tejido de la realidad, sino por la forma en que las escaleras conducen a los salones, luego a pasillos entre estanterías, a escaleras de mano, a armarios de entreplantas o a rincones estrechos, y luego de vuelta a las salas. El casco antiguo fue la parte de Lindaros que los kadiceos decidieron adoptar, pero la gran ciudad siempre traspasó esos límites amurallados y en esta tienda de antigüedades y recuerdos nostálgicos, las pruebas de lo antiguo y lo nuevo se fusionan y combinan en formas de lo más extrañas.

En realidad, Lyssa y Davido parecen haber potenciado esta sensación de confusión con su expansión cuidadosa de la estructura. Tienen un flujo constante de mercancías procedentes de los Titanes que entran y salen del espacio disponible, un océano de chatarra y baratijas. Abandonados a su suerte, muchos compradores que entran en la tienda -refugiados de la antigua Alberetor- necesitan un empujón para abandonarla. El con-

tenido de la tienda ofrece un millar de nexos a las cálidas y acogedoras comodidades del hogar, medio olvidado pero recordado con demasiada facilidad. No es raro que quienes abandonen La Ocasión lo hagan con los ojos hinchados y rojos, y las mejillas húmedas, por el vapuleo de emociones abrumadoras.

BARRIO ARTESANO DEL NORTE

La descripción de los elementos y el aspecto cotidiano del barrio quedan fuera del ámbito de esta aventura. Lo inesperado y lo inoportuno están a la orden del día para que el director de juego comunique y los personajes jugadores descubran.

Hace una semana, Branco robó la Llama Fría de La Ocasión. Los mantos negros le detuvieron y pusieron bajo custodia hace cinco días. En los últimos cuatro días, la guarda del artefacto se ha deteriorado y cada hora que pasa la influencia del objeto se intensifica.

¿El resultado? Destellos de corrupción de fuego frío salpican y cruzan todo el barrio, como grasa caliente que salta de una sartén. Cuando estos trozos impactan en una criatura viva, se aferran como napalm invisible y asan el blanco, pero sin calor ni llamas. Como una fiebre extrema, la pobre alma comienza un rápido descenso hacia la muerte a medida que su

cuerpo se apaga. Sin embargo, la Llama Fría es fuego sin calor ni quemaduras, y si no se abren los cuerpos, es imposible ver los daños. El efecto es aleatorio y por ahora está restringido al barrio artesano del norte y al barrio bohemio, pero cuando la guarda se rompa sin que nadie pueda apaciguar o controlar el artefacto, el efecto se extenderá.

Ante el imprevisto, los personajes jugadores descubrirán pronto que el barrio no solo ha atraído una plaga execrable e inexplicable, sino que los residentes también se han convertido en el blanco de una furiosa avalancha de asaltos. Los asaltos ocurren por la noche y tienden a afectar a propiedades desocupadas o a aquellos lugares donde los ocupantes duermen profundamente. Todos los asaltos han sido bien planeados. Sin embargo, algunos han visto una luz brillante en propiedades allanadas y otros incluso afirman haber visto a algún demonio rugiente y llameante acechando las calles. Después de los asaltos, no se han llevado nada, pero sí han roto muebles, abierto compartimientos de almacenaje, destrozado cofres y quemado suelos, como si los delincuentes implicados hubieran querido incendiar los inmuebles.

LA ANTIGUA FRAGUA

La descuidada propiedad se encuentra en una calle que lleva a una de las plazas más amplias del barrio artesano del norte, y que forma parte de un grupo de edificios estrechos ocupados y vacíos con regularidad con las idas y venidas de los mercaderes y los artesanos. El reto de estar en Yndaros, bajo la atenta mirada de los gremios, genera un clima de competición insufrible para el que muchos llegan mal preparados y se marchan poco después.

Planta superior

El suelo muestra señales de un incendio reciente (un trozo está quemado, aceitoso y lleno de hollín) y los daños han arrasado el techo y las paredes de varias zonas. El director de juego puede indicar que ha llovido en la última semana, pero que el suelo no muestra signos de humedad o encharcamiento. Los personajes jugadores también pueden notar que mientras están al amparo del edificio se sienten abrigados. No deberían percibirlo de inmediato, pero el deterioro constante de la guarda de la Llama Fría ha envuelto el edificio con un calor místico.

Un par de pisadas se alejan de la mancha de hollín en el centro de los daños del fuego. Por extraño que parezca, emergen de ella y luego se dirigen al hueco de la escalera. Como es muy probable que los personajes jugadores entren por la planta baja y sigan el rastro de pisadas hacia arriba, su origen solo se hará evidente una vez hayan subido.

Planta del medio

En el suelo están las pertenencias dispersas del anterior ocupante, incluidos los materiales y herramientas que sugieren que se trataba de un carpintero o un ruedero. Hay estantes, cajas, sillas y bancos de trabajo por el suelo y entre todo este caos, las mismas pisadas de hollín que siguen un curso serpenteante a través de la planta y bajan por la escalera externa hasta la planta baja y luego cruzan la pesada puerta principal.

Planta baja

La investigación revela que la zona está desordenada, aunque de forma extraña. Hay muchos muebles, materiales y herramientas dispersas del carpintero que vivía aquí, pero la colección parece incompleta, como si quien ocupó el lugar se hubiera ido a toda prisa. Los vecinos comentarán que fue el hogar de un carpintero que abandonó la propiedad sin avisar hace más o menos un mes.

Al mismo tiempo, parece que alguien rebuscó de forma torpe entre lo que dejó atrás. Las estanterías y las mesas están tumbadas, aunque con una indiferencia casual. Si se centran en las huellas de hollín, estas corresponden en su mayor parte con el camino de destrucción, y una inspección cuidadosa de los muebles de madera revela que los han escaldado y quemado en varios puntos.

La puerta lateral conduce a un callejón lo bastante ancho como para que pase una carreta. La entrada principal, en el extremo superior, conduce a una calle adyacente. Una investigación minuciosa de la calle rota y bacheada [Atento -3] permite identificar unas roderas bastante recientes, lo que sugiere que una carreta muy cargada estuvo en el exterior del edificio un tiempo.

El sótano

El acceso al sótano requiere un minucioso registro de la planta baja, donde hay una anilla oculta en una losa que abre la losa hacia la oscuridad estigia de abajo. Sobre esta losa hay una pesada estantería de madera volcada, por lo que hace falta ser perspicaz o una inspección concienzuda y larga para encontrar el camino de bajada.

El sótano cuenta con un taller ordenado, a diferencia de arriba. Esta es la fragua de un artesano, bien surtida de herramientas de calidad y repleta de una gran cantidad de materiales. Una enorme fragua de reciente construcción con un pesado postigo de metal ocupa la mayor parte del fondo de la sala, aunque el ambiente es frío como la piedra. El hollín negro y aceitoso cubre la superficie del gran bloque de piedra que conforma la base de la fragua, y en el centro (una vez alguien escala dentro para mirar) descansa la Llama Fría, rodeada con una guarda de grabados con varios fragmentos de materiales naturales.

Planta superior

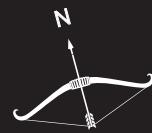


Planta del medio



Planta baja





0 2,5 M

Sótano



Subsótano



LA LLAMA FRÍA, ARTEFACTO

Como tantos otros artefactos, la verdad y el mito andan de la mano y no queda nadie que pueda confirmar o negar nada. El fragmento de piedra preciosa de color llama sin duda proviene de una piedra mayor, el Corazón, pero se desconoce si el poder que contiene deriva de este o fue imbuido por los maestros artesanos al crear el producto final.

Puesto a la luz, los colores de la Llama Fría bailan y resplandecen como si el artesano hubiera agarrado una lengua de fuego y la hubiese cristalizado. Mide ocho centímetros de largo y cuatro de ancho, y el engarce de platino parece un fino halo de humo. El aspecto general del guantelete muestra todos los detalles de una ornamentación excesiva y de un interés mínimo por la practicidad, tan habituales en los artífices del Constructor de Cúpulas.

Tal y como está confeccionado, el artefacto ayuda y mejora la experiencia del maestro artesano en la creación de nuevos tesoros, sin que sean necesarias las complejidades inherentes de mantener una fragua. Sin embargo, la Llama Fría tiene daños y ya no funciona como estaba previsto. La intención de Branco es llevarla a Mergile para repararla.

La Llama Fría rota no distingue entre materia viva y muerta, y la fuga que irradiía hace que una neblina de fuego sin calor arda como una fiebre virulenta. Todo aquel que esté en un radio de ochocientos metros del artefacto tiene que superar una tirada de *Fuerte* cada hora, o sufrirá 1D4-2 puntos de daño a *Fuerte* (para las pautas consulta la reglas de Enfermedad de la página 169 del *Código de monstruos*). El dueño del artefacto puede utilizar los poderes descritos a continuación, pero no antes de que lo haya sido reparado de forma correcta un maestro artesano de artefactos. Esto también detiene la fuga.

Mano guía: fabricado a partir de la esencia del Constructor de Cúpulas, el artesano portador puede sentir como el legendario espíritu actúa sobre cada hueso y tendón. Como dueño de la Llama Fría, el portador tiene una segunda oportunidad de tener éxito en todas las tiradas que utilicen los aspectos de *Creación de artefactos*, *Herrero* e identificación de artefactos de la habilidad *Estudioso*.

Acción: Especial

Corrupción: 1D4

Fuego frío: alguien vinculado a la Llama Fría puede canalizar la esencia virulenta del Constructor de Cúpulas en una herramienta sin dañar el objeto, pero de forma que sea maleable sin la sensación o la apariencia de calor. Un herrero, por ejemplo, podría usar el artefacto para blandir un martillo y golpear una hoja como si estuviera candente y maleable, aunque podría tocarse de inmediato sin que hiciera daño ni tuviera sensación alguna de calor.

Un guerrero que lleve la Llama Fría y golpee con una hoja cualquier material inorgánico –como una armadura o ropa– hace que pierda un grado en valor de protección o lo destruye del todo si no tiene ningún valor de protección.

Acción: Activa

Corrupción: 1D6

El subsótano

El subsótano muestra signos de uso muy reciente, y además alberga camastros con sábanas y una especie de capilla en la parte de arriba, cerrada por todos los lados con cortinas de cuerpo entero. Un altar exquisito sostiene un cuenco con incienso, varias velas y una serie de pequeñas ofrendas dispersas, todas ellas muestras diversas de artesanía que evocan sugieren el trabajo de aprendices.

El trastero situado en la parte inferior derecha del subsótano tiene más sacos, cajas y estanterías, y también oculta el acceso a un túnel que conduce al subsuelo de la ciudad.

Personajes no jugadores

LOS CINCO INDIVIDUOS descritos a continuación tienen un interés particular y una participación directa en los sucesos de esta aventura. El director de juego también puede incluir personajes específicos de fondo de su campaña, ya sea para añadir un color fortuito o como gancho para futuras aventuras. Si necesita estadísticas de monstruos o individuos adicionales, el director de juego puede encontrarlos en el manual básico o en el *Código de monstruos*.

Lyssa, Davido y Paciencia

«*Todo deseo tiene un precio, amigo mío.*»

Por la razón que sea, tanto Lyssa como Davido fracasaron en las profesiones que emprendieron en sus inicios, ella dedicada al movimiento de colonos libres y él como aprendiz de la Ordo Mágica. Ambos fracasaron en encontrar su vocación en esos lugares, y regresaron a Yndaros esperando encontrar otra forma de hacer fortuna. Juntos, no solo formaron una asociación personal convulsa y a menudo acérrima, sino también una red perfecta, con la experiencia necesaria para dirigir un negocio de gran éxito a través de La Ocasión.

En el caso de Lyssa, utiliza las estadísticas básicas de aventurero (en la página 213 del manual básico) con el añadido de *Combate sin armas* (principiante), *Inquebrantable* (adepto), *Trampero* (principiante) y las bendiciones *Contactos* (gremios yndarianos) y *Mentiroso*. Para Davido, utiliza el personaje pregenerado Bartolom (en la página 239 del manual básico), cambiando *Ver-sado en criaturas* por *Estudioso* (principiante) y con la bendición *Empresa*.

Además, la pareja tiene un *Siervo demoníaco*, llamada Paciencia, y vinculada a un amuleto de plata con cabeza de cabra, que Lyssa lleva como pendiente, un regalo de un cliente de toda la vida satisfecho. El siervo demoníaco aparece como una mujer de mediana edad encorvada,

de Mirada penetrante y un inquietante olor dulzón, como de fruta madura. La abominación atada (en la página 93 de la *Guía del jugador avanzado*) tiene las habilidades *Combate sin armas* (principiante), *Estudioso* (maestro), *Finta* (principiante), *Oportunista* (principiante) y las bendiciones *Archivista* y *Terrorífico*, y la carga *Paria*.

Branco

«*Haz que la pericia supere a los materiales*».

Branco, un ferviente observador de los principios de la antigua fe en el Constructor de Cúpulas, siente que la reina y la Iglesia del Portador de la Luz han engañado a los ambrios. El magnífico equilibrio de la vida en Alberetor está roto y para restablecer el orden es necesario que la Academia Suprema se mantenga fiel y trate de recordar a los descarrilados lo que dejaron atrás.

El artesano de artefactos utiliza las estadísticas descritas en el *Código de monstruos*, en la página 125, sustituyendo el ritual *Santuario* por *Guarda de contención*. Si un director de juego no dispone del *Código*, Branco no es un personaje orientado al combate, pero sí un maestro en materia de creación de artefactos, herrería, conocimientos y, en general, los medios para ser *Imperceptible* (como hizo al escabullirse de Paciencia en La Ocasión con la Llama Fría).

Mirwar

«*¿Dónde empiezas para conseguir algo? Por un ferviente deseo*».

En el infierno competitivo dentro de la Ordo, Mirwar apenas es un ascua, poco más que un parpadeo. Sin embargo, decidida a mejorar, Mirwar ha logrado asegurarse un cargo administrativo, con cierto grado de confianza y responsabilidad, a la que ha sacado provecho de inmediato.

Escudriña el papeleo y una parte de todos los artefactos y reliquias llegadas a la ciudad para descubrir la presencia de corrupción. Y para su propio beneficio, lo hace todo lo incómodo y costoso que puede para el benefactor. En lo que se refiere a La Ocasión, sospecha que sus acciones han provocado que introduzcan tesoros de contrabando a Yndaros y con su fuente de ingresos en juego, ha empezado a espiar a los propietarios y a hacer visitas sorpresa. Si es capaz de demostrar sus malas prácticas, expresará su frustración y enfado con una venganza que no olvidarán pronto.

Conducta Semblante rígido y mal genio

Raza Humana (ambria)

Desafío Complicado

Rasgos	Contactos (Ordo Mágica)	
Ágil 9 (+1), Atenta 10 (0), Diestra 7 (+3), Discreta 11 (-1), Fuerte 5 (+5), Inteligente 13 (-3), Persuasiva 10 (0), Tenaz 15 (-5)		
Habilidades	Anatema (adepto), Estudioso (adepto), Forma verdadera (adepto), Magia (adepto), Rituales (principiante: <i>Relato de cenizas</i>), Someter voluntad (adepto)	
Bendición/ Carga	Empresa (burocrático), Impulsiva	
Armas	Vara 3 (Larga, Roma)	
Diestra		
Armadura	Capa de la Ordo 2 (Flexible)	
Defensa	+1	
Resistencia	10	Umbral de dolor 3
Equipo	Medallón de la Ordo, frasco de licor fuerte, manojo de papeles e instrumento de escritura.	
Sombra	Amarillo dorado resplandeciente, como la luz del fuego rugiente de una taberna (Corrupción: 0).	
Tácticas: pelear no es el fuerte de Mirwar. Si la acorralan, confía en que someter la voluntad del agresor más temible le concederá una forma de escapar.		

Kenna

«*Quienes buscan la luz deben proyectar las sombras más largas*».

Como sucede con las religiones en otros lugares, los tonos de gris impregnán las creencias. Kenna tiene fe en la irrevocable conexión entre la creencia de las masas y la bondad de Prios. Solo mediante la creencia absoluta de la congregación, Prios puede alcanzar toda su fuerza.

Kenna puede ver que las luchas internas y las murmuraciones distraen a los sacerdotes y a la curia en general de la verdadera senda y eso le preocupa. Teme que debido al silencio de Prios, se hayan levantado demasiadas voces para llenar el vacío, lo que solo confundirá aún más las cosas. Con el objetivo de restaurar el orden y amortiguar el ruido, Kenna busca los acordes perdidos del último clamor de Prios. Debe haber alguna faceta de las palabras finales que permita mantener su voz: los sacerdotes podrían retomar el hilo de la conversación una vez más y reavivar el discurso del dios y de sus seguidores.

En sus sueños ha vislumbrado el camino a seguir y su fervorosa devoción la ha llevado por senderos inexplorados. Su dedicación no conoce límites, por lo que se ha arriesgado a manchar su propia alma en su búsqueda al adentrarse en otras tradiciones místicas. Sabe que sus decisiones no les sentarían bien a los Mantos Negros, por así decirlo.

Kenna tiene la costumbre de garabatear notas y pensamientos en los márgenes y entre las líneas de libros y papeles. Si los personajes jugadores necesitan un empujón, el director de juego puede dejar indicios, pistas o incluso ganchos para futuras aventuras en su escondite actual, que suele ser una celda estrecha, pero barata, en un edificio de viviendas abarrotado.

Conducta	Mirada penetrante y demasiado optimista		
Raza	Humana (ambria)		
Desafío	Complicado		
Rasgos	<i>Contactos (la Iglesia del Sol)</i>		
Ágil 9 (+1), Atenta 10 (0), Diestra 5 (+5), Discreta 7 (+3), Fuerte 10 (0), Inteligente 11 (-1), Persuasiva 15 (-5), Tenaz 13 (-3)			
Habilidades	<i>Escudo bendito</i> (adepto), <i>Líder</i> (maestro), <i>Rituales</i> (adepto: <i>Oráculo</i> , <i>Siervo flamígero</i> , <i>Ungir</i>), <i>Teúrgia</i> (adepto)		
Bendición/ Carga	<i>Augur</i> , <i>Forjado a fuego</i> , <i>Secreto oscuro</i> , <i>Voz autoritaria</i>		
Armas	Ninguna		
Armadura	Túnica bendita 2, +3 (con <i>Escudo bendito</i>)		
Defensa	+1		
Resistencia	10	Umbral de dolor	5
Equipo	Frasco con 2 gotas de aguas de penumbra, símbolo solar y copia con numerosas notas en los márgenes del <i>Iluminario</i> .		
Sombra	Dorado oscuro, como un tálero en una mano medio cerrada (Corrupción: 1).		
Tácticas:	Kenna no recurre a la violencia, sino que confía en que su fe y sus palabras la escudarán de la oscuridad del mundo. Si esto no es suficiente, su <i>Siervo flamígero</i> puede entretenir a los enemigos mientras ella se escabulle a un lugar seguro.		

Siervo flamígero de Kenna

Desafío	Normal		
Rasgos	<i>Alado</i> (I), <i>Aura nociva</i> (II), <i>Demoleedor</i> (I)		
Ágil 11 (-1), Atento 10 (0), Diestro 13 (-3), Discreto 9 (+1), Fuerte 15 (-5), Inteligente 7 (+3), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 10 (0)			
Habilidades	Ninguna		
Armas	Espada flamígera 4		
Armadura	Armadura de escamas llameante 3 (Incómoda)		
Defensa	+1 (escudo)		
Resistencia	15	Umbral de dolor	9

Desarrollo

EL RESULTADO FINAL de esta aventura es probable que sea un enfrentamiento entre las partes, a fin de encontrar el artefacto robado de La Ocasión.

Branco querrá volver, reclamar la Llama Fría y salir de la ciudad, con destino a Mergile. Kenna quiere el artefacto para reavivar la llama de Prios. Mirwar quiere el artículo como prueba de las irregularidades de Lyssa y Davido, para vengarse de su falta de respeto y, con suerte, para recibir una palmadita en la espalda de sus superiores por un trabajo bien hecho.

Para el director de juego, el resultado más emocionante y atractivo sería un enfrentamiento en la fragua, además de un choque de voluntades y motivos. Si parece que los personajes jugadores prefieren una pelea en vez de una discusión razonada, adorna las partes involucradas con refuerzos o complicaciones. Por ejemplo, con miembros de la Academia Suprema que vienen a averiguar por qué Branco no ha contestado a sus mensajes o mantos negros en busca de un artefacto corrompido, después de descubrir el rastro de migajas de las enloquecidas notas de Kenna.

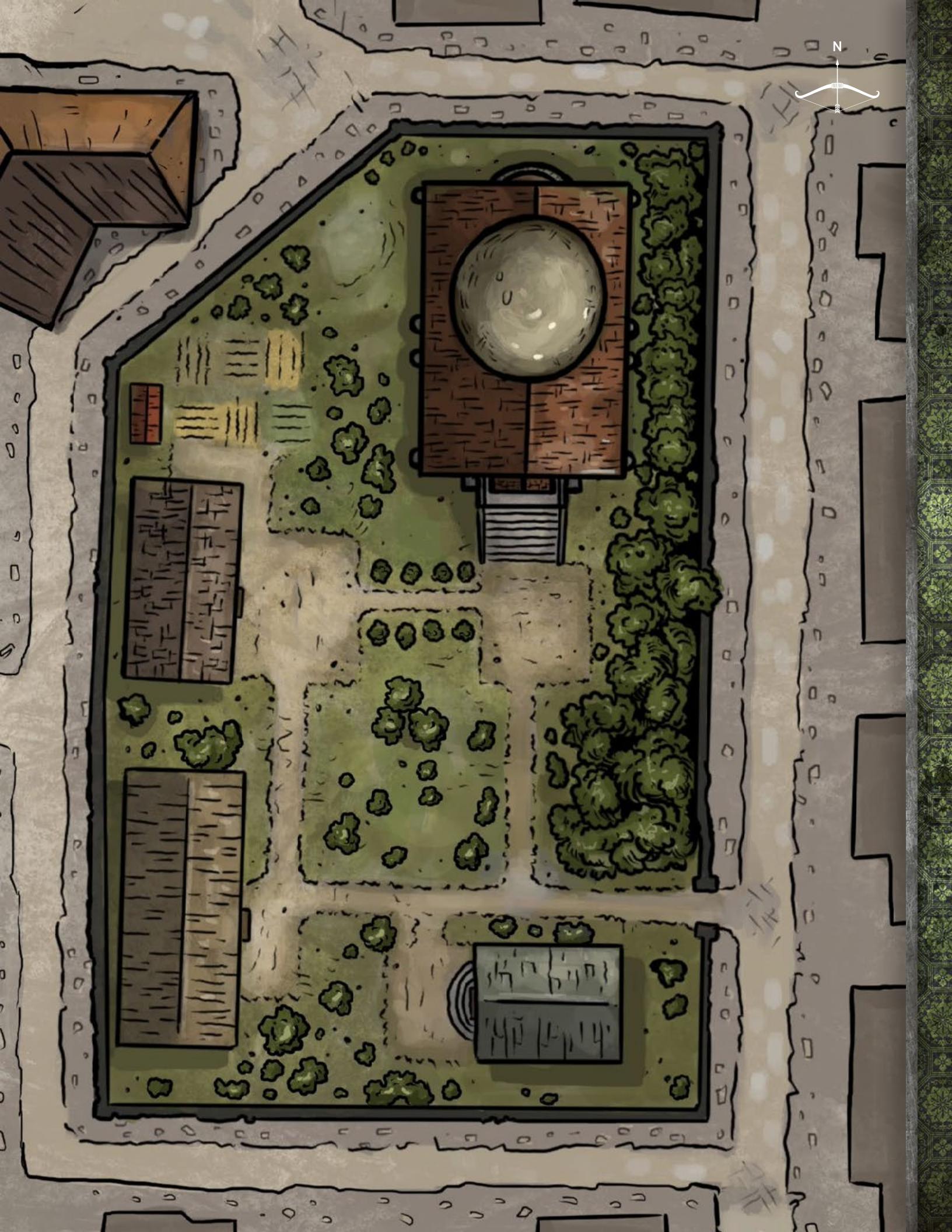
Con el resultado, más de un grupo se quedará con las ganas y es de esperar que los personajes jugadores sean el centro de nuevos intereses y enemistades.

LA ACADEMIA SUPREMA

Si Branco pierde la Llama Fría, informará a la maestra costurera Alma en Mergile. ¡Aunque la Academia Suprema carece de individuos y de poder marcial, tiene mucha influencia que podría emplear para hacer que las vidas de los personajes jugadores sean prohibitivamente caras!

Si la Llama Fría abandona Yndaros en manos de Branco, la satisfacción de Alma lo colmará de elogios y recompensas, y proporcionará a la Academia Suprema un poderoso artefacto que sumar a su artillería. Si los personajes del jugador ayudaron en su éxito, pueden ser llamados para ayudar a recuperar otros objetos de la tierra asolada a través de los Titanes, con Branco como contacto.

La maestra costurera Alma y los otros seguidores tienen un programa paralelo a quienes ven a la Iglesia de Prios como embajadores y consideran muerto al dios, por lo que la Academia Superior puede ser un aliado útil si los personajes jugadores tienen objetivos o motivaciones en común.



0 7,5 M



0 2,5 M

N

