

Melaza Oscura

Por Millán Mozota "Khulmani/Culmani", khulmani@gmail.com

Introducción

Melaza Oscura está ambientada en el mundo del Imperio de Malaz. Es el escenario de las monumentales novelas de Steven Erikson (Malaz: El Libro de los Caídos) e Ian C. Esslemont (Malaz: El Imperio). El mundo estaría a caballo entre los géneros de la alta fantasía, y la espada y brujería, con un estilo oscuro y duro, y una moralidad con muchos matices de gris. Puedes encontrar una breve descripción general en el recuadro cercano. Pero ¡Lee los libros!

La aventura se ha escrito para personajes iniciales o relativamente poco experimentados. Está diseñada para un grupo de unos 4 pj's, entre los que se haya un personaje dedicado profesionalmente a algún tipo de magia. Aunque esto último no es indispensable, ese tipo de personaje tiene más posibilidades de aportar informaciones relevantes a lo largo de la aventura. Y, además, el contar con curación mágica siempre debería ser algo a tener en cuenta en RQ6. Por otro lado los encuentros de combate están diseñados, en general, de forma escalable. Así no hay problema en dirigir la aventura a más o menos personajes. Al final de la aventura se incluyen cuatro pj's pregenerados.

Esta aventura es adaptable a otros mundos de Espada y Brujería o de Fantasía Épica con un giro oscuro. Y en particular puede funcionar muy bien en entornos como los de Mundo de Ladrones (Robert Lynn Asprin y colegas) o Lankhmar (Fritz Leiber). Será necesario cambiar algunos nombres de lugares y facciones, y de los poderes y Sendas de Hechicería que se mencionan. Y remplazar el papel de Oponn (Los Gemelos) en la historia por otro poder. Por ejemplo, en Lankhmar podrían ser perfectamente Ningauble y Sheelba, y en el Mundo de Ladrones cualquier divinidad Rankana o Ilsigi que manipule agresivamente a los mortales.

Volviendo al mundo malazano, la aventura tiene lugar en la ciudad de Aren, un gran puerto comercial en un continente desértico y hostil, poblado sobre todo por nómadas, pero con una serie de grandes ciudades-estado. De hecho, hay siete metrópolis sagradas, que dan nombre al propio continente -que es conocido como *Siete Ciudades*. Casi todo el continente está, desde hace unos pocos años, bajo el dominio de los extranjeros del Imperio de Malaz, pero desde hace un tiempo se agitan las arenas con gritos de rebelión, en nombre de la Diosa del Torbellino de Raraku.

Para esta aventura en particular, no importa si los personajes están alineados con alguna de las grandes facciones presentes en Aren. Pueden servir al Imperio Malazano, infiltrarse como agentes revolucionarios del Torbellino, o ser simples mercenarios independientes.

El planeta donde transcurren las épicas del Imperio de Malaz es un mundo similar a la tierra, probablemente más grande. Como en nuestro planeta, la superficie está ocupada mayoritariamente por océanos, y tiene varios continentes. Los años parecen tener un número de días similar a los nuestros, y las estaciones son también cíclicas y recurrentes. Además la atmósfera, las aguas continentales y oceánicas, y los grandes procesos climáticos actúan de forma similar a la tierra. La mayor parte de los animales y plantas que son comunes en nuestro mundo lo son también allí. Junto a esas especies, hay muchas otras que son distintas, pero aún reconocibles como parientes de seres más familiares. Y, por último, hay criaturas que son completamente diferentes, a menudo de naturaleza mágica o sobrenatural, o al menos mutadas por esas fuerzas. El mundo es antiguo, tanto o más que la tierra, y esa historia se siente en la geología, los paisajes, los ciclos climáticos (como las glaciaciones del pasado) y las innumerables especies extintas. De estas, como en la tierra, sólo quedan fósiles, y a veces, resonancias místicas o arcanas en el tejido espiritual.

El planeta está poblado y dominado por humanos, que forman un enorme abanico de diversidad. Existen las más variadas culturas y sociedades, pero ninguna puede considerarse como "tecnológicamente avanzada". La tecnología más avanzada, excluyendo algunos ingenios arcanos y singulares, no sobrepasa a la de los inicios del Renacimiento en Occidente.

Según la clasificación de RQ6 en todos los continentes encontramos culturas humanas de los cuatro tipos principales: primitivas, nómadas, bárbaras y civilizadas. Los grupos lingüísticos, étnicos, sociales, estatales, etc., son enormemente variados y de gran complejidad. Por otra parte, muy a menudo las sociedades y culturas se relacionan entre ellas violentamente. Esa violencia se origina tanto en la intolerancia como en la búsqueda de poder. Y es tan trágica como variada: trata de esclavos, saqueos, guerras comerciales, de hegemonía, de conquista territorial o incluso de exterminio.

Los conflictos y las tragedias del mundo se agravan por la injerencia constante de dioses, ascendientes, y otros seres arcanos y de poder sobrenatural. Y también por los ciclos de convergencias de poder, en las que se reúnen en conflictos abiertos los distintos seres sobrenaturales.

Si esas convergencias son acontecimientos naturales o no, es algo en lo que los filósofos no se ponen de acuerdo: ¿Son los ascendientes los que crean las convergencias, o estas atraen a los ascendientes?

Además de los humanos, que son los seres "inteligentes" más extendidos y prolíficos, hay otras especies (a menudo llamadas "razas"). Son seres antiguos, en el sentido de que la mayoría llegó al mundo o apareció antes que los humanos, o cuando estos apenas habían evolucionado de ciertos primates de bosque (los Eres).

Las razas (o especies) no humanas son, en general, escasas y viven apartadas y/o en lugares remotos. Por lo general no influyen directamente en los acontecimientos humanos, por el peso del número, aunque algunos individuos pueden manipular la historia de pueblos enteros, entre bambalinas. También hay notables excepciones a esa presencia marginal, como la actividad de los Tiste Andi en Genabackis.



Imagen basada en: Vassily Kandinsky, 1905 - Arab city (Dominio público)
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vassily_Kandinsky,_1905_-_Arab_city.jpg

El comienzo

Los personajes se han reunido para comenzar la noche con un trago y una oferta de trabajo en su rincón favorito (o menos odiado) de Aren: la Taberna de la Gaviota. Se sientan a una mesa grande y esquinada, de patas desiguales, bajo la cual la suciedad que cubre el suelo sólo forma por fortuna pequeñas depresiones y crestas. El tabernero Faruk es un tipo huesudo con un abultado vientre, como si estuviera enfermo, que atiende con desgana a los clientes.

Los personajes jugadores pueden ver a su contacto y posible patrón, el obeso, untuoso y desagradable Banad, acercarse caminando ampulosamente hacia la mesa. Lleva una jarra de lo que pasa por vino especiado en este lugar. Colocándose la túnica de seda pálida, coge un taburete cercano y se sienta con ellos.

"Bienhallados en esta noche, oh bravos amigos. Tengo una tarea para vosotros, en nombre las mismísimas fuerzas vivas de esta gran y noble urbe. Fuerzas vivas que desean mantenerse en un discreto segundo, sino tercer o cuarto plano. La tarea que espero podáis realizar con diligencia y rapidez, debería ser adecuada a vuestras habilidades. Bien, decidme, ¿estáis dispuestos a considerar mis palabras?"

Tras las posibles respuestas, puyas, etc que puedan derivarse de la pregunta, Banad continuará:

"Veréis, Aren es una gran ciudad. Aunque apenas contemplamos un reflejo de la... exótica belleza y floreciente grandeza de antaño... oh mis ojos lloran al recordar los tiempos antiguos... Aún así, la ciudad medra y crece, gracias a sus ciudadanos y a las buenas gentes de Siete Ciudades.

Pero como en todas partes, hay algunos... perdidos. Me refiero a los, hummm... adictos. Como sabéis, el durhang es una droga muy apreciada por todas las buenas gentes, las tribus y las familias fala'dhan y plebeyas, desde el origen de la civilización misma. Su uso es apropiado en muchas circunstancias pero, como con todas las cosas, hay quienes abusan y no

saben controlarse. En las ciudades, como en nuestra insigne capital, los perdidos, los que dependen del durhang y no tienen la cabeza en nada más, tienden a reunirse en lugares solitarios, en los barrios más pobres y en otros sitios... lúgubres en general. Como ocasionalmente, esta misma taberna que casualmente es de mi propiedad.

Los adictos al durhang no son demasiado problemáticos, más allá del daño que se hacen a sí mismos... siempre a largo plazo. Se vuelven dóciles, tranquilos y apáticos, y si cometen crímenes, estos son de poca monta, que rara vez implican la violencia.

Los comerciantes, y en especial los traficantes y contrabandistas de durhang, hacen un gran servicio a muchos notables de Aren. Mucha más gente y más importante de lo que creeríais posible. Precisamente, uno de esos "agentes libres" se ha aproximado a mis actuales patrones, y les ha informado de un asunto preocupante.

Resulta que ha perdido, según me dice, a sus adictos. Al parecer, la principal comunidad de desahuciados, de seguidores de las nieblas del polen, ha dejado de comprar durhang. Es más, le han llegado rumores extraños, que hablan de otra sustancia que ha ocupado el lugar de nuestra droga más tradicional.

Se trata de algo nuevo, desconocido hasta ahora, que llaman Melaza Oscura. Es un líquido espeso y negro, que se bebe, y se puede consumir diluido o concentrado. Según se dice, es tremendamente adictivo, como si fuera de origen hechicero o tal vez bendecido por un ascendiente o un dios. Apenas los perdidos lo prueban, abandonan el poco sentido común que les pudiera quedar, y devienen inmediatamente sumidos en un éxtasis de algún tipo. Olvidan por completo su anterior necesidad de durhang. Y también cualquier otra necesidad, por cierto. Eso, por supuesto, es lo más preocupante.

No sólo estamos ante la posibilidad de que algún poder oscuro u hostil a Aren quiera imponernos una droga oscura y hechicera, que sustituya a nuestro tradicional durhang. No, no solo es eso. La Melaza Oscura es de una sustancia peligrosa para toda la buena gente de Aren, Si se extiende más allá de esos, admitámoslo, prescindibles desahuciados, podrían causar un daño tremendo."

Banad hace una pausa, por si los jugadores quieren meter baza, y después continúa:

"Vuestra misión es encontrar la fuente de la Melaza Oscura y terminar con ella. Podéis empezar preguntando a los adictos, si podéis encontrarlos, o quizás sea más fácil acudir a los traficantes de durhang. Podréis contactar aquí conmigo cuando hayáis cumplido vuestro cometido, y seréis ampliamente recompensados."

Si los pj's quieren saber cuán sustanciosa en concreto será su recompensa, pueden negociar (**Comercio**) con Banad, quien puede llegar a pagar 400 jakatas de plata a repartir entre todo el grupo... aunque realmente preferiría pagar 300 jakatas de plata, o menos si le es posible.

Las drogas (de Siete Ciudades)

En este punto, es probable que los jugadores quieran saber lo que saben sus personajes sobre drogas en Aren, y en Siete ciudades en general. El Máster puede pedir tiradas **Fáciles** de **Región** o **Costumbres** para proporcionar toda o parte de la información que viene a continuación.

La droga más común en cualquier continente del mundo es el alcohol en todas las formas posibles, tanto de destilados como de fermentados. Los vinos y cervezas son tan antiguos como las primeras civilizaciones urbanas, humanas o no, del mundo. Incluso los nómadas y grupos tribales primitivos fermentan o destilan diferentes plantas, o incluso animales (no necesariamente mamíferos) para obtener bebidas alcohólicas.

Siete Ciudades es una tierra antigua donde se ha inventado, modificado y perdido, y de nuevo reinventado, la fabricación de vinos... una y otra vez durante milenios. Las viñas solo se dan en zonas muy concretas del continente y eso hace de esta bebida un valioso ypreciado bien comercial. También hay cervezas de distintos granos, aguamiel y otros fermentados de la miel. Y por supuesto el ocasional aguardiente, por ejemplo el obtenido de la pulpa madura de cactus del desierto.

En Siete Ciudades, la droga tradicional y propia es el durhang, un opiáceo no muy diferente del hachís de la Tierra. Habitualmente se fuma. Se fabrica a partir de un polen y tiene una textura como de arcilla y habitualmente se distribuye en forma de pequeños "botones", bolas o pellizcos. A veces se destila en forma de aceites. Es una droga medianamente adictiva, que adormece, vacía la mente, reduce las sensaciones de dolor, angustia, hambre, etc. Su uso es tradicional en muchas culturas urbanas y nómadas de Siete Ciudades, con el ocasional adicto que abusa de la sustancia. En las ciudades, esos perdidos pueden llegar a formar grupos marginales importantes.

Otra droga común en Siete Ciudades es la roya, hojas secas de una planta, que se pueden fumar o mascar. Es ligeramente adictiva, y sirve como relajante, antiemética y quita la sensación de hambre. Sería pro tanto similar al tabaco de la Tierra. En el continente de Siete Ciudades es más habitual fumarla, mientras que en otras tierras, como Quon Tali, es más típico que se mastique y escupa.

Investigando: adictos o traficantes

Los personajes deben decidir si buscan a un adicto o un traficante. Es decir, un contrabandista en realidad, ya que el durhang en sí no es ilegal, sólo si no pagas impuestos a los poderes de la ciudad. Y ocurre que sólo los traficantes/contrabandistas lo venden suficientemente barato como para que puedan comprarlo los adictos terminales o perdidos.

Se requiere una tirada de **Región** (naturales de Aren solamente) o **Callejeo** para localizar a uno de esos posibles contactos, a dificultad **Normal**.

Una vez localizado el contacto, habrá que convencerle para que hable. Sean adictos o traficantes, ambos tipos de contactos estarán perturbados por la desaparición de sus clientes y/o de sus conocidos, y por el efecto demoledor de la Melaza Oscura.

Si se trata de un o una adicta, lo será sólo al durhang, no habrá probado la Melaza Oscura. Esta persona estará sobre todo asustada y desconfiará (posibles nombres: Ibraya, Amad).

Si se trata de un o una traficante, esta persona estará sobre todo molesta y preocupada (posibles nombres: Rebrod, Salina).

Para obtener la información que buscan los pj's es necesaria una tirada de **Influencia** de dificultad **Normal**, que un soborno razonable en relación al contacto puede bajar a **Fácil**. Una buena interpretación de los jugadores también reducirá la dificultad.

La información que se puede obtener es la siguiente: Los adictos que se han pasado a la Melaza Oscura se congregan y pasan casi todo el tiempo en un viejo edificio en ruinas, al noroeste de Aren. Es un antiguo templo de Mael, un dios del mar, ahora abandonado. Está en una zona de antiguos muelles destartados y viejos almacenes, lo que era el viejo puerto hace varias generaciones. Es una zona donde viven nuevos inmigrantes pobres, junto a viejos grupos tradicionales de parias: adictos, leprosos, mutilados y otros desgraciados. No se sabe que hacen los adictos en las ruinas, salvo consumir esa cosa negra, y consumirse ellos mismos, lentamente. Se dice que apenas si se mueven o se alimentan, y sólo salen para buscar la sustancia. Los que lo hacen, parecen desorientados y confusos, y no saben quién puede proporcionársela.

Los contactos no tendrán información sobre quien les entrega o vende la droga, pero el (o la) traficante pagaría por ese dato. O mejor aún, pagaría a quien se encargara de la fuente que suministra la Melaza Oscura. Unos jugadores con espíritu comercial tienen algo que ganar aquí también.

El viejo templo

El lugar indicado es un templo ruinoso, sin apenas restos de techumbre, de muros semi-derruidos. Parece estar algo mejor conservado en su santuario interior. Una tirada **Fácil** de **Saber [Historia]** o de **Región** (naturales de Aren solamente) permite saber que el edificio ya era una ruina antigua cuando dejó de usarse el puerto. Se pueden distinguir en los muros restos de grabados y frisos con motivos marinos y acuáticos, relacionados con la Senda de Ruse y con el dios ancestral Mael.

Cuando los personajes se aproximan, no ven a nadie cerca o vigilando. Entre las ruinas crecen malas hierbas de secano y arbustos espinosos, y hay muchos restos de basura y desperdicios. Los olores del cercano mar y del puerto se mezclan con los de excrementos y orines, y con una tirada de **Percepción Normal** notan también un olor a descomposición que parece provenir, junto con el de las deposiciones, del interior del santuario del templo.

El santuario es una estructura cúbica de unos seis por seis metros, con una única entrada adintelada y baja. Está rodeado de columnas que sostenían un sobretecho o "porche" hipóstilo, hoy desaparecido. Cuando se acercan escuchan un *huuum* o zumbido grave, bajo y continuo, que proviene del interior, ciertamente hipnótico (pero no tanto como para incapacitar o distraer seriamente a alguien).

En el interior del santuario no hay apenas luz, y el hedor es casi insoportable. Huele a putrefacción y a excrementos y orina. Lo primero que se encuentra alguien al entrar es como una docena (mínimo 10, máximo igual a nº de pj's x3) de adictos desahuciados.

Están tirados en el suelo, entre escombros, basura y sus propias deposiciones. Parecen sumidos en un profundo trance, o sueño; o quizás simplemente están agonizando. Son de ambos sexos y de todas las edades, apenas si llevan taparrabos o restos de túnicas viejas, y se puede ver que están esqueléticos y demacrados. Sus manos y labios están manchados de una sustancia de apariencia pegajosa, espesa y negra. El zumbido o *huuum* proviene de más allá de los adictos, del fondo del santuario sumido en la oscuridad.

Ninguno de los desahuciados está consciente o puede ser devuelto a la consciencia con facilidad. Y, al contrario, matarlos sería muy fácil (al igual que inmovilizarlos y atarlos). El Máster no debería sugerir nada al respecto, por supuesto: lo normal es que jugadores y personajes por igual no los consideren una amenaza en este momento, y asesinar a sangre fría sin ninguna razón es algo propio de monstruos y psicópatas, también en este mundo.

Para ver más allá de los adictos, al fondo del santuario, hay que avanzar y/o llevar una luz hasta allí. Lo que verán son los restos de una vieja ara (un altar) decorada con motivos marinos, rodeada de cadáveres decapitados en avanzado estado de descomposición.

Y, tras un momento de inspección, ven también varias cabezas putrefactas tiradas descuidadamente alrededor. Sobre dicho altar roto y ruinoso, hay algo decididamente extraño: Una cabeza humana decapitada, aparentemente menos corrompida que la mayoría de los cuerpos que rodean el altar, y que está cubierta de una sustancia negra y espesa. El *huuum* parece porvenir de dicha cabeza.

Mientras los personajes no toquen o se dispongan a atacar el ara y/o la cabeza, no sucede nada. Una inspección más cercana y tranquila permite encontrar un par de cosas interesantes:

1. Por una parte, parece que las cabezas decapitadas también tienen restos, más viejos y secos, de esa sustancia negra. El deterioro de los residuos oscuros parece corresponderse, en cada caso, con el tiempo que lleva descomponiéndose la cabeza. Es decir, que es fácil deducir que las cabezas se cubrieron con la sustancia poco después de la decapitación.
2. Por otra parte, se pueden ver fragmentos -y alguna pieza casi entera- de los recipientes que contenían la sustancia negra. Se trata de jarras pequeñas de una cerámica fina, engobada y con decoración de barniz negro de formas geométricas angulares.

Cuando los pj's toquen la cabeza o el altar o se dispongan a atacarla de alguna forma, esto es lo que sucede:

La cabeza lanza un chillido agudo y aterrador, y al tiempo los adictos desahuciados se incorporan como muertos vivos o marionetas, lanzando también horribles chillidos agudos. Los personajes de los jugadores deben hacer tiradas de **Voluntad** a dificultad **Difícil**. Si fallan, su siguiente **turno y punto de acción** lo invertirán retirándose (como mínimo hasta la entrada del santuario) y cubriéndose defensivamente, una vez lejos de la cabeza. No podrán hacer nada más ese turno.

Quien pifíe la tirada de **Voluntad**, sale huyendo de allí para no volver, al menos en esa noche.

En la primera **Ronda de Combate**, los adictos, actuando como muertos vivos sin voluntad, usan todas sus acciones y turnos para armarse de ladrillos rotos, trozos de madera, vasijas rotas y piedras afiladas, con las que después atacarán a los personajes (a partir de la siguiente **Ronda de Combate**).



Los adictos atacarán sin sentir dolor ni quedar incapacitados, ni preocuparse por parar los golpes (como si estuvieran en *Frenesí*), durante cuatro Rondas de Combate completas. Tras esas cuatro rondas, los adictos que sigan el pie (suponiendo que quede alguno) simplemente se derrumban muriendo por el esfuerzo realizado. Durante el ataque suicida, los adictos no actúan con inteligencia, atacando preferentemente a los blancos más grandes, más cercanos y que más se muevan o chillen.

Si se usa algún tipo de magia mental contra ellos (es decir, magia que afecte al pensamiento, las emociones, etc.), sea del tipo que sea, sucederán efectos inesperados: El personaje que lance la magia debe hacer una tirada de *Voluntad Normal*.

Si falla esa tirada de *Voluntad*, curiosamente la magia funciona con su máxima efectividad, sin posibilidad que los objetivos se resistan... pero "algo" se cuele en su mente y la nubla con pensamientos desesperados y de pesadilla durante sus siguientes *1D3 turnos*.

Si tiene éxito en la tirada de *Voluntad*, la magia también funciona a su máxima efectividad, y además el personaje siente una presencia mental siniestra, entrópica y demente, que se aleja rápidamente. Una tirada *Normal* de un *Saber* adecuado (Mazo de Dragones, Religión o Hechicería, por ejemplo), o de una habilidad principal de algún tipo de magia (como *Invocación*, *Exhortación* o *Trance*, permite detectar el aroma de cierto tipo de magia: la Senda del Embozado, y de Meanas, o quizás Rashan, en ese poder que se ha ocultado.

En términos menos malazanos, lo que percibe el mago es la presencia de un poder orientado a la Muerte, y la Sombra o quizás la Oscuridad (en el sentido literal, tenebroso, y no figurado, de "maligno"... aunque podría serlo también, desde luego).

La escena general debería ser de caos y masacre de los adictos zombificados, terminando con los personajes quizás heridos, pero en pie entre una masa humana muerta o agonizante. Es decir, una violencia brutal y sin explicación que deja a los protagonistas con más preguntas que respuestas, al menos de momento.



Cuando termine el combate, lee a los jugadores en voz alta el recuadro que viene a continuación, como un breve "interludio narrativo":

En otro lugar, los gemelos

Mientras los personajes luchan en el viejo templo en ruinas, dos figuras casi idénticas, de miembros delgados y coloridos ropajes vigilan con atención los acontecimientos que tienen lugar en Aren. El ruido de una moneda rodando antes de caer les rodea como un sonido consustancial a ellos. Oponn pone su atención sobre la ciudad. "Hagámoslo, estoy harto de mirar y esperar"- dice el hombre. "¿Estás impaciente, verdad querido hermano? Quieres cosechar el poder de ese imprudente". "Obvio, hermana mía, ¡qué sería del mundo si nadie vigilara a los estúpidos Ascendientes que se ponen en peligro! Alguien debe hacerse cargo, ahora, antes de que los cuervos huelan el banquete. ¿Acaso negarás que tú también lo... quieres?". "Claro que no hermano, pero sólo la emoción de la caza, por librarme de este tedio, de esta insufrible levedad...."
"¡Oh, cierra la boca, y tira la moneda, mujer!".

Este pequeño interludio narrativo sólo tiene como objetivo mostrar la presencia e intromisión de dioses y ascendientes en los acontecimientos de los mortales, algo muy habitual en este mundo.

Investigando: Los jarros de cerámica

Los jarros que contenían la sustancia negra son la mejor pista para seguir el rastro de la Melaza Oscura.

Es una pista bastante específica y detectivesca, así que es posible que un grupo de jugadores que esté esperando otra cosa, la pase por alto. El Máster puede reconducirlos a ella si están muy despistados, sin necesidad de golpearles con las vasijas en la cabeza.

La cerámica es decididamente extranjera. Lo más sencillo sería preguntar en el Bazar de la Arcilla a los artesanos locales. Para ello, es necesario esperar como mínimo al amanecer, y quizás un par de horas más para que se llene de artesanos y comerciantes.

En estos días el bazar está un tanto de capa caída, debido a los ataques de los Rebeldes del Torbellino, y a las purgas punitivas de los malazanos y sus secuaces locales, las Espadas Rojas. Ya no hay apenas charlatanes, visionarios ni profetas, y muchos de los comerciantes con posibles se han trasladado a otros lugares, al menos por un tiempo, en previsión de nuevas razzias. En efecto, cuando acudan podrán comprobar que el mercado hace involuntariamente honor a su nombre. Sólo los artesanos más pobres y los tradicionalmente asociados con este lugar siguen vendiendo sus mercancías, y son sobre todo tratantes de cerámica, sobre todo del género doméstico y barato.

No es complicado encontrar a un/a artesano/a que reconozca la cerámica que llevarán los pj's -tirada **Fácil** de **Callejeo**, o **Región** los naturales de Aren.

Esto será lo que les cuentan:

"Sí, claro que reconozco el género. Es de esos malnacidos mezlas, dos cuñados despreciables, no es que sus mujeres estén ni en este continente, no os creáis, seguramente cruzaron el océano para huir de ellas. En fin, son comerciantes de Quon Tali, kaneses... mezlas pero de ese sitio en concreto ¿entendéis? Uno se llama Grellock, y el otro Ilgran, unos buscavidas, siempre buscando dar el pelotazo y sin respetar a los artesanos ni a los comerciantes. Hay a poca gente que les quiera bien, o que no se alegraría de verles aparecer flotando en la bahía. Grellock es el importador de las vasijas- El género es bueno, pero lo vendía a precios imposiblemente baratos, seguro que porque sobornaba a los aduaneros mezlas. Ilgran se dice alquimista y herbalista, pero un charlatán y un engañabobos es lo que es. Hace días que no plantan su puesto por aquí, puede que una semana, o así."

Si quieren saber donde viven estos personajes, hay un 10% de que la persona que les ha informado lo sepa. Si no, deben buscar, de nuevo con una tirada **Fácil** de **Callejeo** o **Región** los naturales de Aren.

En todo caso, al final descubrirán que los dos cuñados tienen su residencia en una pequeña casa cerca de la parte oriental de las murallas de Aren. Comparten una vivienda de dos alturas (ocupando el piso superior), con el casero y su familia, que son descendientes de la tribu Kherahn Dhobri: *"Unos hijos de los jinetes del desierto haciendo de caseros de los mezlas. Qué loco mundo, ¿eh!?"*

Beemut es el nombre del casero, un ciudadano de Aren con ciertas afectaciones de su pasado familiar nómada (evidentes en su amplia telaba de color beige y la decoración de su salón, imitando una jaima tradicional del desierto). Beemut les hablará sin problemas de sus inquilinos Grellock e Ilgran:

"Un par de piezas, esos mezlas. Kanese en realidad, de Quon Tali. Siempre buscando dar el golpe que les haga ricos, pero sin verdadera ambición, ya me entendéis. La típica combinación peligrosa: astucia y estupidez. Parece que hace unas semanas dieron con algo, lo destilaron o prepararon en sus habitaciones, y se pusieron a venderlo. En muy poco tiempo hicieron mucho dinero. Pero al parecer, tras unos días, se dieron cuenta que sus ingresos caían en picado, prepararon una última remesa, que según dijeron iban a rebajar a sus compradores, y después se fueron a disfrutar de sus ganancias. Como digo, son astutos pero nada listos: el oro les quema en las manos, y tengo entendido que se fueron directamente desde el mercado al campamento caravanero de las putas del

poblacho de Balahn ¿Por qué? Pues porque es el lugar donde la bebida y las prostitutas son más baratos de todo Aren. Eso fue hace un par de días, y supongo que seguirán allí, gastándose lo que sacaron de... bueno, de lo que fuera que andaban haciendo."

Beemut no tiene problema en enseñarles las habitaciones de Ilgran y Grellock. En ellas hay vasijas y otros recipientes, que cualquiera con un trasfondo urbano y/o artesano reconoce: algún equipo de alquimista de poco valor, básicamente matraces, un hornillo, tubos de destilación y varios tipos de frascos y recipientes.

Sólo algunos instrumentos tienen restos de la sustancia oscura: algunos matraces, cuencos y coladores, lo que sugiere que sólo se tamizó -y quizás disolvió- la sustancia, no se hizo ninguna destilación o preparación.

La Miseria de Balahn

Balahn es una miserable villa agrícola en las afueras: media docena de casuchas de adobes, la mayor parte de ellas posadas y/o establos. El campamento de las putas lo componen una veintena de estructuras misérrimas, junto al poblacho.

Como transcurran los acontecimientos depende de cómo aborden los personajes jugadores la búsqueda de Ilgran y Grellock. Hace unas semanas, los seguidores del Torbellino mataron aquí a unos reclutas malazanos y los mezlas dejaron de venir.

Desde entonces, hay gentuza que se ha beneficiado incluso de eso: los clientes de peor estofa, junto con los extorsionadores y los proxenetas han medrado en Balahn, ya que el Imperio se ha retirado completamente de este lugar, incluyendo su protección y cierta supervisión. Y desde entonces las prostitutas y chaperos, y la gente pobre y miserable que vive en torno a ellos, están más explotados, violentados e inseguros.

Si abordan a alguien del primer grupo (los peores tipos), esa persona tenderá a ayudar a los pj's y les llevará rápidamente hasta Ilgran y Grellock, esperando quedarse con la bolsa de esos dos estúpidos o al menos recibir un soborno de los pj's.

Si abordan al segundo grupo (los explotados), les darán largas y pueden distraerlos, mientras otros avisan a los kaneses. En este caso los dos cuñados tratarán de huir por las vaguadas resguardadas que rodean Balahn, donde crecen cañas y plumeros, y algunas palmeras enanas. Esto puede dar lugar a una interesante persecución u obligar a los pj's a **Rastrear** a los dos "figuras".

Ilgran y Grellock están en una tienda de campaña redonda, sucia y amarillenta, en compañía de tres prostitutas mujeres y uno varón. Todos los acompañantes locales son jóvenes y adictos al durhang, como demuestran las pipas y pipas de agua, y el penetrante humo amarillento que llena la tienda ...lo cual es bastante irónico. Los dos kaneses son morenos, altos y delgados, con pliegues epicánticos en los ojos, de edad madura pero indeterminada.

En todo caso, cuando den con ellos, podrán conocer la historia de Ilgran y Grellock.



La historia de los buscavidas

Todo comenzó con Ilgran buscando cosas que carroñear en una zona de viejas haciendas abandonadas de los Fala'dhan, al noreste de la ciudad. Seguía los rumores sobre una casa que había pertenecido a un hechicero y vidente loco, de hace varias centurias, no estaba muy claro si seguidor de Meanas o de Rashan, pero para el caso, Sombra y Oscuridad. Se llamaba Menrur Hamás, o algo parecido.

Finalmente Ilgran dio con la casa, una villa siniestra, solitaria, en una vaguada sombría, un sitio donde nadie construiría una casa, ciertamente. Tiene una planta lobular, en torno a un patio redondo, pero no queda nada, casi ni techos, dentro de las paredes. Lo único interesante es que en el patio unas escaleras de tierra y losetas, que baja a un sótano, no muy grande. En el sótano encontró un charco, de una sustancia espesa, grumosa, dulzona y obviamente poco natural, hechicera. Hasta Ilgran, que no tiene poderes o capacidades especiales, pudo sentirlo. Además, había todo alrededor del charco ratas, murciélagos y otras alimañas: Algunas muertas o agonizantes, otras simplemente inconscientes, y algunas vagando como perdidas, embriagadas y confusas, con reacciones lentas y torpes. Ilgran trajo a su cuñado, e imbuidos de espíritu investigador, hicieron varias pruebas con otros animales como perros y pájaros.

Con todos se producía el mismo efecto. Una adicción casi inmediata a la sustancia, y una creciente laxitud y desinterés en cualquier otra cosa que no fuera consumirla y sumirse en sus efectos (incluyendo las necesidades básicas de comer o beber). El tema de los adictos comenzó como un experimento más, para ver los efectos en personas, claro, de las prescindibles. Pero rápidamente se convirtió en un negocio, cuando los desahuciados por una parte de enganchaban desesperadamente tras los primeros sorbos; y por otro lado corrían la voz entre los otros adictos terminales.

Así que lo llamaron "Melaza Oscura", y les vendieron todo lo que había, disolviéndolo para que durase más, hasta secar el charco. Parecía que el charco podría rellenarse, pero solo si lo dejaban unos días o semanas (por como daba la impresión que se filtraba del suelo), así que se vinieron a Balahn a esperar y disfrutar de sus ganancias.

Cuando hayan terminado de interrogar a Ilgran y Grellock, lee el siguiente recuadro a los jugadores:

En otro lugar, la moneda sigue rodando

La moneda gira, sigue girando sin parar. Un tintineo agudo de metal, y el runrún sordo sobre una superficie de piedra o madera. Y como sonido de fondo, las risas maniáticas de un hombre y una mujer.

En este punto, hacer que los jugadores tiren por la habilidad **Perspicacia Fácil**. Es una **tirada opuesta** entre los personajes, que "gana" el que saque mejor resultado (categoría de éxito, y si son iguales, la tirada más alta). Explica simplemente al ganador que le parece oír como el sonido de una moneda rodando sobre su canto, apoyada sobre alguna superficie indeterminada. Pero al mirar a su alrededor es obvio que no hay ninguna moneda cerca.

Toma nota de qué personaje ha escuchado la moneda.

La Casa de Menrur Hamás

Los personajes pueden fiarse de las direcciones que les den Ilgran y Grellock, u obligarles a acompañarlos.

Dado que probablemente hayan dado con ellos en el pueblucho de Balahn, no hay autoridades en las proximidades, y los dos kaneses no tienen aliados a los que acudir. Así que los buscavidas harán, a regañadientes, todo lo que se les pida, intentando conseguir a cambio promesas: que después les dejarán ir y no les harán daño, sobre todo.

Técnicamente estos tipos no han cometido ningún delito: la misteriosa sustancia que llaman "Melaza Oscura" no es ilegal, de hecho no está legislada de ninguna forma, y lo que hicieran los adictos no puede ser legalmente achacado a ellos. Pero en todo caso, quizás los personajes jugadores crean que merecen un castigo, y lo lleven a cabo. Siempre que puedan, los kaneses tratarán de huir, y sólo lucharán, desesperadamente, si les parece evidente que los pj's van a ejecutarlos.

La casa de Menrur Hamás está situada en una vaguada umbría, algo húmeda (para la zona), y con una vegetación de aspecto enfermizo y colores apagados. Apenas si quedan los muros de ladrillo y cal, levantados sobre zócalos de arenisca. Se adivina una planta cuatri-lobular, con un patio central.

No hay nada de parezca de interés en las ruinas en superficie, como ya comprobaron los kaneses.

Lo que si llama la atención es la presencia de una mujer, vestida con llamativos y caros ropajes (y capa de vivos colores) que sugieren una profesión con, al menos, un componente teatral. Está sentada en el suelo a una docena de pasos de las ruinas, en la posición del loto y mirando hacia la casa. Junto a ella, de pies, y atento a los personajes en cuanto los localice, hay un guerrero nómada gral embozado, con telaba, capucha y velo, bonete y peto de cuero, y armado hasta los dientes.

Cuando se aproximen, el gral les mirará en silencio, amenazadoramente, sus ojos negros y los tatuajes de su frente sus únicas facciones visibles, y las manos en los pomos de sus armas. La mujer, joven, atractiva y con una mirada inteligente, sale de su concentración y les saluda, mucho más amistosamente.

"Bienvenidos. Los espíritus me han dicho que se acercaba un grupo, pero no esperaba una compañía tan... variopinta. Pero ¿donde están mis modales...? Soy Samar Dev, bruja, animista, artesana e inventora, a vuestro servicio. Este es mi guardaespaldas gral, y creo que decir su nombre podría ser algún tipo de tabú, pues los tienen a miles. Los tabúes, digo. Así que "el gral" tendrá que bastarnos por el momento."

Esperará que los pj's se presenten, y les preguntará por la razón de su presencia aquí. Ella no tiene problema en explicar su presencia. Ha venido atraída por las cuitas y lamentos de muchos espíritus de la zona.

Están perturbados, algo en esta casa atrae y hace desaparecer a los espíritus que se acercan, quizás devorándolos, o quizás esclavizándolos. Aunque los espíritus tienen muy vagos conceptos del tiempo pasado, Samar Dev ha deducido que, tradicionalmente, ya evitaban el lugar... pero sólo desde hace poco tiempo que pasan esas cosas (las desapariciones de espíritus atraídos por la casa).

Lleva un tiempo observando y meditando, pero es poco lo que ha podido descubrir: que hay algo poderoso en la casa, algo que aterroriza a los espíritus. Los asusta tanto que no cree que sus aliados incorpóreos, espíritus y fantasmas que la siguen a todas partes, vayan a hacerlo al interior de las ruinas.

También ha percibido la sensación asociada con la Senda del Embozado, y algo que puede ser Sombra u Oscuridad. A menudo se confunden estas Sendas, en Siete Ciudades. Por último, se ofrecerá a acompañar al interior a los personajes, si estos deciden entrar.

Por supuesto, en compañía de su silencioso guardaespaldas.

Notas sobre Samar Dev

No se incluyen en esta aventura las características de juego de Samar Dev. Es una bruja espiritista poderosa, y sus rasgos y espíritus y fantasmas seguidores y aliados ocuparían mucho espacio y exigirían una innecesaria preocupación del Máster, para el papel que tiene en la aventura. Samar Dev está aquí básicamente para animarles a explorar las ruinas de la casa y el sótano de la misma, y no participará en ningún combate, en principio. Pero si el Máster quiere crear a pesar de todo el personaje, simplemente tendrá que hacer la ficha de una animista de tipo chamán, dedicada, con altas habilidades de Animismo, bastantes conocimientos también de Magia Común, y unos cuantos espíritus afines (que no la acompañarán al interior de la casa).



En el momento en que vayan a entrar, la presencia oscura de la casa tomará la ofensiva contra ellos, y sucederá una de las dos cosas que se describen a continuación. En estos encuentros Samar Dev se protegerá y se mantendrá aparte, y el guardaespaldas Gral la protegerá, y ayudará a los pj's.

1 - Si los pj's no han obligado a Ilgran y Grellock a venir aquí: En este caso, con un coro abrumador de chillidos agudos y sincopados, un enjambre de pequeñas y medianas alimañas, tanto vivas como no-muertas y animadas, sale de entre las ruinas y se lanza sobre ellos. Son sobre todo ratas, pero también ratones, musarañas, lagartos y tritones, murciélagos y algún animal algo mayor, un tejón, un pequeño perro, hurones y comadrejas. Este enjambre atacará de inmediato, centrándose en los pj's antes que en los pnj's, durante **4 Rondas de Combate**, tras los cuales los animales no-muertos se derrumban, y el resto cae muerto por agotamiento. Ninguna magia mental afectará al enjambre, pero a diferencia de la mayoría de estas masas de animales, este enjambre es *algo* vulnerable al daño de las armas. Esto se debe a que lo componen animales de varios tamaños, y algunos de los más grandes son los que aportan buena parte de la consistencia del enjambre. Consulta las características del enjambre para ver cómo le pueden afectar los ataques de las armas de los pj's.

2 - Si los pj's han obligado a Ilgran y Grellock a acompañarles: por desgracia para ellos los dos buscavidas han pasado demasiado tiempo bajo la influencia de la presencia oscura de la casa. Repentinamente ambos ponen los ojos en blanco, empiezan a emitir un "*huumm*" bajo e inquietante y levantan los brazos hacia los pj's, haciendo gestos extraños. Al final de un asalto completo, ambos conjuran unas masas de oscuridad pulsante, como si estuvieran vivas, entre sus manos alzadas, de las que surgen proyectiles de oscuridad.

A efectos de juego, se trata de conjuros de Hechicería, de ***Destrucción***, de la Senda de Meanas (Sombra), que se activarán con la tercera acción de cada uno de los desafortunados buscavidas.

Si llegan a poder atacar, cada uno de ellos tiene un **90%** de impactar con cada acción sucesiva en la que lanzan los proyectiles de oscuridad (sobre los pj's, principalmente). Cada ataque exitoso (que se puede ***Evadir***) hace **1D10** de daño en una localización al azar, contra el que la armadura mundana (salvo la natural) no les protege.

Una tirada de ***Invocación Normal*** reconoce los conjuros: magia de ***Destrucción*** de Meanas o Rashan.

Usar magia mental sobre los dos buscavidas tendrá el mismo efecto (y se guía por la misma mecánica) que lo que describimos para los adictos desahuciados del templo en ruinas.

Por último: Si este "combate" resulta excesivamente fácil o rutinario, puedes añadir justo después al enjambre de alimañas del encuentro que se describe justo antes que este.

El subterráneo

A estas alturas, debería estar claro que, para terminar con este asunto, deben bajar al sótano de la casa de Menrur Hamás. Samar Dev y el Gral les acompañarán.

Como se ha dicho, las ruinas que quedan en pie son la parte baja de unos muros de ladrillo y cal, sobre un zócalo de piedra arenisca. Esos muros delimitan una planta de cuatro lóbulos en torno a un patio central. En el patio hay un hueco o pozo, rodeado de plantas secas, de aspecto enfermo y deforme, y color gris oscuro apagado. Por el hueco descienden unas escaleras de losetas y tierra compactada.

Las escaleras descienden a un sótano excavado en la tierra y la roca locales, con paredes originalmente encaladas, que han perdido el revoque en grandes extensiones. Hay un olor dulzón y algo putrefacto, y se pueden ver, a la tenue luz del día, alimañas muertas y cuerpos de perros en distintos estados de descomposición. Todos están dispuestos alrededor de un charco de un líquido viscoso y espeso, negro, que borbotea ligeramente como si surgiera del subsuelo lentamente. Hay varias jofainas, cucharones de arcilla y vasijas, además de un pico y una pala apoyados en una de las paredes (todo traído por Ilgran y Grellock).

"¡Eso es!" - dice Samar Dev, entre agitada y emocionada - *"Ahí está, escondido en la tierra. Quien sea, o lo que sea, está supurando esa porquería negra. No está muy profundo. Hay que vaciar esa melaza, y cavar, para desenterrarlo."*

Samar Dev no cavará (*"lo mío es el trabajo intelectual, y debo vigilar a esa... presencia, sea lo que sea"*), pero pedirá a su guardaespaldas que colabore, si se lo piden.

Los pj's pueden vaciar la Melaza Oscura con las jofainas y demás instrumentos, y una vez empiecen a cavar la tierra está empapada y untosa, pero eso es todo. En principio, un contacto accidental con la Melaza Oscura (por ejemplo a través de la piel) no es peligroso.

En menos de una hora habrán cavado algo más de un metro. Entonces uno de los pj's tropezará con la pala contra lo que suena como algo metálico y hueco. Despejando la tierra untosa de Melaza Oscura que lo cubre, podrán delimitar lo que parece la tapa superior de una caja de hierro oxidada, de un pie por un pie, con un volumen aún no discernible. La tapa tiene media docena de agujeros circulares, de un dedo de diámetro, de los que supura Melaza Oscura.

En ese momento ocurren varias cosas a la vez. Por un lado, Samar Dev da un grito agudo y se desvanece, cayendo pesadamente al suelo. Por otro lado, su guardaespaldas gral sin nombre lanza unos gruñidos guturales, mientras se lleva las manos a la cabeza y cae de rodillas. En unos instantes se vuelve a levantar, con paso tambaleante, y los ojos en blanco. Camina de forma extraña, descoordinada, mientras desenfunda su cimitarra y embraza su escudo. Con una voz aguda y de tintes sobrenaturales (como ecos en varios registros sonoros) dice: *"No podíais dejarlo ¿eh? No podíais iros a husmear en otro lugar."* - Y les ataca.

El Máster debería permitir que los pj's hicieran una tirada de ***Voluntad Normal***, y si la superan, que puedan hacer acciones sencillas mientras ocurre lo antes descrito, como empuñar sus armas, o alejarse hacia la salida, por ejemplo.

La lucha con el gral poseído

Se trata del propio Menrur Hamás, o al menos su mente, o alma, o espectro (o quizás una combinación de los tres). Luchará hasta la muerte del cuerpo que ocupa, y es inmune a la Senda de la Mente, Mockra, y en general a efectos mentales y de ilusión: la mente de Menrur Hamás, en el camino de la Ascendencia, no puede ser amenazada por el escaso poder de los pj's. Tampoco es que la criatura espectral que es Menrur Hamás sea extremadamente poderosa. Pero en ese ámbito "mental", simplemente no es vulnerable a los poderes de los pj's.

En esta situación "el cuerpo del gral" tiene sólo un **31%** como habilidad de estilo de combate con sus armas, ya que al estar poseído por la presencia, no puede aplicar su habilidad real con las armas.

El final

En el momento en que maten al gral, una ola de energía necrótica y Melaza Oscura surge de la caja de hierro oxidado, haciéndola pedazos. Se dejan de escuchar sonidos, se extienden un ruido blanco y un frío penetrante y húmedo, y todo parece ralentizarse.

Pueden ver una vieja y podrida calavera, cubierta de la sustancia espesa, y con restos de carne y piel que parecen de cuero gomoso. Se eleva lentamente, flotando con un brillo mortecino que surge de su interior, mientras ondas de energía y zarcillos negros emanan de ella, en silencio.

Los personajes quedan paralizados y deben pasar una tirada de **Aguante Fácil**, o caer inconscientes. Los que pasen la tirada, están de todas formas incapacitados. Primero paralizados, y al instante mareados y completamente confusos.

Una tirada de **Invocación Fácil**, o **Difícil** de **Exhortación** o **Trance**, permite intuir, entre pensamientos confusos, que se trata de energía de la Senda de Meanas y de la Senda del Embozado. Y un **crítico** determina que tiene una cualidad distinta de ambas, como si fuera diferente de algún modo ¿el poder de un Ascendiente?

Se trata, aunque los pj's no pueden saberlo, del poder que Menrur Hamás en parte robó del Embozado y de Sombra, en parte el poder que poseía en vida como Hechicero, y en parte el que ha adquirido de formas incomprensibles, en el camino de la Ascensión.

En ese momento, debes leer lo siguiente:

La moneda cae, en una tierra oscura y pegajosa, y el rostro de una mujer sonriente ocupa la cara que queda hacia arriba. Pasa una sombra, y allí donde había una moneda, ahora hay una daga.

Si es posible (está vivo y consciente) hay que elegir ahora al pj que antes escuchó el sonido de la moneda rodando. Si no, elige a otro al azar. Señala al jugador y dile que su personaje, de repente, mientras se retuerce en el suelo, encuentra algo.

Su puño derecho se cierra en torno a la empuñadura fría y metálica de lo que parece una daga o cuchillo. Es un arma deteriorada y herrumbrosa al tacto, pero a la vez resulta obvio que está imbuida de un enorme poder, y de una energía que le despeja la mente y le devuelve el control de su cuerpo.

Es obvio lo que debe hacer el pj, atacar con la daga a la calavera flotante. Si no lo hace, todos mueren bajo el poder de Menrur Hamás. Si lo hace, tiene varios intentos para golpear a la calavera. Esta no se quedará completamente estática, aunque tampoco usa **Evadir** contra los ataques.

La calavera (tres acciones por **Ronda de Combate, Momento de Reacción +6**) invertirá dos acciones murmurando algo incomprensible mientras aumenta su brillo mortecino interno. Y, si no ha sido alcanzada todavía, con su tercera acción invoca un conjuro de **Destrucción** de la Senda de Meanas. A partir de aquí, empieza a lanzar proyectiles de oscuridad, y tiene un **90%** de impactar con cada acción sucesiva. Cada ataque exitoso (que se puede **Evadir**) hace **1D10** de daño en una localización al azar, contra el que la armadura mundana (salvo la natural) no protege.

Cuando el pj logre impactar a la calavera, la daga se clava con un sonoro *¡chunk!* y penetra con avidez en la calavera, casi escapándose de su mano. Se escucha un rugido sordo que se convierte en un aullido de pánico y dolor, desesperado.

Una tirada de **Perspicacia Difícil** permite a los pjs (todos) escuchar un sonido lejano. Es difícil distinguir si es una de una moneda rodando o unas risas maníacas muy amortiguadas.

La calavera cae destruida, abriéndose en dos como un coco, y reposa sobre los restos de tierra revuelta y los trozos de la caja que la contenía. Cesan por completo todos los fenómenos sobrenaturales. Los personajes empiezan pronto a recuperar el control de sí mismos. Samar Dev parece ilesa y empieza también a recuperar la consciencia.



Consecuencias

El pj de la daga puede ver como el arma herrumbrosa tiene un extraño pomo, plano y circular, que parece una vieja moneda engastada. En la "cara", muestra el rostro joven de una mujer sonriendo plácidamente. En la "cruz", el de un hombre joven con una mueca siniestra y la boca abierta en una carcajada.

Una tirada de **Saber** adecuado (**Religión, Hechicería**) a dificultad **Normal**, o de **Costumbres** a **Difícil** permite reconocer el símbolo de Oponn, el bufón de la Suerte de Dos caras. El Señor y la Dama del Azar, Los Bufones del Riesgo, La Dama que Tira y el Señor que Empuja. También, los gemelos de la fortuna y el infortunio. Dioses para muchos, Ascendientes venidos a más para otros.

Samar Dev puede dar esta información si le muestran la daga. También dirá:

"Tengo un consejo para ti. Líbrate cuanto antes, ya mismo, de esa daga. Ya ha servido a las maquinaciones de Oponn, y lo seguirá haciendo. Apuesto a que el poder que atesoraba este patético ser que has destruido no ha caído en saco roto. No, los gemelos lo habrán tomado para sí, en su mayor parte. Esa daga sólo sirve a sus intrigas, y del mismo modo que hoy han decidido que te sonría la fortuna, en cualquier momento, cuando deseen, harán caer sobre ti toda la fuerza del infortunio."

El consejo de Samar Dev es sincero y muy valioso. Es muy cierto lo que dice. La daga es un objeto mágico, orientado a los Gemelos pero no investido realmente, sin poder propio. Les servirá a estos para canalizar fortuna e infortunio (no necesariamente de forma equilibrada) sobre el portador, al servicio de sus intrigas y de su pervertido sentido del humor.

Por último, los personajes sufrirán otra consecuencia de su reciente y extraño encuentro. Al salir de nuevo a la luz del sol, verán como algo les ha sucedido a sus pieles. De alguna forma, ahora se ven un tanto más apagadas y mortecinas, cada una de ellos parece haber cambiado la coloración de su piel un tono hacia un gris mortecino. Es decir sus pieles no son grises, pero de su tono original han cambiado un tanto, todos más o menos por igual, hacia ese gris apagado. Con el paso de las horas y los días quedará claro que no es un efecto temporal, aunque no parece acompañarse de cambios perjudiciales.

Con el paso de las semanas, los personajes que no sean hechiceros notarán que se sienten con más energía y a la vez más nerviosos. A por las noches les acosan sueños relacionados con la Sombra y la Oscuridad. Al principio muy vívidos y de pesadilla, pero con el tiempo van remitiendo, hasta convertirse en una molestia habitual. En los sueños escuchan aullidos de sabuesos infernales, ven sus ojos brillar en la oscuridad, a veces vislumbran terrenos baldíos en tonos de gris, puntados por túmulos y menhires solitarios, o una ciudad lejana de edificios negros recortada contra un cielo gris...

Los personajes que no sean Hechiceros (Sendas de Hechicería) simplemente ganan un punto a su **Poder** de forma permanente. Eso modifica sus **Puntos Mágicos** y puede cambiar sus **Puntos de Suerte**.

Un personaje Hechicero gana la capacidad de invocar la Senda de Meanas, de la Sombra y la Ilusión (y un hechicero que conociera Meanas, ganaría la capacidad de invocar la Senda de Rashan, la Oscuridad).

Esa capacidad se refleja en una nueva habilidad: **Invocación (Meanas)**, con un percentil de INTx2. Ahora siente instintivamente la presencia de esa Senda, pero no conoce automáticamente ningún conjuro, así que deberá en el futuro buscar la forma de aprenderlos.

Lo que ha sucedido en realidad

Al ser expuestos los pj's a las energías acumuladas por Menrur Hamás, y a la conflagración que supuso el ataque de los Gemelos, los pj's han absorbido parte del poder de este, en concreto el relacionado con Sombra. Eso les ha podido "orientar" a Meanas (o, aunque es más difícil a Rashan) en un sentido místico o sobrenatural. Ahora no es que sean aún Ascendientes, pero han dado sus primeros pasos en ese mundo de intrigas, arquetipos, destino, demencia y luchas sin piedad que caracteriza la Ascensión y las Convergencias de poder.

Nota de diseño del autor

El primer encuentro violento de esta aventura puede parecer un poco intimidante, tanto desde la perspectiva de dirigirlo por parte el Máster (puede haber más de una docena de desahuciados de la Melaza Oscura), como por la peligrosidad para los pj's (*idem*). Ninguna de estas cosas es particularmente cierta. Desde la perspectiva de la dirección del juego, aunque los enemigos no usen las reglas para "chusma", siguen siendo increíblemente frágiles en cuanto a puntos de golpe, y el rasgo de Frenesí que comparten ayuda a simplificar su manejo: Apenas hay que preocuparse de sus heridas hasta que estén fuera de combate, y ninguno de ellos para o evita los ataques. Además, todos son iguales en cuanto a estadísticas, y desde un punto de vista práctico, se puede decidir que todos actúan en la misma Iniciativa (desde la perspectiva temática, como parecen compartir una mente colmena furiosa mientras atacan, sería también algo coherente).

Por otro lado, la parte de la peligrosidad es muy relativa. De hecho, si los pj's simplemente se van corriendo, ¡los enemigos morirán de agotamiento en cuatro Rondas! En todo caso, con casi toda seguridad los pj's tendrán al menos una Ronda de Combate completa para actuar mientras los desahuciados se arman, y la deberían aprovechar o bien para masacrarlos preventivamente, o bien para salir fuera del atestado santuario (que sólo tiene una salida). Un par de pj's bien armados en el vano de la salida, contra el que sólo pueden lanzarse dos o quizás tres de los frenéticos adictos, bastarán para retenerlos y hacerlos pedazos. Por último, los bajos porcentajes de ataque y las armas improvisadas de los desahuciados les hacen aún menos peligrosos.

Autor: Millán Mozota "Khulmani/Culmani".
khulmani@gmail.com

Versión: 2015

PERSONAJES NO JUGADORES Y CRIATURAS

Los adictos desahuciados, vivos pero "zombificados"

Modificador al daño: +1D2	1-3	Pierna derecha	0/2
Puntos mágicos: 8	4-6	Pierna izquierda	0/2
Movimiento: 6 metros	7-9	Abdomen	0/3
Momento Reacción: 6	10-12	Pecho	0/4
Puntos de Acción: 2	13-15	Brazo derecho	0/1
Chequeo de Fatiga en Combate: cada 2 Rondas	16-18	Brazo izquierdo	0/1
	19-20	Cabeza	0/2

Estilo de Combate: Salvajismo inconsciente 28%

Habilidades: Aguante 29%, Atletismo 23%, Evasión 27%, Percepción 21%, F. Bruta 28%, Pelea 28%, Voluntad 11%.

Arma	Tamaño/Pot.	Alcance	Daño	PA/PG	Efectos
Piedra o ladrillo	Pequeña	Corto/3	1D4+1D2	4/12	Aturdir localización

Frenesí: Inmunes a los efectos de las heridas salvo las Graves.

Ilgran y Grellock, buscavidas sin conciencia

Modificador al daño: 0	1-3	Pierna derecha	0/3
Puntos mágicos: 13	4-6	Pierna izquierda	0/3
Movimiento: 6 metros	7-9	Abdomen	0/4
Momento Reacción: 12	10-12	Pecho	0/5
Chequeo de Fatiga en Combate: cada 3 Rondas.	13-15	Brazo derecho	0/2
Puntos de Acción: 3	16-18	Brazo izquierdo	0/2
	19-20	Cabeza	0/3

Estilo de Combate: Rata de callejón 36% (Daga, Porra, Honda, Asesinato)

Habilidades: Aguante 38%, Evasión 41%, Percepción 59%, Perspicacia 54%, Pelea 42%, Voluntad 46%.

Arma	Tamaño/Pot	Alcance	Daño	PA/PG	Efectos
Daga	Pequeña	Corto/5	1D4+1	6/8	Desangrar, Empalar

El guardaespaldas Gral de Samar Dev

Modificador al daño: +1D2	1-3	Pierna derecha	0/6
Puntos mágicos: 10	4-6	Pierna izquierda	0/6
Movimiento: 6 metros	7-9	Abdomen	2/8
Momento Reacción: 11	10-12	Pecho	2/7
Chequeo de Fatiga en Combate: Cada 3 Rondas.	13-15	Brazo derecho	0/5
Puntos de acción: 3	16-18	Brazo izquierdo	0/5
	19-20	Cabeza	2/6

Estilo de Combate: Jinete Gral 68% (Arco Recurvado, Cimitarra, Escudo Peltasta, Montado).

Habilidades: Aguante 63%, Atletismo 62%, Evasión 70%, Fuerza Bruta 59%, Pelea 52%, Percepción 51%, Perspicacia 45%, Voluntad 44%.

Arma	Tamaño/Pot.	Alcance	Daño	PA/PG	Efectos
Cimitarra	Medio	Medio	1D8+1D2	6/10	Sangrar
Arco recurvado	Enorme	15	1D8+1D2	4/8	Empalar
Escudo Rodela	Medio	Corto	1D3+1D2	4/9	Empujar, Empalar, Parar proyectiles, Bloqueo Pasivo 3 localizaciones

El enjambre de alimañas: Para este enjambre, usa las mismas reglas que para los enjambres de insectos descritos en el Manual de RQ6, considerando que es un enjambre de **Tamaño 24**. Sólo ten en cuenta que, debido a que incluye animales de tamaño considerable, es algo vulnerable a los ataques con armas: Por cada ataque exitoso con un arma, debes resta al enjambre un cierto número de **Puntos de Daño**, y por tanto de **Tamaño**. Ese número de puntos a restar es igual al daño mínimo (incluyendo el del **Modificador de Daño** del personaje) que puede hacer ese arma. Los efectos especiales con armas no tienen ningún efecto sobre el enjambre.

PERSONAJES PRE-GENERADOS

Para usar estos personajes, simplemente copia sus estadísticas en una hoja de personaje y añade las características de sus armas en el apartado apropiado, consultando el manual básico de RQG.

BALKA, MERCENARIO DEL SALVAJE SUR

Concepto de personaje: Guerrero y mercenario duro e independiente, nacido en un pequeño clan de hombres salvajes de las tribus de Siete Ciudades, ha combatido en las guerras y conflictos de los últimos años por todo el continente.

Notas biográficas: Miembro de la salvaje y belicosa tribu Semk. Sus padres murieron en un feudo entre clanes y tuvo que marcharse de sus tierras ancestrales siendo un adolescente, uniéndose a un grupo de mercenarios.

Origen tribal: Semk puro. *Notas de color tribal:* Ropas de pieles curtidas.

Pasiones: Lealtad (Clan) 57%, Odio (traidores) 57%.

FUE 17, CON 16, TAM 17, DES 11, INT 16, POD 12, CAR 10

Modificador al daño: +D4	1-3	Pierna derecha	0/7
Puntos mágicos: 12	4-6	Pierna izquierda	0/7
Movimiento: 6 metros	7-9	Abdomen	3/9
Momento Reacción: 14-2 = 12	10-12	Pecho	3/8
Chequeo de Fatiga en Combate: Cada 4 Rondas.	13-15	Brazo derecho	0/6
Puntos de acción: 3	16-18	Brazo izquierdo	0/6
Tasa de curación: 3	19-20	Cabeza	3/7
Puntos de Suerte: 2			

Estilo de Combate: Guerrero Semk 74% (Hacha de Combate, Gran Hacha, Escudo de Diana, Gritos Intimidatorios).

Habilidades básicas: Aguante 64%, Atletismo 53%, Bailar 21%, Cantar 21%, Conducir 22%, Costumbres 72%, Engañar 31%, Evadir 42%, Influencia 33%, Lengua materna Semk 66%, Montar 37%, Músculo 44%, Nadar 33%, Ocultar 32%, Pelea 45%, Percepción 47%, Perspicacia 45%, Primeros Auxilios 32%, Región 34%, Remar 43%, Sigilo 33%, Voluntad 33%.

Habilidades profesionales: Curación 42%, Orientación 49%, Supervivencia 49%, Lengua Tanno (Comercial) 40%.

Equipo: Hacha de combate, gran hacha, escudo de diana, peto y casco bezanteados, equipo de acampada, 25 jakatas de plata.

HAMIR, GUERRERO DEL DESIERTO

Concepto de personaje: Incursor, explorador y guerrero nómada del desierto, fiero y cabezota, y muy honorable según los patrones de su pueblo. Poco conocedor del mundo civilizado, en general lo teme (en secreto) y lo desprecia (abiertamente).

Notas biográficas: Sus padres murieron en la conquista malazana. Su padre era el guardaespaldas del Protector Sagrado (Falah'd) de Erhlitan, y su madre fue víctima de un ataque malazano de represalia.

Origen tribal: Gral puro. *Notas de color tribal:* Tatujes intrincados en negro cubriendo todo el rostro. Velo y turbante.

Pasiones: Lealtad (Clan) 57%, Odio (Malazanos) 62%, Respeto (Honor Tribal) 52%.

FUE 15, CON 14, TAM 15, DES 15, INT 13, POD 9, CAR 11

Modificador al daño: +D2	1-3	Pierna derecha	0/6
Puntos mágicos: 9	4-6	Pierna izquierda	0/6
Movimiento: 6 metros	7-9	Abdomen	3/8
Momento Reacción: 14-2 = 12	10-12	Pecho	3/7
Chequeo de Fatiga en Combate: Cada 3 Rondas.	13-15	Brazo derecho	0/5
Puntos de acción: 3	16-18	Brazo izquierdo	0/5
Tasa de curación: 3	19-20	Cabeza	3/6
Puntos de Suerte: 2			

Estilo de Combate: Jinete Gral 75% (Arco Recurvado, Cimitarra, Escudo Peltasta, Montado).

Habilidades básicas: Aguante 63%, Atletismo 50%, Bailar 26%, Cantar 20%, Conducir 24%, Costumbres 66%, Engañar 24%, Evadir 30%, Influencia 22%, Lengua materna Gral 66%, Montar 50%, Músculo 45%, Nadar 29%, Ocultar 24%, Pelea 40%, Percepción 54%, Perspicacia 35%, Primeros Auxilios 38%, Región 31%, Remar 29%, Sigilo 52%, Voluntad 28%.

Habilidades profesionales: Comercio 40%, Orientación 57%, Rastrear 62%, Supervivencia 58%, Lengua Tanno (Comercial) 39%.

Equipo: Cimitarra, Arco recurvado, escudo peltasta, peto y casco bezanteados, equipo de acampada, 15 flechas, 5 jakatas de plata.

AMAL, HECHICERA DE MOCKRA

Concepto de personaje: Hechicera joven, orgullosa y ambiciosa. Una urbanita natural, nacida en la gran Aren, inteligente, astuta y resuelta.

Notas biográficas: Su familia pertenecía a la aristocracia de fala'dhan, antes de la conquista malazana. Era de hecho una rama menor de la familia regente de Aren. Su familia lo perdió todo con la llegada del Imperio de Malaz, y no les guarda precisamente agradecimiento.

Origen tribal: Pardu (lejano). Notas de color tribal: Tatuajes rojo oscuro.

Pasiones: Lealtad (Aren) 59%, Odio (Malazanos) 59%.

FUE 10, CON 12, TAM 14, DES 13, INT 17, POD 16, CAR 13

Modificador al daño: +0	1-3	Pierna derecha	0/6
Puntos mágicos: 16	4-6	Pierna izquierda	0/6
Movimiento: 6 metros	7-9	Abdomen	2/8
Momento Reacción: 15-1 = 14	10-12	Pecho	2/7
Chequeo de Fatiga en Combate: Cada 3 Rondas.	13-15	Brazo derecho	0/5
Puntos de acción: 3	16-18	Brazo izquierdo	0/5
Tasa de curación: 2	19-20	Cabeza	2/6
Puntos de Suerte: 3			

Estilo de Combate: Rata de callejón 30% (Daga, Porra, Honda, Asesinato).

Habilidades básicas: Aguante 39%, Atletismo 23%, Bailar 26%, Cantar 29%, Conducir 32%, Costumbres 74%, Engañar 67%, Evadir 41%, Influencia 63%, Lengua materna Pardu 70%, Montar 29%, Músculo 24%, Nadar 22%, Ocultar 36%, Pelea 28%, Percepción 59%, Perspicacia 61%, Primeros Auxilios 40%, Región 60%, Remar 22%, Sigilo 39%, Voluntad 71%.

Habilidades profesionales: Leer/Escribir 50%, Lengua Tanno (Comercial) 35%, Lengua Malazana 37%.

Habilidades mágicas: Invocación (Mockra) 70%, Manipulación 69%.

Conjuros: Senda de Mockra (de la Mente): Disminuir Inteligencia, Intuición, Telepatía, Teleportar.

Equipo: Daga, Honda, porra, peto y casco de cuero endurecido, 20 plomos de honda, equipo de escritura, 50 jakatas de plata.

RACKHIR, LADRÓN

Concepto de personaje: "Ladrón" (buscavidas en general) de trasfondo urbano, nativo de la gran ciudad de Aren.

Notas biográficas: Su padre murió en la miseria, y le horroriza terminar así, o vivir como su hermano mayor, un estibador en Aren. Su familia no lo acepta: lo ven como un descarriado (ellos se consideran "pobres pero honrados").

Origen tribal: Pardu (ascendencia lejana). Notas de color tribal: Tatuajes rojo oscuro.

Pasiones: Lealtad (Aren) 58%, Rechazo (Pobreza) 58%.

FUE 13, CON 16, TAM 13, DES 16, INT 16, POD 12, CAR 14

Modificador al daño: +D2	1-3	Pierna derecha	0/6
Puntos mágicos: 12	4-6	Pierna izquierda	0/6
Movimiento: 6 metros	7-9	Abdomen	2/8
Momento Reacción: 16-1 = 15	10-12	Pecho	2/7
Chequeo de Fatiga en Combate: Cada 4 Rondas.	13-15	Brazo derecho	0/5
Puntos de acción: 3	16-18	Brazo izquierdo	0/5
Tasa de curación: 3	19-20	Cabeza	2/6
Puntos de Suerte: 2			

Estilo de Combate: Rata de callejón 73% (Daga, Porra, Honda, Asesinato).

Estilo de Combate: Milicia de Aren 44% (Cimitarra, Escudo Peltasta, Muro de Escudos).

Habilidades básicas: Aguante 48%, Atletismo 49%, Bailar 30%, Cantar 26%, Conducir 33%, Costumbres 72%, Engañar 51%, Evadir 42%, Influencia 58%, Lengua materna Pardu 70%, Montar 33%, Músculo 26%, Nadar 29%, Ocultar 33%, Pelea 29%, Percepción 53%, Perspicacia 69%, Primeros Auxilios 32%, Región 42%, Remar 29%, Sigilo 69%, Voluntad 49%.

Habilidades profesionales: Callejeo 69%, Comercio 40%, Forzar cerraduras 38%, Juego de manos 50%, Lengua Tanno (Comercial) 38%.

Equipo: Daga, Honda, porra, peto y casco de cuero endurecido, 20 plomos de honda, linterna cubierta, 10 jakatas de plata.