

Jugando en Voivodja

Hacks & Reglas

¿Cómo usar este folleto?

Una Roja y Placentera Tierra es un setting de aventura para *Dungeon World* en el que visitarás la tierra de Alicia en el País de las Maravillas pero con una grotesca vuelta de tuerca añadiendo vampiros a la ecuación.

En estas páginas encontrarás lo siguiente:

- » **JUGANDO EN VOIVODJA:** La página que estás leyendo, donde encontrarás algunas mecánicas especiales que puedes introducir en tu partida.
- » **UNA ROJA Y PLACENTERA TIERRA:** Una hoja para los jugadores con información general, fragmentada e incompleta, sobre el mundo y las facciones.
- » **FRENTES DE FACCIÓN:** Una hoja para cada facción con la estructura de un frente de *Dungeon World*.

Utiliza este material del modo que más interesante te resulte: como un set completo con reglas especiales y frentes o quédate con cualquiera de las piezas para tu partida, ya sea ambientada en Voivodja o en un setting de creación propia.

ADVERTENCIA: La información que leerás en este folleto puede parecerse incompleta e inconexa pero esta forma de presentártela es una decisión consciente. No queremos entregarte un mundo con todas las respuestas si no inundado de preguntas, vacíos y contradicciones que tú y tus jugadores resolveréis jugando.

Creación de PJs

Estas reglas están pensadas para personajes recién llegados al mundo de Voivodja.

Movimientos especiales

Los jugadores pueden escoger uno de estos movimientos extra al inicio de la primera sesión:

- » **UN FLAMENCO ES MORTAL EN SUS MANOS**
Cualquier objeto te sirve como arma de 1d8 de daño.
- » **MUNICIÓN DE PLATA**
Cuando ataques a vampiros con tu arma de proyectiles añade +1 Daño y *Bendecida*.
- » **ME SIENTO COMO EN CASA**
Cuando tires +Alicia (ver *Alicificación*) suma +1 extra.
- » **CÓMEME/BÉBEME**
Algo que has tomado te ha vuelto Diminuto o Gigante.
- » **MAESE CARROLL YA ME HABLÓ DE ESTO**
Tienes el movimiento *Conocimiento de Bardo* (ver libreto del Bardo) aplicable al mundo de Voivodja.
- » **OLFATO PARA LAS INTRIGAS**
Puedes añadir a la lista de preguntas de *Discernir Realidades* las siguientes:
 - ¿Cómo puedo mantener la cabeza sobre los hombros?
 - ¿Qué cometido le han encomendado a X?
 - ¿Qué imposible relación hay entre X e Y?
- » **PARLOTEOMENTAR**
Cuando tires “Parlamentar” puedes tratarlo como si hubieses sacado 10+, pero habrás tenido que mantener una absurda y extenuante conversación. Recibes -1 a la siguiente.

En el poco tiempo que llevas en Voivodja...

Haz una o varias de estas preguntas a los jugadores

- » ¿Qué ha hecho el Rey/la Reina X por tí?
- » ¿En qué extraño lugar viste al Unicornio?
- » ¿En qué agujero no te volverías a meter? ¿Qué viste?
- » ¿Dónde hay un espejo que lleva a la Reina de Corazones?
- » ¿Cómo te dijo el Gato de Cheshire que podrías salir de aquí?
- » ¿Qué ocurrió cuando probaste uno de los pasteles del Rey Pálido?
- » ¿Qué sabes sobre los vampiros de Voivodja que los hace diferentes?
- » ¿Por qué tienes una invitación para la Fiesta del Të del Sombrerero?
- » ¿Por qué son terribles los Goblins de la Foresta Fronteriza?
- » ¿Cómo sobreviviste al ataque del monstruoso Jabberwock?

Alicificación

Si no sabes dónde vas, cualquier camino te llevará allí

Cuando te enfrentes a una situación comprometida y **quieras confiar en las reglas de este mundo para que te salven**, tira +Alicia:

- » **Con 10+:** elige 1 o elige 2 y añade +1 a tu Alicia.
- » **Con 7-9:** elige 1 y añade +1 a tu Alicia.
 - Una puerta aparece donde antes no había nada.
 - Te das cuenta que tienes algo en el bolsillo. ¿Qué es?
 - Aparece una criatura que no te herirá.
 - Algo inútil se vuelve útil.
 - Alguien al que puedes ver, se cae.
 - El tiempo cambia.
 - Una criatura te obedece ¿qué le has ordenado?
 - Se rompe algo.
 - Algo inanimado empieza a hablar.
 - Todas las criaturas presentes se olvidan que estabas ahí por unos instantes.
 - Aparece alguien para sacarte del apuro.
 - Algo empieza a encoger de tamaño.

Tu **Alicia inicial** es 0, si en algún momento su valor llega a 5, se desata el movimiento de *Último Aliento*.

Créditos:

Creadores de esta adaptación: Joan Lonsan & Fada Joe
Ilustraciones: Kunn
Diseño: Orgullo Freak

A *Red & Pleasant Land* es una obra original de Zak S. para *Lamentations of the Flame Princess*. Esta adaptación es un humilde homenaje a su excelente trabajo. No podemos más que recomendar que le echéis un vistazo porque es un suplemento verdaderamente disfrutable.

Más info: <https://bit.ly/2Jfbaw4>

Una Roja y Placentera Tierra

Mundo

Una ciudad de rascacielos a diferentes alturas formando una cuadrícula sin solución de continuidad. Podredumbre, cuatro o cinco pisos al filo del derrumbe o humeantes de vida y vegetación. Otros hundiéndose en la tierra dejando ver los pasadizos que recorren todo el subsuelo de Voivodja. Restos de jardines cubren por completo el territorio con musgo carcomiendo los tejados. Todo montado como un recargado castillo de naipes sobre un tablero de ajedrez con demasiadas casillas. Un único manto verde decorado con la sangre de la Lenta Guerra.

El partido de croquet podría jugarse en Arzobispo de la Reina 14 con Destripador del Rey 9; algún loco incluso llamaría al lugar, por su altura, la Pica. Así localizan los lugares en este extravagante lugar. Pero todo cambia, pues una simple siesta puede hacer que aparezcas en el Balcón de la Virgen.

La Lenta Guerra ha dejado cuatro paisajes arquetípicos en Voivodja. Una red de pasillos laberínticos unen abadías a través de sótanos y subterráneos atravesando inexplicables estancias. Es en los jardines superiores, cuidados paisajes verdes cortados en ángulo por los que serpentean canales y caminos, donde transcurren todas las batallas. Antiguos jardines olvidados son ahora bosques salvajes donde se refugian humanos que sirven de sustento a los vampiros. Y por último dos castillos reinan a norte y sur, Castillo de Naipes y Castillo Espejo, con habitaciones extrañamente conectadas a los pasillos y que jamás podrán ser selladas.

Impresiones

- » Al oeste el terrible BOSQUE DE LOS GOBLINS nos oculta del mundo.
- » Las MONTAÑAS CÁRPATAS se elevan oscuras en el este.
- » Algunos la llaman a Vovodja la TIERRA QUE LOS DIOS SE NIEGAN A MIRAR.
- » Dos EJÉRCITOS PREPARADOS para llevar la batalla a los jardines en la noche sombría.
- » Una cuadrícula impresa en la tierra con ALTOS EDIFICIOS MEDIEVALES Y JARDINES COLGANTES en los balcones.
- » Todo CUBIERTO DE HIERBA Y SALPICADO DE SANGRE.
- » El REINO DE LA SINRAZÓN y sus endémicas distorsiones en el tiempo y en el espacio.
- » Camina en cualquier dirección durante nueve minutos, échate una siesta y CUANDO DESPIERTES ESTARÁS EN EL LUGAR ADECUADO.
- » LOS ESPEJOS conectan dos mundos: EL PAÍS DE LA GUERRA y EL PAÍS DE LA CALMA.
- » BANQUETES donde se sirven tapas de mujer, pasteles de hombre y puddings de sus almas.
- » UN NIÑO MONTADO EN UN PONY reta a un adulto.
- » UN TENIENTE DRAGONERO al mando de un grupo de mercenarios que aún no ha contratado, acompañado de un rápido batir de alas.
- » LOS ASESINOS DEL REY ROJO son lanzados a través de espejos para desestabilizar los sueños y los regímenes de diversas naciones.
- » UN RITO DE UNIÓN CON EL ASESINATO de un miembro de una casa rival durante la CEREMONIA.
- » Obispos Rojos con MÁSCARAS DORADAS juzgando a un condenado en la corte del Rey Rojo.
- » La OFENSA RECIBIDA ES INVERSAMENTE PROPORCIONAL a la ofensa dada.
- » Una MUJER ENCORVADA DE OJOS VACÍOS con el conocimiento de aquello que es mejor que esté olvidado.
- » LAS HERMANAS DEL DESTINO MISERICORDIOSO quieren librar Voivodja de sus Lores parasitarios.

Facciones

La Corte del Rey Rojo

[Espías, Justicia Draconiana, Magia de los Espejos]

Vlad Vortigen, El Empalador, Rey de los Espejos, Señor Vampiro de Voivodja del Sur, escondido en el otro lado del espejo en el Castillo Poenari, compite con la Reina de Corazones por el control de Voivodja y quiere destruirla.

La Reina de Corazones

[Furia, Decapitación, Celos, Sangre, Vanidad]

Elizabeth Condesa Sangrienta de Ecsed, Reina Decapitadora. Arrogante, orgullosa y fácil de enfadar. Señora del norte de Voivodja, habita en el Castillo de CachTice, odia sobre todas las cosas al Rey Rojo.

La Reina Incolora

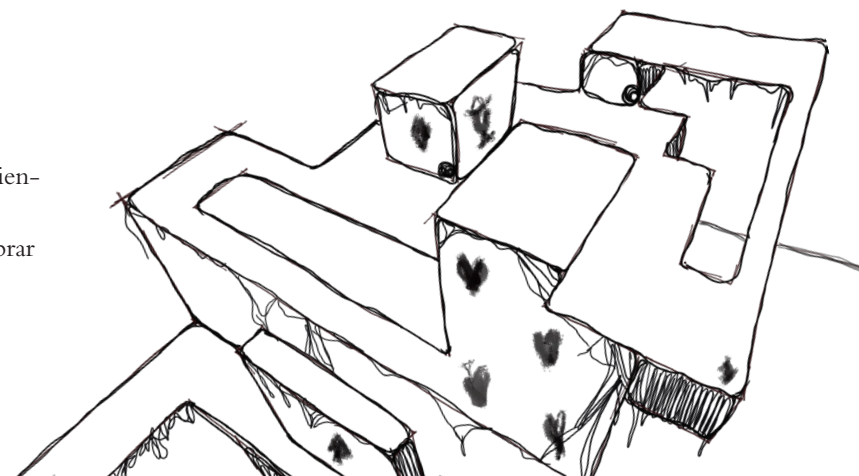
[Misterio, Seducción, Engaño, Vacío, Ruina, Acuática]

La Reina Anfibia de Nephidilia, la Isla SemiInundada. Por qué ha dejado atrás el letargo y la bruma incolora de sus dominios es un misterio. Que sus caballeros albinos sean inmunes a la regla de No-Cruzar-Cursos-de-Agua la convierten en una poderosa aliada.

El Rey Pálido

[Fuerza, Nobleza, Caza, Tributos, Avaricia, Sangre Caliente]

Artorius, Rey Pálido de Gilliam-Briarbraddock, aconsejado por su Sombrerero, ha decidido aliarse con uno de los monarcas como primer paso para extender sus dominios desde su originaria Awnun e imponer su autoridad en toda Voivodja.



La Corte del Rey Rojo

Ulad Vortigen

Peligros

Rey Rojo Ulad Vortigen El Empalador

Enemigo Arcano: Dominar el mundo

- » Extender su red de espejos hasta el castillo de la Reina de Corazones.
- » Conseguir y beber la sangre del Dragón (Jabberwock).
- » Secuestrar y subyugar a la Reina de Corazones.
- » **DESTINO ACIAGO:** Reinado sangriento del Dragón Rojo.

El Castillo de Poenari

Lugar Maldito: Crecer y destruir la realidad

- » Sustituir por autómatas a la corte del Rey Rojo.
- » Atrapar en su sueño al monarca.
- » Extender la Horrible Calma a través de la red de espejos.
- » **DESTINO ACIAGO:** Absorber el País de la Guerra y destruirlo.

Los Caballeros del Dragón

Organización ambiciosa: Absorber a los poderosos y crecer

- » Reclutar un gran ejército.
- » Controlar o sustituir al Rey Rojo.
- » Desatar un ataque a gran escala contra la Reina de Corazones.
- » **DESTINO ACIAGO:** La Guerra que destruirá Voivodja.

Los Obispos Rojos

Organización ambiciosa: Imponer su doctrina

- » Montar una falsa conspiración.
- » Lanzar una caza de brujas para eliminar a sus rivales.
- » Conseguir pruebas contra el Rey y derrocarlo.
- » **DESTINO ACIAGO:** Crear un kafkiano estado policial.

Reparto

El Rey Rojo

[Vampiro, Antiguo, Nigromante, Campeón, Loco]

Antiguo líder sangriento enloquecido por el sueño del lado silencioso, viejo caballero y poderoso vampiro

- » **Instinto:** Gobernar Voivodja
- » **PG:** 12
- » **Ataque:**
 - Mordisco (1d10 Penetrante 2)
 - Espada (1d12 Debilitadora)
- » **Armadura:** 3
- » **Magia:** Señor de los Espejos y las Sombras
- » **Movimientos:**
 - Acechar y susurrar desde las sombras
 - Arrastrar al lado silencioso a través de los espejos
 - Hipnotizar con la Voz del Dragón

Las Novias Rojas

[Vampira, Inteligente, Intrigante, Seductora]

Las preferidas del harem cada una con sus objetivos: Tizala (matar a las otras novias y convertirse en consorte), Ildanna (matar al rey y convertirse en reina) e Ildona (leal al rey)

- » **Instinto:** Lograr sus objetivos
- » **PG:** 1D8
- » **Ataque:**
 - Mordisco (1d8 Penetrante 1)
- » **Magia:** Encantar persona
- » **Movimientos:**
 - Acechar en forma felina.
 - Seducir y encantar a sus rivales.
 - Atraer a su causa.

Peones Rojos: Empaladores

[Horda, Celotes, Vampiros menores, Terror]

Soldados harapientos y ensangrentados con larguísimas picas de 3 metros clavadas en sus piernas que les sirven de zancos afilados

- » **Instinto:** Servir a la Corte del Rey Rojo
- » **PG:** 6
- » **Ataque:**
 - Empaladora (1d8 penetrante 1, Aparatosa)
 - Mordisco (1d4 Penetrante 1)
- » **Movimientos:**
 - Dormitar balanceándose sobre sus largas picas.
 - Muro viviente de picas.
 - Dejarse caer desde la altura para morder.

Momiorantas

[Grupo, Grandes, Duros, Curiosos]

Cerdos verdes de combate aficionados a la crítica hiriente, habitan en los bosques o en los fosos de los tribunales de los Obispos Rojos

- » **Instinto:** Criticar y despedazar
- » **PG:** 8
- » **Ataque:**
 - Carga colmilluda (1d8 Derribo)
- » **Armadura:** 2
- » **Movimientos:**
 - Criticar el atuendo y comportamiento.
 - Cargar con afilados colmillos.
 - Entretenerse masticando miembros.

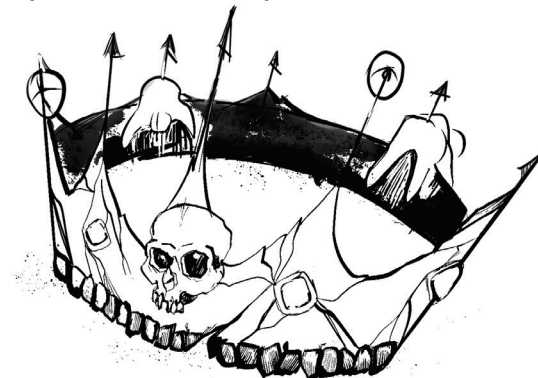
Movimiento de frente

* Cuando hagas tu alegato final frente a un Tribunal de Obispos del Rey Rojo, tira +CAR:

- » **Con 10+** consigues convencer al tribunal de tu inocencia.
- » **Con 7-9** lo consigues pero la MC elige 1:
 - Uno de tus miembros es convertido en oro.
 - Debes unirte a las tropas del Rey Rojo.
 - Otro sufrirá la pena por ti ¿quién?
 - Recibes 1d6 de daño Penetrante 6 y la debilidad de Marcado (Carisma) por las Lágrimas de Sangre.

Preguntas a resolver

- » ¿Cómo conseguir la sangre del Jabberwock?
- » ¿Quién está detrás de la Horrible Calma?
- » ¿Qué pruebas pueden usar los Obispos contra el rey?
- » ¿Cuál es el origen del odio entre el Rey Rojo y la Reina de Corazones?
- » ¿Cómo han acabado los Momiorantas en los fosos tribunal?
- » ¿Cómo son las Torres Rojas?



La Reina de Corazones

Elizabeth Bathyscape

Peligros

Odio de la Reina de Corazones

Enemigo Arcano: Juzgar

- » Agentes de la Casa de Corazones tomando té y tarta se cruzan en tu camino.
- » Resultados de juicios injustos de la Reina por doquier.
- » La Reina te reta a un partido de croquet.
- » Se decapita a todo el que no comparte la opinión de la Reina.
- » **DESTINO ACIAGO:** Soledad y onanismo

La Baraja Española

Organización ambiciosa: Absorber a los poderosos

- » Los Bandoleros de Bastos empiezan el pillaje.
- » Los Caballeros de Espadas llevan la guerra a palacio.
- » Los Nobles de Oros compran aliados y nuevas tropas.
- » Las Gitanas de Copas nublan la mente de sus enemigos y festejan la victoria.
- » **DESTINO ACIAGO:** Transmutación de la Corte de la Reina de Corazones

Supervivientes humanos en los bosques

Horda: Defender el Bosque de los vampiros

- » Pozos anegados de niños para esconderlos de los vampiros
- » Fortalecer los asentamientos ocultos en los bosques
- » Mandar a los niños bautizados a luchar contra la Reina
- » **DESTINO ACIAGO:** Ser derrotados y vampirizados para unirse a la Corte

Reparto

Elizabeth Bathyscape, la Reina de Corazones

[Vampira, Fascinante, Autoridad Iresistible, Imprevisible]

De mentalidad osada y cerrada de miras, tratar con la Reina de Corazones es algo que debes pensarte dos veces.

- » **Instinto:** Mandar y ser admirada
- » **PG:** 12
- » **Ataque:**
 - Mordisco (1d10 Penetrante 1)
- » **Armadura:** 0
- » **Magia:** Señora de la Sangre
- » **Movimientos:**
 - Estallido de furia y enfado
 - Proponer un partido de croquet
 - Obsesionarse con la etiqueta
 - Enviar a sus servidores

Gato de Cheshire

[Misterioso, Intrigante, Invisible, Letal]

Sonriente, rayado y capaz de que camines calmado hacia tu muerte. Siempre en busca de espías para la reina.

- » **Instinto:** Informar y engañar
- » **PG:** 6
- » **Magia:** Invisible, levitar y teletransportarse
- » **Movimientos:**
 - Dar información útil de forma egoísta.
 - Marcar a alguien y teletransportarse a su lado en cualquier momento.
 - Hablarle al compañero más bocazas para robarle información.
 - Desaparecer de forma escalonada.

Soldados de las Casas Reales

[Grupo, Servidores, Vampiros menores]

Soldados naípe de la Reina de Corazones

- » **Instinto:** Obedecer a la Reina
- » **PG:** 4-8
- » **Ataque:** Variable
- » **Movimientos:**
 - **Espadas:** Espantapájaros al servicio de la Reina.
 - **Corazones:** Mostrar el corazón tatuado en su ojo como muestra de máxima autoridad entre las Casas.
 - **Tréboles:** Mostrar la potencia de su caballería.
 - **Picas:** Acompañar a la Reina en sus tentempiés, juegos y charlas burlescas.

La Duquesa

[Vampira, Solitaria, Letal]

De rostro aguileño, antipática, se deleita aburriendo y aborreciendo a cuantos tiene a su alrededor.

- » **Instinto:** Incordiar a la Reina
- » **PG:** 8
- » **Magia:** Somnolencia
- » **Movimientos:**
 - Hacer aparecer a uno de los niños de la Casa de Corazones, que ha protegido transformándolo en animal
 - Aburrir mientras se abure.

Movimiento de frente

* Si acabas involucrado en un partido de croquet, es muy fácil acabar con la cabeza a metros de distancia de tus hombros, tira +INT.

- » Con un fallo, la Reina te corta la cabeza
- » Con 7-9 describe qué has hecho para enfadar a la Reina y la MC te dirá cómo escapas de la rebanación de su cuello.
- » Con 10+ consigues mantener la cabeza sobre los hombros.

Preguntas a resolver

- » ¿Qué tiene la repostería del Rey Pálido que tanto llama la atención al Bribón de Corazones?
- » ¿Qué efectos tienen sobre la Reina los baños en sangre de vírgenes?
- » ¿Qué le ocurre a quien vence a la Reina en un partida de Croquet?
- » ¿Qué estúpida norma de etiqueta impuesta por la Reina de Corazones ha hecho temblar incluso al Rey de Corazones?



El Rey Pálido

Artorius de Annwn

Peligros

Artorius, Rey Pálido de Gilliam-Briarbraddock

Enemigo Arcano: Dominar el mundo

- » Intentar un Pacto con la Reina de Corazones para atacar al Rey Rojo.
- » Encontrar una cura para su consejero el Sombrerero.
- » Cazar al Unicornio y la Esfinge para unirlos a sus fuerzas.
- » Atacar el Castillo de Naipes para imponer su reino .
- » **DESTINO ACIAGO:** Conquistar Voivodja y convertirlo en estado vasallo y territorio de caza.

La Esfinge

Fuerza planar: Librarse de su maldición

- » Recopilar información y libros sobre la ubicación del Unicornio..
- » Cazar al Unicornio.
- » Sacrificar ritualmente al unicornio para teletransportarse.
- » **DESTINO ACIAGO:** Escapar de Voivodja.

El Sombrerero

Fuerza del Caos: Destruir el Orden

- » Contagiar el tiempo cambiante a su paso por las villas.
- » Organizar la mayor Fiesta del Té jamás vista.
- » Convertirse en un vórtice de caos temporal, que poco a poco se extenderá por Voivodja.
- » **DESTINO ACIAGO:** Engullir Voivodja en el Vórtice de tiempo incontrolado.

Reparto

El Rey Pálido

[Vampiro, Noble, Cazador, Carismático, Avaricioso]

Exagerado y barbudo rey extranjero amante de la caza y la exigencia de tributos extraños.

- » **Instinto:** Exhibir su poder y avaricia
- » **PG:** 12
- » **Ataque:**
 - Espada Bastarda (1d8+3 Escabrosa)
- » **Armadura:** 3
- » **Movimientos:**
 - Exigir el pago de extraños impuestos.
 - Convertirse en niebla..
 - Invitar a deliciosos manjares con drogas hipnóticas.
 - Convocar a un Caballero Pálido para una justa.

Caballeros Pálidos

[Vampiros, Código de Honor, Guerreros, Enamoradizos]

Leales y honorables campeones del Rey Pálido, de piel blanca y brillante armadura.

- » **Instinto:** Proteger al Rey Pálido y luchar con honor
- » **PG:** 8
- » **Ataque:**
 - Espada Bastarda (1d8 Escabrosa)
 - Lanza de Caballería (1d12 Aparatosa)
- » **Armadura:** 2
- » **Movimientos:**
 - Cargar montados en sus poderosos caballos de guerra.
 - Exigir el pago de extraños impuestos para el monarca.
 - Encantar con su porte y brillante armadura.

Sombrerero

[Descontrolado, Sabio, Señor del Tiempo]

Consejero del Rey Pálido. Recuerda el futuro pero no el pasado. Su reloj se rompió y él, junto con lo que le rodea, se ha descontrolado.

- » **Instinto:** Extender el caos
- » **PG:** 8
- » **Magia:** Magia Temporal
- » **Movimientos:**
 - Invitarte a su gran fiesta del té.
 - Absorber todos tus recuerdos.
 - Hacerte envejecer/rejuvenecer.
 - Atraparte en su sombrero.
 - Vomitar desde su cuerpo vórtices de caos temporal.

Liebre de Marzo

[Inteligente, Rápida, Escurridiza]

Mensajera del Rey Pálido. Una liebre de todo normal con un solo cuerno y ojos rojos. Solía vivir dentro del sombrero del Sombrerero hasta que se volvió loco. Busca al Conejo de la Reina de Corazones para cerrar un pacto.

- » **Instinto:** Espiar y huir
- » **PG:** 6
- » **Ataque:**
 - Cuerno (1d4+2)
- » **Movimientos:**
 - Escabullirse frente a tus ojos.
 - Ofrecer un trato a cambio de información sobre el paradero del Unicornio.
 - Apuñalar con su cuerno de forma desesperada.

Movimientos de frente

* Cuando respondas a los acertijos de la Esfinge, tira +INT:

- » **Con un éxito,** la respuesta es correcta y podrás realizarle cualquier pregunta sobre el mundo.
- » **Con 10+ ganas +1** si sigues el curso de la respuesta.
- » **Con 7-9,** la Esfinge acompaña su respuesta haciéndote ver como avanza y se vuelve más peligrosa una de las amenazas en Voivodja.

* Cuando un servidor del Rey Pálido te exija el pago de impuestos, muéstrale una evidencia de haber sido invitado a la Fiesta del Té del Sombrerero para estar exento de dicho pago. En caso contrario, la MC elige qué impuesto debéis pagar, eligiendo 1:

- » Impuesto de las piernas.
- » Impuesto por objetos no declarados.
- » Impuesto de los sombreros.
- » Impuestos de las mentiras.
- » Impuestos de la ofensa estética.
- » Impuesto del paso no autorizado.

Preguntas a resolver

- » ¿Cómo se puede arreglar el reloj del Sombrerero?
- » ¿Qué poderes tiene el Unicornio? ¿Dónde se esconde?
- » ¿Qué sucede si te absorbe el vórtice del Sombrerero?
- » ¿Cómo se puede vencer a la Esfinge?
- » ¿Cómo son los Obispos, Peones y Torres Pálidas?

La Reina Incolora

Nyvyan de Eversinking

Peligros

La Reina Conquistadora

Enemigo Arcano: Extender su poder e influencia

- » Cambiar la Guerra a cosa de soldados, no de espías.
- » Hacer que los jardines se escondan tras mantos de soldados.
- » No quede poder contra el que luchar.
- » **DESTINO ACIAGO:** Subyugar Voivodja

La Seducción del Rey Pálido

Enemigo Arcano: Seducirlo y aprender su magia

- » Infiltrar esbirros en su corte.
- » Parecer una aliada, en vez de una enemiga.
- » Unir ambos reinos bajo su única bandera.
- » **DESTINO ACIAGO:** Un nuevo y poderoso reino

La Muerte del Rey Rojo

Enemigo Arcano: Poner a una esbirra en el trono

- » Preparar y acicalar a una nueva esbirra.
- » Ponerse en contacto con una o más Novias Rojas.
- » Matar a una Novia Roja, para reemplazarla con la esbirra.
- » Con la ayuda de otra Novia Roja, asesinar al Rey Rojo
- » **DESTINO ACIAGO:** Usurpar el trono

Reparto

Nyvyan de Eversinking la Reina Incolora

[Vampira, Inteligente, Organizada, Mágica, Atractiva]

Astuta reina albina de labios azulados y húmedo atractivo

- » **Instinto:** Gobernar Voivodja
- » **PG:** 12
- » **Ataque:**
 - Mordisco (1d10 Penetrante 1)
- » **Armadura:** 2
- » **Magia:** 1d10 ó Maldición de la Anguila, Medio alcance
- » **Movimientos:**
 - Atraer y engañar a esbirros del enemigo.
 - Manipular desde las profundidades.
 - Convertir en anguila a sus enemigos.

Torres Incoloras

[Grotesco, Enorme, Mágico, Terror, Constructo, Cruzaguas]

Golems gigantes de carne, sentados inertes sobre ciclópeos carros.

Sus cráneos abiertos rebosantes de agua salada funcionan como poderosas baterías mágicas para sus aurigas.

- » **Instinto:** Dirigir la batalla
- » **PG:** 20
- » **Magia:** Estallido arcano ([M]2d10+3)
- » **Ataque:** Carga de carro (1d6+1)
- » **Armadura:** 4 (Mágica)
- » **Movimientos:**
 - Esconder al vampiro que dirige la torre desde su interior.
 - Rebosar líquidos de embalsamamiento potenciadores de magia a aquel que salpica.
 - Realizar un único presagio verdadero.

Lacayos en Levita

[Vampiro, Distráido, Sigiloso, Grupo, Taimado, Cruzaguas]

Seres menudos de paso errático y lengua confusa, esconden sus rostros tras toscas máscaras animales.

- » **Instinto:** Proteger y servir a la reina
- » **PG:** 6
- » **Ataque:** Estoque/Pica (1d4 Penetrante 1)
- » **Movimientos:**
 - Perderse y aparecer ante ti de la nada.
 - Aparentemente inofensivos y aburridos.

Movimientos de frente

* Cuando suplantes a una de las Novias Rojas, tira +CAR.

- » Con 7-9 escoge 1:
 - Nadie se percató de tu disfraz.
 - Averiguas una debilidad de otra Novia Roja. ¿Cuál es?
 - Tienes una vía de entrada/salida secreta al Castillo de los Espejos. ¿Cuál es?
- » Con 10+ escoge 1 de la siguiente lista:
 - El Rey Rojo sólo tiene ojos para tí.
 - Te deshaces de un personaje de palacio. ¿Quién te ve y cómo lo haces?
 - Escoge 1 de la lista superior.

Preguntas a resolver

- » ¿Cómo conseguir reemplazar a una Novia Roja?
- » ¿Por qué confiaría el Rey Pálido en los enviados de la Reina Incolora?
- » ¿Cómo conseguir poder sin participar en la batalla que está por venir?
- » ¿Qué beben los vampiros incoloros en lugar de sangre?
- » ¿Cómo son los Caballeros, Obispos y Peones Incoloros?

