

THE CITY OF MEEROS

LA CAÍDA DE MEEROS



Este módulo es un escenario introductorio a RENEQUEST, situado en la ciudad estado de Meeros, el lugar utilizado como trasfondo por la Saga de Anathaym que aparece en el manual básico de RENEQUEST. Continúa directamente con su historia, tras el juicio y traición de la protagonista por Misoginistes, e implica a los personajes tras el terrible terremoto que golpeó la ciudad.

Por supuesto, es posible utilizar este módulo en cualquier otra ambientación que desee el Director de Juego. Sin embargo, como su principal objetivo es actuar como portal de acceso al juego a nuevos jugadores y personajes, tiene cierto sentido seguir utilizando Meeros como trasfondo.

Los jugadores deberían crear sus propios personajes para el escenario. Deben ser todos de cultura civilizada, ciudadanos de Meeros, aunque pueden elegir su posición social sin problemas; si todos ellos pertenecen a la misma, eso supone una ligera ventaja adicional, pero no es obligatorio. Del mismo modo, pueden ser de cualquier carrera, incluyendo iniciados de Myceras. De hecho, es recomendable que al menos uno de ellos sea un seguidor de Myceras, y por tanto con acceso a algunos conjuros de Magia Popular y/o Teísmo.

TRASFONDO

Anathaym, a pesar de haber ayudado a salvar Meeros de una horda de monstruos comandada por Kratos y Xenos, fue detenida y enjuiciada por ejecutar a este último, pues sus acciones rompieron una arcaica ley. Durante el juicio, Anathaym defendió sus acciones en persona, y todo le fue bien hasta el último día, cuando Misoginistes, el padre de Xenos, apareció con documentación que probaba que Anathaym era una traidora. Sus argumentaciones fueron tan apasionadas que el Senado dictaminó que Anathaym era culpable, y la sentenció a muerte. Cuando la sentencia pasó a las manos de la relucante reina, la ciudad al completo se vio afectada por un enorme temblor, un terrible terremoto que destruyó numerosas

calles de la ciudad, derribando varios edificios y obligando al populacho a huir del lugar para salvar sus vidas.

Cuando los temblores finalmente se detuvieron, Anathaym había desaparecido. Su némesis, Misoginistes, fue encontrado muerto - aplastado bajo la caída estatua de Myceras, el dios patrón de la ciudad. A pesar de la muerte de Misoginistes, la sentencia de muerte aún pende sobre Anathaym. Si es detenida de nuevo será lapidada hasta morir ante las puertas del Senado.

QUÉ PASÓ REALMENTE

La hermana de Anathaym, Kara, es una sacerdotisa de importancia del culto de Myceras. Observó horrorizada como su hermana era condenada y, sin otra alternativa a la vista, invocó el poder de su dios para que enviase una señal de su inocencia. Myceras no es una deidad sutil, y su ira reverberó a lo largo del Plano Divino, haciendo que la mismísima tierra temblase y se moviese bajo sus pasos. Misoginistes ciertamente tuvo el castigo que se merecía, y el terremoto permitió a Anathaym escapar, pero su ordalía no acabará hasta que no pueda demostrar su inocencia.

Misoginistes, un astuto y artero político, presentó evidencias falsificadas en contra de Anathaym. El plan para deponer a la reina y ocupar su lugar era, en realidad, suyo, fraguado junto con Xenos, su hijo, y Kratos, el hechicero. Misoginistes planeaba gobernar desde las sombras. Anathaym arruinó su plan, y estaba más que determinado a vengarse de la heroína. Misoginistes sobornó a algunos guerreros del culto de Myceras para que testificasen en su contra y contrató falsificadores para crear estas pruebas falsas.

Durante el caos que acompañó al terremoto, Anathaym huyó. Su viejo maestro, Zamothis, la ayudó a salir de la ciudad, ocultándose en un lugar seguro. Ha contactado con Kara, y esta ha prometido hacer todo lo posible para demostrar su inocencia. Necesitan ayuda, y procedente de gente que no pueda relacionarse con su familia.



LAS LANZAS ESCARLATAS

Esta hermandad de guerreros de élite actúa como unidad de guardaespaldas personales de la reina, además de funcionar como una sección especializada de la Guardia de la ciudad, que ejecuta las órdenes directas de su majestad. Tienen suficiente autoridad como para detener criminales y solo los guerreros de mayor confianza de la reina se unen a sus filas.

Tras el terremoto, las Lanzas Escarlatas están muy preocupadas por la seguridad en palacio y la protección de la reina. También han quedado muy consternados por la aparente traición de Anathaym

MEEROS

Meeros es una ciudad-estado bastante grande, con alrededor de 170.000 habitantes. Construida sobre una escabrosa península, está prácticamente rodeada por una muralla, excepto en su flanco sur, donde se une al mar. La parte meridional de la ciudad es la más antigua, y originariamente era una fortaleza defensiva construida sobre la cumbre del promontorio. A lo largo de tres siglos se ha ido expandiendo lentamente hasta llegar a su actual tamaño, extendiendo su muralla defensiva en diversas ocasiones para rechazar los ataques de numerosos invasores, tanto humanos como no.

La ciudad reconoce la existencia de numerosos dioses y un puñado de espíritus ancestrales. Su deidad patrón es Myceras, el dios de la guerra, el trueno y la protección. Se le representa bien como un toro o como un minotauro, y los habitantes de la ciudad comparten su adoración con los rebaños de minotauros cercanos. Sin embargo, no practican los mismos rituales de adoración y en ocasiones hay conflictos entre ellos.

Meeros está gobernada por la reina Herthos. Ha descansado en el trono durante dieciocho años y es muy amada por sus súbditos. En los últimos años, algunos han criticado abiertamente sus decisiones, en especial en la forma que ha tratado con los señores de la guerra badoshi, quienes cada vez son más atrevidos en sus expediciones sobre territorio meerico. Bajo la reina se encuentra el Senado, formado por treinta representantes electos que hablan en nombre del pueblo. Un grupo de seis senadores forman la Voz de la Reina, una institución que aconseja directamente a la reina. Son todos políticos leales, experimentados y de confianza, con muchos años de servicio a sus espaldas. La reina también tiene un consejo privado, formado por consejeros elegidos, miembros de las grandes familias y los sumos sacerdotes de cada uno de los grandes templos de la ciudad.

Meeros es un ajetreado puerto mercantil, que posee el mayor calado entre los de la región. Esto genera incontables riquezas, pues hasta ella acuden muchos mercaderes de todo el mundo conocido a comerciar. Los impuestos mercantiles son una importante fuente de ingresos y la ciudad se toma muy en serio cualquier amenaza externa que pueda afectar a su tráfico portuario.

La ciudad está protegida por la Guardia, estacionada dentro de sus muros y responsable directa de mantener la paz en su interior; y el Ejército, basado extramuros y encargado de proteger la ciudad como un todo. Cada hombre y mujer, al llegar a los 14 años, se espera que sirva bien en la Guardia o el Ejército por un mínimo de dos años. Se pueden comprar dispensas para

evitarlo, pero la mayoría de la población prefiere servir. Otros se unen a ellos como soldados profesionales. Hay considerable rivalidad entre la Guardia y el Ejército, incluso si ambos son muy capaces y están bien entrenados.

Intramuros, la ciudad está dividida en barrios:

- El Palacio: El área que rodea el complejo palaciego real.
- El Templo: El área dominada por los principales templos de la ciudad.
- El Senado: El área en torno al edificio del Senado.
- El Puerto: La zona portuaria y los muelles que bordean el mar.
- El Barrio Mercantil: Situado en la parte oriental de la ciudad, entre el puerto y la Puerta Norte. Es donde se encuentran los principales bazares y mercados de la ciudad.
- Mansión: Donde viven los ciudadanos de mayor posición social y riquezas.
- Metrópolis: Donde se alojan el resto de ciudadanos; hay distintas zonas, que van desde lo opulento a lo más degradado, como en cualquier otra ciudad.

El terremoto causado por Myceras creó un enorme caos a lo largo de todos los barrios de la ciudad. Como no fue un terremoto natural, su destrucción no siguió los cauces de actividad tectónica habituales, sino que recuerda a las huellas dejadas por la carga de un colosal toro. El barrio de los templos y Mansión fueron los más afectados, pero se produjeron daños en toda la ciudad y mucha gente murió o quedó herida. Enormes fisuras aún marcan donde pisó Myceras, forzando a la tierra a rasgarse. Por todos lados se pueden ver edificios dañados, parcialmente derruidos o con grietas. Los rezos y ofrendas a Myceras se han cuadruplicado en los últimos días.

PREPARANDO EL ESCENARIO

Lo ideal sería que uno de los personajes tenga al maestro Zamothis o Kara como contacto o aliado. Si cualquiera de los personajes es un seguidor de Myceras, puede haber conocido a Kara durante sus rituales y ceremonias. Si no, alguno de ellos podría haber recibido entrenamiento en la prestigiosa escuela marcial de Zamothis, el mismo lugar donde entrenó la propia Anathaym. Si Zamothis es su contacto, concertará una reunión con Kara. Si Kara está implicada directamente, solicitará ayuda al seguidor de Myceras, buscando reunirse con el grupo al completo.

COMENZANDO EL ESCENARIO: EN LA CASA DE ABANTES

La reunión tiene lugar en casa de un hombre llamado Abantes, un buen amigo tanto del maestro Zamothis como de la familia de Anathaym. La casa se encuentra en Mansión, en el oeste de la ciudad, con una excelente vista del mar. Abantes, un ancho y calvo comerciante de vinos, saluda a los personajes como si fueran viejos conocidos, y les lleva hacia el jardín, de estilo tradicional meerico, completamente rodeado en todas direcciones por las distintas alas de la casa. La mansión apenas sufrió los rigores del terremoto: "Algunas losetas rotas, un jarrón que mi esposa adoraba y yo odiaba, y varias vasijas llenas de espléndido vino que costará reemplazar" - suspira comentándolo mientras se seca la frente - "Pero así es la vida".

El jardín está bien cuidado y es tranquilo. Una fuente, con la forma de Tridea, la diosa del Mar de Meeros, burbujea en el centro y alrededor de ella descansan varios bancos de piedra. Sentada en uno de ellos descansa una mujer, joven y pequeña, de cabellos rubios, que lleva recogidos en un adornado peinado, y va vestida con las limpias y brillantes túnicas de lino blanco que corresponden a una sacerdotisa de Myceras. Es Kara. Abantes es todo actividad, durante un pequeño rato, convocando a sus esclavos para que traigan vino, dulces y otros tentempiés, y se disculpa para irse cuando Kara le agradece su hospitalidad con un suave movimiento de cabeza.

"El maestro Abantes me dio mi primera copa de vino" - dice Kara cuando este os abandona - "Yo apenas tenía cuatro años y pasé toda la noche enferma. Es un bribón, pero también un buen amigo, digno de confianza, mío y de mi hermana".

Por supuesto, todos los personajes habrán oído hablar de Anathaym: su juicio fue la comidilla de toda la ciudad. Sin embargo es posible que no conozcan a su hermana, Kara. Una tirada de Región o Intuición permite descubrir con quien están tratando. Kara espera a presentarse, tras informarse primero del nombre de cada personaje. Si su contacto en el culto está presente, esperará que sea él quien haga las presentaciones. Una vez han tenido lugar las formalidades, irá directa al meollo del asunto.

"Mi hermana es inocente. Su acusador, Misoginistes, era un hombre vil, mentiroso y corrupto, que utilizó sus contactos para incriminar a Anathaym y evitar que la culpa cayera sobre el verdadero

traidor, su hijo Xenos. Toda la ciudad vio como Xenos conducía a los ejércitos de monstruos hasta las puertas de Meeros, pero la duplicidad de Misoginistes ha transferido sus culpas a mi hermana. Es cierto que no debería haberlo matado, pero estaba defendiendo el honor de la ciudad y la reina. Anathaym debería ser alabada, y no condenada por sus acciones".

"Sin embargo, yo sola no puedo demostrar su inocencia. Misoginistes tiene muchos amigos, que se unieron a su empresa en busca de beneficios. Me vigilan, junto al resto de mi familia, y debo actuar con cautela para no atraer su atención. Visito al maestro Abantes con regularidad, así que mi presencia hoy aquí no causará preguntas indebidas. Necesito vuestra ayuda para demostrar que Anathaym no es culpable de los crímenes que Misoginistes le acusó. Puedo pagarlos bien, si es dinero lo que deseáis, pero espero que me ayudéis, bueno, que nos ayudéis, sin tener que hacerlo, puesto que es lo correcto en estas circunstancias".

Dales a los personajes unos cuantos minutos para que digieran la oferta. Si alguno de los personajes está inseguro o amenaza con denunciarla, Kara tiene Lealtad a Meeros 75% o Amor a Anathaym 106%; cualquiera de estas pasiones podría usarse para hacerles cambiar de opinión si es necesario, enfrentándolas contra su Voluntad o su propia Lealtad a Meeros, si desean resistirse. Asumiremos que los personajes aceptan ayudarla. Si desean una recompensa física, Kara parecerá desilusionada, pero no dudará en su respuesta: "Mi familia os pagará a cada uno de vosotros 50 coronas de plata si Anathaym se ve limpia de los cargos. Si no, una suma de 20 coronas recompensará vuestros esfuerzos. Y, por supuesto, el propio Myceras os sonreirá, puesto que Anathaym es una de sus hijas más queridas".

LOS SOSPECHOSOS

HABITUALES

Kara les explicará que Misoginistes visitó a varias personas durante el juicio de Anathaym, e incluso estuvo ausente del Senado durante un día entero, dedicándolo a resolver cualquier negocio que tuviese con ellas. Quiere que los personajes descubran tanto como les sea posible sobre esas personas. Se trata de:

- *Barastes*, uno de los capitanes de las fuerzas de defensa de Meeros; un viejo amigo de Misoginistes y Xenos.
- *Cnoethos*, uno de los senadores.
- *Heirax*, un tratante de telas y joyería valiosa, con un pasado oscuro.





“Barastes quedó herido durante el terremoto. Se le puede encontrar en el hospital atendido por las Hijas de Alecia (la diosa meerica de la curación). Cnoethos está muy ocupado lloriqueando por la destrucción que el terremoto ha causado en su casa; no ha acudido a ninguna de las sesiones del Senado desde que Myceras liberó su ira sobre la ciudad. Heirax tiene intereses en el barrio mercantil. De todos ellos es de quien menos conozco, excepto por el hecho de que no ha abandonado Meeros.”

“Visitad a cada uno de ellos. Descubrid lo que podáis. Si necesitáis dinero para hacerlo, contactad conmigo a través del maestro Abantes. No os acerquéis a mí en el Templo de Myceras ni visitéis la casa de mi familia. Puedo proporcionaros otras ayudas si las necesitáis; Anathaym tiene buenos amigos que también creen en su inocencia y ayudarán en lo que puedan”.

“Os deseo suerte y seguridad. ¡Que Myceras cuide de vosotros!”

¿QUÉ SE ESPERA DE LOS PERSONAJES?

Cada uno de los tres conspiradores tiene una prueba vital, ya sea verbal o física, que limpiará el nombre de Anathaym si se combinan. La tarea de los personajes es conseguir cada una de estas evidencias, del modo que quieran en función de sus capacidades. Un pequeño resumen:

- Barastes aceptó un sustancioso soborno de Misoginistes a cambio de jurar que había visto a Anathaym reuniéndose en secreto con los enemigos de la ciudad, y atestiguar que fue ella quien abrió las puertas de la ciudad para el rey minotauro que iba a la cabeza de las tropas invasoras.
- Cnoethos robó el sello de la familia de Anathaym utilizado para falsificar el pergamino que “demostraba su culpabilidad”. Sucumbió al chantaje; ha estado robando fondos del tesoro de la ciudad y Misoginistes amenazó con exponerlo.
- Heirax es un hábil falsificador. Es quien fabricó el pergamino, copiando perfectamente la letra de Anathaym siguiendo las indicaciones de Misoginistes para tratarla como una traidora. El pergamino es una carta, supuestamente escrita por Anathaym y entregada al rey minotauro, estableciendo el reparto del saqueo de Meeros. Heirax tiene otras dos copias - pruebas de práctica - del pergamino de las que aún no se ha deshecho.

Hay otra fuente de ayuda a la que se puede recurrir, si los personajes lo necesitan: El rey minotauro. Este considera a Anathaym una noble guerrera que le superó en buena lid en combate personal y sabe que fue Xenos quien le prometió abrir las puertas de Meeros a cambio de una parte de los despojos. Un viaje hasta las tierras de los minotauros es arriesgado, pero es otra forma de conseguir pruebas si hace falta (una que no cubrimos en el escenario; el DJ deberá improvisarla si recurre a ella).

El papel jugado por cada uno de los tres conspiradores se examina con más detalle en las escenas siguientes. Los personajes pueden visitarlos en el orden que deseen, y regresar a ellos de nuevo si les hace falta. Con una visita debería ser suficiente si los personajes son lo suficientemente hábiles y manejan correctamente el encuentro (y si los dados, los puntos de suerte y los dioses les acompañan).

BARASTES

Se trata, potencialmente, del más complicado de los encuentros. Barastes tiene mucho que perder si se descubre lo que hizo. Obtener información de él no será fácil y quien lo intente se arriesga a enfadarlo. Obtener información *sobre él* es una apuesta mucho más segura.

Como les explicó Kara, Barastes fue herido durante el terremoto. Estaba presente en el juicio de Anathaym cuando fue golpeado por un trozo de mampostería caída y actualmente se encuentra en un camastro de la Casa de las Hijas de Alecia con ambas piernas rotas. La magia sanadora ha estabilizado su estado pero ahora solo puede esperar a que sea la propia naturaleza quien acabe el trabajo curativo. Las Hijas de Alecia temen que no pueda volver a caminar y eso amenaza su posición como capitán de la Guardia de Meeros: un soldado que no puede patrullar, correr o andar en condiciones tiene un mal futuro. Por ello, el dinero que recibió de Misoginistes es aún más importante para él. A Barastes le gusta disfrutar de lo bueno que tiene la vida - especialmente los prostíbulos de lujo que hay en la ciudad, y los buenos vinos y alimentos - algo que generalmente no está al alcance del soldado común pero que quienes se codean con los ricos y poderosos obtienen de forma gratuita.

Es muy fácil encontrar la Casa de las Hijas de Alecia. Se encuentra en la parte norte de la ciudad, cerca de los barracones de la guardia, y aunque el terremoto dañó el muro del perímetro y el tejado, la enfermería se vio milagrosamente respetada. Las Hijas de Alecia - que son un culto asociado a Myceras - están muy ocupadas todavía tratando a los heridos, lesionados y moribundos por el terremoto. Los visitantes, muchos de ellos



parientes desolados de los heridos son frecuentes en estos momentos. Las Hijas están muy ocupadas con sus pacientes para cuestionar demasiado en profundidad a los visitantes y los personajes no tendrán problemas en localizar el lugar de descanso de Barastes, una pequeña celda privada en el extremo más lejano de la enfermería principal).

Visitar la Casa de las Hijas de Alecia es una experiencia que deja marca. El terremoto dejó muchos heridos serios y graves, y el hospital se ve superado por la experiencia. El lugar apesta a sangre, sudor, putrefacción y muerte. Los lloros y gemidos llenan constantemente el aire, mezclados con los ensalmos curativos de las Hijas, que hacen todo lo que pueden para atender, restaurar y aliviar a los heridos. Quizás encuentren en el lugar a conocidos. Sea como sea, es un momento sobrecogedor entrar en un lugar así, tan sereno y ordenado en otras circunstancias.

Las celdas privadas del extremo de la enfermería principal generalmente se reservan para la nobleza y el sacerdocio: El capitán Barastes ha hecho generosas donaciones a las Hijas a lo largo de su carrera y se ha ganado su tranquilidad. La habitación es de tres metros de largo por dos de ancho y está separada del resto de la enfermería por unas gruesas mantas rojizas. Hay seis de estas celdas, todas ocupadas. Barastes ocupa la cuarta. Está recostado sobre el camastro, protegido por una fina cortina de malla, con ambas piernas vendadas, entablilladas y alzadas. Está apoyado sobre las almohadas y rodeado de pergaminos - informes de los hombres bajo su mando sobre los daños que ha sufrido la ciudad y el estado de la situación. Es el primer día que se ha sentido con fuerzas para hacer algo que no sea dormir y está intentando ser práctico y productivo. Ordenados pulcramente junto a uno de los laterales de su cama, y justo fuera de su alcance, están sus armas y armadura (una media coraza hoplita y la tradicional espada corta, en su funda). Un plato de carne descansa en un banco bajo entre el camastro y la armadura, a medio comer: el capitán Barastes no tiene mucho apetito por el momento.

Si se trata con él directamente del tema será muy hosco y se enfadará con rapidez. No conoce a los personajes, no le preocupan sus asuntos y los ve como una molestia. No responderá a ninguna pregunta excepto con miradas glaciales y, si se insiste con gritos e insultos. Si los personajes mencionan a Anathaym, Misoginistes, Xenos, Cnoethos o Heirax, entrecerrará sus ojos y se volverá muy suspicaz. Los personajes necesitarán una tirada Difícil de Engañar o Influencia, opuesta contra la Intuición de Barastes para ganarse su buena voluntad. Si hacen las tiradas con éxito, Barastes simplemente dirá que no tiene nada que discutir. Misoginistes está muerto,

al igual que Xenos; Anathaym es una traidora convicta; y proclamará no conocer a Cnoethos o Heirax (miente sobre Cnoethos, pero no Heirax, con quien no ha coincidido nunca). Responderá a cualquier acusación o intento de chantaje o soborno con abierta hostilidad, gritando a sus guardias para que acudan. Hay varios de sus hombres en la enfermería, y acudirán en su ayuda tras 1d3 rondas de combate, preparados para defender a su capitán hasta la muerte si es necesario. Si los jugadores deciden luchar, y son derrotados, serán arrestados y encerrados en el área prisión de los barracones, a la espera de un juicio por traición. Combatir en el hospital es un crimen serio; atacar a un capitán de la Guardia uno incluso peor.

Si no se confronta a Barastes directamente, y se utiliza la astucia para interrogarlo, no soltará prenda, poniéndose inmediatamente en guardia. Cuando los personajes se vayan - y puede utilizar a una de las Hijas de Alecia para echarles tras un buen rato - Barastes convocará a sus hombres y les ordenará que sigan a los personajes. Querrá saber a quién ven, con quién hablan y, suponiendo que surjan los nombres de Cnoethos o Heirax, hacer que los implicados, junto con los personajes sean silenciados. Barastes tiene demasiado en juego como para no tomárselo en serio. En la confusión que sigue al terremoto organizar un puñado de muertes es relativamente fácil: sus soldados tienen ya práctica en tareas como estas.

Si los personajes deciden no dirigirse a él directamente, y comienzan a buscar información sobre su persona de terceros, aprovecharán mejor su tiempo. Las habilidades de Influencia, Engañar y Callejeo serán enormemente útiles en esta tarea. Cuestionar a los soldados de la guardia sobre su famoso y respetado capitán Barastes producirá la siguiente información (dependiendo del éxito obtenido y la habilidad utilizada en la investigación):

- Barastes es capitán de la XII Cohorte; una unidad de la Guardia de Meeros con reputación de astucia y rudeza.
- Barastes tiene amigos muy bien colocados en el Senado, incluyendo el fallecido Misoginistes. Estos amigos podrían haber estado incitando a Barastes para que inicie una carrera política, aunque muchos dudan de que siga el consejo. Barastes tiene una opinión muy baja de los políticos, excepto aquellos con quienes se codea, y es un soldado de carrera.
- El capitán ha desarrollado el gusto por la buena vida. Su paga como oficial de la Guardia es razonable, pero no extravagante, y aún así Barastes frecuenta las reuniones sociales organizadas por quienes nadan entre



riquezas. Le gustan las buenas comidas y el buen vino, y se le ha visto visitando los mejores prostíbulos de la ciudad.

- Se rumorea que Barastes tiene un par de hijos ilegítimos, y que ha estado manteniéndolos, junto a su madre, durante muchos años, asegurándose de que no les falte de nada, incluso si no los ha reconocido oficialmente. En Meeros esta costumbre es aceptable. Tener hijos fuera del tálamo nupcial está mal visto, pero si el padre hace “lo correcto”, estas indiscreciones generalmente se pasan por alto.

Todas las evidencias apuntan a que este viejo soldado con gusto por la buena vida debería carecer del dinero necesario para mantenerla. Los hombres así son fáciles de comprar. Quizás alguien, como Misoginistes, encontró su precio. Y, de hecho, si se registra la habitación de Barastes en los barracones a fondo se encontrará una bolsa con una sustanciosa cantidad de oro y monedas de plata - el equivalente a dos años de su paga - hábilmente oculta bajo las losetas del suelo. Pero un registro así es imposible de realizar sin los contactos y el permiso adecuado. Kara podría conseguirlos, pero se arriesgaría a que la descubran al hacerlo, por no decir que exigiría una gran cantidad de esfuerzo convencer al comandante de la Guardia de ello, pues tiene una opinión muy alta de Barastes.

CNOETHOS

El senador Cnoethos vivía esplendorosamente en el sur de la ciudad, hogar de los más pudientes de Meeros. Se forjó un nombre como mercader antes de trasladarse al campo de la política. Su reputación no es buena; sus amistades políticas cambian en función de hacia dónde sople el viento y carece de consistencia en sus decisiones. Conoce a mucha gente, en general es afable, pero también se le considera algo tímido. Es miembro de la comisión del tesoro y sus conocimientos de contabilidad son de primera, especialmente en lo que concierne a los impuestos de Meeros. Por esta razón ha trabajado en el Tesoro durante años y, de manera constante, aunque cuidadosa, ha estado esquilmando los cofres de la reina para alimentar su propio estilo de vida opulento (e, incidentalmente, proporcionar el dinero que sirve para sobornar a Barastes).

Pero Cnoethos es un hombre destruido. El terremoto ha destruido prácticamente su amada villa. Solo queda en pie un puñado de habitaciones; el resto se encuentra bien en el fondo de la enorme grieta que se abrió justo bajo ella o decorando sus alrededores. Las ruinas han reemplazado al esplendor. Casi todas sus posesiones más

queridas han sido enterradas, tragadas por la tierra, destruidas o saqueadas. Lo ha perdido todo.

Una cosa que no le ha importado perder es a Misoginistes. Ese artero anciano estaba chantajeándolo, y el hecho de que muriera aplastado por Myceras ha sido un enorme alivio. Pero ver así de arruinada su casa... Cnoethos se encuentra en un estado emocional muy vulnerable.

Así pues, su casa está en ruinas. Los personajes deberán aventurarse por ellas si desean encontrarse con Cnoethos, pero al hacerlo se ponen en peligro mortal. La casa está en un estado tan precario que los restos pueden venirse abajo, tragados por la grieta, en cualquier momento, llevándose a sus ocupantes con ella. Las tiradas de Percepción (Difícil), Ingeniería, Mecanismos y Supervivencia permiten determinar el estado tan precario en el que se encuentran las ruinas, en el caso de que los personajes decidan preguntar por ello. En otro caso la casa actuará como una trampa (consulta RUNEQUEST, páginas 120-123) con los siguientes rasgos:

- *Propósito:* Lesión/Muerte.
- *Activador:* Fallar una tirada de Atletismo; movimientos repentinos (incluyendo combate); sonidos muy fuertes.
- *Dificultad:* 60% (2d6 daño, Tamaño/Potencia Grande).
- *Resistencia:* Evasión, Acrobacias, Atletismo (Difícil).
- *Efecto:* La tierra comienza a temblar, los muros crujen y se desmoronan. Las tejas caen del techo. La grieta que se ha tragado casi toda la casa se ensancha. El suelo comienza a moverse cuesta abajo a gran velocidad y se desliza en la fisura, como un corrimiento de tierras de mampostería, llevándose consigo todo lo que no logre saltar hasta un lugar seguro.

Todos los esclavos de Cnoethos (aquellos pocos que sobrevivieron, la mayoría no lo hizo) han huido. Solo Cnoethos permanece en el lugar, escurriendo entre las ruinas en busca de restos de sus posesiones, que apila en el centro de lo que antaño fue el salón principal. Lloriquea constantemente. Sus caóticas excavaciones desestabilizan las ruinas un poco más cada minuto que pasa. Si se la deja como está, llevará un par de días, pero la casa acabará colapsándose en la grieta por completo, sin embargo, sus intromisiones están acelerando el proceso.

El DJ debería elegir un momento dramáticamente adecuado para que la villa se destruya cuando los personajes se aventuren en ella. Dales tiempo para interrogar a Cnoethos; si les están siguiendo los soldados de Barastes puedes organizar la confrontación en este lugar. Sea como sea, *la villa se derrumbará*. Los personajes



tienen una oportunidad de salvar la vida de Cnoethos y, si tienen éxito, de acuerdo a las antiguas leyes de Meeros, este estará en deuda con ellos y deberá hacerles un favor a cambio. Esto es suficiente para obtener lo que buscan, pues si se le fuerza, Cnoethos admitirá su parte en el plan maestro de Misoginistes, aunque se le “olvidará” mencionar sus robos del tesoro de la ciudad, inventando otra infracción que Misoginistes hubiera podido utilizar como herramienta para chantajearlo (por ejemplo, una deuda importante de dinero, o deudas de juego que Misoginistes pudo comprar). Después de todo, con Misoginistes muerto no hay nadie que pueda demostrar otra cosa.

Si se logra salvar a Cnoethos, para interrogarle los personajes primero deberán estabilizar su frágil estado emocional. Esto requiere mucha paciencia y calma, usando Influencia o quizás una Pasión. Trata el proceso como una Tarea que tarda una hora en desarrollarse (consulta las Reglas de Tareas que se encuentran en la página 96 de RNEQUEST). Cada ronda de tarea resuelta éxito calmará un poco más a Cnoethos hasta que finalmente esté lo suficientemente estable como para comunicarse coherentemente con ellos. El éxito en una hora garantiza su colaboración; el fallo dejará a los personajes a cargo de un desastre emocional, incoherente de llores y murmullos.

Un Cnoethos cooperativo les dirá a los personajes lo siguiente: “Si, Misoginistes tenía un plan. Él fue quien lo hizo. ¡Él me obligó! ¡Me amenazaba! ¡A mí! Me redujo a comportarme como un vil ladrón. Me dijo que me acusaría en falso, como a Anathaym, de crímenes terribles, horribles, si no colaboraba con él. Tuve que ir hasta la mansión familiar y robar su sello. ¡Tuve que crear falsedades y mentiras con las que avergonzar a la más valiosa de todas las grandes familias de Meeros! ¡O pobre de mí! ¡Pero lo hice obligado! ¿No lo veis? ¡Ese Misoginistes era un hombre malvado! La mayor prueba es que esté muerto, y si no, ¡que Myceras castigue a quienes amenazan nuestra ciudad!”

Es cierto que esta confesión es el papel que Cnoethos desempeñó en la falsa acusación de Anathaym. Pero Cnoethos no es de fiar. Por ahora es vulnerable y maleable. Pero, si se le presenta ante la reina y se le pide que repita estas palabras negará todo lo que ha dicho a los personajes. No hay testigos de sus palabras a quienes los personajes puedan recurrir durante la entrevista, y está bastante claro que la destrucción de su casa ha tenido un impacto muy profundo en su estado emocional. Cnoethos afirmará que los personajes le amenazaron, le dijeron lo que tenía que decir, etc. Cualquier cosa que no sea la verdad. Y, siendo político, cuando está estable es un mentiroso muy capaz. Necesitarán una prueba más segura que el testimonio de Cnoethos.

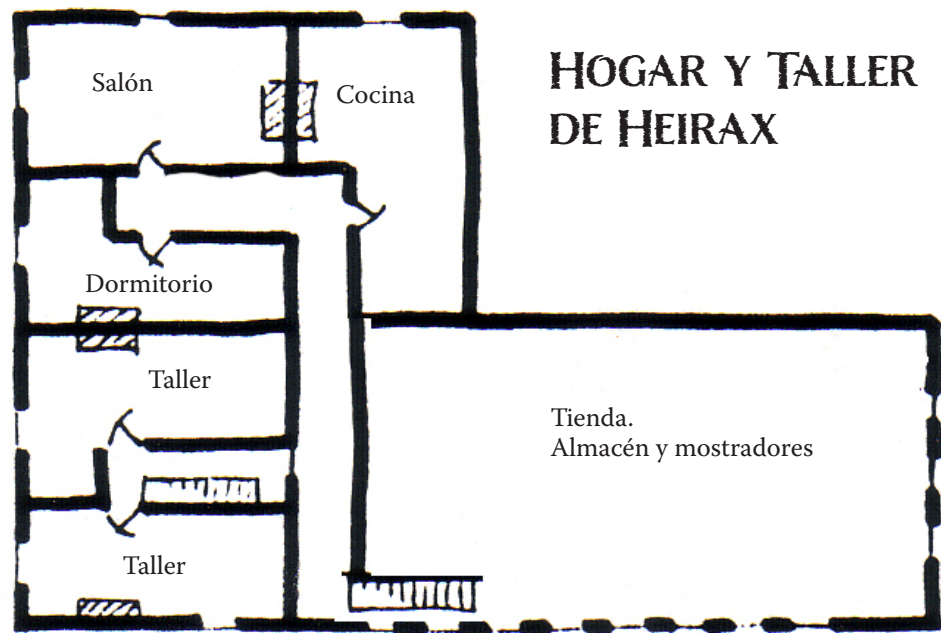
Encontrar el sello robado puede ayudar, pero se perdió en la devastación de la casa de Cnoethos. Por supuesto, los personajes pueden intentar buscarlo, pero es una tarea muy peligrosa y casi imposible. El anillo de sello descansa bajo varias toneladas de escombros de la villa.

HEIRAX

Es posible encontrarlo en el barrio mercantil de la ciudad. Los personajes pueden utilizar Influencia, Percepción y Callejeo para reunir información sobre él de otros mercaderes, y encontrarle de ese modo. Proclama ser un tratante de sedas raras y valiosas, y en cierto sentido es verdad. Sus mejores habilidades, sin embargo, se centran en la capacidad de falsificar con precisión documentos y obras de arte. Heirax tiene un don natural para replicar la caligrafía de otra persona y manufacturar pergaminos, notas, etc. que parezcan auténticos. Ha trabajado para Misoginistes en varias ocasiones, fabricando documentación política, cartas y otros materiales que se han utilizado para cometer una amplia variedad de crímenes y subterfugios. De los tres conspiradores, Heirax es quien conoce más sobre la corrupción y sedición de Misoginistes.

Cualquier éxito crítico en las tiradas que lleven a localizar a Heirax proporcionará pistas que lleven a los personajes a sospechar que es un excelente falsificador. Muy pocos lo dirán directamente, pero puede haber comentarios del tipo: “Oh, yo necesitaba un permiso y es el hombre al que visitas para encargarse...” o “Cuando perdí mi licencia de mercader fue capaz de conseguirme una nueva”... Si se suman dos y dos, esto puede ayudar a alcanzar la conclusión correcta sobre su implicación en la conspiración.

El barrio de los mercaderes sufrió solo daños superficiales durante el terremoto. Algunos edificios perdieron sus techumbres y los puestos de venta más raquíticos parecen simple leña, pero por lo demás el distrito no está mal. Heirax tiene una tienda, y sus alojamientos, justo en la esquina de un callejón llamado la Calle de los Afiladores, un lugar donde numerosos afiladores de espadas y amoladores ofertan sus negocios. El edificio es pequeño, pulcro, y la tienda da a la calle principal, mostrando las sedas y rollos de tela con los que Heirax negocia legítimamente. Su esposa, Neura, atiende el negocio, llamando a Heirax cuando algún cliente tiene alguna pregunta específica o quiere consultar algo sobre una pieza de tela determinada. Generalmente Heirax trabaja en los pisos superiores, encargándose de las falsificaciones. Solo atiende a clientes de confianza y Neura los conoce a todos de vista. Todo aquel que acuda buscando los servicios de Heirax es, educadamente, rechazado hasta que



HOGAR Y TALLER DE HEIRAX

el propio falsificador tenga la oportunidad de comprobar las credenciales del cliente para asegurarse de que no es una trampa que le conduzca al arresto o ser investigado.

Por tanto, conseguir acceso a Heirax en su casa - que es donde se encuentran todas las evidencias que los personajes necesitan encontrar - está difícil. Sin embargo, Heirax frecuenta una taberna cercana varias veces a la semana, visitándola para tomar un poco de vino y unas aceitunas con pan cuando concluye la jornada diaria. En ocasiones se reúne en ese lugar con alguno de sus clientes, llevándolos hasta un reservado donde puedan hablar de negocios con tranquilidad. En caso contrario se sienta en la terraza, disfrutando del sol vespertino, el ambiente y la cháchara con los amigos. Todo esto puede descubrirse pasando algo de Tiempo Estratégico observando las idas y venidas de Heirax y sus costumbres. Cuando Heirax acude al lugar, en ocasiones Neura visita a su anciana madre en uno de los barrios vecinos, o queda con sus amigas. Durante algunas tardes, el hogar y taller de Heirax queda vacío durante varias horas, y se puede aprovechar la situación.

HABLAR DIRECTAMENTE CON HEIRAX

Es arriesgado. Heirax es un tipo astuto y no carece de rudeza. Si los personajes cometen el error de aproximarse a él directamente - como cuando está en la taberna o de camino a ella - Heirax educadamente negará conocer a Misoginistes, ignorará saber de qué hablan cuando mencionan las falsificaciones e intentará convencer a los personajes (mediante su Engañar) de que no es más

que un inocente importador de telas. Todo ello mientras nota, con sus ojos de falsificador experto, cada detalle de los personajes: qué dicen, cómo lo dicen, qué aparentan y cómo visten. Luego contratará, mediante un intermediario, a una de las bandas de matones locales para que les peguen a los personajes una paliza como aviso. Los personajes no podrán demostrar la implicación de Heirax en su ataque, pero el mensaje estará claro. Además, si uno de los personajes hace una referencia abierta a Misoginistes, y no es especialmente astuto al hacerla, Heirax quemará todas las pistas que aún conserva sobre las cartas que falsificó para él. Nunca, a no ser que esté absolutamente convencido al cien por cien de que son merecedores de su confianza, admitirá estar implicado en la trama.

REGISTRANDO LA CASA

Recurriendo al sigilo los personajes pueden intentar obtener acceso a las habitaciones que se encuentran sobre la tienda de la Calle de los Afiladores. Es una zona muy frecuentada de la ciudad y salvo en mitad de la noche, hay posibilidades de que les vean. Harán falta las siguientes habilidades. La mejor opción siempre se indica primero. Las alternativas aparecen después junto con su grado de dificultad, dado entre paréntesis.

- *Evitar llamar la atención:* Sigilo (Difícil).
- *Conseguir entrar:* Forzar Cerraduras (Normal) o Mecanismos (Difícil).
- *Evitar las pequeñas trampas que Heirax tiene para alertar de intrusos:* Percepción y Mecanismos.



- *Acceder al taller de falsificación cerrado:* Forzar Cerraduras (Difícil) o Mecanismos (Formidable).
- *Encontrar las cartas utilizadas como práctica:* Percepción (Formidable), Forzar Cerraduras (Formidable).

Completar todo lo anterior con éxito lleva 1d3 horas. Hay un 25% en la primera hora de que Neura o Heirax regresen prematuramente a su hogar. Esto aumenta hasta el 50% en la segunda y al 75% en la tercera. La mayor parte del tiempo se dedicará a registrar el lugar en busca de los documentos exactos. Heirax tiene una caja fuerte muy bien escondida en el muro de su taller y la caja está equipada con una cerradura mecánica soberbia que debe forzarse. También es posible golpear la caja o abrirla por la fuerza, pero esto requerirá 1 hora completa de esfuerzo, tal es la fuerza del hierro utilizada en su construcción.

Dentro de ella, entre otros papeles (que incriminan a Heirax en todo tipo de crímenes) se encuentran las dos cartas de prácticas que hizo antes de producir la copia perfecta final que Misoginistes usó en el juicio de Anathaym. En ella puede leerse:

“A mi señor, el rey Tir-Hordeen,

Mi agente, el hombre al que conocéis como Xenos os ha proporcionado detalles de los planes que he trazado para causar la caída de Meeros. Él no es sino un peón, y bastante inocente, del asunto. Yo soy con quien trataréis a partir de ahora.

La reina es corrupta; el poder del Senado se desvanece. La ciudad necesita aprender una amarga lección. Traed vuestros ejércitos ante las puertas norte de Meeros con la aurora del décimo día tras la recepción de esta carta. Yo pondré la ciudad a vuestros pies. Saquead la ciudad, pero dejadme a mí a la reina para que pueda hacer un ejemplo de ella. Una vez nuestro trabajo haya concluido, forjaremos una nueva alianza entre nuestros pueblos, y de seguro se os concederá sin queja alguna el dominio sobre ciertos territorios de Meeros adyacentes a las tierras de los minotauros.

Es probable que, como campeona de la ciudad, me vea obligada a luchar con vos en el campo de batalla. Tal y como hemos acordado, perderéis el enfrentamiento, fingiendo una noble derrota. Esto generará en la reina una falsa sensación de seguridad. A partir de ese momento, vuestro ejército puede comenzar a saquear la ciudad. Nuestro duelo será su señal.

*Soy vuestra más leal amiga y aliada.
Anathaym”*

Tir-Hordeen es el rey de los minotauros. Anathaym sí que enfrentó a él en combate, pero su duelo fue genuino y Tir-Hordeen aceptó su noble derrota, ordenando a sus ejércitos que se retiraran de la ciudad. Fue la estúpida rabia de Xenos lo que le llevó a enfrentarse a Anathaym y causó la pérdida de su propia vida (y la serie de eventos actuales). Esta carta es un intento de Misoginistes de exonerar a su hijo y echarle todas las culpas a Anathaym.

Las dos cartas de práctica tienen un texto idéntico, pero muestran con claridad el refinamiento de la técnica empleada por Heirax para producir otra versión sin ningún error. Por si solas incriminan a Misoginistes y exoneran a Anathaym. Por extensión Barastes también debería haber mentido, y por tanto, puede incriminársele. Misoginistes aplicó el sello robado después de que la carta final estuviera acabada, y con el anillo de sello perdido es difícil acusar a Cnoethos de nada, pero tampoco es imposible. Con suficiente presión y una investigación más profunda, Cnoethos acabará derrumbándose ante el interrogatorio y admitirá su complicidad.

Si los personajes aún se encuentran en la casa de Heirax cuando este regrese, y han encontrado los papeles, este les plantará cara. Intentará sobornarles para salvar su propio pellejo, ofreciendo hasta 60 platas por cabeza si le devuelven los papeles (asumiendo que los hayan encontrado) y no digan nada del asunto. Si se niegan, hará que se vallan inmediatamente el lugar para instantes después ponerse en contacto con matones locales a quienes ordenará que consigan las cartas a toda costa, incluyendo matar a los personajes si hace falta para ello.

Si los personajes no han encontrado las cartas Heirax enviará a su mujer a llamar a la Guardia. Es un comerciante honesto y claramente los personajes están intentando robarle. Los personajes pueden intentar escapar, y podrían tener éxito, pero la descripción que Heirax dará de ellos hará que sean perseguidos hasta que alguien con suficiente influencia haga que la Guardia detenga su búsqueda. También puede contratar el propio Heirax a algunos matones para que les enseñen a los personajes una lección.

EXONERAR A ANATHAYM

Una vez que los personajes hayan completado sus investigaciones, localizado las evidencias, etc. deberán llevar las pruebas reunidas ante Kara. Esto puede realizarse a través del maestro Zamothis o Abantes. Kara se reunirá con ellos de nuevo en la casa de Abantes para ver qué han descubierto.



Es también una última oportunidad de que Barastes, Cnoethos y/o Heirax hagan una última aparición, mandando bien a sus soldados o matones (o a ambos) a matar a todos los presentes y recuperar las evidencias. El asesinato de una sacerdotisa de rango tan importante no es algo de lo que se pueda escapar sin problemas, pero cualquiera de los conspiradores puede retocar la situación para que parezca algo sedicioso, originado en el propio culto de Myceras si es necesario. En caso de que ocurra una batalla en el lugar, el DJ puede considerar aplicar algunas de estas posibilidades:

- Haz que el maestro Zamothis esté presente. Es un experto guerrero, y luchará junto a los personajes sin pensarlo. Este maestro de armas es incluso mejor que Barastes.
- Kara usará su magia para ayudar a los personajes y rechazar a los intrusos. Permite que lance algunos milagros para mostrar sus capacidades mágicas.
- El maestro Abantes logra escapar con las evidencias durante la confusión. Va directo hacia las Lanzas Escarlatas, a las que pertenecía Anathaym, y consigue su ayuda. Pueden incluso regresar a tiempo para llegar como la caballería o arrestar a los conspiradores si estos logran derrotar a los personajes y Kara.

Una vez que las evidencias y testimonios estén a salvo, pueden llevarse ante la reina. Los personajes, a petición de Kara, deberán presentar su historia primero ante el prefecto mayor de la reina, su consejero principal, quien tras eso organizará una audiencia con la propia reina, informándola previamente de lo que ha sucedido. Los personajes pueden recurrir a tiradas de Oratoria o Influencia para asegurarse de que comunican de forma impresionante y apasionada la defensa de Anathaym, mientras el maestro Zamothis y Kara los ayudan clarificando los puntos más oscuros y ayudando a unir los diversos hilos de la madeja.

Tras un par de horas de interrogatorio detallado, tanto de la reina como del prefecto mayor, la reina ordenará que Barastes, Cnoethos y Heirax sean arrestados inmediatamente. Serán detenidos, probablemente torturados y se obtendrá su confesión. Al acabar los procedimientos, Anathaym será declarada inocente de todos los cargos y podrá regresar con seguridad a la ciudad que adora. Tanto ella como Kara estarán en deuda con los personajes. Como muy mínimo les ofrecerán entrenamiento gratuito, incluyendo entrenamiento mágico, y se convertirán en sus aliados y amigos. O se les pagará generosamente por su esfuerzo en moneda, si es lo que prefieren. El personaje puede negociar otras recompensas alternativas: Concédetele lo que sea coherente.

Dependiendo de las pruebas presentadas y a quien detengan, los conspiradores serán sentenciados a muerte. Quizás alguno de ellos (o todos) logre escapar de la ciudad, suponiendo que sea posible. Todos ellos albergarán un profundo odio hacia los personajes, que puede emplearse para utilizarlos como némesis si el escenario se extiende hasta crear una campaña más larga.

DRAMATIS PERSONAE

Esta sección contiene los valores de los PNJ clave que aparecen en el escenario.

KARA

Kara es una sacerdotisa ungida de Myceras. Es una mujer aún joven pero sus rasgos son un poco adustos. Esbelta y bajita, su aspecto físico oculta una voluntad de hierro. Lleva sus largos cabellos dorados recogidos en unos intrincados rodetes, frecuentes entre los sacerdotes del culto, y viste en ropajes caros, aunque simples, de blanco brillante con un ribete escarlata e hilo de oro. Lleva una delicada esclavina de oro y plata en su tobillo derecho, que resuena musicalmente cuando camina. Es un regalo de Anathaym, y nunca se lo quita.

Kara solo utiliza su magia cuando es absolutamente necesario, y no se presentan otras alternativas. Generalmente a los sacerdotes de Myceras se les suele prohibir la súplica de milagros fuera de los rituales del culto, y Kara prefiere utilizar su Magia Popular para ayudar a los demás.

En una situación donde deba invocar un milagro, haz una tirada opuesta entre las pasiones de Amor a Anathaym o su Odio a Misoginistes contra su Voluntad. Si vence la pasión, utilizará su magia. Si vence su Voluntad resistirá el impulso. Esta regla se aplica solo a los milagros; puede usar Magia Popular con total libertad.

MAESTRO ZAMOTHIS

Un guerrero de Meeros retirado que luchó codo con codo junto al padre de Anathaym y Kara, Zamothis es un canoso, gruñón, y en ocasiones mordaz, veterano de guerra, excelente profesor, mentor y espadachín. Dirige una escuela de armas en Meeros, preparando a hombres y mujeres jóvenes para el servicio militar, aunque también acepta estudiantes individuales. Es un profesor duro: No pasa por alto los errores y es muy crítico. Pero no hay ninguno mejor que él. Está muy orgulloso de sus mejores estudiantes y, cuando no está entrenando a nadie, es un hombre afable, que conoce docenas de historias interesantes de batallas.



Es un buen amigo, y leal, de la familia de Anathaym y Kara, y hará todo lo que esté en su mano para limpiar el buen nombre de la guerra. También es un iniciado de Myceras y conoce los conjuros de *Cuchilla Afilada*, *Coordinación* y *Desmoralización*. Usará su magia solo en las circunstancias más extremas, pues prefiere recurrir a su astucia y habilidades como guerrero.

En combate, Zamothis usará preferentemente su estilo de hoplita meerico, casi en exclusiva. Si ayuda a los personajes aullará órdenes constantemente, tratando cualquier combate en el que esté implicado como si fuera una sesión de entrenamiento.

MAESTRO ABANTES

Un hombre rechoncho, calvo y jovial; este mercader de vinos tiene alrededor de la cincuenta. Habitualmente va muy bien vestido, con caros ropajes de seda, y huele a suave aceite de lavanda. Detesta la confrontación pero es un hábil negociante. Si se producen problemas físicos, buscará cobijo, pero no está por encima de arrojar cosas desde una distancia segura si cree que con eso puede ayudar a sus amigos.

KARA

Características (Media)		Atributos	1d20	Localización	PA/PG
FUE: 10	P. Acción	2	01-03	Pierna Derecha	0/4
CON: 12	Mod. Daño	+0	04-06	Pierna Izquierda	0/4
TAM: 9	P. Magia	15	07-09	Abdomen	0/5
DES: 9	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/6
INT: 14	M. Reacción	12	13-15	Brazo Derecho	0/3
POD: 15	Armadura	Ninguna	16-18	Brazo Izquierdo	0/3
CAR: 13	Rasgos	---	19-20	Cabeza	0/4

Habilidades: Aguante 31%, Atletismo 44%, Bailar 103%, Cantar 90%, Evasión 34%, Fuerza Bruta 25%, Intuición 75%, Oratoria 62%, Percepción 74%, Saber (Myceras) 80%, Voluntad 73%.

Pasiones: Amor a Anathaym 106%, Lealtad a Meeros 75%, Odio a Xenos/Misoginistes 90%.

Magia: Magia Popular 76% (*Calma*, *Coordinación*, *Cuchilla Afilada*).

Devoción (Myceras) 80%, Exhortación 70%; Milagros: *Bendición*, *Curación del Cuerpo*, *Extensión*, *Forma de la Bestia (Toro)*, *Santificar*. Reserva Devocional = 3

Estilos de Combate: Sacerdotisa de Myceras (Espada corta, Daga) 58%

Armas	Tamaño/Potencia	Alcance	Daño	PA/PG
Espada corta	M	C	1d6	6/8
Daga	P	C	1d4+1	6/8

MAESTRO ZAMOTHIS

Características (Media)		Atributos	1d20	Localización	PA/PG
FUE: 14	P. Acción	3	01-03	Pierna Derecha	0/6
CON: 13	Mod. Daño	+1d2	04-06	Pierna Izquierda	0/6
TAM: 14	P. Magia	9	07-09	Abdomen	2/7
DES: 15	Movimiento	6m	10-12	Pecho	2/8
INT: 12	M. Reacción	11 (incluye penalización armadura)	13-15	Brazo Derecho	2/5
POD: 9	Armadura	Justillo y faldilla de cuero	16-18	Brazo Izquierdo	2/5
CAR: 10	Rasgos	---	19-20	Cabeza	0/6

Habilidades: Aguante 84%, Atletismo 71%, Enseñanza 85%, Evasión 88%, Fuerza Bruta 68%, Influencia 72%, Intuición 74%, Percepción 69%, Saber (Estrategia Militar) 102%, Voluntad 75%.

Pasiones: Amor a su esposa 100%, Lealtad a Meeros 105%, Odio a Xenos/Misoginistes 60%, Odio a los badoshi 84%.

Magia: Magia Popular 65% (*Coordinación*, *Cuchilla Afilada*, *Desmoralización*).

Estilos de Combate: Hoplita meerico (Lanza, Espada, Escudo) 134%, Peltasta meerico (Honda) 127%.

Armas	Tamaño/Potencia	Alcance	Daño	PA/PG
Lanza corta	M	L	1d8+1+1d2	4/5
Espada corta	M	C	1d6+1d2	6/8
Escudo de hoplita	E	C	1d4+1d2	6/15
Honda	G	--	1d8	1/2



CAPITÁN BARASTES

Un guerrero veterano, de cabellos grises y barba poblada. Barastes no tiene una gran estima hacia los civiles pero aún disfruta de los lujos que ofrece la vida civil siempre que puede. Es traicionero, taimado, rudo y hará cualquier cosa por proteger su reputación. Actualmente tiene ambas piernas rotas, a causa del terremoto, y por ello sus puntos de golpe en esas localizaciones están reducidos.

Barastes lidera una escuadra de tropas leales, a las que mantiene a raya con dura disciplina y ocasionales dádivas monetarias a aquellos que le sirven bien. Puede recurrir a un buen número de soldados para acosar y molestar a los personajes si es necesario, pero nunca abusa de esta capacidad, especialmente en un clima político tan inestable como es el actual de Meeros.

CNOETHOS

Un hombre alto, ligeramente encorvado, de nariz ganchuda, Cnoethos es un político de carrera. Es muy propenso a los estallidos emocionales, y está lleno de lástima hacia sí mismo y engreimiento. Aunque es un hábil político, es bastante maleable y cambia de ideas con frecuencia, si eso sirve para mejorar su posición social.

HEIRAX

Este maestro falsificador es un artero y experto vivales, con muchos contactos criminales tanto dentro como fuera de la ciudad. Simula un aire de aburrido comerciante, pero su verdadero talento descansa en su experto ojo a la hora de crear o falsificar documentos. Es un hombre sutil, tímido, manipulador y propenso a abusar de frases grandilocuentes.

MAESTRO ABANTES

Características (Media)	Atributos	1d20	Localización	PA/PG
FUE: 8	P. Acción	2	01-03	Pierna Derecha 0/5
CON: 10	Mod. Daño	+0	04-06	Pierna Izquierda 0/5
TAM: 14	P. Magia	12	07-09	Abdomen 0/6
DES: 9	Movimiento	6m	10-12	Pecho 0/7
INT: 15	M. Reacción	12	13-15	Brazo Derecho 0/4
POD: 12	Armadura	Ninguna	16-18	Brazo Izquierdo 0/4
CAR: 12	Rasgos	---	19-20	Cabeza 0/5

Habilidades: Aguante 46%, Comerciar 108%, Evasión 37%, Influencia 75%, Intuición 72%, Percepción 71%, Saber (Comercio en Meeros) 98%, Voluntad 69%.

Pasiones: Adora el vino 100%, Lealtad a Meeros 94%, Odio a Xenos/Misoginistas 59%, Odia las confrontaciones 80%.

Magia: ---

Estilos de Combate: Arrojar cosas sin mucha convicción (improvisadas) 55%

Armas	Tamaño/Potencia	Alcance	Daño	PA/PG
Piedra, vasija o copa	P	C	1d3	-/-

CAPITÁN BARASTES

Características (Media)	Atributos	1d20	Localización	PA/PG
FUE: 15	P. Acción	3	01-03	Pierna Derecha 0/0
CON: 11	Mod. Daño	+1d2	04-06	Pierna Izquierda 0/0
TAM: 15	P. Magia	13	07-09	Abdomen 0/7
DES: 14	Movimiento	6m	10-12	Pecho 0/8
INT: 10	M. Reacción	12	13-15	Brazo Derecho 0/5
POD: 13	Armadura	Hoplita, cuando la lleva	16-18	Brazo Izquierdo 0/5
CAR: 8	Rasgos	---	19-20	Cabeza 0/6

Habilidades: Aguante 63%, Atletismo 62%, Evasión 70%, Fuerza Bruta 59%, Influencia 64%, Intuición 45%, Percepción 51%, Saber (Estrategia Militar) 75%, Voluntad 44%.

Pasiones: Amor al lujo 100%, Lealtad a Meeros 51%, Odio a Anathaym 60%.

Magia: ---

Estilos de Combate: Hoplita meerico (Lanza, Espada, Escudo) 92%.

Armas	Tamaño/Potencia	Alcance	Daño	PA/PG
Lanza corta	M	L	1d8+1+1d2	4/5
Espada corta	M	C	1d6+1d2	6/8
Escudo de hoplita	E	C	1d4+1d2	6/15



Es más que capaz de defenderse, y lo hará si es necesario, pero prefiere contratar a otros para que le hagan el trabajo sucio, utilizando varios contactos para asegurarse una distancia segura (y por tanto mantener una fachada de inocencia).

Su esposa, Neura, no es consciente de sus verdaderos negocios. Y Heirax prefiere que así sea.

SOLDADOS

Se trata de los típicos guardias de Meeros a quien puede verse con frecuencia patrullando las calles de la ciudad. Estos en cuestión son especialmente leales a Barastes, y puede usarlos con la tranquilidad de que no se volverán contra él para acosar o intimidar a los personajes si cree que necesitan aprender una lección.

MATONES

Heirax, o incluso Cnoethos, podría emplear estos matones para asaltar a los personajes si uno de ellos cree que son merecedores de una dolorosa lección sobre donde no deben husmear.

El asesinato en Meeros está penado con la muerte, así que, a no ser que hayan sido muy bien pagados, el objetivo de estos matones es incapacitar y lesionar más que matar. Sin embargo, dependiendo de las acciones de los personajes, Heirax podría haber pagado un poco más para hacer que los silencien permanentemente.

Aunque se trate de sinvergüenzas no son estúpidos. Usarán tácticas de emboscada para sorprender a los personajes, haciendo un buen uso de los lugares más aislados (callejones y lugares similares) y, si las cosas se vuelven en su contra, huirán.

CNOETHOS

Características (Media)		Atributos	1d20	Localización	PA/PG
FUE: 9	P. Acción	2	01-03	Pierna Derecha	0/5
CON: 10	Mod. Daño	+0	04-06	Pierna Izquierda	0/5
TAM: 12	P. Magia	12	07-09	Abdomen	0/6
DES: 9	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/7
INT: 13	M. Reacción	12	13-15	Brazo Derecho	0/4
POD: 10	Armadura	Ninguna	16-18	Brazo Izquierdo	0/4
CAR: 9	Rasgos	---	19-20	Cabeza	0/5

Habilidades: Aguante 39%, Atletismo 31%, Engañar 79%, Evasión 30%, Influencia 72%, Intuición 64%, Oratoria 56%, Percepción 54%, Saber (Política meerica) 94%, Voluntad 49%.

Pasiones: Amor a las riquezas 100%, Lealtad a Meeros 60%.

Magia: ---

Estilos de Combate: Bastardo traicionero (Daga) 48%

Armas	Tamaño/Potencia	Alcance	Daño	PA/PG
Daga	P	C	1d4+1	6/8

HEIRAX

Características (Media)		Atributos	1d20	Localización	PA/PG
FUE: 10	P. Acción	3	01-03	Pierna Derecha	0/6
CON: 10	Mod. Daño	+0	04-06	Pierna Izquierda	0/6
TAM: 16	P. Magia	10	07-09	Abdomen	0/7
DES: 16	Movimiento	6m	10-12	Pecho	0/8
INT: 16	M. Reacción	16	13-15	Brazo Derecho	0/5
POD: 10	Armadura	Ninguna	16-18	Brazo Izquierdo	0/5
CAR: 12	Rasgos	---	19-20	Cabeza	0/6

Habilidades: Aguante 45%, Atletismo 29%, Artesanía (Falsificación) 127%, Callejeo 80%, Engañar 94%, Evasión 48%, Influencia 84%, Intuición 72%, Percepción 83%, Saber (Bajos fondos de Meeros) 71%, Voluntad 55%.

Pasiones: Sin escrúpulos 85%, Lealtad solo a sí mismo 100%.

Magia: Magia Popular 61% (*Tasación, Traducción*).

Estilos de Combate: Pelea callejera (Daga, porra) 56%

Armas	Tamaño/Potencia	Alcance	Daño	PA/PG
Daga	P	C	1d4+1	6/8
Porra	M	C	1d6	6/8



RuneQuest 2 La Caída de Meeros

Cuantos matones aparecen dependerá del número de jugadores. Un buen reto puede suponer la presencia de una cantidad igual al número de personajes jugadores más dos o tres adicionales.

Ninguno de estos matones utiliza magia y se verán muy intimidados por quien la utilice de forma generalizada. Esto les hace más precavidos, pero no menos propensos a usar la violencia.

Si se captura a cualquiera de estos matones y se le interroga, no hay mucho que les pueda contar. Heirax utiliza intermediarios de tal modo que los matones no sepan quién es su verdadero contratante.

SOLDADOS DE MEEROS

Características (Media)		Atributos	1d20	Localización	PA/PG
FUE: 14	P. Acción	2	01-03	Pierna Derecha	2/6
CON: 14	Mod. Daño	+1d2	04-06	Pierna Izquierda	2/6
TAM: 13	P. Magia	10	07-09	Abdomen	5/7
DES: 14	Movimiento	6m	10-12	Pecho	5/8
INT: 10	M. Reacción	8 (incluye penalización de armadura)	13-15	Brazo Derecho	2/5
POD: 10	Armadura	Pectoral, faldilla y caso de hoplita, brazales y grebas de cuero.	16-18	Brazo Izquierdo	2/5
CAR: 10	Rasgos	---	19-20	Cabeza	5/6

Habilidades: Aguante 70%, Atletismo 58%, Evasión 65%, Fuerza Bruta 60%, Influencia 48%, Intuición 40%, Percepción 50%, Saber (Estrategia militar) 45%, Voluntad 58%.

Pasiones: Me gusta dar palizas a la gente 75%.

Magia: Cada soldado tiene un 30% de conocer *Cuchilla afilada* y un 20% de conocer *Coordinación*. En caso de saberlos tiene Magia Popular 40%.

Estilos de Combate: Hoplita meerico (Lanza, Espada, Escudo) 92%.

Armas	Tamaño/Potencia	Alcance	Daño	PA/PG
Lanza corta	M	L	1d8+1+1d2	4/5
Espada corta	M	C	1d6+1d2	6/8
Escudo de hoplita	E	C	1d4+1d2	6/15

MATONES

Características (Media)		Atributos	1d20	Localización	PA/PG
FUE: 16	P. Acción	2	01-03	Pierna Derecha	2/6
CON: 14	Mod. Daño	+1d4	04-06	Pierna Izquierda	2/6
TAM: 16	P. Magia	10	07-09	Abdomen	2/7
DES: 10	Movimiento	6m	10-12	Pecho	2/8
INT: 10	M. Reacción	9 (incluye penalización de armadura)	13-15	Brazo Derecho	2/5
POD: 10	Armadura	Justillo, grebas, brazales y faldilla de cuero	16-18	Brazo Izquierdo	2/5
CAR: 10	Rasgos	---	19-20	Cabeza	0/6

Habilidades: Aguante 70%, Atletismo 45%, Callejeo 80%, Evasión 55%, Fuerza Bruta 70%, Percepción 50%, Sigilo 64%, Voluntad 58%.

Pasiones: Me gusta dar palizas a la gente 75%.

Magia: ---

Estilos de Combate: Tipo problemático (Espada corta, porra) 75%, Pelea 80%

Armas	Tamaño/Potencia	Alcance	Daño	PA/PG
Espada corta	M	C	1d6+1d4	6/8
Porra	M	C	1d6	6/8