

KERIMA

Por Agamenón y Pericles.
Playtesters: Ricardo Aler y
Luis Olarte.

Este módulo consta de dos partes diferenciadas. En la primera se da una detallada descripción del mundo de Kerima y en la segunda una aventura para este. Pensamos que así se logra que el Master tenga una base amplia para el desarrollo de la misma, incluyendo las acciones imprevistas de los jugadores. Para jugarla es necesario cierto esfuerzo creativo por parte del Master ya que no damos un rígido guion, sino muchos elementos que él deba ensamblar para crear su propia aventura. Kerima no es una única aventura, sino que debe haber una por cada Master, si es que es digno de dicho nombre. Puedan tus poderes superar sus peligros.

Introducción

Nuestra historia comienza cuando Anastasia, la poderosa hechicera, se presenta en la residencia de sus antiguos compañeros de aventuras para pedirles su ayuda. Por fin ha logrado poner a punto el hechizo en el que ha invertido tantos años de su vida, el Viaje Interplanar, y ahora desea utilizarlo. Sin embargo, dado que desconoce sus posibles efectos secundarios desea que le acompañen, como en los viejos tiempos.

La historia del hechizo es larga, fue inicialmente desarrollado por Aaron "El Rojo", el maestro de Anastasia, quien desapareció de su estudio en extrañas circunstancias mientras practicaba con el hechizo. Sus apuntes fueron recogidos por Anastasia, la cual ha seguido investigando hasta que por fin, tras varios sonados frac-

sos, ha logrado darle forma (o eso cree ella).

El conjuro es capaz de trasladar al mago y a sus acompañantes a otros planos de existencia paralelos al nuestro. En su primer intento Anastasia quiere ir a otro plano en el que la famosa biblioteca de Alejandría no haya sido destruida. Desgraciadamente, aunque el conjuro realiza el cambio de plano, ella aún no tiene dominio sobre el destino, por ello en vez de llegar a esa Tierra Alterna aparecerán en el mundo de Kerima.

Descripción de Kerima

Kerima es una enorme ciudad, aparentemente indefinida ya que se extiende hasta donde alcanza la vista. En ella existen los tipos conocidos de raza humana, si bien existen pocos tipos puros ya que no hay prejuicios contra el mestizaje. Todos los edificios y construcciones presentan un estilo común, con largas avenidas, grandes monumentos y uso de la retícula ortogonal. Esto demuestra que una vez fue una próspera y poderosa ciudad, pero ahora es un lugar caótico, sin ley y con graves problemas de abastecimiento. El único punto donde se mantiene un orden es alrededor de una enorme ciudadela donde viven los autodenominados Guardianes.

Historia de Kerima

Los Guardianes son la antigua nobleza de Kerima. Esta siempre había mostrado una predilección por las artes arcanas y todos sus miembros eran competentes hechiceros, que lograron engrandecer Kerima y convertirla en cabeza del mayor imperio conocido, dominando cientos de mundos. Sin embargo, tras cincuenta siglos de gloria y esplendor, los nobles se fueron despreocupando del Imperio, concentrándose en sus estudios nigrománti-

cos. Llegó un momento, hace casi 3000 años, en que decidieron que el mundo exterior no merecía su atención y se recluyeron en una ciudadela construida ex profeso. En consecuencia, el Imperio, ya muy debilitado por la despreocupación de sus líderes, fue disgregándose lentamente hasta desaparecer.

Los habitantes de Kerima fueron sufriendo una lenta involución, cayendo desde los mas altos niveles de la cultura y refinación hasta perder toda su tecnología y conocimientos. Este fue un proceso muy lento, complicado por la pérdida de los suministros exteriores, y en el que los ciudadanos olvidaron su pasado de gloria, quedando solo recuerdos de ésta en sus leyendas.

La ciudadela

Tiene una forma aproximadamente heptagonal, con grandes torres en los vértices y en las mitades de sus lados. La longitud de estos es de unos 1500 metros. La altura de las murallas es de 30 metros, los cimientos se hunden hasta 10 metros y el espesor disminuye ligeramente con la altura, de forma que en su base tiene 15 metros y en la coronación 12 metros. La parte superior de la muralla está almenada y forma un amplio camino de ronda, las torres están al nivel de este paseo.

Existe una única puerta, poderosa e impenetrable. Está situada mirando al Mediodía y es flanqueada por dos torres. Tras ella existe un gran patio amurallado, cuya única salida es protegida por un portón idéntico al anterior. Esta plaza, conocida como el Mercado, es la única zona de la ciudadela ocasionalmente visitada por los habitantes del exterior.

El interior está formado por grandes mansiones de formas variadas rodeadas de jardines y parques. No están rodeadas por cercas, de forma que se puede ir de una a otra por caminos

de gravilla sin sufrir ninguna interrupción. En los parques existen numerosos cenadores, columnatas, bancos, fuentes y estatuas, además de variados tipos de árboles y flores. Aparte de las casas, existen edificios de uso común, como termas, almacenes y mercados. Para el paso de carretas hay unos caminos mas anchos. Salvo estos animales de tiro, los de compañía y pequeños pájaros no hay mas animales en la ciudadela. Destacan por su gran tamaño el Palacio, donde también está la Asamblea, y la Biblioteca, que es el único edificio cercado.

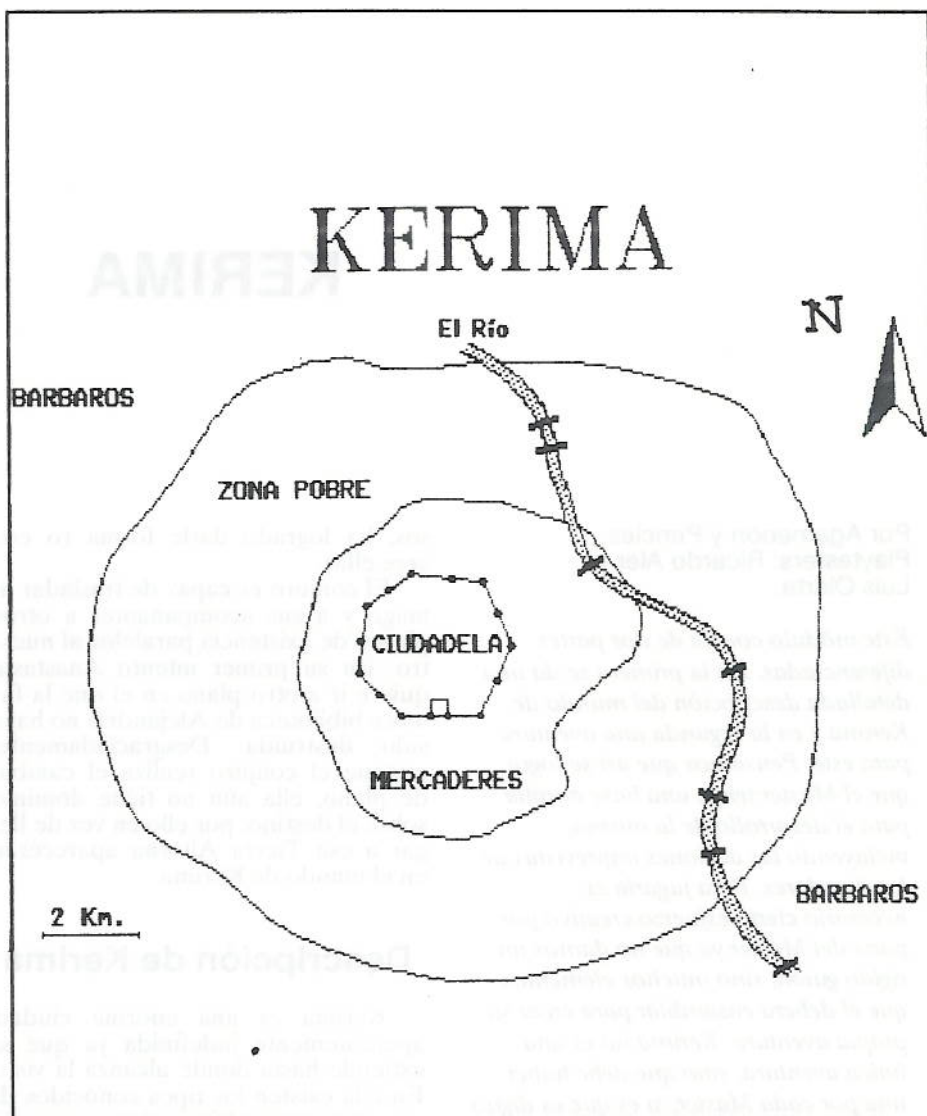
Organización y funcionamiento

El número de Guardianes existentes es aproximadamente 500, contando niños y adultos. Entre ellos no hay ningún tipo de jerarquía, considerándose todos iguales. Existe un Consejo de Gobierno, formado por veinte miembros y el presidente, cuya función es ocuparse del buen funcionamiento de la comunidad. Solo manejan los asuntos rutinarios, ya que siempre que se presenta un asunto extraordinario se convoca a una Asamblea a todos los Guardianes y se decide de forma democrática. El presidente del Consejo es el Emperador de Kerima, este es un cargo hereditario cuyo único privilegio es presidir el Consejo.

Los Guardianes tienen libertad de hacer lo que les plazca, pero deben realizar dos servicios por la comunidad: cada cuatro años, aproximadamente, deben formar parte del consejo por dos meses y cada cinco años deben ir por seis meses a dirigir una colonia (ver punto siguiente). Estos servicios son vitales para la supervivencia de Kerima por lo que nadie los discute. Aparte de esto los Guardianes dedican su tiempo fundamentalmente a estudios mágicos, pero también a discusiones filosóficas, realizaciones artísticas, investigaciones tecnológicas e inmensos banquetes-fiestas...

Conscientes del peligro que supone formar un núcleo cerrado, los Guardianes crearon pronto un mecanismo de entrada de hombres y mujeres dotados física e intelectualmente que aportarán vigor y salud a su sangre. Las formas de hacerlo son diversas y nada sencillas, entre ellas están competiciones entre guerreros seleccionados, infiltrados que escogen a las personas dotadas para las Artes o competiciones de valor y destreza.

Los escasos seleccionados entran en la ciudad, donde reciben la denominación de Vigilantes y pasan a cumplir funciones de soldados, con armas de metal, o sirvientes. Los Vigilantes pueden casarse o unirse entre



ellos, siendo sus hijos Vigilantes también. Aquellos de entre ellos que mas sobresalgan en cualquier aspecto, pero especialmente intelectual, pueden llegar a tener un hijo con un Guardián, deber al que no pueden negarse. El niño será un Guardián y el padre o madre Vigilante pasará a trabajar en la casa para poder cuidar a su hijo. En raras ocasiones, cuando existe un Vigilante muy dotado para la hechicería este puede alcanzar el rango de Guardián, sin embargo se tiende a darle privilegios parciales antes que a dar este paso. En la actualidad existen unos 5500 Vigilantes, de los que 700 estan en las colonias.

No existe ningún tipo de moneda en la ciudadela. Todo lo que necesitan normalmente lo obtienen de los mercados, que el Consejo se encarga de mantener abastecidos. En el caso de que necesiten algo especial se lo comunican a un miembro del Consejo, que tratará de obtenerlo del exterior o de las colonias, también pueden comprarlo mediante un Vigilante en la plaza del Mercado.

Abastecimiento y relaciones con el exterior

Los nobles se percataron pronto de que no eran autosuficientes y que necesitaban herramientas, ropa, comida, etc. Inicialmente tomaban lo que deseaban extramuros, sin embargo, con la degradación del exterior se vieron en peligro y decidieron intervenir. Para ello trajeron cerca de la murallas a todos los artesanos que pudieran ser útiles y crearon un cuerpo de alguaciles que se ocuparán de mantener el orden en la zona.

Para asegurar el abastecimiento establecieron 8 colonias en una serie de mundos especialmente productivos y poco peligrosos, para ello usaron una poderosa versión del Viaje Interplanar que ya les habia permitido crear antes su imperio. De estas colonias consiguen los minerales, comida y materiales que necesitan para mantenerse. Despues de tomar lo que necesitan, cambian con los mercaderes del

exterior las materias primas y comida por los productos elaborados que estos producen. Para evitar cualquier intento de rebelión no se les da ningún tipo de metal duro (hierro, cobre, estaño, etc). Las colonias son dirigidas por Guardianes, ayudados por Vigilantes, que se turnan en esta misión. La mano de obra la consiguen de los habitantes del planeta. La forma de obtener su ayuda es variada: basándose en su superior fuerza (2), a cambio de ayuda y conocimientos (1), o apoyándose en el poder ya establecido al que compran y dominan con su tecnología y magia (5).

Los Guardianes consideran Kerima casi como una novena colonia, si bien especial ya que viven en ella. Después de tanto tiempo ya no sienten ningún tipo de lazo afectivo con sus habitantes. Se preocupan de que estén bien alimentados y protegidos para que la producción no disminuya y que no haya rebeliones, pero no se plantean la posibilidad de salir y sacarles de la miseria en que viven. Los únicos que les interesan son aquellos dotados para la hechicería.

Hechicería

Los padres de los Guardianes suelen ser maestros hechiceros y cuando no lo son, por ser hijos de Vigilante, estos son siempre personas que destacan por sus capacidades intelectuales. Esta poderosa ascendencia ha hecho que la raza de los Guardianes, aunque humana, este especialmente dotada para la hechicería, con elevada INT y PER. Los Guardianes alcanzan el rango de maestro hechicero hacia los cuarenta años, e incluso algunos antes. Sus maestros suelen ser sus padres, pero no es raro que tengan a otro Mago mas poderoso por mentor. La orientación que toman es variable, pero todos ellos se consideran una comunidad y es habitual la colaboración entre hechiceros del mismo signo y el respeto entre los opuestos. La maestría en las artes suele aumentar con la edad, lo que unido a su larga expectativa de vida les hace ser de los mas poderosos existentes. En particular, Maino Seamers, reputado Primer Mago de Kerima, no ha sido batido en ninguna competición de magia en los dos últimos siglos.

La ciudadela posee la mayor biblioteca conocida de libros de magia. Fue iniciada con todos los libros que trajeron cuando se recluyeron y ha sido aumentada lentamente mediante los resultados de las investigaciones de los guardianes, es extraño no compartir los resultados de estas. En la biblioteca existen libros sobre hechizos, propiedades de elementos naturales y sobrenaturales, diarios de viajes y lu-

gares interesantes, formas de construir artefactos, etc tambien se pueden encontrar diversos y poderosos objetos mágicos. El acceso a la biblioteca esta restringida a los Guardianes y se halla mágicamente protegida. En ella se pueden encontrar todos los hechizos descritos en los libros de RQ y varios no descritos, como el Viaje Interplanar y Detención del Tiempo que son el origen del poder y larga vida de los Guardianes. Las protecciones que existen hacen imposible el asalto de la biblioteca por aventureros normales.

El mundo de Kerima no es idéntico al nuestro, lo que hace que los hechizos aprendidos en la Tierra tengan una elevada posibilidad de no funcionar correctamente en Kerima, y viceversa. La forma de evitarlo es probar varias veces hasta lograr manejar correctamente las fuerzas de Kerima. El uso de magia en las cercanías de la ciudadela no pasa desapercibido a los Guardianes, y si ésta es alienígena atraerá toda su atención, lo que no tiene porque ser agradable.

Exterior de la Ciudadela

De forma esquemática se puede decir que la pobreza aumenta con la distancia a la ciudadela. En la parte mas próxima estan situados los mercaderes que abastecen a la ciudad, son protegidos por el cuerpo de policía y no tienen problemas de comida. Alrededor están situados los pobres, que carecen de oficio y que se mantienen sirviendo a los mercaderes, en es-

ta zona hay escasez de comida. Mas lejos ya son totalmente bárbaros, su forma de supervivencia no es conocida pero se sabe que son antropófagos. Se desconoce que existe mas alla, pero es posible que existan otros lugares donde se haya conservado la civilización. El estado de conservación de la edificación tambien disminuye con la distancia.

Otro grave problema son las enfermedades ya que es un clima muy caluroso y lluvioso y, aunque los nativos estan adaptados, no es asi los aventureros que sufriran por ello. Existe un río que atraviesa la ciudad, conocido como El Río, en el que viven varias especies de peces comestibles gracias a los que subsisten los pescadores. Es una profesión dura y peligrosa ya que en El Río viven Plesiosaurios que subsisten gracias a los pescadores. Aparte de ellos no hay mas grandes animales, ya que han sido devorados. Salvo en la zona de los mercaderes donde alguno puede permitirse el lujo de mantener alguna mascota, el resto de animales son perros salvajes, que se presentan en jaurias que atacan para comer; grandes cucarachas negras, muy indigestas; y ratas grises, cuyo sabor es repugnante aunque no portan enfermedades.

En el exterior no existen metales, por lo que todas las herramientas son de madera. Como armas solo se ven palos, garrotes, lanzas y jabalinas, el arco no es conocido, y como elementos de corte se usa madera tratada con fuego. La piedra de Kerima no es facil de trabajar por lo que las escasas herramientas de piedra, en particular

Tabla 1

1D100	Tiempo Atmosférico
-9-05	Llovizna: continua todo el día (-10)
06-10	Bajada de temperatura: -10°C (-10)
1-13	Vendaval: fuertes vientos todo el día (-5)
14-27	Nublado, viento racheado (0)
28-62	Nublado, lluvia por la tarde 1d4 h. (0)
63-72	Despejado, brisa (0)
73-75	Totalmente despejado, sin viento, +5°C (5)
76-83	Ola de calor: +10°C (15)
84-95	Tormenta: 1d6 h. lluvia (5)
96-109	Tormenta repentina: 1d2 h. lluvia intensa (5)
110-115	Ciclón: lluvias y vientos devastadores (15)

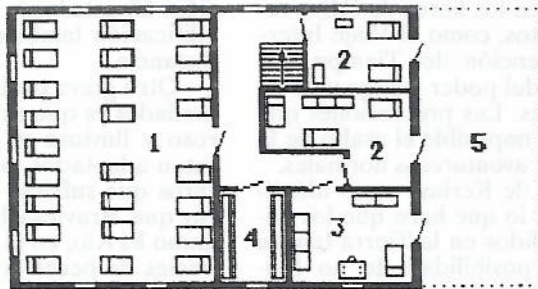
La temperatura media diurna es de 25°C

Esta tabla es de uso opcional. Para utilizarla se lanza 1d100 y se le suma el modificador correspondiente al tiempo del día anterior, entre paréntesis, el número resultante da directamente el tiempo. Se puede manejar de dos formas:

- Tirar cada día para conocer el tiempo correspondiente a ese día.
- El primer día tirar dos veces para saber también el tiempo del día siguiente y los restantes días tirar solo una vez para conocer el tiempo del día siguiente. De esta forma se puede hacer una transición lógica entre los tiempos de dos días consecutivos.

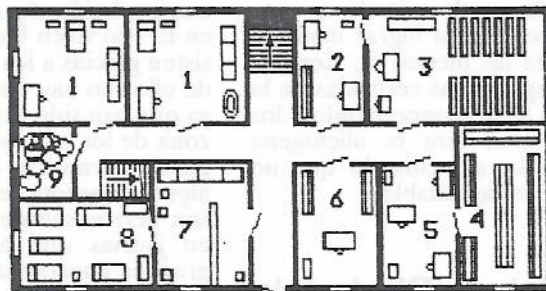
Casa de Guardia

10 m.



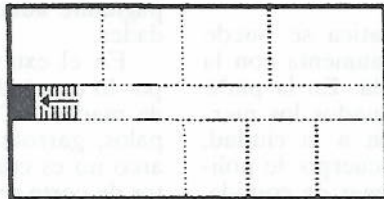
PRIMER PISO

- 1- Literas policías
- 2- Dormitorio sargentos
- 3- Dormitorio teniente
- 4- Armería
- 5- Terraza



PLANTA BAJA

- 1- Dormitorio juez
- 2- Despacho jueces
- 3- Sala juzgado
- 4- Archivo
- 5- Despacho archiveros
- 6- Despacho teniente
- 7- Sala guardia
- 8- Dormitorio guardia
- 9- Almacén



SOTANO

Celdas de varios tamaños

hachas, son muy apreciadas. La forma de intercambio habitual es el trueque.

Descripción de los habitantes

En la zona de los Mercaderes viven unas 60000 personas, incluidos sirvientes, familiares y policía. Los artesanos están organizados en rígidos gremios, con una jerarquía de maestro, oficial y aprendiz. Para entrar en un gremio uno de los padres debe pertenecer a él o se debe ser presentado por tres miembros y aceptado por la mayoría de los maestros. Aunque es posible, es muy extraño que el padre y la madre sean de gremios distintos, estando formada la familia típica por tres miembros de un mismo gremio, dos familiares no gremiados y uno o dos sirvientes.

Existen gremios para casi todas las artes, siendo los más poderosos los de curtidores, joyeros y carpinteros, pero puede haber artesanos que carezcan de él por ser un oficio minoritario, co-

mo escultor. Si existe el gremio es necesario pertenecer a él. Los que osan enfrentarse son primero avisados y después asesinados. Al pertenecer al gremio se logra acceso a los conocimientos del oficio, que son celosamente guardados, protección contra extraños y el uso de la casa gremial. La cuota a pagar es el 10% de los ingresos netos. Los productos se venden en los talleres o en bazares, aunque lo mejor de la producción se reserva para los Guardianes y se vende por las mañanas en el Mercado.

El cuerpo de policía está formado por 3000 personas, que generalmente provienen de la zona pobre, repartidos por Casas de Guardia. Estas Casas sirven como cuartel, juzgado y cárcel y en ellas suelen vivir 1 teniente, 2 jueces, 5 sargentos y 40 policías. Existe un Cuartel General donde viven 500 policías y 5 Vigilantes guerreros que dirigen a la Policía y que responden ante un Guardian del Consejo. El equipo habitual es armadura ligera de cuero, lanza y garrote. La función de la policía es proteger a los mercaderes, fuera de esto pueden hacer lo que

quieran. No existe una ley escrita, por lo que los jueces son muy poderosos y los sobornos son posibles. Para entrar en el cuerpo el aspirante debe demostrar su habilidad con las armas y su lealtad ante un Vigilante, aunque generalmente es el teniente quien se encarga de esto. Es un puesto peligroso ya que las peleas contra los ladrones del barrio pobre son habituales, con ello es muy solicitado porque la manutención está asegurada.

Los habitantes de la zona pobre viven como pueden: sirviendo a los Mercaderes, haciendo los trabajos que ellos no desean hacer, basureros, limpieza, policía, etc; como pequeños artesanos, alfareros, albañiles; o como cazadores de pequeños animales y pescadores en El Río. A pesar de esto no hay comida para todos por lo que existen numerosos delincuentes, especialmente ladrones que actúan en las dos zonas, pero también asesinos, matones y proxenetas. Se trata de una zona dura y peligrosa, donde nadie regala nada porque no tienen nada para dar.

Mas lejos esta la zona bárbara, sitio poco conocido, ya que la gente que va no suele volver. Se sabe que son muy combativos y antropófagos, si bien esta no es su dieta habitual y solo recurren a ella en caso de necesidad. Afortunadamente no muestran excesivo interés en conquistar la zona exterior, ya que con su mayor número y preparación no deberían tener excesivos problemas.

Tipos de magia

La hechiceria es inexistente ya que las personas muy dotadas son llevadas a la ciudadela y no hay maestros para enseñarles. La magia espiritual es practicada por los barbaros y la divina por los pobres y mercaderes.

Los habitantes del exterior de la ciudadela tienen una visión trágica del mundo. Se nace para sufrir, la vida es lucha y muy pocas alegrías, su aspiración es vivir con poco dolor y pasar a otro mundo mas feliz. Su deidad principal es Karameo, Dios del Sol, que les proporcionara una nueva y dichosa vida. Tambien adoran a Xaigu, Dios de las Tormentas, y a Sereina, Diosa de la Noche, para aplacarlos y que les eviten sufrimientos. Los Mercaderes adoran a Gronen y los ladrones a Parseiom, que corresponden con el Dios Embaucador en dos de sus aspectos. En Kerima cada uno de estos dioses posee un templo menor, varios altares y numerosos santuarios, excepto Karameo que tiene dos templos menores. La razon para tan escasos templos es que los Guardianes quieren restringir el acceso de los habitantes del exterior a esta poderosa magia.

Para los bárbaros la vida es muy dura pero tiene sus compensaciones y merece la pena vivirla. Esta distinta vision del mundo se debe a que estan alejados de la influencia de la ciudadela. En general se les puede considerar como una tribu bárbara normal en un habitat bastante extraño, la magia que utilizan es únicamente espiritual. Sus Shamáns son los responsables de la no invasión de la zona de la ciudadela, por una razon solo conocida por ellos que aprenden durante el ritual de iniciación y que tiene que ver con un antiguo y desastroso intento.

Mitos y leyendas

Cuentan las leyendas que inicialmente Kerima era el Paraíso. Todo el mundo era feliz y Karameo se preocupaba de que sus necesidades fueran cubiertas. Los edificios estaban siempre limpios y resplandecientes, y en

ellos se celebraban continuas fiestas. La gente cumplia sus deberes con Karameo, adorándole, manteniendo sus templos perfumados y relucientes, y celebrando los días sagrados de la religión.

Sin embargo, los habitantes de Kerima fueron descuidando lentamente sus obligaciones con Karameo, pensando que estaba obligado a servirles y no que lo hacia por su gran bondad. Esto enfadó a Karameo, que decidió castigarlos. Construyo una inexpugnable ciudadela donde metió a los que le habian permanecido fieles y a los demas les dejó en el exterior, dejándoles a merced del dolor, la enfermedad y la muerte. Los infieles se vieron obligados a trabajar para comer y a pelear contra los bárbaros paganos que vinieron de muy lejos, sabiendo que habian perdido la protección de Karameo.

Pero Karameo, en su infinita bondad, decidió darles otra oportunidad. Le habian olvidado y, por tanto, en esta vida deberán sufrir y pagar su error, pero aquellos que soporten este castigo y cumplan sus deberes religiosos verán sus pecados perdonados y resucitarán en un nuevo Paraíso. Los que no sean perdonados al morir desaparecerán para siempre. Los Guardianes son aquellos que no olvidaron a Karameo y, por tanto, son superiores y perfectos y al morir se unen a El. La Ciudadela es lo mas próximo al Paraíso que existe en Kerima, por ello de ella sacan la comida que necesitan los creyentes. Aquellos que tengan un don especial serán seleccionados por los Guardianes para servirles, ser un Vigilante es la mayor distinción que se puede alcanzar en vida.

La historia anterior es la difundida por los sacerdotes de Karameo y, por tanto, la mas extendida. En general casi todo el mundo coincide en que en sustancia es cierta, pero solo es creída al pie de la letra por los piadosos. A los Guardianes les parece bien ser respetados, pero no quieren ser divinizados, por lo que no permiten que el culto crezca excesivamente.

Hay otras dos leyendas menos difundidas. La primera dice que ellos, la gente del exterior, son los enviados por Karameo para matar a los infieles y que, como no lograron asaltar la ciudadela, les ha retirado su favor. Para volver a ser sus preferidos es necesario asaltar la ciudadela y matar a todos los Guardianes. La segunda dice que los Guardianes traicionaron a Kerima, encerrándose y llevándose consigo los secretos de la felicidad y la vida eterna. Esperan que algun día venga un libertador de la Ciudad del Sol, mas allá de los barbaros, y que con su maza mágica derribará las puertas de la ciudadela, ejecutará a los traidores Guardianes y les devolverá el Paraíso.

Perdidos en Kerima

Anastasia ha decidido pedir la ayuda de sus antiguos compañeros porque el conjuro aún tiene para ella demasiadas facetas desconocidas, y sabe que es posible que surjan complicaciones que ella no pueda resolver. Su intención es alcanzar un Plano Alternativo en el que la biblioteca de Alejandría no haya sido destruida. Sin embargo, si los PJ se resisten a acompañarla en este viaje, no dudará en engañarles sobre el control que tiene sobre el conjuro y sobre el destino (que tal un mundo donde el oro es tan abundante que la mayoría de los campos están repletos de pepitas que los indígenas no se dignan a recoger).

Tras convencer a los personajes de que la acompañen en su viaje Anastasia los llevará a su casa, donde tendrán que esperar mientras ella realiza los rituales necesarios. Ella ya se ha abastecido de lo necesario, aunque si los PJ quieren algo especial que se pueda conseguir rápidamente mandará a su aprendiz Nicolás a por ello.

Al cabo de unas horas, después de terminar el ritual, les llamará. El conjuro se realizará en una sala subterránea en la que se encuentra inscrito un gran pentagrama. Un candelabro provee la única iluminación. Les hará sentarse en el centro de la estancia y estrecharse las manos formando un círculo. Nicolás se encontrará junto a Anastasia. Tras pronunciar unas frases arcanas, el mundo se desvanecerá...

El conjuro será un fracaso. No sólo no aparecerán en el plano deseado, sino que tendrá unos desagradables efectos secundarios. Los personajes aparecerán en el puesto de hombres que, por una característica del mundo de Kerima, tenían una profesión o estatus opuesto. Así un noble aparecerá como un mendigo, o este como un Guardián. Los pares son idénticos en aspecto físico y con el mismo nombre, si bien no comparten ni mentalidad, ni memorias ni habilidades. Cada personaje aparecerá en el lugar y posición en el que su par se encontrará en el momento de realizarse el conjuro, y con sus posesiones (y ninguna de las propias). El mayor problema de todo esto, y comienzo de la aventura, es que estarán desperdigados en una enorme ciudad desconocida, Kerima. Otra consecuencia es que a su vez sus pares han pasado a ocupar sus posiciones, con lo que a la vuelta podrían encontrarse con algunos pequeños problemas...

Cambios de Anastasia y Nicolás

Anastasia ha ocupado el lugar de una Maestra Curtidora que vive sola, ya que es viuda y sin hijos. Tras una investigación ha logrado deducir que es lo que ha fallado y ha decidido que es mejor esperar que los personajes la encuentren antes que salirles a buscar, ya que se podría perder, y de mientras aprovecha para investigar Kerima. Se ha dado cuenta de que existen problemas con su magia ya que no puede contactar con su aprendiz. La posibilidad de restablecer el vínculo es de 5% acumulativo a partir del tercer día.

Su tienda está en el barrio de los Mercaderes y ella vive en el piso superior. Dado que su par era poco importante solo tenía tres aprendices, a los que ella ha dado vacaciones porque estaba agotada y quería reposar. No tiene problemas para sustentarse debido a que existía una notable cantidad de pieles ya curtidas por su par, así que su único trabajo es acercarse todas las mañanas al Mercado de la ciudadela y atender la tienda.

Nicolás, el aprendiz de Anastasia, aparecera en el puesto de un Vigilante al servicio de Maino Seamers. Es un muchacho inteligente pero muy nervioso y falto de confianza, esto hara que al encontrarse en esa situación no sepa reaccionar y tenga miedo. La posibilidad de que cometa algun error

Tabla 2
Cambio de profesiones

Guerrero	Sanador	Marinero	Artista
Cazador	Artesano	Ladrón	Policía
Granjero	Esclavista	Pastor	Escriba
Sacerdote	PescadorS	haman	Tahúr
Hechicero	Mercader	Mercader	Santón
Noble	Mendigo	Mendigo	Guardián

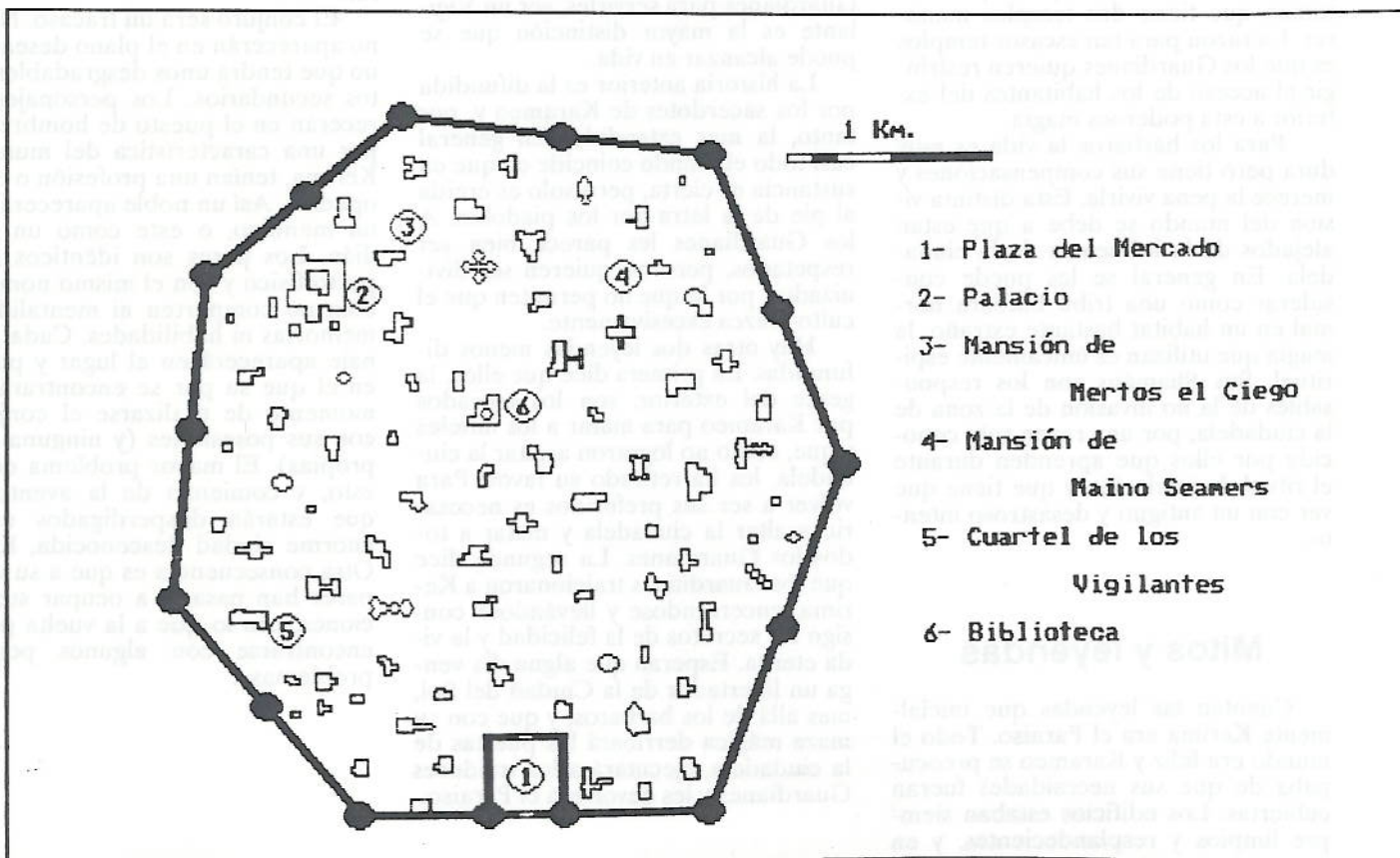
que le descubra y sea conducido ante los Guardianes es del 15% con un 5% acumulativo cada día. Los errores pueden ser no reconocer a sus padres o amigos, lanzar algun hechizo, intentar escapar o no mostrar respeto a algún Guardián. Si Anastasia logra restablecer el vinculo e intenta llamarle, duplicar las posibilidades de ser descubierto y lanzar un dado en ese momento, si no es descubierto las posibilidades se volverán a su valor inicial, la mitad.

Si Nicolás es descubierto los Guardianes se pondran en Alerta e intentaran que diga su procedencia, como ha llegado, compañeros, etc. La posibilidad de que lo logren es del 20% acumulativo a partir del segundo día. Cuando hable dirá todo lo que sabe y comenzará la Búsqueda. El objetivo de los PJ sera, una vez reunidos, sacarle de la ciudadela para que Anastasia vuelva a llevarles a la Tie-

rra. Si Nicolás no es descubierto el objetivo es el mismo, pero todo será mas sencillo.

Cambio de los jugadores

Lo primero que debe hacer el Master es ver en que se van a cambiar los PJ, para ello se incluye una tabla de cambios orientativa. Si el grupo es grande (3 ó mas) se puede hacer que los personajes que tengan un estatus o profesión parecida salgan juntos, para que la unión de todos ellos sea más rápida, si bien no debe haber ningun PJ que pase a Guardian o Vigilante. Es recomendable que uno de los PJ tenga casa propia que pueda servir de base, puede ser un mercader o un ladrón, y darles un hacha de piedra (hacha de



mano), cuya existencia desconocerán por no tener los recuerdos de su par.

Los sanadores de Kerima suelen pasar bastante tiempo en el Río, de donde sacan todos los ingredientes que utilizan: barro para hacer emplastos y sanguijuelas. Se distinguen porque solo llevan un sucio taparrabos y un gran cubo con su "medicina".

Los únicos cazadores son los de ratas del barrio pobre. Llevan un pesado bastón y una bolsa con sus últimas adquisiciones.

Los esclavistas son grupos de bárbaros suelen hacer incursiones en el barrio pobre. Los esclavos son apreciados para hacer las tareas más indignas, y como comida en tiempo de escasez.

Tablas de encuentros

Deben usarse cada vez que un grupo de PJs pasen tres horas o más en la calle. Para ello se debe determinar la zona y si es día o de noche, despues se lanza 1D100 y si el resultado está comprendido entre los valores correspondientes habrá encuentro. Este se halla lanzando de nuevo 1D100. No damos los PNJ necesarios para que el Master los cree conformes al potencial de su grupo.

Solo en Kerima

desperdigados por una ciudad extraña y sin sus posesiones, el primer objetivo de los jugadores debe ser reunirse. Para ello el Master debe comenzar por uno de los personajes y jugar con él hasta que se vaya encontrando con los demás. Se recomienda empezar con alguno del barrio pobre, un noble o un guerrero que haya pasado a mendigo o sanador. Se debe resaltar la pobreza de la zona y difícil supervivencia, con imágenes de gente comiendo cucarachas, dando saltos de alegría al cazar una hermosa rata o un raquítico pescador siendo devorado en el Río. No hay que ser piadoso con los PJ, deberán ingeniárselas para lograr la comida, podrán intentar robar, cazar bichos, hacer uso de lo que lleven encima o buscar ayuda de alguien que conociera a sus pares. Existen numerosos pozos por Kerima, pero si no comen deberá aplicárseles estrictamente las reglas de RQ.

En la zona pobre, serán atacados para robarles sus posesiones y lo que hayan cazado, pueden ser raptados para trata de blancas o blancos y sus conocidos les daran la espalda si actúan de forma extraña. La zona de mercaderes es segura, pero los policías vigilan a los ociosos y desharrapados, por lo que para cualquier no

mercader las posibilidades de acabar en la cárcel son elevadas. Un intento de robo fallido atraera en un 90% a 1D6 + 1 policías y en un 5% se formara un tumulto popular que acabara en linchamiento si el ladrón es atrapado. Si se dirige a la zona de los bárbaros y es capturado sera llevado a algun edificio y esclavizado. En tiempo de escasez será usado como despensa, cortandole primero el brazo izquierdo, luego el otro, y dandose finalmente un festín con el resto. Cuando haya perdido un brazo se le debe dar una oportunidad clara para escapar, hay que saber luchar contra la adversidad.

Debido al calor y lluvias, falta de higiene y desnutricion a la que estaran expuestos en los primeros días hay una posibilidad por personaje de (30-CON)% de que sufran Convulsiones (RQb). Cada día lanzar contra INT/2 para ver si se percatan del cambio de profesiones y contra INT*3 para percatarse de que no existe metal en la ciudad. Dado que en Kerima los conjuros no funcionan correctamente las posibilidades de éxito se reducen a la mitad (salvo divinos) hasta que se logre lanzar uno correctamente, los Guardianes pueden detectar hechizos realizados en las cercanías de la ciudadela (2%, 10% si estan en Alerta).

Hay varias formas de reunir a los personajes. Si son bastantes se puede hacer que se encuentre a mas de uno

Zona pobre

	día 01-15	noche 01-30
1d2 pedigüños	01-11	01-05
1d6 ladrones	12-20	06-25
1d3 asesinos	21-25	26-35
1 carterista	26-35	36-38
Pelea callejera	36-41	39-42
Linchamiento	42-46	43-47
2d6 macarras	47-66	48-57
1d3 borrachos	67-68	58-65
1d2 timadores	69-81	66-70
Petición de ayuda	82-89	71-83
Ceremonia Relig.	90-91	84-85
Jauria 1d10 perros	92-96	86-92
1d10 (*20) ratas	97-99	93-97
1 Fantasma	00	98-99
1 Hombre-lobo	-	00

Zona mercaderes

	día 01-20	noche 01-10
1d6 pedigüños	01-17	01-05
1d3 ladrones	18-22	06-18
1 carterista	23-39	19-21
Pelea callejera	40-42	22-26
Linchamiento	43	27-28
1d2 timadores	44-58	29-30
Petición de ayuda	59-63	31-40
Patrulla 2d6 polis	64-84	41-79
Ceremonia religiosa	85-88	80-83
Super Oferta	89-93	84-85
1d3 curiosos	94-96	86-90
1d10 (*20) ratas	97-99	91-96
1 Espectro	00	97-98
1 Momia	-	99
1 Hombre-lobo	-	00

Bárbaros

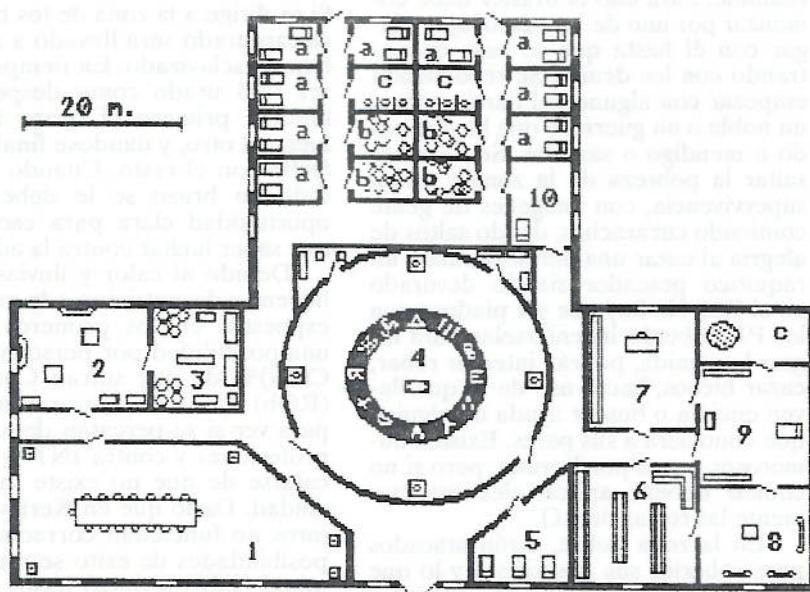
	día 01-25	noche 01-40
Shaman	01-03	01-05
1d6 guerreros	04-17	06-19
Shaman y 2d6 guarda	18-24	20-29
1d3 cazadores	25-39	30-31
Campamento	40-44	32-43
Ceremonia relig.	45-48	44-51
Noble y 3d6 guardas	49-53	52-56
1 Familia	54-73	57-67
Jauria 1d10 perros	74-85	68-74
1d10 (*20) ratas	86-92	75-84
1d2 Orcos	93-97	85-94
1 Basilisco	98-00	95
1 Sombra	96-97	
1 Hombre-lobo	98-00	

Notas:

- Una super-oferta consiste en un mercader ofreciendo un objeto muy interesante al 20% de su precio normal. Lanzar 1D100: 01-50 objeto falso, 51-75 objeto robado y 76-00 otras razones.

- El encuentro con ratas es inicialmente con 1d10, pero si no son alejadas rapidamente llegaran hasta 1d10x20.

Mansión de Maino Seamers



- a- Dormitorio criados
- b- Almacen
- c- Retrete
- 1- Gran comedor
- 2- Cocinas
- 3- Despensa
- 4- Sala de Magia
- 5- Dormitorio guardias
- 6- Biblioteca
- 7- Despacho
- 8- Sala de estar
- 9- Dormitorio Maino
- 10- Dormitorio mayordomo (prision)

Maino es soltero y vive solo. A su servicio tiene 3 Vigilantes guerreros y 13 Vigilantes criados. No acepta aprendices. 75% de que no este en casa por el día y 50% por la noche.

cada vez, ya sea porque estos se habían juntado anteriormente o habían salido juntos. A continuación se especifican dos de ellas:

- **La cárcel:** es un lugar donde pueden acabar rápidamente si van al barrio de los mercaderes, ya sea porque roban comida, inician peleas o se enfrentan a los policías. Por las mismas razones algún otro personaje puede estar encarcelado. Las penas habituales son:

Robo comida	1 mes
Robo con escala	3 meses
Asesinato	Ejecución
Disturbios callejeros	10 días
Resistencia a la autoridad	5 días + + 10 latigazos.
Molestar a los mercaderes	3 días + + 5 latigazos.

- **Encuentros casuales:** aunque el barrio pobre es inmenso, el de los mercaderes es mas normal. Además pueden ocurrir sucesos que atraigan a los PJ, peleas, persecuciones y, en general, disturbios protagonizados por otros personajes. Por ejemplo un shaman-tahúr perseguido por acreedores

o una sacerdotisa intentando deshacerse de unos pesados moscones.

- **Búsqueda de personas que tengan el nombre de los PJ,** ya que éste se conserva. Para saber esto pueden percatarse de que sus conocidos en Kerima saben sus nombres.

Búsqueda de Anastasia

Una vez agrupados los personajes solo falta encontrar a Anastasia, para ella el último PJ que se encuentre debe ser el que posea una casa, lo que permite tener un punto de encuentro y un lugar donde descansar. Al encontrarse Anastasia en un puesto fijo en el barrio de los mercaderes no sera demasiado difícil verla en su puesto o vagabundeando por la zona, aunque el barrio es grande. También los jugadores pueden darse cuenta de la correlación que existe entre sus profesiones, y deducir la de Anastasia.

Las complicaciones en esta parte de la aventura vendrán por el hecho de que el grupo debe sustentarse, para lo cual deberán robar, buscarse alguno de los escasos trabajos o aprovechar las profesiones de sus pares. Esta última da las situaciones mas entrete-

nidas. Así un "sanador" puede decidir ir al Río, renovar su provisión de medicina y seguir con el oficio de su predecesor, o un guardia que haya pasado a ladrón se puede encontrar con que uno de los de su banda se pone en contacto con él, extrañándose de que se encuentre con desconocidos, para decirle cuando darán el proximo golpe, lo que obligara a buscar un objetivo, hacer los preparativos, etc. También es posible que deban sacar a algun PJ de la carcel, ya sea por soborno, astucia o asalto.

Rescate de Nicolás

Una vez reunidos, Anastasia no les llevara de vuelta a casa hasta reunirse con Nicolas. La posición de este puede averiguarla Anastasia restableciendo el vínculo o deduciéndola (INT*1 o INT*3 si ya saben lo del cambio de profesiones) y luego preguntando en el Mercado por un Vigilante llamado Nicolas. Anastasia no podrá ayudarles magicamente ya que dedica todos sus PM a preparar los componentes necesarios para asegurar el regreso, en ello invertirá 40 días.

Nicolás estará siempre en casa de Maino Seamers, inicialmente como

serviente y luego, si es capturado, como prisionero. El estado de Alerta significa que se aumenta la vigilancia, por lo que aumentan las posibilidades de ser detectados los hechizos y las posibilidades de encuentro en el interior de la ciudad. Si comienza la Búsqueda, descripciones de los PJ circularán entre la policía (15% de identificarlos al verles), los Guardianes intentarán localizarlos por métodos mágicos (3% diario) o buscándoles disfrazados (5% diario). Una vez que les encuentren, intentarán capturarlos para interrogarlos y después matarlos, no quieren entrometidos. Para entonces Nicolás será prácticamente imposible de liberar, y será hora de ir convenciendo a Anastasia para volver a casa.

Para sacarle de la ciudadela describimos tres posibles métodos. El primero de ellos es si Anastasia logra restablecer su vínculo con él y le llama, entonces pueden juntarse en la plaza del Mercado e irse. Como ya dijimos, tiene el problema de que pueden localizarle. Otra forma es que uno de los guerreros pase las pruebas para policía y luego sea nombrado Vigilante. Finalmente pueden intentar una incursión en la ciudadela, aprovechando que con el transcurrir de los años la vigilancia es bastante laxa.

Acceso a Vigilante

En primer lugar el aspirante debe procurarse equipo. Las armas usuales de Kerima y la armadura las puede conseguir cambiando las pieles de Anastasia. Luego debe dirigirse a una Casa de Guardia donde, tras una entrevista con el teniente, tendrá que dormir y trabajar tres días, esto se hace para observarlo. Si no comete errores tendrá que luchar contra dos policías, si los derrota o pierde dignamente será admitido. El sueldo consiste en comida, reparación del equipo y alojamiento en la Casa de Guardia, sus obligaciones serán 8 horas diarias de patrulla, 4 horas de reten en el cuartel y una guardia nocturna cada tres días. Para saber que ocurre durante la patrulla lanzar un dado en la tabla de encuentros de la zona.

Si destaca en las peleas callejeras será invitado a participar en La Competición trimestral, que consiste en una lucha entre cuatro guerreros de la que solo puede salir uno vivo. Los supervivientes de cada grupo son curados mágicamente de heridas y fatiga, y vuelven a competir entre sí. Rara vez hay más de cuatro aspirantes. El vencedor es nombrado Vigilante guerrero y llevado al cuartel del interior de la ciudadela, donde será sometido a vigilancia hasta que demuestre que se puede confiar en él. A pesar de es-

to es posible escabullirse para contactar con Nicolás o para dejar entrar a los PJ del exterior.

Asalto a la ciudadela

Esta opción puede ser la única si Nicolás ya ha sido localizado. Normalmente la vigilancia es escasa ya que la gente del exterior es docil y, aunque se de la alarma, no aumentará mucho ya que los Guardianes ven a todos los extranjeros como inferiores, gente no dotada. Aprovechándose de esto se puede intentar una rápida incursión, con el objetivo de reunir el grupo para lanzar rápidamente el Viaje Interplanar. Para tener éxito será necesario que Anastasia haya restablecido el vínculo, para conocer la posición de Nicolás, y será muy útil tener a algún PJ en el interior como Vigilante. La rapidez es clave ya que si dejan que los Guardianes reaccionen serán aniquilados.

Ciudadela

Tirar 1 vez cada 10 min.

Normal

01-10

Alerta

01-15

Patrulla 1d3 Vigilantes	01-20
1 Guardián	21-35
2 + 1d3 Guardianes	36-45
Fiesta	46-50
Experimento en Marcha	51-60
1 Perro guardián	61-63
1d3 Sirvientes	64-93
1 Mascota ruidosa	94-98
Paralizar Abdomen	
I15,A2,D5	99-00

El encuentro con un hechizo significa que han caído en una trampa mágica que ataca a un PJ con dicho hechizo.

Las murallas de la ciudadela están vigiladas día y noche por Vigilantes, uno cada 50 m., por lo que resulta imposible escalar sin ser visto, a menos que se distraiga su atención. La gran puerta que da acceso al interior desde el Mercado está abierta por las mañanas, de 9:00 a 13:00, pero tiene una contrapuerta más fina echada. Para pasar es necesario ser reconocido por los Vigilantes que la custodian, los cuales abren una puertecilla que hay en la contrapuerta. Durante estos momentos la vigilancia está relajada, no pueden someter a un cacheo e inspección detenida a todos los Vigilantes que han salido al Mercado, es un buen

momento para intentar un hechizo de Ilusión. Si se pretende entrar en otro momento será mucho más difícil.

En general será muy difícil que tengan éxito sin ayuda, afortunadamente existen varios sitios donde lograrla:

Gente del exterior. Hablando con ellos podrán percatarse de que existe un ligero malestar, desean más comida y creen que los Guardianes deberían darles más. Este descontento podría ser usado para provocar una protesta que distraiga la atención de los Guardianes. Aparte de esto, no les ayudarán ni les esconderán.

Mercaderes. Pueden enterarse de que en raras ocasiones tienen acceso al interior, cuando poseen algunas piezas de excepcional calidad las llevan para que sea el Guardián quien elija. También cuando aparece un commodity de elevado nivel o una compañía de circo, pueden ser invitados al interior para actuar. Si es una sola persona de gran prestigio lo habitual es que se quede en el interior. Los mercaderes no les protegen, incluso les denunciarán, ya que están satisfechos con la situación actual. El gremio de curtidores protegerá a Anastasia, y solo a ella. Si hay otros PJ mercaderes serán protegidos por sus gremios.

Daima Serena, poderosa Guardiana que desea la muerte de Maino Seamers para relevarle como Primera Maga. A partir de cuando comience la Búsqueda habrá un 15% diario de que les encuentre y se ponga en contacto con ellos. La única condición para su ayuda es que maten a Maino, si aceptan les hará entrar en la ciudadela como Vigilantes criados suyos y les dará la localización exacta de la casa de Maino Seamers. Si los PJ son capturados, ella estará cerca para intentar matarlos con sus Vigilantes guerreros y que no hablen de su trato. Si falla las consecuencias serán imprevisibles.

Mertos el Ciego, también Guardián, que sueña con salvar a los que se mueren de hambre en Kerima permitiéndoles el acceso a las colonias. Si intentan la incursión, fallan y son encarcelados, hay un 30% diario de que aparezca por la noche en sus celdas y con unas capas de Teletransporte les lleve a su mansión. El cree que los PJ son paladines de Kerima que han entrado para liberar al pueblo oprimido. Si logran mantener el engaño, Mertos ya chochea, podrán reunir al grupo.

La secta del Sol. Son un grupo de fanáticos religiosos que viven en la zona pobre, cerca de El Río. Piensan que los Guardianes les han traicionado y hay que exterminarlos. Los PJ pueden haber tenido ya contacto con

ellos en las primeras fases de la aventura, ya que andan todo el día en grupo por la calle buscando adeptos y maldiciendo a los Guardianes. Este encuentro puede hacerse cuando salga un encuentro con "Ceremonia Religiosa", suelen ir vestidos y actúan como los de Hare Krishna. Para lograr su ayuda debe convencerseles de que vienen enviados por Karameo, un buen hechizo bastará para conseguirlo. Esta ayuda consistirá en 300 fanáticos dispuestos a asaltar la ciudadela, se pueden usar para mandarlos contra la muralla y, mientras son masacrados, los PJ suben por otro sitio en busca de Nicolas. Mientras dure el ataque no tirar para encuentro, cuando acabe pasar a Alerta.

Regreso a casa.

No hemos dado ningún tipo de ganancias materiales ya que al volver perderán todo lo que tuvieran y aparecerán sustituyendo a sus pares en la Tierra. Lo que si conservarán será toda la experiencia adquirida en hechizos y habilidades, recomendamos que se les aumente la habilidad de Conocimiento del Mundo en un 5% y en 1 la PER. La situación en que aparecerán depende de la profesión de sus pares, así un noble puede aparecer en medio de una orgía rodeado de lujo y un shaman en el peor garito de la ciudad desplumando a algunos incautos. Como remate de la aventura ponerles en la situaciones que mas comprometidas resulten a los jugadores.

Principales PNJs

Anastasia

FUE	8	Mov.:	3	Pierna D	0/4
CON	13	PG:	12	Pierna I	0/4
TAM	10	PF:	21	Abdomen	0/4
INT	17	PM:	14	Pecho	0/5
PER	14	MR-DES	3	Brazo D	0/3
DES	11	Brazo I	0/3		
ASP	9	Cabeza	0/4		

Habilidades: Esquivar(52%), Cayado(60%), Inventar (45%), Conocimiento Mundo(95%), Otros Conocimiento (85%), Habla Fluida(70%).

Magia: Intensidad(110%), Duración(80%), Alcance (90%), Ceremonia(90%), Viaje Interplanar (10%), Aumentar Daño(70%), Sensación Visual(100%), Regeneración(50%), Proyección Vista(80%).

Notas: Edad- 51 años. Peso- 71 Kg. Altura- 1'66 m. Pelo Canoso. Tiene muy mal genio y no soporta a la gente torpe. No tiene a su familiar con ella.

Nicolás

FUE	9	Mov.:	3	Pierna D	0/4
CON	12	PG:	10	Pierna I	0/4
TAM	8	PF:	21	Abdomen	0/4
INT	16	PM:	14	Pecho	0/4
PER	14	MR-DES	3	Brazo D	0/3
DES	10	Brazo I	0/3		
ASP	8	Cabeza	0/4		

Habilidades: Conocimiento Mundo(57%), Otear(53%), Ataque y Detención Daga(45%), Habla Fluida(18%).

Magia: Intensidad(17%), Ceremonia(21%), Aumentar Daño(18%), Invocar Silfo(31%).

Notas: Edad- 17 años. Peso- 55 Kg. Altura- 1'67 m. Pelo Negro. Delgado y muy nervioso, mal aprendiz ya que no puede concentrarse.

Daima Serena

FUE	13	Mov.:	3	Pierna D	(10)/4
CON	8	PG:	12	Pierna I	(10)/4
TAM	16	PF:	21	Abdomen	(10)/4
INT	17	PM:	16 + 30	Pecho	(10)/5
PER	16	MR-DES	3	Brazo D	(10)/3
DES	15			Brazo I	(10)/3
ASP	8			Cabeza	(10)/4

Habilidades: Esquivar(60%), Fabricación(85%), Conocimiento Keri-ma(90%), Escondarse(75%), Habla Fluida(92%).

Magia: Habilidades Hechicería(110%), Magia Ritual (95%), 14 Hechizos al 90% en sus familiares y objetos mágicos.

Notas: Edad-231 años. Peso- 98 Kg. Altura- 2'11 m. Pelo Rubio. Ojos azules. Fue la última aprendiz de Maino. 2 panteras familiares (INT7). Diadema 30 PM. En el exterior lleva Resistencia Daño (I10 D6).

Maino Seamers

FUE	10	Mov.:	3	Pierna D	0/3
CON	5	PG:	9	Pierna I	0/3
TAM	13	PF:	15	Abdomen	0/3
INT	16	PM:	19 + 40	Pecho	0/4
PER	19	MR-DES	3	Brazo D	0/3
DES	15	Brazo I	0/3		
ASP	14	Cabeza	0/3		

Habilidades: Esquivar(51%), Inventar(85%), Escuchar (61%), Fabricación Metal/Joyas(85%), Oratoria(102%)

Magia: Habilidades Hechicería(150%), Magia Ritual (110%). Resto de hechizos de RQA y RQB al 100% en familiares y objetos mágicos.

Notas: Edad-314 años. Peso- 76 Kg. Altura- 1'84 m. Pelirrojo. Totalmente concentrado en el estudio e investigación, pasa mucho tiempo en la Biblioteca. 2 familiares (INT12 PER15), medallón con 40 PM.

libreria
st. jordi
papereria

llorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

ESPECIALISTES
EN JOCS
DE SIMULACIO

wargames

temàtics

i rol