

La Frisión de Tela

por
Gonzalo Durán



Sakrynica

NÉBULA ROL

www.nebularol.es



Sakrynia

Una ambientación de Fantasía Sucia para Savage Worlds
de Gonzalo Durán



La frisión de Tela

Autor: Gonzalo Durán

Portada: Enzhe Zhao

Arte interior: Christian Gross, Riccardo Rullo

Layout: Miguel A. (Cable)

El mapa ha sido creado a partir del producto comercial Quick Encounters: Sewers obra de Gabriel Pickard, quien, muy gentilmente, ha autorizado su uso en esta obra.

Todo el texto que aparece en este manual se encuentra bajo la licencia CC-BY-NC-ND



This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.



La *prisión de tela* es una aventura para un grupo de unos cuatro personajes que puede jugarse en una única sesión de juego. La trama tiene lugar en *Arda*, una despiadada ciudad de la zona septentrional de *Davaek*, cerca de la frontera con los *Dominios de Graundhar*, donde el peligro y la corrupción van de la mano.

Los PJ se verán envueltos en una pelea que les llevará a entrar en contacto con una facción que no deberían desdenar, pues podrían terminar la aventura con valiosos aliados para el futuro.

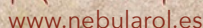
Aunque esta aventura está diseñada para jugarse de forma independiente, conectará con el inicio de *Hermanos en la Victoria*, que estará disponible de forma gratuita en Nébula Rol próximamente.

Sakrynia es un entorno de campaña de fantasía sucia con muchos de los ingredientes característicos de la espada y brujería. Contiene mis propias ideas y también se inspira en *Beasts & Barbarians*, *Blade of the Iron Throne* y *Lankhmar* entre otros. Es una ambientación creada por un fan que quiere compartirla con otros fans. ¡Ni más ni menos!

Las grandes reinas graundhasesas desaparecieron hace siglos y ahora sus dominios son una tierra oscura que intenta recuperarse sirviendo dócilmente a los darshamitas. En Erkerÿl desafían abiertamente a las Legiones Invencibles. El Gran Lobo de Darsham trata de impedir las incursiones vaeringjar en su territorio, la talasocracia acumula riquezas y conspira en la sombra, los davaekianos anhelan un líder que dirija la tan ansiada rebelión, los yoilakeses desean recuperar su orgullo, tan perdido como la grandeza de su antiguo imperio, los kalemíes atesoran cultura y ciencia pero sufren sus propias intrigas internas.

Y casi nadie recuerda ya la antigua y extinta civilización que hace milenios dominó Sakrynia antes de desaparecer. El imperio Methmet se desvaneció junto con sus fértiles tierras, al mismo tiempo que la calma de los océanos y la súbita aparición de una luna en el cielo. De ellos tan solo perdura un nombre; Sakrynia, la tierra de las lágrimas...

Sakrynia es un entorno de campaña totalmente gratuito que puedes consultar y descargar desde Nébulas Rol (www.nebularol.es), dónde se van añadiendo nuevas secciones sobre esta ambientación y aventuras que transcurren en ella, regularmente.



Acero en la niebla

Bien entrada la noche, el grupo de aventureros abandona una taberna en la parte norte del Barrio del Lobo, y encamina sus pasos hacia La Caricia del Alma, la posada donde se alojan desde que llegaron a la ciudad. Las calles están bastante oscuras, se trata de una noche sin luna y además, una fina niebla termina de empeorar las cosas.

Cuando se encuentren atravesando una plaza porticada, escucharán claramente como resueñan los pasos apresurados de un pequeño grupo que se aproxima a la carrera. No hace falta que tiren, salvo que los PJ hayan estado bebiendo demasiado, en ese caso será necesario un éxito en una tirada de *Notar*.

Aquellos héroes que decidan preparar las armas o adoptar alguna precaución, podrán robar una carta y se considerará que están en espera.

Un chiquillo de unos doce años, sucio, desaliñado y mal alimentado, aparece de entre la niebla y, al tratar de evitar a los PJ, tropieza y cae al suelo, posiblemente golpeando a uno de ellos (si el PJ elegido está en espera, podrá hacer una tirada de *Agilidad* para librarse del golpe).

La niebla vomita seguidamente tantos hombres de armas como héroes haya en el grupo. Se trata de mercenarios armados con maza y escudo, armadura de cuero y un casquete cónico con protección nasal. Una tirada de *Notar* -2 (debido a la oscuridad y la niebla) permite reparar en que todos llevan un emblema consistente en una lanza con una banderola azul sobre fondo rojo. Si alguien logra un aumento, se dará

La puta del norte

Arda es una ciudad amable y obsequiosa cuando la plata tintinea con facilidad y la bolsa está llena, pero resulta un lugar poco hospitalario cuando las monedas escasean. Sin dinero, la ciudad te ignora y te desprecia, por algo se la conoce como la puta del norte.

En los días antiguos, en la época de las Grandes Reinas, Arda fue un enclave próspero e influyente pero ahora, al igual que le ocurre a Graundhar, es una sombra de lo que fue.

Arrebatada a los Dominios por Davaek en una guerra olvidada, la ciudad ha ido perdiendo importancia con el tiempo. Sus muros altos y gruesos que recorren un impresionante perímetro de más de treinta kilómetros, la Avenida de las Grandes Reinas, con sus enormes y deterioradas estatuas y el mal conservado Baluarte de la Señora, ofrecen el testimonio mudo de que, Arda, atesoró grandeza alguna vez.

Los displicentes y corruptos soldados de la XVI Legión Invencible, a cargo de la seguridad y protección de Arda, se han transformado en otra mercancía que puede comprarse en esta decadente ciudad fronteriza entre los Dominios de Graundhar y el Reino de Davaek, ambas naciones convertidas ahora en provincias del Magno Imperio de Darsham.

cuenta de que en realidad se trata de la representación de una aguja e hilo, y con una tirada de *Callejear*, lo reconocerá como el símbolo de un maestro tejedor llamado Danarius.

Los mercenarios, a quienes la carrera nocturna ha puesto de mal humor, exigirán con malos modos a los PJ que les entreguen al chiquillo. Si se niegan, combatirán con fiereza, pero en el momento en que los PJ acaben con dos de ellos, cada superviviente deberá lograr un éxito en una tirada de *Espíritu* para no salir huyendo (y deberán repetir la tirada cada vez que un compañero sea abatido).

Mercenarios de Danarius (1 por PJ)

El chiquillo herido

Tras el combate, se encontrarán al chiquillo en el suelo, extenuado hasta el límite, y a punto de perder la consciencia, lo que ocurrirá en cuanto se interesen por él. Es de noche, la guardia de la ciudad puede que no tarde en llegar si alguien ha avisado sobre el combate que se acaba de producir. Si los PJ no son unos desalmados, deberían llevarse al pequeño con ellos a la Caricia del Alma.

Si tardan en decidirse, diles que escuchan los pasos de la guardia acercándose e inicia una cuenta atrás. Si al finalizar la misma, todavía no han tomado una decisión, tendrán que vérselas con seis guardias. Puede que estén acomodados y desmotivados, pero los guardias siguen siendo legionarios de Darsham, y serán buenos contrincantes si estalla una pelea.

Legionarios darshamitas (6)

Cuando lleguen a la Caricia, a pesar de la hora tardía, se encontrarán con algunos clientes, la mayoría demasiado borrachos para tenerse en pie. Además, los muchachos y muchachas que trabajan allí, suelen procurar servicios de placer, por lo que aún habrá cierto movimiento.

Zhojum, el propietario del negocio, un hombre escuálido, desdentado, de movimientos nerviosos, se apresura a conducir a los PJ a una habitación en la planta baja, con un camastro libre. Zhojum tiene buen corazón y está sinceramente preocupado por el muchacho, pero también desea permanecer a salvo de miradas indiscretas. No es bueno para su negocio llamar demasiado la atención.

Pide a uno de los jugadores que robe una carta, si es un trébol, un par de legionarios, miembros de la guardia fuera de servicio, apuran la última jarra de vino. Tira *Notar* por cada uno de ellos, y si alguno tiene éxito, se acercará a interesarse por lo que le sucede al chiquillo. Es una buena ocasión para interpretar un poco y realizar una tirada opuesta de *Persuasión* contra *Astucia*. Cualquier buena excusa o invitarles a otra jarra de vino añade un +2 a la tirada de *Persuasión*.

Zhojum pedirá a uno de sus empleados, un joven apuesto muy popular entre los clientes habituales que responde al nombre de Ibert, que se ocupe del niño mientras él sale de la habitación para regresar tras unos quince minutos acompañado de un viejo sanador *thyls-lahrio* llamado Triom.

El físico lo examina con atención y, con mucha delicadeza, lo lava y cura algunas heridas poco importantes. Cuando finalice, se incorporará y, mirando a Zhojum, les informará de que el chiquillo está muy débil y desnutrido, y que ha sido maltratado sistemáticamente, pero las lesiones tienen ya bastante tiempo. Las heridas



actuales no revisten importancia y, a pesar de que tiene un poco de fiebre, tan solo necesita descansar y alimentarse.

Zhojum protestará afectado por un sentimiento de culpa. Aunque desea ayudar al chiquillo también debe preocuparse por su negocio, y por muy injusta que sea la situación del muchacho, se trata de un esclavo y por lo tanto pertenece legalmente a alguien. Por ese motivo, se opone a ocultarlo en la Caricia.

Deja que los jugadores hablen si tienen ganas de interpretar pero, en un momento dado, Triom intervendrá poniendo fin a la discusión:

Puede que este crío haya vivido como un esclavo, pero... ¡por la bolsa inagotable de Fenar que en su cuerpo no aparece la marca de los esclavos!

Deja que descanse y aliméntalo bien, ¡viejo desalmado! Renuncio a mis honorarios pero, a cambio, debes asegurarte de que coma bien...

Una simple noche de descanso y comida caliente bastarán para que el chiquillo esté consciente y pueda hablar. Se mostrará dispuesto a levantarse incluso, pero Zhojum no lo permitirá, preocupado a partes iguales por la salud del muchacho y la de su propio negocio.

El crío afirmará llamarse Noro y contará que vivía en las calles de Arda, pidiendo limosna con su abuelo, que siempre cuidaba de él. Una noche lo apresaron los hombres de Danarius el tejedor, y desde entonces lo han retenido obligándole a trabajar duramente en el taller del amo. Si le preguntan, añadirá que hay otros críos en la misma situación, y que solo quiere volver al Barrio Grande con su abuelo. No dirá nada más.

Buscando al abuelo

Localizar al abuelo de Noro no es una tarea rutinaria. En primer lugar, el crío no conoce su nombre, ya que él siempre le llamaba "abuelo". Además, no tenían una residencia fija, dormían aquí y allá, trasladándose cuando los echaban o encontraban algún lugar mejor.

En cualquier caso, tendrán que abandonar el Barrio del Lobo por su extremo sur, para llegar al Barrio del Mercado, que es un buen sitio donde comenzar a investigar, ya que el Barrio Grande es realmente inmenso. Ocupa aproximadamente la cuarta parte de la superficie urbana, en el lado sur de Arda, y sus límites los marcan la Gran Puerta del muro este, la Puerta del Ganado en el muro oeste y la Puerta Meridional en el muro sur. Curtidores, gentes humildes y parias se dan cita en este distrito con mala reputación.

Para lograr algo de luz, será necesario lograr un aumento en una tirada de *Callejear*. Si los PJ lo desean, pueden hacer una tirada colaborativa. La pista, en cuestión, llega en forma de pedigüeña andrajosa. La mendiga no conoce a Noro pero sí a su abuelo. Se mostrará desconfiada pero aceptará llevarles a él a cambio de "unas monedillas, solo para comer hoy, mis señores".

La mujer, los adentrará en el Barrio Grande, cada vez que le pregunten algo pedirá "paciencia, grandes señores, paciencia". Al cabo de unos minutos, una tirada de *Notar* -2 permitirá descubrir a otros dos mendigos, una mujer joven y un niño de corta edad, que parecen seguir su mismo camino. No da la impresión de que les estén siguiendo, pues no hacen nada por ocultarse, pero caminan con decisión como



El negocio del tejedor

Al oeste del Barrio del Lobo se encuentra el Barrio de las Telas, donde la mayoría de los tejedores tiene sus negocios. Todo el lugar está impregnado de un olor muy peculiar y desagradable, que proviene de las aguas que se vierten en el alcantarillado una vez se ha hervido la lana para poder trabajarla en los telares.

El trabajo en los talleres de tela y tintes resulta bastante duro, y a menudo lo llevan a cabo esclavos cuya esperanza de vida es muy reducida debido a las penosas condiciones laborales. Algunos desalmados, como el pérfido Danarius, sorprenden a los mendigos y los condenan a una vida dura, oscura y muy corta. Así, el maestro tejedor, no debe preocuparse por el coste de remplazar la mano de obra que necesita para seguir obteniendo beneficios con su negocio.

No es de extrañar por tanto, que el taller del maestro Danarius, esté rodeado por un muro ideado para evitar las miradas curiosas al tiempo que mantiene a sus trabajadores cautivos y a buen recaudo.

Frente a la entrada principal, vigilada por cuatro guardias que charlan ruidosamente, hay un patio donde se descargan las mercancías. El almacén está en la parte de atrás, pero Danarius no permite que nadie ajeno entre allí, y sus mercenarios se ocupan de que eso siempre sea así. La alta puerta trasera está siempre vigilada por otros dos guardias.

Junto al muro este, al lado de un banco de piedra, hay una oxidada rejilla de hierro que da acceso a las alcantarillas. El mayor peligro viene de que otros cuatro guardias patrullan juntos el

perímetro interior, así es que los PJ tendrán que ser rápidos y silenciosos.

Esta es la información que les proporciona Noro. Si los jugadores desean aprovecharla es muy probable que se decidan a escalar el muro. Podrán llegar a lo alto y saltar silenciosamente al otro lado con un éxito en una tirada de *Trepar*. Una vez dentro, tan solo necesitan superar una tirada de *Sigilo* para llegar a la entrada de las alcantarillas sin que los detecten.

¡En las cloacas!

El alcantarillado bajo el suelo de Arda es laberíntico, húmedo y oscuro. Se trata de un lugar ideal para que los contrabandistas guarden sus mercancías, los ladrones su botín, y donde uno puede esconderse o hacer desaparecer a alguien para siempre. También se cuentan historias, en las noches tabernarias, que afirman que son la guarida de peligrosas criaturas y demonios, pero puede que solo sean cuentos para asustar a los niños.

En su fuga, Noro fue marcando su recorrido, grabando muescas en forma de flecha a modo de precaución por si se perdía. Seguir esas marcas en sentido inverso, llevará a los PJ directamente al taller de Danarius y evitará que se pierdan dentro del inmenso laberinto.

La entrada (1)

Una oxidada escalera de hierro, da acceso a la red de alcantarillas. Lo primero que se encontrarán los jugadores son unas escaleras resbaladizas, que descienden hasta la galería, donde la oscuridad es total. Tras avanzar unos minutos, el piso desciende con suavidad y los héroes

✧ KL E m n m K E E K K E E E m

Sakrynia



Alcantarillado de Arda
(bajo el taller de Danarius)

✧ KL E m n m K E E K K E E E m ?



tendrán que mojarse los pies.

Pide a cada jugador que realice una tirada de *Agilidad* para evitar resbalarse durante el trayecto. Quien falle, caerá sin remedio y tendrá que realizar una tirada de *Vigor*. Si esta tirada también se falla, el PJ sufrirá un nivel de *Fatiga* durante toda la escena de las alcantarillas.

La primera marca (2)

Llegarán a un corredor levemente inundado. En realidad, se trata de una corriente de agua que corre de derecha a izquierda. El nivel del agua inmunda es el suficiente como para llegarles hasta las rodillas. Una tirada de *Notar* permite descubrir la primera marca de Noro. Se trata de una flecha toscamente grabada en la pared del lado derecho y que señala en la dirección de la galería que lleva a la entrada.

A medida que van avanzando, el agua va subiendo de nivel poco a poco. Está sucia, fría y huele realmente mal. Pide a cada jugador que realice una tirada de *Espíritu*, anota mentalmente quienes fallan la tirada, y prosigue sin decir nada.

Pronto llegarán a un punto sin salida. Por más que busquen no hay ninguna marca a la vista. El agua que discurre por el túnel cae desde lo alto, con un chorro sucio y suavemente constante. Una tirada de *Trepar* permitirá llegar hasta el borde de la pequeña cascada y, desde allí, acceder al interior de una piscina inmunda.

Los PJ que tengan la habilidad de *Nadar*, podrán explorar la piscina sin tener que preocuparse por las tiradas, la profundidad es lo suficientemente baja como para permitirles hacer pie en caso de necesidad. Solo en el caso de

que alguien porte una antorcha y trate de mantenerla encendida será necesario tirar.

El agua proviene del lado oeste y la piscina ofrece muchas posibilidades para explorar y perderse.

¿Recuerdas la tirada anterior de *Espíritu*? Aquellos que la fallaron estarán demasiado incómodos, nerviosos o incluso atemorizados, y las sombras y los sonidos del agua resonando en la cavidad de las cloacas no ayudan en absoluto. Describe, como notan que algo roza sus piernas debajo del agua, como descubren un nuevo chapoteo, u ondas en la superficie del líquido asqueroso que llena la piscina.

Pídeles una tirada de *Astucia*, quien no la supere obtendrá un nivel de *Fatiga* durante toda la escena de las alcantarillas a causa de su temor.

Para poder seguir el camino bueno, los aventureros tendrán que aguzar la vista.

La segunda marca (3)

Será necesaria una tirada de *Notar* para localizar otra de las marcas de Noro. En este caso se trata de una flecha en sentido descendente, en el área norte de la piscina, marcada por encima del nivel del agua y sobre la superficie de una compuerta cuyo mecanismo está atascado más allá de toda recuperación bloqueando el paso. Un simple vistazo hacia arriba, permite deducir que el chiquillo, probablemente, descendió desde allí.

Los PJ tendrán que tomar impulso haciendo pie en el fondo e intentar agarrarse después al borde superior de la compuerta mediante una tirada de *Agilidad*. Un fallo no tendrá mayores





prácticamente imposible. Sin embargo, si se empeñan en intentarlo, tendrán que superar una tirada de *Agilidad* -4. Y si alguien lo logra, deberá superar todavía una tirada de *Fuerza* para llegar hasta el pasillo superior.

La forma más sencilla de llegar arriba es saltar para agarrarse a uno de los tablones mediante una tirada de *Agilidad* (también puede lograrlo automáticamente si es izado por sus compañeros).

Cada vez que un PJ consiga aferrarse al madero tendrá que robar una carta y en el caso de que sea un trébol, el tablón estará tan podrido que se partirá haciendo caer al héroe, que ganará un nuevo punto de *Fatiga* (esto solamente ocurrirá una vez). Si el madero no cede, el PJ podrá llegar al paso elevado sin tirar nada más.

Desde allí, podrán seguir la galería que se adentra hacia el norte, pero esta vez pisarán suelo seco y elevado. Un nuevo giro hacia el oeste y pronto descubrirán unas pequeñas escaleras de piedra que ascienden encarándose hacia el sur.

Bajo el almacén (5)

El breve trecho de escaleras conduce a un hueco estrecho y tan bajo que les obligará a bajar las cabezas. Una escalerilla metálica permite llegar hasta lo que parece una trampilla. Según la información de Noro, se encuentran justo debajo del almacén del taller de Danarius.

El taller de Danarius

El edificio al que acaban de acceder los PJ es donde el despiadado maestro tejedor Danarius

mantiene esclavizados a los chiquillos a los que sorprende en las calles de Arda y a quienes obliga a trabajar en su negocio.

Se trata de una construcción de dos pisos. La planta baja contiene una amplia tienda, desde la que Danarius despacha con sus clientes, el almacén y el taller propiamente dicho, que se compone, a su vez, de dos partes bien diferenciadas; los telares y la fábrica de tintes. La planta de arriba, es el lugar donde retienen a los niños cuando no están trabajando.

La estructura es tan simple que no requiere el uso de un mapa. En la descripción de cada espacio se especifican las conexiones con otras estancias.

En total, once guardias mercenarios protegen el negocio de Danarius, diez en el exterior y uno que acostumbra a dormir en la trastienda.

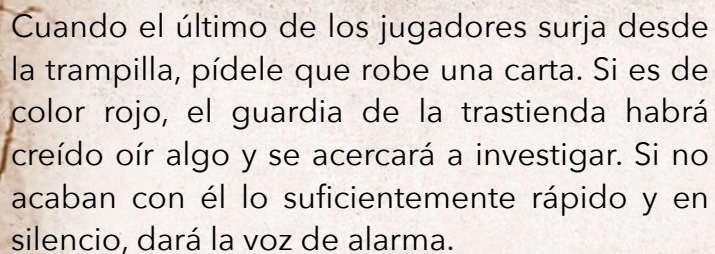
Recuerda que los héroes comienzan esta escena recuperados de cualquier punto de *Fatiga* obtenido durante la travesía por las cloacas.

El almacén

Se trata de un amplio espacio donde se almacenan tanto la materia prima como el producto acabado de una forma bastante organizada; fardos apilados, toneles y vasijas llenos de extraños líquidos y polvos, madera para las calderas, etc.

Al este, una enorme puerta de doble hoja da al exterior, donde hay apostada una pareja de mercenarios. Al oeste, una pequeña puerta da a la trastienda y al norte, una portón ancho conduce al taller.





La trastienda

Se trata de una estancia donde encontrarán provisiones almacenadas y algunos documentos apilados sobre un escritorio. Un guardia dormita repantingado en una silla (si los jugadores obtuvieron una carta roja al entrar en el almacén desde las alcantarillas, la trastienda estará vacía).

Si desean dedicarle el tiempo suficiente (quince minutos o diez con un *aumento*) podrán realizar una tirada de *Investigar* que permitirá encontrar algunos registros comprometedores sobre la caza de chiquillos indigentes y unos pagos regulares a un tal Rulkroorg.

Una simple cortina colgando en la pared oeste separa esta habitación de la tienda. En el muro norte, una puerta conduce al taller.

Mercenarios de Danarius (1 o ninguno)

La tienda

Una estancia amplia que hace las veces de hall y permite a Danarius despachar sus negocios. Las paredes están cubiertas de múltiples muestras de telas de brillantes colores y suaves acabados.

Además de un acceso a la trastienda, la tienda da al patio a través de la entrada principal situada en el muro oeste. Tras ella, en el exterior, charlan cuatro guardias. Unas escaleras conducen al piso superior.

El taller

Se trata de un espacio muy amplio con dos puertas en la pared sur que dan acceso una al almacén y otra a la trastienda. Una escalera recta, de un solo tramo, conduce a una trampilla grande en el techo que mantiene cerrada un gran cerrojo.

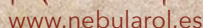
Existen dos partes bien diferenciadas. Una es el taller del tejedor propiamente dicho, donde hay cuatro grandes telares. La otra es la "fábrica", donde se hierve la lana, se mezclan los

El comandante Rulkrantz

Danarius paga a uno de los comandantes de la Decimosexta Legión Invencible, a cargo de la seguridad de Arda.

A cambio de una buena suma, Rulkroerg no solo exime a sus mercaderías del pago de las tasas sino que, además, perjudica a sus competidores reteniendo envíos para provocar retrasos y pérdidas.

Aunque el documento incrimina al comandante, denunciar al oficial solo servirá para ganarse un enemigo. Quizá el único dispuesto a hacer algo sea el capitán Nyrblork, pero no se encuentra en la ciudad ahora (ver "Hermanos en la Victoria").





tintes y se vierten los residuos por un conjunto de rejillas dispuestas en el suelo de tal modo que se evacúan directamente hacia las cloacas.

Los espacios del taller y la fábrica de tintes están iluminados tenuemente por varios puntos de luz proveniente de lámparas de aceite que cuelgan de algunos de los travesaños.

El piso superior

Se trata de un amplio espacio único, sucio y maloliente, donde el maestro tejedor retiene a sus esclavos mediante anillas de hierro en las muñecas que los fijan a una barra del mismo material, las argollas les hacen daño e impiden que puedan escapar. Así es como "descansan" los chiquillos cuando no están expuestos a los vapores tóxicos de la fábrica de tintes, o a las penosas horas de labor hirviendo lana o tejiendo sin descanso en las máquinas.

La estancia tiene únicamente dos accesos. Uno es la trampilla cerrada por el lado del taller, y el otro es una puerta, también asegurada por fuera, que conduce a las escaleras de la tienda.

Cuando los héroes lleguen al piso superior, se encontrarán con 3d6+4 niños durmiendo sentados contra la pared en la que están encadenados.

Si desean liberar a los niños, tendrán que superar una tirada de *Forzar Cerraduras* +2 o bien romper el candado con un arma (tiene una *Dureza* de 8), pero esta última opción alertará a los guardias.

Llegados a este punto, los jugadores tienen varias opciones, pero las más probables son; conducir a los niños a través del alcantarillado o tratar de llegar al muro exterior de algún modo. Sea cual sea el plan que elijan, éste se irá al

traste cuando varios de los niños derriben algún objeto que formará el estruendo suficiente como para alertar a los guardias que entrarán desde la entrada principal (las puertas del almacén no se abrirán bajo ningún concepto).

Si los héroes no se encuentran en el taller, haz que varios de los niños huyan hacia allí alocadamente para atraer a los jugadores.

Acero y fuego

Los PJ tendrán una ronda para tomar posiciones en el taller. Aunque si el guardia que dormita en la trastienda no ha sido eliminado, llegará en ese primer turno.

Al principio de la segunda ronda, aparecerán los cuatro mercenarios que montan guardia en la entrada principal.

Roba una carta por los niños, y cuando llegue el momento indicado por la misma, uno de ellos dejará caer accidentalmente una lámpara de aceite con tan mala fortuna que irá a parar al interior de uno de los toneles de tinte dando comienzo a un incendio que se descontrolará al final de la ronda.

Durante la tercera ronda, se verán rodeados de un fuego violento y vapores tóxicos.

Durante la cuarta ronda, llegan los seis guardias restantes. Antes de que se roben las cartas de iniciativa, anuncia que los chiquillos están paralizados por el terror y muy debilitados, por lo que el fuego y el humo acabarán con ellos si no los sacan de allí, para conseguirlo, uno o más PJ tendrán que evacuarlos por medio de una *Tarea Dramática*, pero también tendrán que preocuparse por los guardias aunque, si son afortunados, solo por parte de ellos.



El incendio es tan violento y devastador que los propios mercenarios se verán puestos a prueba. Haz una tirada de *Espíritu* por cada guardia: Los que fallen la tirada huirán para salvar el pellejo, los que logren un éxito lucharán con coraje y aquellos que obtengan un aumento ayudarán a evacuar a los chiquillos.

Mercenarios de Danarius (1 a 11)

Salvando a los niños

Para poner a salvo a los pequeños, al menos uno de los héroes (o uno de los guardias) debe estar evacuándolos activamente y tendrán que acumularse tantos éxitos como niños haya presentes (lo mejor es colocar sobre la mesa tantos marcadores como chiquillos, e ir retirándolos según los van poniendo a salvo).

Al principio de cada ronda, los héroes tomarán su propia carta, y el *Maestro del Velo* robará una carta para todos los guardias que hayan decido ayudar los prisioneros y otra distinta para aquellos que sigan peleando.

Cuando un héroe o un mercenario intenten evacuar a un niño, tendrán que realizar una tirada de *Vigor*. Si su carta es un trébol sufrirán una *Complicación*.

Cuando consigan poner a salvo al último de los chiquillos, el taller comenzará a derrumbarse pasto de las llamas. Si aún quedan mercenarios peleando, dejarán de hacerlo para ponerse a salvo.

Cuando salgan al patio, una sucesión de explosiones servirá de telón de fondo a todos los presentes, que estarán bajo los efectos del humo y los vapores tóxicos, faltos de aire y con los ojos llorosos. Los mercenarios no se encontrarán en condiciones de seguir luchando salvo

Tabla de Complicaciones

J-A	Humo	Humo denso o vapores tóxicos rodean al personaje que aplicará un -2 a la tirada de <i>Vigor</i> -2 para la <i>Tarea Dramática</i> (un nivel de <i>Fatiga</i> si falla la tirada).
6-10	Desplome	Tablones del techo o las paredes colapsan viniéndose abajo. La <i>Tarea Dramática</i> se lleva a cabo mediante una tirada de <i>Agilidad</i> -2 (en lugar de <i>Vigor</i>). Un fallo supone obtener un nivel de <i>Fatiga</i> por las contusiones y quemaduras.
2-5	Explosión	Una barril con material inflamable estalla lanzando una llamarada. La <i>Tarea Dramática</i> se lleva a cabo mediante una tirada de <i>Agilidad</i> -2 (en lugar de <i>Vigor</i>). Un fallo implica que el personaje sufre 2d6 puntos de daño.

aquellos que hayan huido al principio de la cuarta ronda al fallar la tirada de *Espíritu*, que sí atacarán a los héroes. Cada PJ deberá superar una tirada de *Vigor* u obtendrán un nivel de *Fatiga* (elimina la *Fatiga* anterior ya que se considera una nueva escena).

Una vez resuelto el combate, deberán apresurarse a abandonar lo que queda del taller de Danarius, ya que se escuchan claramente los pasos apresurados del retén de mercenarios (diez guardias frescos que llegan para relevar a sus compañeros).

Para representar de forma abstracta la escena en la que el grupo de héroes intenta despistar a los guardias, uno de los PJ deberá superar una tirada de *Callejear* (con +4 por la ventaja y la guía experta de uno los chiquillos) contra una tirada de grupo de los guardias (ellos usarán la habilidad de *Notar*).

En un momento dado, cuando lleguen a un espacio abierto, los guardias les darán caza pero, súbitamente, comenzarán a aparecer grupos de mendigos, unos cincuenta, armados con palos,

porras y cuchillos... Tras unos tensos momentos de duda, finalmente, los guardias deciden huir a la carrera...

Un trato es un trato

Los indigentes se harán a un lado para dejar el paso libre a Abuelo, quien les agradecerá sus esfuerzos y les entregará una bolsa que contiene la suma prometida. Noro también se encuentra presente y sonreirá a los PJ.

Pero antes de que se vayan, Abuelo les hará una revelación sorprendente.

¡Un momento! Tres de estos niños son esclavos... ¡Fijaos en sus marcas! ¡No son de los nuestros! Por lo tanto, ¡lleváoslos o dejad que los reclame su dueño!

Es un gran momento para interpretar la escena, especialmente si los PJ son aventureros de buen corazón. Para lograr convencer a Abuelo, uno de ellos tendrá que vencerle en una tirada opuesta de *Persuasión*. Si lo logra, Abuelo aceptará a los tres chiquillos entre los suyos, aunque aún impondrá sus condiciones.

¡Está bien! Estos pequeños no merecen correr esa suerte. Desde este momento serán unos de los nuestros... Pero, si de verdad es esto lo que deseáis, tendréis que devolver esa bolsa llena de plata.

Abuelo no cederá. Si le entregan la bolsa se irá llevándose consigo a los pequeños esclavos. Si no lo hacen, se marchará abandonándolos allí.

Si los PJ optaron por devolver las monedas, escucharán la voz de Abuelo una vez más...

¡Alto forasteros! Es posible que no sea mala cosa teneros en las calles de Arda...

Al volverse, los PJ verán como Abuelo lanza la bolsa hacia ellos.

*¡Quedaos vuestra plata! ¡Os la habéis gana-
do con creces! ¡Qué todos en las calles
sepan que tenéis la bendición del Abuelo!*

Si todo ha salido bien, los PJ deberían sentirse más que satisfechos. No solo han rescatado a los niños cautivos causando la ruina, dicho sea de paso, a su captor, sino que además han obtenido un valioso aliado y tienen en su poder un buen puñado de monedas de plata.

Ahora es el momento de despilfarrar esos marcos de plata, disfrutar de los placeres de Arda y, tal vez, meterse en nuevos problemas.



Personajes No Jugadores

Mercenarios de Danarius (extras)

Danarius se ha rodeado de un puñado de mercenarios de segunda fila, en su mayoría mestizos graundharieses y davaekianos, que, estando a su servicio, viven sin demasiados sobresaltos.

Algunos no aprueban lo que el maestro tejedor hace con los niños, pero callan para no enfrentarse a sus compañeros a quienes, en su mayoría, les importa bien poco el sufrimiento de los chiquillos.

AGI d6, AST d4, ESP d6, FUE d6, VIG d6

Callejear d6, Disparar d6, Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d6

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 6(1)

Equipo: Maza (Fue+d6), Escudo (+1 *Parada*), armadura de cuero (+1), Yelmo abierto



Nadie conoce la verdadera historia de abuelo pero, cualquiera que sepa ver más allá, percibirá la mirada endurecida de quien lo ha perdido todo, ha sido destruido y ha vuelto a renacer.

Puesto que nada puede ser más trágico para un padre que la pérdida de sus hijos, Abuelo de-

cidió hace muchos años, que cuidaría de quienes no tenían nada.

Así, ha organizado a los mendigos de Arda como si fueran una gran familia, administra todo lo que consiguen recaudar mendigando en las calles y robando a los transeúntes. Todos cuidan de todos, se protegen y se vigilan.

Abuelo trafica además con información y, a veces, realiza vigilancias por encargo, pues nadie suele prestar atención a los indigentes y a nadie extraña su presencia en las calles.

Pero Abuelo guarda un doloroso secreto. Entre sus escasas pertenencias atesora una daga de manufactura graundhahesa, decorada barroca-mente. Un puñal que arrebató de las manos al asesino mismo de sus hijos, un arma con la que lo mató.

Aunque eso fue hace muchos años...

AGI d6, AST d8, ESP d8, FUE d6, VIG d6

Callejear d8, Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d10,
Pelear d6, Sigilo d8, Supervivencia d6, Tregar
d6

Carisma: +2; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5

Ventajas: Carismático, Odio a la Brujería

Desventajas: Forastero (Mendigo)

Equipo: Garrote, daga graundharsa



You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format

The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.

Under the following terms:

Attribution — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

NonCommercial — You may not use the material for commercial purposes.

NoDerivatives — If you remix, transform, or build upon the material, you may not distribute the modified material.

No additional restrictions — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.