

# El espíritu de Lijusen

000T .XΛ0ΠΙΔNΣU000TΛKΠ3NΥ

M Ó D U L O

## Introducción para el director de juego

El valle de Lijusen es un lugar idílico, protectorado de la dama Lijusen, bendecido por un potente Dominio Elemental de Tierra sobre el que se ha construido una morada. La doble barrera de montañas casi impenetrables y añejos bosques misteriosos, unidos a los espíritus que los habitan, hacen de este valle un lugar bien resguardado. De todas formas, la calidad del Dominio atrajo la atención de alguna casa dinástica que envió a sus representantes con la excusa de asesorar al gobierno del valle en la política del reino. Pero todos estos planes se fueron al traste cuando el demonio fue liberado. Los planes del demonio para el Dominio eran bien diferentes. Extendiendo la muerte por el valle, y especialmente en la ciudad, cuyo castillo es la Morada construida sobre el Dominio, pretendía trasformarlo en un Dominio Abisal y extender de esta forma las tierras de las sombras y tomar control sobre el valle como señor de la muerte.

La dama de Lijusen es un espíritu con forma de hermosa mujer de largos cabellos dorados, ojos verdes y vestiduras de color azul. Su aspecto translúcido le confiere un aire de fragilidad, acentuado por el hecho de que, en lugar de caminar, flota.

## Prólogo

En el valle de Lijusen, hace muchos, muchísimos años, un grupo de seis solares, seis lunares y tres siderales se reunieron para encadenar a un demonio. El demonio permaneció en su encierro durante muchos siglos, hasta que las ataduras se debilitaron y el ser logró atraer a un pastor, una víctima a través de la cual extender de nuevo su influencia.

Comenzó por afectar las cosechas de tal forma, que una gran hambruna cayó sobre el valle. El pastor convertido en instrumento del demonio llegó hasta el rey del valle y lo sometió a su voluntad. Corrompió a los Vástagos del Dragón enviados como representantes del reino.

Luego, empezó a extender su influencia en forma de una plaga que fue diezmando la población de Lijusen. Los cadáveres se amontonaron en las calles y la pátina de las Tierras de las Sombras tiznó la ciudad con un manto gris que apagó el brillo de sus edificios construidos en piedra-amanecer, el material por el que las canteras del valle son tan famosas. Solo el palacio seguía refulgiendo, pero sus destellos parecían ahora una burla al sufrimiento.

La dama Lijusen, espíritu protector de la ciudad, se percató de lo que sucedía, y desesperada lanzó una llamada de auxilio a los que una vez libraron al mundo del demonio. Pero aquellos que habían aprisionado al demonio

una vez hacía tiempo que habían desaparecido bajo la furia implacable de la caza salvaje.

A pesar de todo, buscó sus ánimas y envió el aviso de peligro y la desesperada llamada de ayuda. El mensaje llegó en forma de sueño a los héroes renacidos.

## Escena 1: El sueño

Todos los jugadores tienen el mismo sueño en el que pueden ver además a los otros participantes de la partida. El emplazamiento del valle es relativamente fácil de conocer.

El sueño comienza en una sala levemente iluminada. El techo es tan alto que no se ve sino una mancha de negrura, y está sostenido por un grupo de columnas ordenadas en círculo. A través de los ojos de uno de los presentes eres testigo de la ceremonia que tiene lugar. Una delicada estatuilla con forma de mujer, hecha de un material desconocido que desprende un brillo azulado, está siendo guardada en un cofre de madera bellamente tallado. Un suave murmullo se eleva de los presentes, un cántico hecho de música sin palabras, un cántico de poder. Sus rostros se elevan, las capuchas caen y dejan al descubierto sus facciones (descripción del resto de los jugadores y su marca de casta). Finalmente el cofre es asegurado con cuatro cadenas, hechas de los cuatro elementos sagrados: Oricalco, Plata lunar, Jade Blanco y Metal Estelar. El silencio cubre la sala, las figuras abandonan el lugar, pero la visión de la caja encadenada persiste en tu sueño, mientras el tiempo transcurre veloz a través de pequeños cambios en el lugar. Los cambios cobran velocidad hasta que la sala no es sino una mancha borrosa. Cuando al fin puedes distinguir de nuevo lo que te rodea, la perspectiva es un tanto distinta, tu línea de visión está más cerca del suelo, demasiado cerca. A tu alrededor ves unas sombras correteando, son ratas, posiblemente tú seas una de ellas. La caja sigue allí sobre el altar de piedra, las cadenas se han oxi-



El jade se desprende en finos regueros de polvo, la caja está oscurecida por unas manchas negras, como si un fuego ardiera en su interior y luchara por abrirse paso. El tiempo pasa de nuevo veloz, y lo que antes fuera un bello recinto es ahora solo un recuerdo, las columnas cayeron y se convirtieron en polvo, el suelo se agrietó y la capa de escombros lo cubre de forma irregular; ahora parece mas una cueva, y de repente... un rayo de luz irrumpe en la estancia oscura, una brisa fresca perfuma el aire enrarecido del recinto. Unos pasos rompen el silencio y se acercan a altar. Unas manos ávidas cogen la caja que se desmenuza bajo los dedos del profanador. El peligro hace vibrar tus sentidos, el dolor, la maldad, se extienden como una capa de inmundicia sobre la piel de tu ánima. Algo te llama hacia ese lugar. Un valle, un paso entre las montañas, una estatua gigantesca que guarda el paso a través de sus piernas. Gente cruzando este paso, con marcas brillantes en sus frentes, una de ellas eres tú. El tiempo apremia. Tu destino te aguarda.

Este sueño se repite todos los días, junto con un impulso que los guía sin error hasta las puertas del palacio de Lijusen.

## Escena 2: Viaje hacia Lijusen

Al pie de las montañas que rodean el valle de Lijusen hay un pequeño pueblo donde los jugadores se reunirán y se reconocerán por el sueño que han tenido.

Una caravana del gremio acaba de llegar del valle. Si preguntan, les dirán que el paso está cerrado por la nieve, que ellos fueron los últimos en cruzar y que a duras penas lo consiguieron. También les dirá que hay una epidemia en el valle, que los Vástagos del Dragón enviados por el reino se han vuelto locos y están masacrando poblados, abusando de su posición y comportándose de forma extremadamente arrogante. Los mercaderes parecen bastante asustados y afirman que no piensan regresar al valle nunca más, aunque no es algo a tener en cuenta,

pues el negocio de piedra-amanecer es bastante rentable.

Cuando lleguen al coloso que custodia el paso, comprobarán que, efectivamente, está cerrado por la nieve, por lo que hay que cruzar atravesando las montañas.

El coloso es una estatua gigantesca tallada en la ladera de una montaña, a cuyos pies comienza el paso de Lijusen. La figura está bastante desgastada por los elementos, pero aún puede distinguirse su rostro severo y la espada de forma extraña (no tiene punta, la hoja termina bruscamente como si se hubiera partido), que sujeta con una sola mano.

La nieve se arremolina alrededor de vosotros dificultando la visión. El viento tiene voz propia, parece enfadado y golpea vuestras capas como si quisiera arrancarlas de vuestros hombros. Se producen desprendimientos que amenazan con arrollaros. Por el rabillo del ojo se pueden ver formas que se mueven entre la ventisca.

Los espíritus están inquietos por la presencia del demonio. En el peligroso camino se encontraran con grietas ocultas por la nieve. Caer en una de ellas produce 5 dados de daño letal no absorbible por armadura, sólo por Resistencia.

Para ver el peligro es necesario tener éxito en una tirada de Percepción + Supervivencia a dificultad 7.

Una vez cruzadas las montañas, atravesáis un bosque espeso y oscuro. Los árboles son viejos, enormes, y sus ramas altas apenas dejan pasar la luz solar. Ocasionalmente un rayo de sol consigue atravesar el tupido dosel de copas y deja una mancha brillante sobre el sendero blanquecino claramente trazado. Murmullos e inquietantes sonidos os acompañan. Una sensación de amenaza latente flota en el aire tranquilo y perfumado.

Los espíritus de los árboles, las dríadas, están alterados. Es posible que traten de atraer a alguno de los jugadores y apartarlos del camino.

Son necesarias tiradas de Percepción + Ocultismo (dif. 8) para ver a las

Dríadas. Aquellos que consigan verlas tienen que hacer una tirada de Voluntad (dificultad 7). Si son atraídos, o sea, si fallan, se pierden en el bosque. Para volver a encontrar el camino, tira Astucia + Supervivencia (dificultad 6).

Por fin llegáis al linde del bosque donde los árboles acaban bruscamente, como cortados a base de hacha y fuego. Más allá se extienden unas praderas.

## Escena 3: Los campos ensangrentados

Los personajes escuchan el grito desgarrador de un hombre.

Cerca del linde del bosque el espectáculo es dantesco, la hierba está aplastada y cubierta de sangre. Un grupo de tres hombres sujeta a un campesino al que han derribado cuando huía hacia el bosque, y se divierten atravesando su cuerpo lentamente con una lanza.

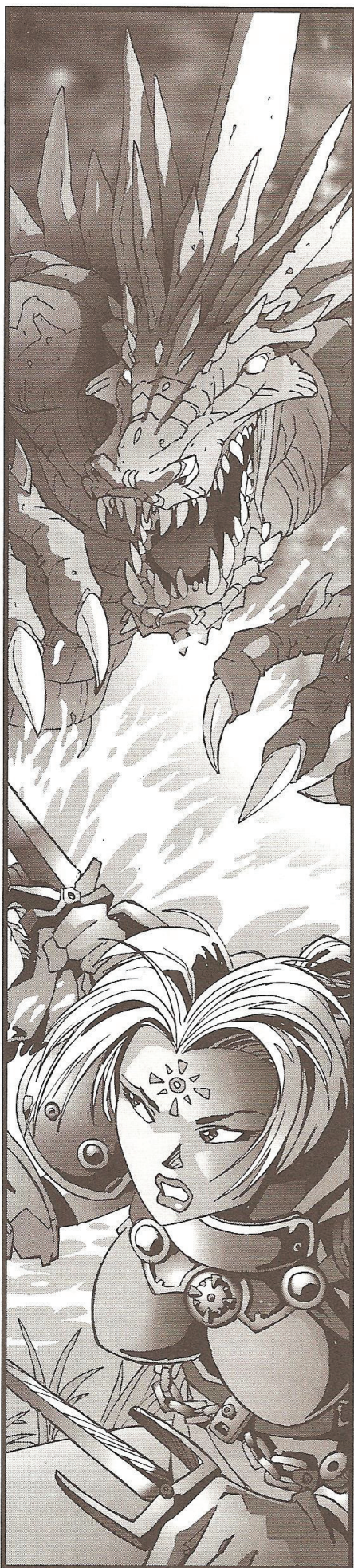
Más allá, tendido en el suelo, está el cuerpo de una niña decapitada a punto de ser profanado por un grupo de soldados, mientras a su lado hay un hombre cubierto por una lujosa capa que sostiene en sus manos la cabeza de la niña, mientras la mira sonriente y murmura (si obtienen 3 éxitos en Percepción + Alerta escuchan: "Qué hermosa eres"). Algo más cerca, un joven soldado vomita ante el espectáculo, mientras que un par de compañeros sonrían y hacen bromas a su costa.

La escena exige una tirada de Compasión. El éxito tiene como resultado que los jugadores entren en combate encolerizados.

Cuando comience el combate, el sujeto que está vomitando saldrá huyendo, el resto de los soldados luchará.

El sujeto de la capa es un Vástago del Dragón, de aspecto Aire. Posee el equivalente de método de anticipación al peligro, así que no es posible pillarlo por sorpresa. Sus otros poderes son la capacidad de invocar su elemento y proyectar relámpagos y concentrarlos en su arma, envolviéndola con rayos. Además, uno de los





soldados, que destaca por su altura, es un Vástago de los Dioses (mitad humano, mitad espíritu) con una piel pétrea que aumenta su absorción de daño hasta 10L. El resto es milicia normal (extras). Los soldados llevan espadas y lanzas, el Vástago de los Dioses porta un martillo de guerra y el Vástago del Dragón una espada de jade azul.

### Escena 4: El poblado

Los aldeanos están concentrados en la plaza del pueblo, amenazando furiosos a un joven con los restos de una armadura cubierta de polvo que le está algo grande. El muchacho trata de protegerse de las piedras que le lanzan, pero parece que algunas ya han hecho blanco, pues un fino reguero de sangre surca su frente.

El muchacho justifica sus acciones en pro de un futuro mejor, donde nadie sufriría enfermedad, ni hambre, ni sed, ni frío, ni calor, ni dolor, ni tristeza, porque todos estarían muertos, pero seguirían moviéndose en el mundo que conocen.

Los jugadores llegan a tiempo para observar esta escena y reconocen al soldado que huyó del encuentro anterior.

### Escena 5: Llegada a la ciudad

La ciudad está situada en la falda de la montaña de donde se extrae la piedra-amanecer. Toda la ciudad está construida de este material. Así, orientada al Este, recibe los primeros rayos del sol que hacen brillar los edificios como si de un torrente cristalino se tratara. Pero ahora, excepto el castillo, todos los demás edificios parecen sucios, grises, apagados, lo que les da un aspecto mortecino y deprimente.

La piedra-amanecer es una especie de mármol que, debido a la proximidad de la Morada, ha sufrido una mutación, transformándose en la bella piedra que conforman los edificios de la urbe. Es la base de la economía del Valle

Al llegar a las puertas de la ciudad les avisan de que una plaga se ha extendido entre sus habitantes y de que, aunque pueden entrar, tal vez no puedan salir.

Unos pocos carros recorren las calles, llenándose de cadáveres y un olor a carne quemada flota en el aire. Los escasos transeúntes os miran con miedo y desconfianza. Todo el mundo tiene un aspecto miserable y enfermizo, macilento. En sus miradas hay un atisbo de locura. Se evitan mutuamente. Todos tienen miedo de contagiarse.

A discreción del Narrador pueden verse en las calles algún fantasma u otra criatura de las tierras de los muertos.

### Escena 6: En el castillo

Los personajes son recibidos con honores. Se les ofrece todo tipo de atenciones y la posibilidad de refrescarse y arreglarse para la recepción. Unas atractivas jóvenes les muestran amplias habitaciones con unas humeantes tinas donde quitarse el polvo del camino. Otras se ofrecen a borrar el cansancio de los doloridos músculos con masajes y exóticos aceites. Les traen ropas de calidad para que puedan presentarse ante el rey con propiedad. Las armas que portan atraen miradas reprobatorias.

Una vez terminado el aseo son conducidos al gran salón por un pasillo que parece girar interminablemente en una espiral descendente. Al acercarse se escucha el sonido de la música que cesa al entrar los jugadores en la sala.

Todo el mundo parecía estar bailando, pero una observación más detallada revela rostros vacíos y de aspecto agotado, y cuerpos pisoteados en el suelo.

Un grupo de unos quince soldados entra por diversas puertas que hay repartidas por la sala. Llevan armaduras ennegrecidas y hachas de batalla. Vistos de cerca su aspecto es macilento. Son los fantasmas de los soldados, dominados por el influjo de la estatuilla.

A la derecha hay una gran mesa de banquetes cubierta por gran cantidad de viandas que, a juzgar por el estado de descomposición, llevan varios días allí.



Repartidos por el salón hay un número de Vástagos del Dragón igual al de los jugadores.

Cuando llegan ante la presencia del rey, perciben junto a él una figura encapuchada, vestida de negro y con el rostro y las manos ocultas por la túnica.

El rey tiene una amplia sonrisa de felicidad que contrasta con las cuencas vacías de sus ojos. Unos regueros de sangre seca recorren sus mejillas y su cabeza se mueve al compás de la música, amenazando con hacer caer la pesada corona que luce. La piedra que decora la corona del rey es una piedra del hogar (morada nivel 4)

A la izquierda, una hermosa mujer sentada sobre un pedestal toca el arpa con una melodía sumamente invitadora. El arpa que produce la música es una reliquia que hace que todo aquel que la oiga y tenga una Esencia igual o inferior al que la está tocando (Esencia tres) se vea obligado a bailar. No es necesario que sepan bailar, el poder del arpa se encarga de que lo hagan aceptablemente. Aunque pueden realizar acciones adicionales usando las reglas de acciones múltiples, tienen que estar siempre bailando con pareja. Los soldados fantasmas son inmunes a este poder, al igual que lo es el demonio guardaespaldas del portador de la estatuilla.

Al acercarse al estrado donde se encuentra el rey, el demonio que controla a través del encapuchado toda esa escena de pesadilla reconoce a los jugadores como las encarnaciones de aquellos que juraron proteger el valle y lo condenaron a un encierro eterno. Aunque su plan inicial era utilizarlos para su causa, la rabia se apodera de él y, recordando los interminables años de encierro, ordena que los destruyan. El baile continúa mientras comienza la batalla.

Los Vástagos del Dragón se encargarán de la tarea, e irán eliminando a sus parejas y a otros bailarines para tomar otras mientras se acercan de esta forma a los jugadores.

## Escena 7: Enfrentándose al demonio

El sujeto de la capucha es el humano que encontró la estatuilla y que está siendo usado por el demonio. Si intentan acercarse a él, el baile cambia y los

arrastra lejos. Lo mismo ocurre si intentan acercarse al arpista (una Vástago del Dragón). Ésta, además, es capaz de forzar a los bailarines a ponerse delante de ella para usarlos como defensa contra ataques a distancia. Los ataques deben descontar 3 éxitos por la cobertura. Además, un demonio de tipo erymanthus aparece para proteger al portador de la estatuilla en cuanto éste descubre en los jugadores a sus enemigos ancestrales.

Si los jugadores parecen superar a los Vástagos del Dragón, el encapuchado usará la "Muerte de las Mariposas de Obsidiana", sembrando de muerte el salón de baile. Si matan al arpista, el hechizo se rompe y los bailarines caen al suelo rendidos. Si matan al portador de la estatuilla, los Vástagos del Dragón saldrán del encantamiento y tratarán de huir, incluyendo el arpista.

## Conclusión

Una vez que los jugadores acaben con el encapuchado, el demonio perderá poder temporalmente sobre este plano. Así pues, la Dama Lijusen, visiblemente aliviada por la victoria de los jugadores, les dará una caja para meter la estatuilla y les explicará que tienen que llevarla a un hombre sabio llamado Roulen que vive en el distrito de Nighthammer, en Nexo. Seguramente este amable anciano sabrá encontrar la solución para deshacerse definitivamente del demonio. Les ruega encarecidamente que ayuden al anciano en su tarea.

### • Posibles continuaciones de la partida:

Para destruir completamente la estatuilla pueden ser necesarios ciertos ingredientes y/o artefactos que el grupo deberá reunir, y que pueden constituir cada uno una historia completa, para formar así una campaña tan larga como el narrador quiera.

Roulen puede actuar como mecenas y mentor del grupo, dándoles pistas sobre dónde pueden encontrar los ingredientes que necesitan, poniéndolos en contacto con otros aliados suyos o siendo su tutor en la búsqueda que efectúe cada jugador con su personaje.

Quedan a decisión del Narrador las capacidades y la personalidad de este mentor.

Aurora Oliver

## ANTAGONISTAS

- Los soldados de la escena 3: utiliza las características de la Milicia que vienen en el capítulo ocho, "Antagonistas", del libro básico.

- Para los Vástagos del Dragón: utiliza las características del "Joven Oficial Ambicioso" del capítulo 8, "Antagonistas", del libro básico, con posibles variaciones a gusto del Narrador. Recomendamos algunas variaciones en los poderes utilizados para ver las diferentes posibilidades de combate de estos PNJ.

- Para el demonio protector del Encapuchado: utiliza las características del Demonio del Primer Círculo Erymanthus, el Mono de Sangre.

- Para el Encapuchado, el humano a través del cual el demonio de la estatuilla actúa:

**Atributos:** Físicos: 2/3/4, Sociales: 1/5/1 Mentales: 3/5/4

**Virtudes:** Compasión 1, Convicción 5, Templanza 2, Valor 4

**Habilidades:** Pelea 2, Lanzar 3, Aguante 2, Supervivencia 4, Investigación 1, Conocimiento 2, Medicina 1, Ocultismo 5, Atletismo 3, Alerta 4, Esquivar 3, Sigilo 2, Lingüística 2, Cabalgar 1

**Encantamientos:** Todos los hechizos del libro básico de los Círculos Terrestre y Celeste.

**Iniciativa base:** 7

**Resistencia al daño y armadura:** Ropas gruesas. Contundente 5, Letal 3

**Voluntad:** 9

**Niveles de Salud:** -0/-1/-1/-2/-2/-4/Incapacitado

**Esencia:** 6

**Puntos de Esencia:** 150