



Mítica y Asombrosa Deo

01. *Larula*

Si preguntáis a eminencias entre los sabios, os contarán que el germen de todo fueron tres ciudades fronterizas y varios pueblos muy próximos entre sí que, tras una prolongada época de paz donde el comercio las regó de forma generosa, hizo que todas desbordaran sus límites hasta fundirse en una sola.

Si preguntáis a los bardos y skaldos en las tabernas o en los soporales más concurridos, os narrarán cómo una diosa de la muerte le rajó la tripa a una diosa de la vida, esparciendo esta el contenido de sus intestinos sobre un yermo devastado que fue rápidamente poblado por lo peor de la creación.

Lo cierto es que la Mítica y Asombrosa Deo, es la urbe más titánica que jamás ha sido habitada.

Y si he de quedarme con una versión, que les finen a los sabios, que los bardos sí que saben contar una jodida buena historia.

CADICE

+
Jose Calvo "Aoren"

Larula



*“¿Maldito tres veces? ...
les faltó lo necesario para
hacerlo cuatro... juraría
que incluso me merezco
una quinta...”*

El Barrio de Larula o comúnmente conocido como Barrio del Cobre, es uno de los barrios más antiguos de esta magistratura, incluso en la Mítica y Asombrosa Deo. Aunque originalmente fuera habitado por compañías mercenarias o espadas de alquiler, fue lentamente cambiando al actual barrio de artesanos y orfebres especializados en el metal ambarino.

Muchos son los rincones que recuerdan aún su pasado militar, como la Casa de la Paga o el establo del Cuartelillo, y cuentan sus vecinos que en los callejones aún resuenan las voces de los soldados jugándose la paga al Jörung, o pueden verse antiguas manchas de sangre imposibles de limpiar, donde sus frecuentes disputas se resolvían con acero.

1/ La Casa del Oso.

Oficialmente llamado “gremio profesional de curtidores y cazadores de Deo”, este edificio de dos plantas construido en madera, es en realidad uno de los más antiguos de la ciudad. Cuando Deo ni siquiera tenía muros y era poco más que una aldea, un grupo de comerciantes y cazadores alzaron el campamento de caza que sería el germen de este edificio como base para lucrarse con las pieles de los animales que vivían en los bosques de los alrededores de Deo.

Con el paso de los años y el crecimiento de la ciudad, el edificio se vio rodeado primero de nuevas construcciones y luego de murallas, con lo que la caza ya no estaba justo al lado de la cabaña, sino fuera de los muros de la ciudad. Esto hizo que el antiguo campamento de caza se transformara en el edificio que es ahora, pasando de ser una base de operaciones para los

Larula

Barrio de Larula

1. Casa del Oso
2. Capilla de la Cúpula
3. La fuente del Goblin
4. Puesto de Guardia
5. La Puerta de Cobre
6. El gremio de Acertar
7. El Cuartelillo
8. El Cinco Cincuenta

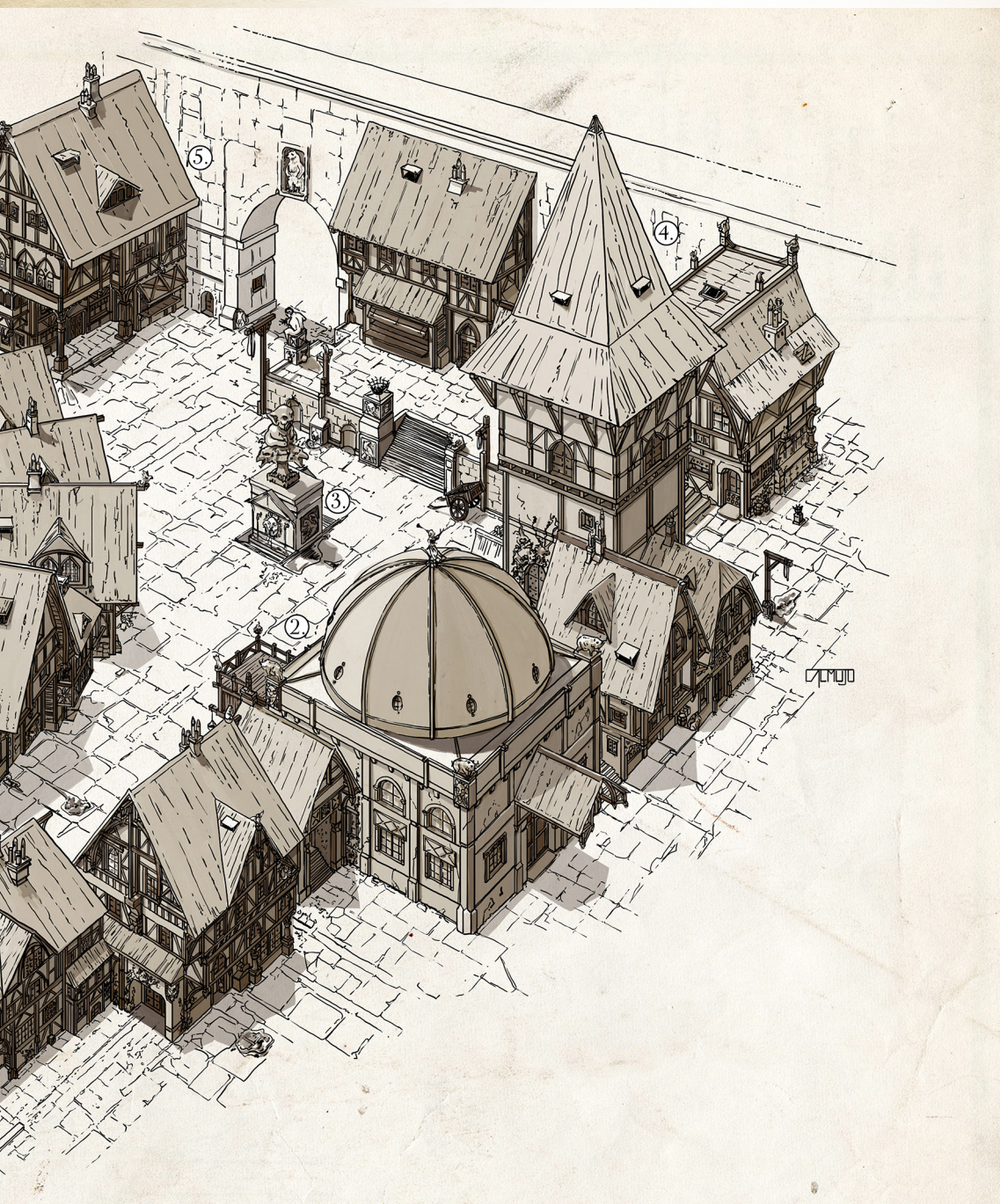


cazadores y comerciantes a ser el lugar donde se da tratamiento a las pieles y se transforman mercancías.

El sobrenombre de la Casa del Oso se debe a su Maestro curtidor, Hans Kimble, llamado comúnmente “el Oso” por su gran corpulencia y afición a la miel... sobretodo en forma de licor de Hidromiel.

2/ La capilla de la Cúpula.

Este sólido edificio de piedra destaca entre el resto de edificios del gremio por su cúpula de mármol y las modernas pinturas que adornan sus blancos muros. Si la comparamos con los edificios que tiene a su alrededor, todos de madera, la capilla presenta un aspecto formidable, pero también adusto.



Esta capilla es la sede principal de la religión Otaísta en la ciudad. Esta religión, marcada por fuertes tradiciones ancestrales, es relativamente nueva en la ciudad y es usada como base para los monjes otaístas para extender su religión por la ciudad y sus alrededores.

Esta fe, extraordinariamente pacífica, busca el entendimiento y la paz entre todos los pue-

blos y busca en la extinción de los conflictos, la paz de la que el mundo actualmente casi carece por completo. A pesar de lo extraño que puede resultar esta religión en una ciudad constantemente asediada por conflictos internos y externos, los practicantes de esta fe pueden disponer de una serie de ventajas que no podrían obtener de otra manera: reciben atención médica gratuita, refugio en caso

de ataque, estudios de filosofía, enseñanza de lenguas extranjeras y tradiciones de todos los países donde esa religión ha encontrado arraigo, y ropas y alimentos en caso de extrema necesidad.

El monje Eigon ejerce de cabecilla de esta religión, aunque siempre dice que ninguno de sus hermanos es menos que él, y que solo ejerce la jefatura de la capilla porque las gentes de Deo no entienden que todos los monjes otaístas tengan el mismo nivel de influencia y poder que el resto.

3/La Fuente del Goblin.

Esta fuente de piedra es una de las principales que abastecen Deo. Sus aguas brotan de las profundidades de la tierra desde los tiempos del primer asentamiento en la zona y nunca ha dejado de dar agua a los ciudadanos del lugar.

Debe su nombre a la leyenda de su hallazgo, la cual cuenta que hace milenios, antes siquiera de que Deo existiese como tal, una tribu de goblins poblaba el lugar. Cuando las razas “civilizadas” llegaron a la zona, entraron en conflicto directo con la tribu goblin y la sangre no tardó mucho en correr.



“Chico, yo intentaría arreglar los problemas que tengas con el gremio, o una noche recibirás la visita de las Máscaras de Cobre”

Tras años de encarnizada guerra y la pérdida de incontables vidas, se llegó al acuerdo de celebrar un duelo entre los cabecillas de ambas facciones en conflicto, y aquel que ganase se quería la tierra de la tribu goblin para siempre.

El duelo entre el héroe humano Caín “El Toro Negro” y Oshmug el cacique goblin, se saldó con la victoria de Caín, que derribó a Oshmug de una patada y lo golpeó tan fuerte en la cabeza con su hacha que esta llegó a clavar-se en la tierra, de la cual, milagrosamente, comenzó a brotar agua...

Curiosamente, se hizo más famoso Oshmug que su verdugo, y se construyó el busto de un goblin con la cabeza partida en el lugar donde aún se alza la fuente, y es por eso por lo que la fuente recibe el nombre de “la Fuente del goblin”.

4/El Puesto de la Guardia.

Este edificio, con amplio porche en su entrada, es conocido comúnmente como La Perrera, sobre todo, a medida que uno va adentrándose cada vez más en el barrio y va conociendo a sus habitantes.

La sede de la guardia se compone de un edificio de tres plantas con acceso a los calabozos desde su planta Baja y desde una portilla que da a la calle. El capitán del destacamento se llama Coluard Pettier, de edad avanzada, aunque aún en muy buen estado físico. Coordina a sus unidades con resolución y mano de hierro, ganándose el respeto de todo el destacamento por ser ejemplo para sus compañeros.

El destacamento recluta gente de otros barrios, aunque tiende a tener preferencia por la gente de la zona, ya que conocen los recovecos del lugar, o recopilan mejor la

información que se va filtrando en las calles. Las unidades de patrulla se componen de cuatro miembros mínimo, formando cinco patrullas diurnas y ocho nocturnas, siempre quedando un par de unidades en la sede y otra en los calabozos. Todas las patrullas tienen, al menos, un integrante con conocimientos metamágicos y de soporte.

5/La Puerta de Cobre.

Esta antigua puerta es la entrada principal al Barrio de Tres Picos, famoso por ser representado por el icono de un oso de cobre erguido sobre sus patas traseras. Dicho marco fue donado por el gremio de comerciantes y hojalateros del barrio, presidido por el maestro Charlemagne. Dicho pórtico de piedra de sillería con remaches en cobre y bajorrelieves con formas de materiales de trabajo de la hojalatería, destila reminiscencias de arquitectura postclásica, sirviendo de entrada oficial al barrio.

A escasos metros de su acceso, se permite la presencia de músicos ambulantes y buhoneros que intentan ganarse la vida con la limosna de la gente que visita el barrio. Para poder acceder al barrio debe pagarse una tasa en el casillero situado en el interior de uno de los lados del arco, siendo necesario dicho impuesto como medio para poder costear, tanto el salario de las tropas que conforman la guardia del barrio, como el mantenimiento de las infraestructuras que necesita la zona para su completo funcionamiento.

La puerta de cobre es también el punto de inicio de las patrullas nocturnas de la guardia de la urbe, ya que a la derecha del pórtico se encuentra el puesto de guardia del barrio.



“Una cosa es trabajar a destajo cuando hay bárbaros asesinos a nuestras puertas, y otra hacerlo porque a esos burócratas de la Magistratura les da la gana”

OPMU

6/El Gremio de Acertar

Este edificio de madera de tres plantas es la sede del famoso gremio de hojalateros del barrio, dirigido por el venerado maestro Charlemagne.

El gremio es el principal motor económico del barrio y por ello suele ser un edificio más vigilado que el resto del mismo. Aunque en tiempos de paz el gremio dirige sus esfuerzos a crear material doméstico como ollas, cubiertos o candelabros, es en tiempos de guerra cuando de veras cobra importancia, ya que la producción se transforma para adaptarse al esfuerzo de la guerra.

Yelmos sencillos, metralla, hebillas para los uniformes de los soldados, balas de cañón y un largo etcétera del material empleado en la guerra es fabricado aquí a demanda, convir-

tiéndose en un lugar especialmente protegido por su importancia estratégica.

Aunque originalmente el edificio solo tenía dos plantas, decidió ampliarse a una tercera orientada a un uso más militar como torre de vigilancia, tras la invasión de los reyes bárbaros del norte hace unos cincuenta años. Desde entonces, la guardia del barrio tiene un par de hombres destinados a esa planta para realizar labores de vigilancia, tanto para el exterior como el interior de la ciudad.

De Aventuras por Larula

Vender la Piel antes de cazar el Oso

Últimamente la Casa del Oso está teniendo problemas con sus envíos de piel desde el bosque. Sin material que curtir, el gremio está arrastrando un déficit comercial y monetario que amenaza con poner en peligro un negocio con una antigüedad de siglos.

Hans “el Oso” Kimble se pone en contacto con los aventureros para que hagan labores de escolta para el próximo cargamento. Los aventureros llegan sin problemas al campamento de caza fuera de la ciudad, pero cuando escoltan el carro lleno de pieles de vuelta a Deo, no dejan de ser atacados por animales y plantas del interior del bosque... Si son suficientemente hábiles, quizás llegan a capturar al druida que está intentando acabar con el puesto de caza usando a la naturaleza misma contra los cazadores y el gremio.

El Justo Valor de un Cobre

El maestro de gremio Charlemagne está indignado con el trato que su gremio está recibiendo desde hace semanas por parte de la magistratura del barrio. “Una cosa es traba-

jar a destajo cuando hay bárbaros asesinos a nuestras puertas, y otra hacerlo porque a esos burócratas de la Magistratura les da la gana” dijo el anciano a una turba que se acercó al gremio para oír lo que tenía que decir. Parece ser que los nobles magistrados van a dar una fastuosa cena de recepción a un embajador extranjero y están presionando a Charlemagne para que haga su trabajo más rápido y por menos dinero.

No es la primera vez que estalla la violencia entre los gremios y la ciudad, y las consecuencias suelen ser terribles para ambos bandos. Por eso Humbert, un trabajador gremial de los hojalateros, pide a los aventureros que intervengan diplomáticamente en el conflicto e intercedan por ellos en la corte.

El Truco del Goblin

La guardia lleva días investigando las muertes que desde hace días se producen en las inmediaciones de la Fuente del Goblin. Los hechos son que durante la noche, alguien desaparece y aparece de nuevo al día siguiente con el cuello cortado en las inmediaciones de la fuente. Cuando los aventureros son contratados para investigar el caso, se dan cuenta de que la fuente puede desplazarse hacia un lado a través de una serie de rieles ocultos de reciente instalación.

Cuando los aventureros se introducen en el agujero que deja la fuente al ser movida, descubren que la tribu goblin que una vez gobernó estas tierras ha vuelto y tiene una gran infraestructura de túneles en el subsuelo de la ciudad.



Bienvenido a Códice, el compendio de las historias interminables donde podrás encarnar los personajes más variados.

En nuestra web encontrarás material adicional, personajes pregenerados, ayudas de juego y otras aventuras listas para jugar en descarga gratuita.

Si diriges alguna de nuestras aventuras, nos gustaría que nos escribieses comentándonos que tal te ha ido y que nos mencionases en caso de jugarlas Online.



www.codice.tk

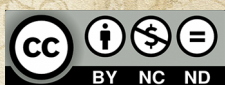


Códice grupo creativo



codicegrupocreativo@gmail.com

El contenido de esta publicación está sujeto a la licencia Creative Commons



Idea Original, Mapas,
Maquetación e Ilustraciones

Jose Calvo "Aoren"

AorenX@gmail.com

Textos:

*Joram , Diego Marqués Vega,
Jose Calvo "Aoren".*

Dirección Artística:

Jose Calvo "Aoren", Marlock

Ilustración:

Marlock (pagina 1)

Corrección Textos:

Diego Marqués Vega, Zapo Valenzuela

Continúa nuestro viaje por la
Mítica y Asombrosa Deo en:

02
Hegemon