

ONE #1  
SHOT

# EL DESTINO DE MIRIADOZ

UNA AVENTURA DE ENRIQUE SABARIEGO

# ONE SHOT ECLIPSE I - EL DESTINO DE MIRIADOZ

**Desarrollado y escrito por:** Enrique Sabariego.

**Corrección:** Pedro Camacho Camacho.

**Ilustraciones Fichas de PJ:** "El Coleccionista de Datos".

**Maquetación:** Carlos del Cerro.

*A Carlos del Cerro por dejarme formar parte de sus proyectos y compartir aventuras y creaciones. A Miguel "El Coleccionista de Datos" por las ilustraciones que me preparó en un tiempo récord y por estar siempre ahí. A Pedro Camacho Camacho por sus correcciones y sus Cuentos del Círculo de Bardos que sin duda influenciaron esta aventura. A Javi Solo, Toni "y el rol", Enrique Yañez, por ser beta testers de la aventura. A la cofradía del pijama por sus pifias y tantas risas, Mario "Orco Rolero", Albert, y tantos amigos que me animaron a hacer el canal [www.youtube.com/quiquesaba](http://www.youtube.com/quiquesaba) como El Creador de Leyendas, La Reserva del Rol, Jesús Rolero, Mikel Mendioroz y los chicos de Desayuno con Datos. Y en especial a Eliana Berdoy que me aguanta mis frikadas y siempre me anima y apoya.*

Espero que disfrutéis la aventura y será un placer que me comentéis que tal os funcionó.

Enrique Sabariego  
([sabariego@live.com](mailto:sabariego@live.com))

Todo el documento de **ONE SHOT ECLIPSE I: EL DESTINO DE MIRIADOZ** está bajo la licencia **CC-BY-SA**. Puedes copiar y redistribuir libremente el mismo en cualquier medio o formato y adaptar el material para cualquier finalidad, incluso la comercial. Debes reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Si se remezcla, transforma o crea a partir de este material, deberás difundir tu contribución bajo la misma licencia CC-BY-SA.

Puedes encontrar más información de la licencia en [www.creativecommons.org](http://www.creativecommons.org)





## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>EL DESTINO DE MIRIADOZ</b>	<b>04</b>
La Trama	04
<b>EL MUNDO DE JUEGO</b>	<b>06</b>
Clorear	06
Miriadoz	07
Kerala	08
<b>PERSONAJES NO JUGADORES</b>	<b>09</b>
Borrachos del Bar	09
Coro de la Proclamación	09
Guardias de la Ciudad	10
Guerreros del Escudo de Miriadoz	10
Quempa Seye	11
Quiarum	11
Siferu Maz	12
Truy «El Chivato»	12
<b>EVENTOS Y LUGARES</b>	<b>13</b>
La Taberna de Korzo	13
Plaza del Reino	14
Barrio Norte	14
Mauseleo Phaden	15
<b>PERSONAJES</b>	<b>16</b>
<b>MAPA DE LA REGIÓN</b>	<b>21</b>



# EL DESTINO DE MIRIADOZ

Durante muchísimos años, la Dinastía Phaden ha reinado en las tierras de Miriadoz, gobernando con justicia y clemencia. Su señorío y espíritu de libertad contagió al reino muchísimos años, aunque las últimas dos generaciones han traído importantes restricciones de las libertades, sobre todo a nivel religioso.

A pesar de que la dinastía profesa en secreto lealtad a la Diosa Luna Amnes, se vieron tentados por las riquezas y control jerárquico que ofrecía el culto al Dios Sol Omnos.

Este nuevo culto fue ganando notoriedad hasta convertirse en el mayoritario del reino, expandiendo la corrupción y clientelismo por todas partes. La sociedad cada vez es menos tolerante con otros cultos, lo que ha supuesto un éxodo a tierras lejanas de muchos de los habitantes de Mir.

En los últimos años, Miriadoz ha sufrido ataques en sus fronteras por parte de la nación vecina Clorear, cuyos reyes —los

Mazan— hace quince años que se hicieron con el Poder, perpetrando un golpe de estado. Las aspiraciones expansionistas del reino de Clorear están afectando la economía de Midiadoz, con incursiones violentas en sus tierras que cada vez son más continuas.

En nuestro reino protagonista cada vez tiene mayor presencia una facción ultra ortodoxa de un culto al Dios Sol Omnos. Se hacen llamar los Ilmar y pretenden subir los impuestos para hacer aún más Templos adornados con oro y piedras preciosas. Ofrecer sacrificios rituales con animales, incluso con condenados a muerte es algo que nunca antes se había contemplado en la región y ahora es habitual.

## La Trama

Aprovechando la muerte del rey de Miriadoz, el rey de Clorear; Averu Mazan, que ha sustentado su poder en el culto a Omnos, ha conseguido crear una alianza con los



Ilmar y planean dar un golpe de Estado.

Veren Phaden, el rey de Miriadorz, apenas acaba de morir y está muy próxima la coronación de su hijo mayor Bastian Phaden de dieciséis años. En ese momento se hará efectiva la toma del poder por parte de los Ilmar con el apoyo del ejército de los Mazan de Clorear.

Durante la coronación, un haz de luz se proyectará desde la corona y revelará una marca similar a un tatuaje con el símbolo de Amnes (la Diosa Luna) en la frente del chico. Siferu Maz, el líder de los Ilmar, mandará arrestarlo y encerrarlo en el calabozo de la pirámide de Mir.

Lo que no saben los Ilmar es que una facción leal al antiguo rey, sigue rindiéndole pleitesía en la tumba familiar de los Phaden, en Yeltar, la capital de la nación vecina Kerala. Este pequeño ejército leal se hace llamar el escudo de Mirizadoz y son cuarenta soldados y una sacerdotisa del culto a la Diosa Luna Amnes llamada Quiarum.

La dinastía Pharen guardaba lealtad al culto en secreto ya que según las leyendas consiguieron conquistar Miriadoz gracias a su ayuda en la batalla de Anuradhapura. En su templo madre juraron servir siem-

pre al culto lunar, aunque con el paso de las generaciones esa promesa se fue haciendo más débil y nuevos cultos entraron a formar parte del reino con el respeto y agrado de sus reyes y según parece, a cambio de unos altos impuestos.

La plaza central de la ciudad de Mir está al sur de una gran pirámide, construida con la llegada de los primeros hombres en honor de sus reyes. La pirámide guarda los restos de la dinastía Malgar y por una especie de respeto ceremonial nunca se le ha dado otro uso.

La intolerancia religiosa y el conflicto entre naciones vecinas son el hilo conductor de esta aventura. Deberás estar preparado para improvisar cualquier posible desviación de la trama hacia un posible final en el cual el sucesor al trono, Bastian Phaden será asesinado, por los Ilmar acusado de traición (un día después de la coronación).

Otra posibilidad es que sea asesinado por la sacerdotisa Quiarum del culto a Amnes, para imponer una teocracia. Esta es la escena final que propongo para dejar la sensación de que se puede cambiar muy poco ante los caprichos de la gente del poder.



# EL MUNDO DE JUEGO

Hay tres grandes Reinos en el entorno de Juego: Clorear, Miriadoz y Kerala.

## Clorear

El reino más al sur de los tres, surgió como una escisión de Miriadoz. Los Phaden, que eran los reyes de Kerala, ocuparon el poder tras la guerra de sucesión, que ocurrió hace 327 años y acabó con la dinastía Malgar, los primeros hombres en gobernar la península.

Los descendientes de los Malgar se alzaron en el sur creando un nuevo reino que tras más de diez años de guerras fronterizas se consolidó como independiente tras el tratado de paz de Rear.

Hace quince años una familia noble llamada Mazan, apoyados por el fanatismo religioso del culto al Sol Omnos y gran parte de su clero los Ilmar, se alzó para perpetrar un golpe de estado. Asesinaron a los descendientes de los Malgar, acusándolos de herejía por ser seguidores de

un culto que creía en la trinidad de dioses del fuego, la tierra y el agua.

Desde entonces han gobernado con mano de hierro, exterminando a todos los clérigos y adoradores de otros cultos diferentes al suyo. Su último objetivo es conquistar Miriadoz, aprovechando la reciente muerte de su rey y la futura ascensión al poder de su hijo varón de solo dieciséis años.

**Colom:** capital del reino y zona de mayor influencia de los Ilmar. Es una ciudad costera con 350 años de antigüedad, pero se ha convertido en un punto clave en el comercio pesquero y de mercaderías.

**Rear** es la segunda capital del reino. Si Colom es la capital oficial y centro de la fe a Omnos, Rear es la capital administrativa y centro de los asuntos de estado de los Mazan. Solo se acepta que vivan en la ciudad nobles adinerados con invitación de los reyes, siendo una élite de poder bajo la seguridad de sus fuertes murallas.



**Kulurala, Galle y Matara:** Son tres ciudades costeras situadas en las zonas más fértiles de Clorear, y son las ciudades más grandes y pobladas después de la capital Colom y de Rear, la gran ciudad del este.

### **Miriadoz**

Hace trescientos veintisiete años murió el último rey Malgar que gobernó en Miriadoz y empezó la guerra de sucesión que enfrentaba a la hermana del rey Malgar con los Phaden, reyes de Kerala. Finalmente, estos últimos tomaron el poder, eliminando toda resistencia en el norte. A pesar de esto, los Malgar consiguieron que una parte de la población del sur se levantara en su apoyo en una gran revuelta, creando el reino de Clorear.

Después de la guerra de los diez años, se firmó el tratado de paz de Rear. A pesar del acuerdo, la relación entre ambos reinos nunca ha sido buena. Llevan más de trescientos años en una especie de guerra fría, lo que ha hecho que las fronteras sean serpenteante y que algunos pueblos no tarden muchos años en pasar de ser de un reino al otro.

Los Phaden de Miriadoz son familia de los reyes de Kerala y, en secreto, se consideran una sola gran nación. Los dos reinos están unidos por un camino de tierra

de veinte kilómetros de largo por dos de ancho, y sus capitales se encuentran tan solo a treinta kilómetros.

**Mir:** La capital del Reino, se estructura en torno a la gran pirámide de Mir que daba nombre a la península antes de la escisión de Clorear. En la pirámide se encuentran los restos de los Malgar (antiguos reyes).

Los sacerdotes Ilmar del culto al Sol se han ido haciendo más fuertes en la ciudad, y han construido sus templos en la zona norte ante la aparente apatía de los gobernantes de la ciudad.

**Jaffna y Trincomalee:** son dos ciudades costeras con gran tráfico de comercio y pesca, son las ciudades más ricas del reino sin duda. No se ven obligadas a pagar los mismos impuestos que el resto de ciudades ya que durante las guerras están obligadas a ofrecer un treinta por ciento de sus varones entre quince y treinta años como soldados. A cambio, tienen la consideración de ciudades soporte del reino y bastante autonomía.

**Anuradhpura:** es la capital espiritual del culto a la Diosa Luna Amnes. Ha sufrido muchísimas batallas y, aunque cada vez su población es menor, una vez al año, durante el año nuevo lunar, miles de peregrinos van a adorar a Amnes al templo madre de la Luna. El templo es un precioso



anfiteatro al aire libre con forma redonda donde se representan obras religiosas y cantos de alabanza.

## Kerala

La tierra del sur del continente de Ker. Sus Reyes, los Phaden, consideraron que tenían opciones para gobernar hace 324 años cuando la dinastía de los Malgar se quedó sin ningún descendiente varón y decidieron tomar el poder aprovechando las circunstancias.

Está hermanada con Miriadoz, ya que durante un tiempo coincidieron en el reinado de ambas naciones dos hermanos. Así que se consideraban un solo gran reino, aunque lo hacían en secreto ya que Miriadoz contaba con una larga tradición comercial y religiosa autóctona.

Sus tierras son áridas y tienen una gran dificultad para cultivar, así que su alianza con el reino de Miriadoz es esencial para garantizar las frutas y verduras frescas.

Sus ciudades costeras son de vital importancia para su comercio y abastecimiento.

Hace diez años su rey Valmider Phaden se ha trasladado a Kollam debido a su mejor clima y a que quiere distanciarse de la influencia que Miriadoz tiene sobre su pueblo y cultura.

Ha decidido cambiar de idioma, explorando el uso de un dialecto local que ha sido elevado a lengua cooficial. Valmider Phaden se ha entregado al culto trinitario de dioses del aire, fuego y agua, convirtiéndolo en el culto oficial de la nación, a pesar de que todos sus antepasados veneraban a Amnes. En la capital se encuentra el Panteon familiar Phaden que custodian las autoridades del culto a la luna.

**Yeltar:** La capital del reino, es una gran ciudad con más de veinticinco mil habitantes y mucha dependencia del reino vecino. Muchas de sus familias están emparentadas con otras de Miriadoz. El culto principal de la ciudad y de la zona este del país es el culto a Amnes.

**Kollam:** La nueva capital administrativa, desde el traslado del rey. Se ha convertido en la ciudad más importante del reino. Es el centro del culto trinitario al aire, fuego y agua, y donde se encuentran la mayoría de sus grandes templos.

**Kochi, Tirunelveli y Thiruvananthapuram:** Son las tres ciudades más importantes después de las dos capitales. Kochi y Thiruvananthapuram son ciudades costeras orientadas al comercio y Tirunelveli es la zona donde la tierra es más fértil en todo el reino. Es llamada la huerta de Kerala.



# PERSONAJES NO JUGADORES

## BORRACHOS DEL BAR

CONCEPTO

Beber es Vivir

SALUD



APTITUDES

VIG VIGOR	AGI AGILIDAD	PER PERICIA	INT INTELIGENCIA	SEN SENTIDOS	CAR CARISMA	VOL VOLUNTAD
D10	D6	D6	D4	D6	D6	D8

En el bar hay tres mesas con cuatro hombres en cada una. Puedes dotarlos del trasfondo que prefieras, aquí dejo una hoja de personaje para que pueda servir de guía.

## CORO DE LA PROCLAMACIÓN

CONCEPTO

Obligados a Cantar

SALUD



APTITUDES

VIG VIGOR	AGI AGILIDAD	PER PERICIA	INT INTELIGENCIA	SEN SENTIDOS	CAR CARISMA	VOL VOLUNTAD
D6	D6	D6	D6	D6	D6	D6

El coro que cantará en la proclamación del heredero al trono de Miriadoz Bastian Phaden, y donde se deberían encontrar algunos familiares de los personajes jugadores para que pueda ser usado como gancho que los lleve al lugar de la proclamación. Se podría incluso apresar a sus miembros por posible traición para forzar un poco más la acción de los Personajes Jugadores.



# GUARDIAS DE LA CIUDAD

CONCEPTO

El Dinero es mi Jefe

SALUD

APTITUDES

VIG VIGOR	AGI AGILIDAD	PER PERICIA	INT INTELIGENCIA	SEN SENTIDOS	CAR CARISMA	VOL VOLUNTAD
D8	D8	D6	D6	D6	D6	D8

Los guardias de la ciudad estarán al tanto para que todos los acontecimientos ocurran tal y como los Ilmar tienen previsto, ya que poco a poco han sido reemplazados por nuevos hombres leales al culto del sol. No dudarán en actuar para defender el orden.

# GUERREROS DEL ESCUDO DE MIRIADOZ

CONCEPTO

Guerreros de Amnes

SALUD

APTITUDES

VIG VIGOR	AGI AGILIDAD	PER PERICIA	INT INTELIGENCIA	SEN SENTIDOS	CAR CARISMA	VOL VOLUNTAD
D8	D8	D8	D6	D6	D6	D6

Los guerreros de la guardia personal del rey son los únicos leales al antiguo gobierno de los reyes Phaden. Intentarán por todos los medios proteger a su nueva lider Quiarum, la sacerdotisa del culto a la luna cuyo nuevo propósito es hacer una Teocracia.



# QUEMPA SEYE

CONCEPTO

SALUD

Sabio Consejero

APTITUDES

VIG VIGOR	AGI AGILIDAD	PER PERICIA	INT INTELIGENCIA	SEN SENTIDOS	CAR CARISMA	VOL VOLUNTAD
D4	D4	D6	D10	D6	D8	D10

Anciano sabio del pueblo de Miriadorz. Siempre fue la mano derecha del rey hasta su muerte. Todos lo conocen por su sabiduría y templanza. En el consejo del rey siempre se mostró partidario de la libertad religiosa. En secreto sigue al culto a Amnes, aunque no lo dirá nunca por miedo a las represalias. Su forma de ser es calmada y reflexiva.

Conoce a los protagonistas de la aventura y no dudará en pedirles su ayuda cuando los jugadores contacten con él. Les dirá que hay un ejercito secreto del Rey —El Escudo de Miriadoz— apoyado por el pueblo de Yeltar. También les ofrecerá un frasquito con un líquido rosa que al reflejo del sol o del fuego arrojará sobre la piel de la persona más cercana la marca de la Diosa Luna Amnes. Ese es el truco que quieren usar los Ilmar para quitar de en medio al legítimo heredero.

# QULARUM

CONCEPTO

SALUD

Sacerdotisa Lunar

APTITUDES

VIG VIGOR	AGI AGILIDAD	PER PERICIA	INT INTELIGENCIA	SEN SENTIDOS	CAR CARISMA	VOL VOLUNTAD
D4	D4	D6	D10	D6	D10	D8

La sacerdotisa del culto a Amnes es fría y letal, parecerá en todo momento leal a los Phaden, pero en realidad su motivación es gobernar contra los Ilmar que tanto dolor han provocado en su pueblo y conseguir reconquistar Kerala y Miriadoz bajo el culto a la madre Luna. Se mostrará muy amable hasta el punto final en que mostrará su verdadera cara.



## SIFERU MAZ

## CONCEPTO

Gran Manipulador

## SALUD



## APTITUDES

VIG VIGOR	AGI AGILIDAD	PER PERICIA	INT INTELIGENCIA	SEN SENTIDOS	CAR CARISMA	VOL VOLUNTAD
D6	D4	D6	D10	D6	D8	D8

Lider de los Ilmar, lleva presionando al consejo del Rey durante más de diez años, imponiendo su criterio religioso y sometiendo al pueblo con impuestos más altos cada año. Parece que tanto esfuerzo ha tenido sus frutos y ahora mismo practicar cualquier religión distinta a la suya es considerado inadecuado, y ya han propuesto multar a los seguidores de otros cultos que no paguen el 40% de sus beneficios para Omnos. Siferu Maz será el ejecutor del golpe de estado y pretende ser el gobernador de Miriadoz, sirviendo a los Mazan de Clorear, que han conspirado para hacerse con el control de este reino y poder explotar sus recursos.

## TRUY «EL CHIVATO»

## CONCEPTO

Despreciable Metomentodo

## SALUD



## APTITUDES

VIG VIGOR	AGI AGILIDAD	PER PERICIA	INT INTELIGENCIA	SEN SENTIDOS	CAR CARISMA	VOL VOLUNTAD
D8	D4	D6	D8	D6	D8	D8

Cambia rumores por oro. Es un despreciable personaje que no se aliara con nadie, solo le importa salvar su culo. Podría dar un empujón a la trama y alertar a los jugadores de la sabiduría del consejo de Quempa Seye. El director de juego deberá decidir cuando utilizar sus servicios. Él sabe que se está planeando un golpe de estado, aunque no sabe bien quién puede estar involucrado.



# EVENTOS Y LUGARES

A nuestros aventureros les habrá llegado una invitación para la coronación del nuevo Rey, y vivirán la toma de poder por parte de los traidores Ilmar. La aventura empezará con los personajes tomando algo en la taberna de Korzo justo la noche antes de la coronación.

## La Taberna de Korzo

Es una taberna con unos cuantos borrachos, hablando y jugando a las cartas. Hay tres mesas con 4 hombres cada una. Uno de los posibles objetivos será averiguar los rumores que rondan el lugar. Es el lugar habitual de reunión de los protagonistas de la aventura.

**Rumores:** la entrada de Truy «el Chivato» que podrá contar algunos rumores que rondan el lugar, como por ejemplo:

- Los Ilmar pretenden subir los impuestos otro veinticinco por ciento para satisfacer los deseos de su Dios Sol Omnos.
- Las nuevas leyes prohibirán totalmen-

te el culto a cualquier culto diferente al del Sol.

- Se está preparando algún tipo de ataque contra el nuevo rey.

**Posibles eventos:** durante la estancia de los personajes pueden darse algunos detonantes para acelerar la acción o dar ambiente:

- Un forzado borracho amenaza al barman por la mala calidad de su bebida.
- Se inicia una pelea entre los jugadores de cartas.
- Si hay algún ladronzuelo en el grupo, aparecerá un hombre pidiendo su dinero robado, pudiendo haber un combate.
- Si hay algún tipo de combate o altercado dos hombres de la guardia aparecerán en algunos turnos y arrestarán a los implicados a los que llevarían en jaulas a la coronación de su rey para que no se perdieran tan gran acontecimiento.
- Si atacan a los guardias serán considerados prófugos de la justicia.



## Plaza del Reino

La plaza central de Mir (capital de Miriadorz), se sitúa justo en frente de la gran pirámide que es el centro de la ciudad.

Se congregarán multitud de personas expectantes ante la coronación del heredero de los Phaden. Los jugadores podrán llegar a este punto por la mañana, tras haber avisado al Escudo de Miriadoz, o pasar primero por la plaza del reino y vivir el golpe de estado y después buscar ayuda de Quempa Seye. Si los acontecimientos pasan de esta segunda manera, esta es la descripción.

**Objetivo:** Huir de la plaza y encontrar a Quempa Seye.

Entre los asistentes de la ceremonia está Siferu Maz y su séquito, quienes arrestarán a Bastian Phaden, acusándole de herejía, al poner en la corona un líquido mágico de color rosa que refleja el símbolo de Amnes tatuado en la frente del heredero al trono.

Parte de la guardia personal del rey, la cabeza de Mir los miembros del consejo real así como muchos de los leales han sido encerrados en el calabozo del castillo.

También han apresado a muchos otros disidentes, ya sea por opiniones políticas o religiosas no afines.

## Barrio Norte

En la zona norte de Mir se encuentra el barrio más rico de la ciudad, dentro de él sobresalen tres casas palacio que son de los miembros más influyentes entre los Ilmar.

La más grande sin duda es la de Siferu Maz que está justo en el centro, entre las otras dos. Es una casa muy grande, llena de joyas y símbolos del Sol bordados por doquier. Está llena de alfombras carísimas de Clorear donde son especialistas en fabricar tanpreciado bien.

Normalmente solo usa la casa para celebraciones con amigos y para cobijar a los nuevos reclutas de la orden de los Ilmar, quienes pretenden convertirse en sacerdotes del culto. Los aspirantes a sacerdotes deben donar todas sus pertenencias a la hermandad y dejar su anterior vida, así como a sus familias y seres queridos para entregarse en cuerpo y alma a la adoración y alabanza a Omnos.

Realmente, Siferu Maz duerme siempre en el Santuario de los Ilmar, es una construcción similar a una catedral.

Todo el santuario menos la fachada se encuentra dentro de una montaña. Nadie sabría decir a ciencia cierta cuántos pasadizos existen ni a dónde llevan estos subterráneos, que según cuentan los rumores



conectan todos los lugares importantes de Mir.

El narrador puede situar a este líder tanto en el Santuario como en la casa o incluso dentro de la pirámide de Mir, ya que sus planes son convertir la pirámide en un nuevo santuario y lugar de culto para su Dios Sol Omnos.

### **Mausoleo Phaden**

A las afueras de Yeltar se encuentra el gran cementerio de la capital de Kerala, la nación vecina al norte. En el lugar montan guardia los cuarenta hombres que forman el Escudo de Miriadoz. Parecen estar en oración, rezando por el alma de su rey que recientemente ha muerto por causas naturales.

Si los personajes les hablan del golpe de estado, no dudarán en acompañarles e intentar incitar a una revuelta popular y

acabar con los planes de los Ilmar y sus ansias de poder. Aunque Quiarum, la sacerdotisa no anda exenta de ganas de gobernar.

Cuando conozca los planes de los Mazan de Clorear y de los Ilmar, se marcará como meta conseguir una teocracia basada en su propio culto, ya que considera que ha sido demasiado tiempo de ocultamiento y sumisión de las gentes de Amnes y quiere devolver el golpe.

No dudará en apoyar completamente a los personajes y ofrecerles al ejercito y su apoyo total y absoluto. Guardará sus objetivos en secreto y no dudará en usar sus armas de mujer para hacerse con el control del reino de Miriadoz. Cree que un niño de dieciséis años que se ha rendido ante los Ilmar y su blasfemo culto, no podrá gobernar como se merece el reino.



# PERSONAJES

Para crear a nuestros protagonistas hemos de tener en cuenta que sus profesiones no deberían estar totalmente relacionadas con la guerra.

Queremos provocar una dependencia del ejercito para que las batallas las puedan realizar otros. Aunque pueden comandar al ejercito del Escudo de Miriadoz o animar al pueblo a revelarse en contra de sus opresores.

No dudes en utilizar las sugerencias y ocurrencias de tus jugadores para incorporarlas a la trama de algún modo. Que sientan que son protagonistas y que no está cerrado el argumento. Uno de los mejores ganchos es el religioso. Podríamos poner en nuestro grupo a miembros del culto de Amnes o de la trinidad de dioses.

También sería buena idea incluir a un ladronzuelo que pueda servir para meter en problemas al grupo.

Si algún personaje muere durante la partida, no seas paternalista, dadle honores y hacer un funeral a la altura, y dale al jugador algún personaje no jugador para que pueda continuar jugando hasta el epílogo.

Si no quieres complicarte haciendo personajes y tramas, puedes usar los personajes pre-generados que se ofrecen a continuación o basarte en ellos para hacer los propios si lo prefieres.

En las siguientes páginas están los cuatro en una sola hoja para que sirva al narrador para tener una referencia de todos los personajes y después están los personajes uno en cada página para que puedan ser impresos.



Nombre: Dul Quenda  
Jugador/a: \_\_\_\_\_



Aptitudes

<b>VIG</b> VIGOR	2	Normal	d6
<b>AGI</b> AGILIDAD	5	Insuperable	d12
<b>PER</b> PERICIA	3	Destacado	d8
<b>INT</b> INTELIGENCIA	3	Destacado	d8
<b>SEN</b> SENTIDOS	2	Normal	d6
<b>CAR</b> CARISMA	2	Normal	d6
<b>VOL</b> VOLUNTAD	1	Poco Apto	d4
APTITUD	NIVEL	GRADO	DADO

Salud



Concepto

Ladronzuelo por necesidad

Historia

Dul fue abandonado siendo un bebé en las calles de la ciudad y sólo la compasión de una mendiga lo mantuvo con vida. Su “madre adoptiva” lo crió como pudo, enseñándole muchas habilidades imprescindibles para sobrevivir en la calle y con el paso del tiempo él descubrió que se le daba mejor coger las cosas que pedir, aunque nunca robó a quién no pudiera permitirse “perder” algo.

Estuvo cuidando a su madre adoptiva hasta que la vejez se la llevó, momento en el que ya nada le ataba a la ciudad y empezó a vagar por el mundo, cambiando de aspecto cada cierto tiempo y haciendo que ciertas riquezas cambiaran de manos sin consultar con sus dueños.

Anotaciones

El mayor problema de tu personaje es que está en busca y captura por haber robado a un noble local muy importante, por lo que deberá andar con cuidado. Tu afición a robar te dejó sin un ojo y ahora te andas con mucho más cuidado.



Nombre: Ultr Yodio  
Jugador/a: \_\_\_\_\_



Aptitudes

<b>VIG</b> VIGOR	2	Normal	d6
<b>AGI</b> AGILIDAD	4	Excelente	d10
<b>PER</b> PERICIA	3	Destacado	d8
<b>INT</b> INTELIGENCIA	2	Normal	d6
<b>SEN</b> SENTIDOS	2	Normal	d6
<b>CAR</b> CARISMA	4	Excelente	d10
<b>VOL</b> VOLUNTAD	2	Normal	d6
APTITUD	NIVEL	GRADO	DADO

Salud



Concepto

Su vida es un carnaval

Historia

Ultr sintió desde niño la llamada de la aventura y se escapó de casa para internarse en una vida de peligros y recompensas desconocidos. A pesar de las innumerables penurias que ha pasado, o tal vez gracias a ellas, tiene un gran sentido del humor (negro) y siempre está haciendo bromas, aunque sus compañeros no las entiendan.

Es un hombre menudo, de complexión fibrosa y movimientos ágiles, casi felino, de pelo negro y ojos castaños que se mantienen siempre escrutando cada rincón a su alrededor.

Anotaciones

El mayor problema de tu personaje es que es un poco bocazas y tiende a materse en líos por hablar en los momentos menos adecuados.



Nombre: Lucius Artegol  
Jugador/a: \_\_\_\_\_



Aptitudes

<b>VIG</b> VIGOR	3	Destacado	d8
<b>AGI</b> AGILIDAD	1	Poco Apto	d4
<b>PER</b> PERICIA	2	Normal	d6
<b>INT</b> INTELIGENCIA	2	Normal	d6
<b>SEN</b> SENTIDOS	5	Insuperable	d12
<b>CAR</b> CARISMA	1	Poco Apto	d4
<b>VOL</b> VOLUNTAD	4	Excelente	d10
APTITUD	NIVEL	GRADO	DADO

Salud



Concepto

Clérigo de Amnes

Historia

Lucius sintió la llamada de la religión desde niño, estudiando con verdadera ansia los textos sagrados y llenando su corazón de toda la sabiduría que los dioses habían legado a los mortales.

Es un sacerdote de aspecto saludable y fornido, con la piel clara y el pelo oscuro que empieza a encanecer, ojos grises de mirada firme y gestos que denotan una fortaleza más allá de lo físico.

Su defensa de las creencias es implacable, llevando la rectitud por enseña y no es un hombre dado a hablar sin un buen motivo ni hacer bromas en ningún caso.

Anotaciones

El mayor problema de tu personaje es que se ha prohibido el culto a todas las religiones excepto a los adoradores del Dios Sol "Omnos". Ahora vives tu religiosidad en secreto, pero buscas la manera de librarte de este problema.



Nombre: Ioanus Kem  
Jugador/a: \_\_\_\_\_



Aptitudes

<b>VIG</b> VIGOR	4	Excelente	d10
<b>AGI</b> AGILIDAD	1	Poco Apto	d4
<b>PER</b> PERICIA	2	Normal	d6
<b>INT</b> INTELIGENCIA	2	Normal	d6
<b>SEN</b> SENTIDOS	3	Destacado	d8
<b>CAR</b> CARISMA	3	Destacado	d8
<b>VOL</b> VOLUNTAD	4	Excelente	d10
APTITUD	NIVEL	GRADO	DADO

Salud



Concepto

Paladín en secreto

Historia

Habiendo nacido en la frontera, con el acoso de los grandes clanes salvajes del norte y estando su familia bajo el poder de un despótico e indolente noble, que los hacía trabajar hasta la extenuación, Ioanus siempre tuvo claro que algo no funcionaba bien en el mundo y que alguien tenía que cambiarlo.

Todo cambió cuando un clérigo errante pidió albergue durante una noche de tormenta y pasó la noche en casa. El sacerdote, agradecido por la hospitalidad de la familia, los agradeció y bendijo, dejando además al pequeño Ioanus un libro de oraciones destinadas a pedir por la defensa de sus cercanos.

Esto motivó que, al alcanzar la adolescencia, marchara para ingresar en una orden y, con el tiempo, tomar los hábitos de paladín. Y, aunque regresa a casa de vez en cuando, aspira a alcanzar suficiente poder para cambiar por completo la situación en la tierra que los vio nacer.

Es un hombre de estatura media, de aspecto fibroso.

Anotaciones

El mayor problema de tu personaje es que está prohibido el culto a otro dios excepto a Omnos, el Dios Sol y tu veneras a una trinidad de dioses de tierra, fuego y viento, por lo tanto vives tu culto en secreto.







Puedes encontrar más información y módulos adicionales en  
<http://eclipserol.blogspot.com.es/>

Todo el documento de **ONE SHOT ECLIPSE I: EL DESTINO DE MIRIADOZ** está bajo la licencia **CC-BY-SA**. Puedes copiar y redistribuir libremente el mismo en cualquier medio o formato y adaptar el material para cualquier finalidad, incluso la comercial. Debes reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Si se remezcla, transforma o crea a partir de este material, deberás difundir tu contribución bajo la misma licencia CC-BY-SA.

Puedes encontrar más información de la licencia en [www.creativecommons.org](http://www.creativecommons.org)

