

TIERRAS QUEBRADAS

AVENTURAS ENTRE LA LEY Y EL CAOS

Guía de Inicio

CARLOS FERRER PEÑARANDA



PROYECTO EN VERKAMI DESDE EL 22 DE OCTUBRE

TIERRAS QUEBRADAS

AVENTURAS ENTRE LA LEY Y EL CAOS

AUTOR

Carlos Ferrer Peñaranda

ILUSTRACIONES

Daniel Jimbert

Planos aventura «Corazones
y máscaras»: Luis Ángel Madorrán

MAPA DE TIERRAS QUEBRADAS

Eneko Menica

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

Irma Fernández Dueñas

PRUEBAS DE JUEGO DE «CORAZONES Y MÁSCARAS»

Abel García · Daniel Hernández · Drulax · Mr. Demonio,
José Martínez · Santiago Cáceres · Skarfester · Sphera

EDICIÓN

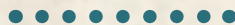
Ediciones t&t

Versión: Octubre 2020

**El diseño de esta guía de inicio ha sido realizado de forma expresa para este producto.
Tanto el aspecto gráfico como los contenidos, incluso algunos matices de las
reglas, pueden cambiar ligeramente hasta la publicación del juego.*

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	5
CAPÍTULO 1. EL MUNDO	7
CAPÍTULO 2. SISTEMA	12
CAPÍTULO 3. COMBATE	19
AVENTURA DE INICIO: CORAZONES Y MÁSCARAS	24



HOJAS DE PERSONAJES PREGENERADOS	39
HOJA DE PERSONAJE	48
CARTOGRAFÍA BÁSICA DE TIERRAS QUEBRADAS	51



INTRODUCCIÓN

Han pasado ya casi dos siglos desde la Gran Guerra, pero sus heridas siguen abiertas. Desde su fortaleza en la Isla Pluviosa, el ser que en su día fue la Dama Escarlata concibe nuevos demonios y teje elaborados planes para apoderarse del mundo conocido y ofrecérselo, como un sacrificio, a los dioses del Caos. Su principal enemigo, el estado teocrático conocido como el Patriarcado, se extiende al otro lado del mar: una sociedad totalitaria donde la obediencia y el orden se anteponen a la alegría y la prosperidad. En el Este, una raza emparentada con los dragones consume la conquista de su continente y se prepara para continuar expandiendo su influencia al otro lado del mar. Entre unos y otros, pequeñas naciones que tendrán pronto que tomar partido. Las heridas están volviendo a sangrar y a doler.

Y es que los dioses del Caos y de la Ley se precipitan a un nuevo enfrentamiento, pugnando por la Tierra de la misma forma que lo hacen en el resto de planos de realidad que conforman el Multiverso. Pero para afirmar su poder necesitan de sus peones: agentes humanos que sean sus manos y sus ojos en esta inminente batalla por el mundo.

La Gran Guerra nunca terminó. Sumérgete en la calma antes de la tormenta. Puedes ser un firme campeón de la Ley, un amoral forajido de la Nación Pirata, un hechicero con problemas de conciencia, un mendigo con un secreto que le quema los labios, un decadente noble de la parasitaria ciudad de Excelsa, un enigmático chamán de las junglas del Sur, un rudo guerrero de la selvática Imanguk o un heraldo del Caos al servicio de la Dama, entre muchos otros. Todos pueden tener que representar un pequeño pero importante papel en la historia de las **Tierras Quebradas**. Es tiempo de héroes.

JUGAR EN UN MUNDO QUEBRADO

T **tierras Quebradas:** Aventuras entre la Ley y el Caos es un juego de rol de fantasía medieval que sitúa la acción en un mundo dividido por las luchas religiosas y sometido a la ambición de los dioses. Su eterno conflicto mantiene a los mortales que los adoran en una tensión política y social constante.

En el momento histórico que sirve de ambientación al juego, esta presión está a punto de hacer estallar el equilibrio de fuerzas que se había mantenido durante casi dos siglos, y una nueva y devastadora guerra se cierne sobre el mundo conocido. Los dioses se aprestan a reunir fuerzas y a disponer sus piezas para el enfrentamiento que se avecina, echando mano para ello de sus vasallos humanos.

El juego trata de alejarse de los tópicos de la fantasía tolkeniana para aproximarse al trabajo de otros autores clásicos, explotando temas como la lucha contra el destino, los conflictos morales, el ansia de libertad o la pluralidad de mundos del multiverso, y añadiendo elementos de fantasía oscura, terror e incluso realismo social.

En **Tierras Quebradas** se utilizan dados de tres, seis, diez y veinte caras. Normalmente nos referimos a ellos de forma abreviada como d3, d6, d10 y d20. Un número antes de la letra d indica el número de dados, así 2d10 significa dos dados de diez caras. El dado de tres caras es simplemente un dado normal, de seis caras, cuyo resultado se divide entre dos.

El dado principal en este sistema de juego es el de diez caras, que se utiliza para la resolución de acciones. Los dados de tres y seis caras se usan para calcular algunos tipos de daño, como los causados por fuego o caídas. El uso de los dados de veinte caras se limita a la consulta de algunas tablas, como por ejemplo la de pifias en combate.

CÓMO USAR ESTA GUÍA

Esta guía de inicio rápido incluye todo lo necesario para comenzar a jugar rápidamente al juego de rol **Tierras Quebradas**. Muchos aspectos de las reglas que no ofrecen una utilidad inmediata han sido dejados de lado, y algunas mecánicas se describen de forma simplificada. Así, aunque para un aprovechamiento completo del juego será necesario el manual, la guía es más que suficiente para entrar en contacto con el sistema y el mundo.

Los contenidos de la guía son los siguientes:

Capítulo 1 - El mundo. Se describen brevemente las **Tierras Quebradas** y se habla de la existencia de otros planos y del papel de los dioses en el mundo.

Capítulo 2 - Sistemas. Aborda la estructura básica de las reglas del juego. Se explican las tiradas de dados para resolver acciones y los diferentes valores numéricos que describen a los personajes.

Capítulo 3 - Combate. Comprende las reglas para las escenas de lucha.

Aventura - Corazones y Máscaras. Se trata de un escenario introductorio para poder comenzar a jugar rápidamente con **Tierras Quebradas**: Aventuras entre la Ley y el Caos. Se incluyen cuatro personajes jugadores especialmente apropiados para emprender la aventura.

Anexos. Se incluyen además en esta guía las hojas de los personajes pregenerados, rellenas con sus estadísticas correspondientes, una hoja de personaje editable y el mapa básico de las **Tierras Quebradas**.

QUÉ SE HA QUEDADO FUERA

El manuscrito original de **Tierras Quebradas**: Aventuras entre la ley el Caos contiene numerosos elementos que no encontrarás en esta guía de inicio rápido. Todos ellos se incluirán en el libro básico.

Descripción detallada del mundo. Una parte sustancial de la paginación del manual viene ocupada por la historia de las **Tierras Quebradas**, especialmente de sus países y gentes.

Habilidades. Todas las habilidades son descritas con detalle y a menudo se proponen niveles de dificultad y usos concretos.

Peligros. Se incluyen reglas para enfermedades, asfixia, frío, calor, hambre, sed y agotamiento.

Pociones. Proponemos un sistema de efectos de drogas y venenos y se describen dos decenas de sustancias, algunas de origen natural y otras de características mágicas.

Desarrollo del personaje. Reglas de estudio, entrenamiento e instrucción completan las posibilidades de hacer crecer a los aventureros.

Creación de personajes. Un capítulo está dedicado a la creación de nuevos aventureros. Incluye listas de orígenes étnicos, de profesiones y de ventajas y defectos.

Combate. En el capítulo de Combate se incluyen más maniobras además de una lista de situaciones especiales en combate y las tablas de armas y armaduras.

Dioses. Los dioses de las **Tierras Quebradas** son descritos con detalle.

Lealtad. Los aventureros, mediante sus actos, acumulan puntos de Lealtad hacia uno u otro panteón, lo que da pie a diversas mecánicas de juego.

Pactos. Las alianzas con los dioses cuentan con su propio sistema de reglas. Se ofrece una lista con más de 20 bendiciones divinas.

Magia. El capítulo de magia contiene una lista exhaustiva de alrededor de 150 hechizos. También se exponen reglas para crear objetos mágicos y se dan algunos ejemplos.

Bestiario. El capítulo de Bestiario ofrece las estadísticas de varias especies de animales, personajes no jugadores estereotípicos y criaturas mágicas, incluyendo entre estas varios ejemplos de demonios, espíritus elementales y autómatas. Se aporta también un sistema para que el narrador y los jugadores creen nuevos seres.

Anexos. El libro lo cierra la hoja de personaje en blanco.



CAPÍTULO 1

EL MUNDO



El universo no es uno, sino muchos, y hasta un millón de realidades giran, se retuercen y se solapan en un maremágnum de posibilidades y existencias. Y en uno de esos mundos está la Tierra, o al menos una de sus muchas versiones o ciclos vitales. Y en este planeta tan parecido al nuestro, hay una región que sus habitantes llaman las **Tierras Quebradas**, con una historia común y una unidad innegable, a pesar de su diversidad de lenguas y culturas.

Sus grietas y fragmentos dividen a sus habitantes en reinos y repúblicas en tensión constante, en un continuo enfrentamiento religioso, irreconciliables y condenados a una contienda inminente. Su historia es la de un sueño de unificación que se transformó en pesadilla, y que acabó desencadenando la llamada Gran Guerra. Su destino orbita en torno al pulso que mantienen por el Multiverso los dioses de la Ley y del Caos. Esta pugna eterna, mantenida en muchos mundos a la vez, es llevada a cabo por peones humanos, y tiene como anhelado botín las almas inmortales de los hombres.

El mundo de las **Tierras Quebradas** es un mundo de magia, donde la hechicería es un peligroso arte y los infiernos del Caos vomitan desquiciados demonios sobre la Tierra, donde los adoradores de la Ley pueden animar misteriosas máquinas, y donde ríos, mares, cuevas, desiertos y volcanes son habitados por los llamados espíritus de los elementos. Y es un mundo del hombre también, de complejas intrigas políticas, conflictos armados, crimen y piratería, hambre y pobreza, luchas de clases, crueldad, fanatismo, pasión e indiferencia.

HISTORIA

En el alba de los tiempos, los territorios que hoy comprenden las **Tierras Quebradas** eran habitados por comunidades humanas primitivas. Vivían al límite de la subsistencia y adoraban a los **Señores Elementales** y a sus servidores, los espíritus del agua, la tierra, el aire y el fuego. Sucedió, sin embargo, que en el Continente Sur, una flamante civilización se alzó y extendió por el mundo. Eran sabios y poderosos pero, en su afán de saber, abrieron por error las puertas de la Tierra a los dioses del Caos y de la Ley. Sometidos a los caprichos de estas entidades, involucrados inocentemente en su interminable guerra, esta civilización sufrió un cataclismo y desapareció. Es por ello que ahora se les conoce como los Caídos. En su antiguo país crece ahora la jungla, y la vegetación cubre las ruinas de sus ciudades.

Es desde entonces que los panteones del Orden y la Entropía pugnan por la Tierra, de igual manera que lo

hacen en otros incontables mundos del Multiverso. En esta monumental partida de naipes, la siguiente mano fue puesta en la mesa por los Señores de la Ley, que inspiraron a los pueblos bárbaros del Continente Central y les llevaron el progreso. A través de profetas, conocidos como los Iluminados, les abrieron los secretos de la agricultura, la forja, la navegación o la arquitectura a cambio de su adoración. Surgieron así los llamados **Reinos de la Ley**, que después de muchos siglos de guerras acabaron unificados gracias a la labor del rey de Tilo, Valentis, quien fundó el **Imperio Central**.

CRONOLOGÍA DE LA HISTORIA DEL MUNDO

Se utiliza el calendario del Continente Central, cuyo año cero es el nacimiento del rey Valentis el Unificador. Los merení usan su propio calendario.

- 2312 ● Llegada de los merení a la Tierra
- 2000 ● Aparición de los Iluminados
- 1300 ● Máximo apogeo de los Reinos de la Ley
- 300 ● Primeras monarquías centralizadas
- 0 ● Nace Valentis IV, el Unificador
- 68 ● Fundación del Imperio Central
- 250 ● Declaración de guerra a Merenter
- 252 ● Elvio encuentra la Espada Blanca
- 253 ● Surge el amor entre Elvio y Maronia
- 254 ● Asesinato de Elvio
- 260 ● Muerte del rey Sereno
- 260 ● Comienza la Guerra de Sucesión
- 264 ● Desaparecen Azalea y la Espada Blanca
- 275 ● Culmen del poder del Imperio Escarlata
- 276 ● Visiones de Silvino el Místico
- 279 ● Silvino es nombrado Patriarca
- 289 ● Invención de la pólvora
- 290 ● Nourín parte para buscar a los fornk
- 293 ● Surgimiento del reino Merendrak
- 310 ● Expulsión del Imperio Escarlata y fin de la Gran Guerra
- 469 ● Invención de la imprenta
- Actualidad



LA GRAN GUERRA

Con el transcurso del tiempo, los herederos de Valentis fueron ampliando el Imperio Central hasta ocupar prácticamente todas las actuales **Tierras Quebradas**. La cima de su poder llegó con el emperador Sereno, quien, ávido de conquista, descartó una guerra contra las tierras del Este y prefirió enfrentarse a los merení, que gobernaban en el Continente Norte y a los que consideraba más vulnerables.

Los **merení**, aunque de aspecto similar a los hombres, no pertenecen a nuestra especie. Llegaron a la Tierra huyendo de otro mundo, posiblemente poco después del fin de los Caídos. Su civilización era más avanzada que la del Imperio Central, pero sus normas morales, ancladas en la adoración al Equilibrio Cósmico, les habían impedido expandirse.

La guerra no fue como el emperador esperaba. En sus gélidas montañas, los merení aguantaron el empuje de **Sereno**, en buena parte gracias a sus hechicerías, contra las que los hombres del Imperio estaban indefensos. Fue entonces cuando **Elvio**, un capitán de Sereno, experimentó una revelación y emprendió la búsqueda de un artefacto que cambiaría el curso de la guerra: la **Espada Blanca**.

Provisto de esta arma, que anulaba cualquier sortilegio lanzado sobre su portador, Elvio puso en jaque a los merení. Sin embargo, la más poderosa de sus hechiceras, la princesa **Maronia**, consiguió capturarlo.

La guerra no dejaba de dar giros imprevistos, y el siguiente no tardaría en suceder. Elvio, preso de los merení y enamorado de su captora, comprendió lo injusto de la contienda, renunció a la misión que le habían encomendado los Señores Blancos, y partió hacia el Imperio para tratar de convencer a Sereno de que pusiera fin al conflicto. Este, sin embargo, ordenó asesinarlo.

La sangre de Elvio llevó al Caos, de una discreta presencia, a una nueva entrada en escena. Maronia, loca de rabia, y al no poder lanzar a su pueblo a una sanguinaria campaña de venganza, renunció al Equilibrio Cósmico y abrazó a los dioses del Caos. Estos le proveyeron de ayuda sobrenatural y fabulosos poderes a cambio de su servidumbre. Maronia y sus seguidores fundaron el **Imperio Escarlata**, y prometieron reducir a cenizas el Imperio Central.

EL FIN DE LA GUERRA

El Imperio Escarlata, fortalecido por la desertión de varias regiones del Imperio, la misteriosa desaparición de la Espada Blanca y la muerte de Sereno, estuvo realmente a punto de tomar todo el Continente Central. Los dioses de la Ley, sin embargo, movieron pieza de nuevo. Silvino, sumo sacerdote del Sabio, aprendió, inspirado por los dioses, el arte de la teúrgia, y se lo enseñó a sus seguidores.

La teúrgia es una disciplina que permite la invocación de unas entidades de la Ley llamadas virtudes, capaces de habitar objetos inanimados y dotarlos de

poderes, e incluso de dar vida a los ingenios mecánicos conocidos como autómatas. La teúrgia se convirtió en el contrapunto de la hechicería caótica y los demonios del enemigo, y permitió a Silvino, en primer lugar, frenar a Maronia, conocida ya como la **Dama Escarlata**, y en segundo lugar, hacerse con el control de lo que quedaba del Imperio. Silvino reformó esta vetusta unidad política, despojó a la nobleza de su poder y la convirtió en una teocracia, el llamado **Patriarcado**.

La Dama, desesperada en busca de ayuda, recurrió a la historia mítica de los merení, que afirmaba que su raza había sido aliada de unos seres sobrenaturales excepcionalmente poderosos llamados dragones. Con las pocas evidencias de las que disponía, envió a uno de sus mejores hombres, un merení de nombre **Nourín**, a una búsqueda a través del Multiverso para hallar a estos reptiles alados. Nourín los encontró, y renovó la alianza entre las dos razas, pero transformado por sus aventuras, el héroe volvió a la Tierra con sus propios planes.

Sorpresivamente, Nourín y los fornk, el pueblo de los dragones, trataron de hacerse con el control del Imperio Escarlata. No le faltaron aliados entre los que lamentaban ver en sus tierras y gentes el efecto del Caos desbocado. Tras la guerra civil, Nourín y los que se llamaron a partir de entonces los **merendrak** se quedaron con el Continente Este. El Imperio Escarlata, debilitado y a la defensiva, se retiró del Continente Central y se refugió en la Isla Pluviosa. La Gran Guerra terminó, dejando el mundo completamente reconfigurado y dividido, y fue a partir de entonces que a estas regiones se las llamaron las **Tierras Quebradas**.

LA ACTUALIDAD

Corre el año 500 desde el nacimiento de Valentis, y hace ya 190 años que el Imperio Escarlata evacuó a sus últimos hombres del Continente Central, poniendo fin a la guerra contra el Patriarcado. Desde entonces esta parte del mundo ha madurado hacia un equilibrio de fuerzas estable, aunque en esencia frágil.

El Imperio Escarlata quedó reducido a la Isla Pluviosa, donde evolucionó hasta convertirse en una cultura propia, basada en una visión extrema del Caos y cimentada económicamente en el trabajo de los esclavos. Maronia, definitivamente un ser inmortal, ha resultado transformada por siglos de servicio al Caos en una monstruosa aberración de aspecto no humano, en cuyo interior sigue hirviendo el odio hacia los asesinos de Elvio. Desde sus profundos cuarteles en la Corona de Piedra sigue maquinando junto a sus hechiceros y sacerdotes para debilitar todo lo posible al Patriarcado, ahondar en conocimientos y fortalecerse de cara a una nueva guerra. Sus servidores experimentan con la invocación de nuevos demonios, sus barcos atacan y saquean todo lo que se pone a su alcance, y sus agentes espían y sabotean en el interior del Patriarcado, apoyando a cultos secretos y enemigos del patriarca.



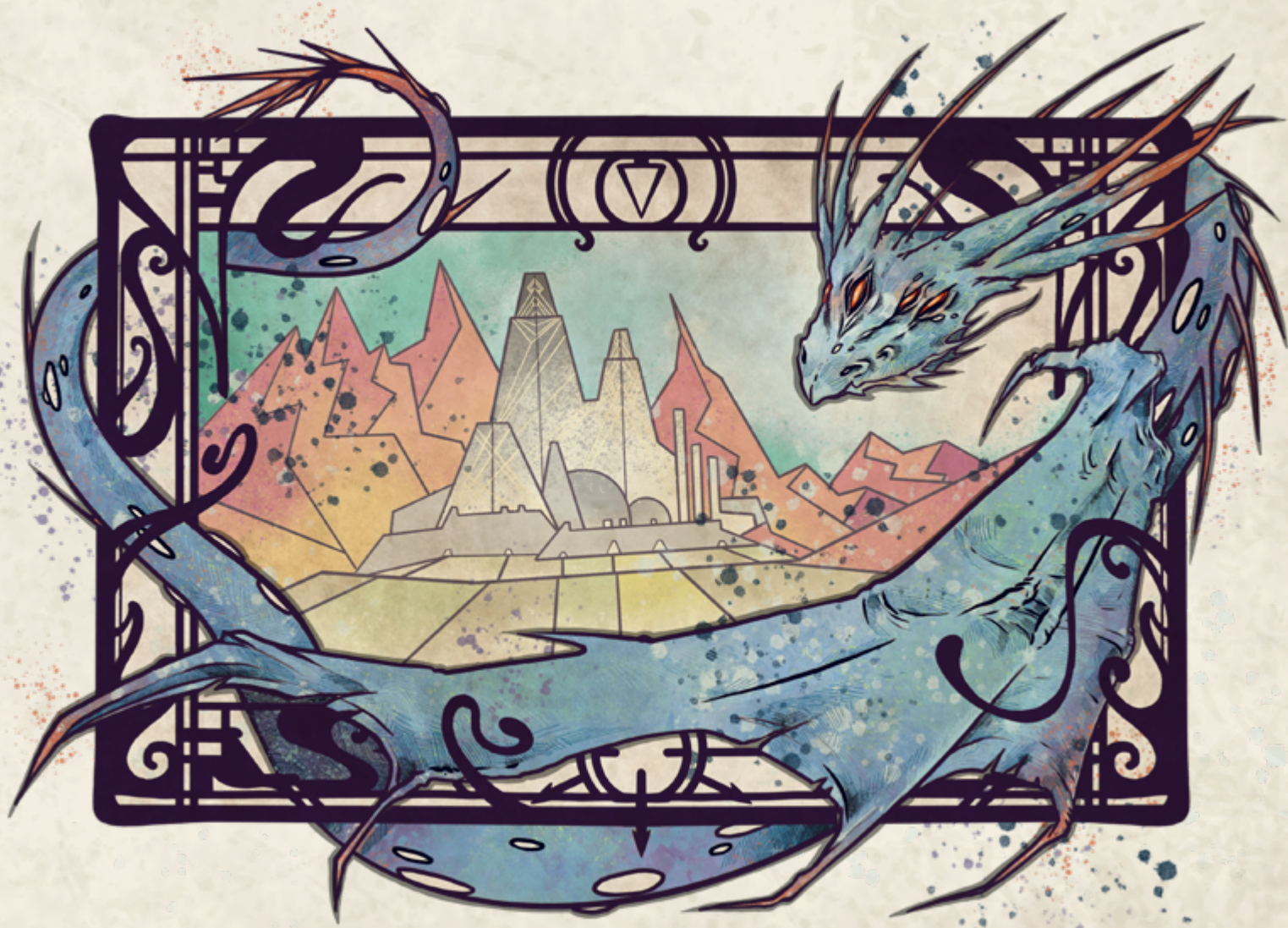
En el Continente Norte poco ha cambiado bajo la gélida sombra de las montañas. Los merení siguen conservando su avanzada civilización y sus principios morales, y evitan intervenir en los destinos humanos, pero observan con precaución cada pequeño movimiento.

El reino Merendrak es ahora una potencia próspera y poderosa, que ha sabido administrar astutamente su posición estratégica entre las **Tierras Quebradas** y las naciones del Este. Los merendrak, convertidos en una casta aparte, gobiernan desde la Ciudadela de la Ciudad Santa una sociedad al mismo tiempo ordenada y liberal. De momento, sus intereses políticos se han centrado en los reinos Cha y más allá, y muchos suponen que, cuando sus fronteras orientales sean del gusto de los reyes dragón, la sombra de sus reptiles alados se proyectará sobre las ciudades del Patriarcado, o quizás primero sobre otras presas más fáciles. Como una especie de demostración de poder, el país mantiene un bloqueo naval entre las **Tierras Quebradas** y el Este, beneficiándose así de su forzado papel de intermediario.

Por su parte, en el centro del mundo conocido, rodeado de enemigos y rivales, el Patriarcado sigue siendo el país de mayor territorio y población, y en teoría de mayor poderío militar. La Iglesia de la Ley gobierna con mano férrea las siete provincias, tratando

de moldear totalitariamente la sociedad. Este abrazo asfixiante, junto con la exacerbación de la pobreza y las desigualdades, ha convertido el Patriarcado en una olla a presión. Los centinelas del patriarca persiguen con celo a los numerosos enemigos internos: sectas caóticas, cultos elementales, herejes y disidentes políticos, pero por momentos parece que se les escurren como arena entre los dedos. Dos asuntos más impiden la tan anhelada unidad. Uno es la indomable Nación Errante, que pulula al borde de la ley por todo el país, otro son los Montes Ocre, una sociedad materialcarl que permanece independiente desde la época del Imperio Central y que las tropas del Patriarca se ven incapaces de tomar.

Sin embargo nada causa tanta expectación y desasosiego como el nuevo patriarca. Benedito es ciego, pero se dice de él que los dioses guían su vista y sus ojos ven más allá de la carne y la materia, contemplando las almas y los mundos que giran más allá del nuestro. Su gestión ha sido de momento discreta, aunque muchos afirman que maquina en secreto, y que tras los muros de su ciudadela en Vados algo complejo se está gestando. Tal vez sean solo rumores generados tras su discurso de Año Nuevo, en el Gran Templo, cuando aludió sorpresivamente a cambios inminentes, a premoniciones enviadas por los Señores Blancos, e instó a los presentes a prepararse para una nueva era de fuego y sangre.



Desde el fin de la Gran Guerra, el Imperio Escarlata, el Patriarcado y el reino Merendrak han permanecido enzarzados en un conflicto de baja intensidad sin grandes operaciones militares pero con numerosas maniobras políticas y golpes bajos. El equilibrio que ha prevenido una nueva guerra abierta entre estas tres potencias parece, sin embargo, que puede romperse en cualquier momento. Basta un golpe de mano, una provocación abierta, para que la situación escale. Los más entendidos prevén que, antes que una guerra frontal, se producirá con mayor probabilidad la invasión de un reino menor, con cuya anexión se pueda acumular el suficiente poder como para emprender una guerra mayor con seguridad. Pero qué país y en qué circunstancias se dará ese paso, eso es algo que nadie es capaz de vaticinar.

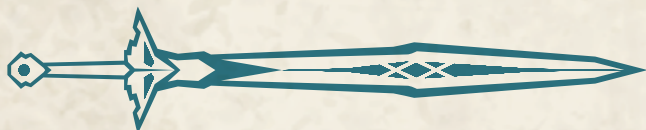
Y es que otras potencias de menor importancia completan el mundo conocido. Dos reinos de fe caótica, aliados naturales del Imperio Escarlata, han florecido en la costa oeste del Continente Central. Por un lado, Frondas, del que hablaremos más adelante. Por el otro, Leonis, tan belicoso y temible como alegre y liberal, y enfrentado de forma intermitente al Patriarcado.

Al sur, la rica República de Tres Valles hace frontera tanto con el Patriarcado como con el Gran Desierto, y el orden en su sociedad emana de una interpretación de la Ley más laxa que la del patriarca. Cerca de allí, en el archipiélago de la Ceniza, mora la llamada Nación Pirata, una sociedad de forajidos, renegados y rufianes que asalta barcos en los cinco mares, y que si no ha sido exterminada hasta ahora es por la paradójica protección que le ofrece el Patriarcado.

Como una especie de rara avis, la isla Templanza, rinde culto simultáneamente a los dioses del Caos y de la Ley, y gracias a su posición política igual de ambivalente, se beneficia del comercio tanto con el Patriarcado como con los reinos caóticos. En la costa oeste del Continente Sur, Puerto Libre, una ciudad-estado alineada con la Ley pero, paradójicamente, feudo de los merendrak, monopoliza provocativamente el comercio con las lejanas naciones meridionales.

El panorama lo completan otros pueblos de cultura distinta a la merení o a la tilesa, que habitan todavía en zonas limítrofes y poco atractivas para la conquista. En las Estepas del norte moran violentos bárbaros seminómadas, mientras que otros pueblos itinerantes, estos más refinados, recorren las arenas del Gran Desierto. En las costas septentrionales del Continente Sur viven los imanguke, los descendientes de los Caídos, organizados en una rústica sociedad de clanes. Más al sur, en la jungla, tribus de hostiles bosquimanos tienen su territorio, y pocos se atreven a aventurarse hasta tan lejos.

Por si fuera poco, cada vez son más los que claman que la Espada Blanca ha regresado, y coinciden en que la empuña una joven de cabellos pelirrojos y ensortijados de la que nada más se sabe.



Fron das

El reino de Frondas, que sirve de escenario a la aventura incluida en esta guía de inicio, es un país de profundos bosques y largos y fríos inviernos. Otrora fue una provincia del Imperio Central, pero sus gobernantes se aliaron con el Caos para sobrevivir a una guerra que consideraban perdida.

Desde entonces el reino viene marcado por la llamada paradoja de la perla en el lodo. Su capital, Excelsa, es una ciudad hermosa, paradigma de civilización y buen gusto, pero sus abrumadoras necesidades materiales arruinan al resto del país. Para construirla y mantenerla, los sucesivos reyes de Frondas explotaron y parasitaron sus dominios sin piedad. Como resultado, el resto del reino es un lugar bárbaro y subdesarrollado, sin ciudades ni apenas infraestructuras, gobernado por barones en constante guerra entre sí. Los soldados y recaudadores del rey se limitan a hacer que los impuestos y recursos sean recogidos y transportados a Excelsa, para saciar su voraz apetito.

Por motivos históricos sobrevive en Frondas el culto a la señora elemental Kamin, patrona de la Tierra, con la que se alinean muchos barones. La rivalidad entre los señores feudales leales al Caos y los que sirven a la diosa madre amenaza a veces con desencadenar una guerra civil. Por otro lado, la influencia del Imperio Escarlata en Frondas es cada vez mayor en los últimos años, y su apoyo al culto caótico local puede desequilibrar los dos bandos y precipitar el conflicto.

LO SOBRENATURAL

En las **Tierras Quebradas** la magia y lo sobrenatural no forman parte de la vida cotidiana. La mayor parte de sus habitantes muere sin haber presenciado un fenómeno o criatura de este tipo en su vida. Sin embargo todos saben que lo inexplicable existe, y sienten hacia ello miedo y respeto.

La hechicería

La hechicería, brujería o, simplemente, magia es el arte de transformar la realidad conectando con su esencia más básica: los principios arquetípicos, y sometiéndolos a la propia voluntad. Es posible así, en teoría, transformar una estatua en un ser vivo, hacer brotar agua del suelo o crecer hasta alcanzar el tamaño de un gigante. La magia también puede suceder de forma espontánea, aprovechando la flexibilidad en el tejido de la realidad provocado por la existencia del Caos en el mundo.

En el mundo de las **Tierras Quebradas** la hechicería es una disciplina compleja, que combina estados mentales con gestos y palabras de significado místico, y su maestría exige a menudo toda una vida de estudio. Además, no todos los mortales están bendecidos con el don de la magia. Solo uno de cada mil nace con las facultades necesarias para intentar dominarla. De estos, los que tienen suerte se convertirán en

hechiceros o chamanes, otros morirán sin haber desarrollado su potencial.

La percepción de la magia varía según la sociedad. La doctrina de la Ley la considera una disciplina antinatural, facilitada por el Caos, aunque el arte llamado teúrgia, que permite contactar con los espíritus de la Ley, queda fuera de esta condena. Los cultos al Caos y a los señores elementales conciben la magia como un don de sus respectivos dioses, mientras que en Merenter la entienden de forma más cercana a su verdadera naturaleza. En todos los casos la práctica de la brujería resulta perturbadora, en el mejor de los casos, para la gente normal, y su práctica suele ser por ello discreta o incluso secreta.

Los demonios

En el juego de rol **Tierras Quebradas** los aventureros pueden encontrarse con criaturas sobrenaturales de diferente origen, como muertos vivientes o habitantes de otros planos. Sin embargo, tres categorías destacan sobre las demás: los demonios, las virtudes y los espíritus elementales. Por su importancia en la aventura **Corazones y Máscaras**, vamos a centrarnos de momento en los primeros.

Los demonios son criaturas creadas por el Caos y fieles a este. Puede tratarse de humanos u otros seres corrompidos, castigados o premiados por el Caos, o también de nuevas creaciones inspiradas en mayor o menor medida por formas de vida naturales. Algunos presentan un aspecto humanoide, otros formas extravagantes y alienígenas, entre ellos los hay con inteligencia similar a la de los animales, otros de mente superior a la de cualquier ser humano. En general todos pueden considerarse retorcidos, dementes o perversos de una manera u otra.

Muchos hechiceros invocan demonios para sus fines. Tras la invocación los atan mágicamente a sus órdenes, sellan con ellos un pacto o los convencen de algún otro modo. Pueden ser utilizados para tareas puntuales, por ejemplo cruzar un río o eliminar a una persona, y después ser liberados. En otras ocasiones el hechicero precisa de una servidumbre continua, y emplea a sus demonios como guardianes, consejeros, guardaespaldas, cabalgaduras, espías o incluso concubinas.

LA RELIGIÓN

El Multiverso es el escenario de la lucha de dos principios arquetípicos: el Caos y la Ley, que pugnan por imponerse tanto globalmente, en toda la creación, como individualmente, en cada uno de los mundos que la conforman. Cada uno se encuentra disgregado en entidades emparentadas pero independientes a las que los seres humanos llaman dioses.

El Caos se halla en una lucha continua contra la Ley, tratando de que lo voluble cambiante, inestable y azaroso predomine en el Millón de Mundos, mientras

que la Ley intenta imponer lo predecible, la validez de las leyes naturales, lo inmutable. El ideal del Caos es un mundo donde todas las posibilidades de lo real existan a la vez, bloqueándose unas a otras. El ideal de la Ley es en cambio un mundo aséptico, uniforme y regular, privado de vida e iniciativa.

El símbolo del Caos son ocho flechas que parten de un mismo punto central, y que representan la diversidad de posibilidades. Por extensión, también simbolizan las fuerzas del Caos el octógono y el número ocho. Por su parte, la marca de la Ley es una flecha que apunta hacia arriba, y que representa la única dirección del camino correcto. También representan la Ley el triángulo, a veces el círculo, y el número tres.

La victoria de uno de los dos principios llevaría por tanto al estancamiento y al colapso. Es por ello que en medio de esta lucha eterna se encuentra otro principio arquetípico, el Equilibrio, que también dispone de voluntad e inteligencia, pero que, a diferencia del Caos y la Ley, no ha generado dioses independientes. El Equilibrio Cósmico, también llamado la Balanza, se mantiene en un segundo plano, y aunque dispone de agentes, no ambiciona conquistar y someter pueblos y mundos. Su papel es intervenir cuando sea necesario para que ni el Caos ni la Ley venzan, y la vida sea posible en el universo.

Otros principios arquetípicos fundamentales son los estados de la materia: tierra, agua, aire y fuego, que juntos establecen el mundo físico sobre el que tiene lugar la guerra entre Caos y Orden. Cada uno ha producido su propia deidad, que en la Tierra toman la forma de dioses de importancia: los llamados señores elementales, y reciben culto junto a los señores de la Ley y el Caos. El símbolo de estas deidades es un círculo dividido en cuatro partes por una cruz, en representación de la creación, que se supone redonda, y de sus cuatro elementos, iguales en importancia.

La agenda de los dioses

Los dioses se nutren de la adoración de los seres conscientes que, al creer en ellos, los alimentan y los hacen poderosos. Ambicionan asimismo las almas de los mortales que, cuando les son encomendadas, tras la muerte se convierten en posesión de su señor, que puede utilizarlas como le plazca. Es por ello que su máximo interés es que sus cultos se extiendan, y que la forma de ver el mundo que representan sea la predominante.

Para conseguirlo tienen que confiar en sus vasallos humanos. Los señores de los Mundos Superiores poseen vastas inteligencias, pero no son omniscientes. Para ver o descubrir algo, necesitan fijar su atención. Pueden ser invocados o contactados, pero no son capaces de manifestarse por su propia iniciativa. Dependen de sus aliados en la Tierra, de sus cultos y servidores, para cumplir su voluntad y hacer realidad sus planes.

De esta forma, las grietas que separan las **Tierras Quebradas** son principalmente de tipo religioso, y las agendas de los dioses y de los poderes políticos se solapan y confunden hasta hacerse a veces indistinguibles.

CAPÍTULO 2

SISTEMA

Los personajes de **Tierras Quebradas** están definidos en términos de sistema en básicamente dos tipos de valores numéricos. El primero son las características: los rasgos constitutivos del personaje por ser quien es. El segundo son las habilidades: lo que el personaje sabe hacer.

Las características son tres: **CUERPO**, **MENTE** y **ESPÍRITU**. Hacen referencia respectivamente al poderío físico del personaje, sus capacidades intelectuales y sus atributos irracionales, como la intuición, la voluntad o la conexión con lo sobrenatural.

Los usos de las características en el juego son dos: las tiradas de característica, de las que hablaremos más adelante, y el cálculo de las Bases de los grupos de habilidades. Dos modificadores: el **TAMAÑO** y el **ATRACTIVO**, se aplican a las características a la hora de calcular estas Bases. Una característica secundaria, la **FUERZA**, se calcula sumando Cuerpo y Tamaño.

Los valores de las características, en los seres humanos, oscilan entre 3 y 9, siendo la media un 5 o un 6, mientras que los modificadores van de -3 a +3. Algunos animales o criaturas pueden presentar puntuaciones mayores o menores.

Las habilidades

Las habilidades reflejan lo que el personaje sabe hacer, bien sea luchar con el hacha, regatear a la hora de comprar un caballo o reconocer a simple vista la huella de un oso. La puntuación de cada habilidad refleja lo bueno que es el personaje con ella. Tener un cero en una habilidad significa que el personaje no tiene ni la capacidad ni los conocimientos para hacer lo que tiene que hacer, mientras que un valor de 20 o más habla de un experto.

En el manual básico encontrarás la descripción de cada habilidad, con una explicación de su uso. En esta guía de inicio rápido confiamos en el carácter autoexplicativo del nombre de las habilidades y en las indicaciones sobre su uso que aparecen en la aventura *Corazones y Máscaras*.

Las habilidades se dividen en grupos (Cultura, Agilidad, etc.). Cada grupo de habilidades tiene una Base. Esta refleja las capacidades innatas del personaje en el uso de una habilidad y se calcula a partir de las características y modificadores. Así, por ejemplo, la base de las habilidades de Comunicación es la media de la Mente y el Espíritu, a la que se suma el Atractivo.

De esta forma, la puntuación inicial en una habilidad es la Base del grupo al que pertenece. Cuando un personaje utilice una habilidad en la que no tiene experiencia, contará como mínimo con su Base. En la hoja de personaje aparece junto a cada habilidad la abreviatura de la Base correspondiente.

Algunas habilidades son de uso tan común en las **Tierras Quebradas** que todos tienen algo de experiencia con ellas. Esto se refleja en unos puntos gratuitos que se suman a la Base, y que aparecen indicados en la hoja de personaje.

Nos interesa saber cuál es la puntuación de Galerna, el pirata de las Estepas, en la habilidad de Correr. En la hoja, junto al nombre de la habilidad, se indica 2+AGI. Se trata de una habilidad de Agilidad, por lo que la Base es 6 (Galerna tiene Cuerpo 8 y Tamaño +2). A esto le sumamos 2, ya que se trata de una habilidad en la que todos tienen algo de práctica.

TIRANDO LOS DADOS

La esencia del sistema de **Tierras Quebradas** es la tirada de habilidad. Cuando un personaje emprende una acción, y es importante para la partida determinar si tiene éxito o no, el narrador solicita al jugador que lance 1d10 y sume al resultado la puntuación de la habilidad implicada.

Si la cifra final es igual o mayor que la dificultad de la acción, el personaje ha conseguido lo que se proponía. De lo contrario, fracasa en su empeño. La escala de dificultades es la siguiente:

10	Fácil	20	Difícil
15	Media	25	Muy difícil

Galerna, pirata de las Estepas, trata de hacer pasar el bote con el que navega a través de unos peligrosos arrecifes. El narrador considera que no se puede dar por hecho que lo logre, y que se trata de una situación emocionante, que precisa de una tirada, y pide al jugador que interprete Galerna que lance la habilidad de Manejar Botes a dificultad difícil (20). Galerna saca un 8 en el dado, suma la puntuación de su habilidad, 13, y obtiene así un 21. ¡Lo consigue!

La dificultad no tiene siempre que ser explícita. El narrador puede pedir tiradas con dificultad oculta cuando no quiera que los jugadores estén seguros de si han tenido éxito o no, por ejemplo al registrar una habitación.

Dos resultados del dado tienen un efecto especial. Son los siguientes:

- Un **10** en el dado significa que este «explota», es decir, que se toma el 10 y se tira de nuevo, sumando al total el nuevo resultado. No hay límite a las veces que el dado puede explotar, y por tanto tampoco al resultado final que se puede alcanzar.
- Un **1** en el dado puede constituir una pifia, como se explica más adelante.

Grado de éxito

En algunas ocasiones es necesario o interesante discernir con qué grado de éxito ha sido realizada una acción. Para ello se resta la dificultad del resultado obtenido. Esta diferencia son los puntos de éxito o simplemente éxitos. El narrador puede asignar distintos resultados para una tirada según los éxitos conseguidos.

Galerna trata ahora de llegar con el bote a un islote en particular, rodeado de rocas y peligrosas corrientes. Galerna tiene prisa, y el narrador determina que si consigue 5 éxitos o más, lo hará rápida y eficazmente, pero que si no, aunque llegará, se demorará demasiado.

Además hay que tener en cuenta ciertos resultados específicos.

Crítico. Con 10 puntos de éxito, el resultado se considera un crítico, es decir, un logro especialmente bueno. El narrador debería recompensar al aventurero con una ventaja inesperada. En combate y magia los críticos tienen consecuencias concretas.

Pifia. Cuando en el dado se obtiene un 1, y además se falla por 5 puntos o más, el resultado se considera una pifia, es decir, un fracaso sonado. El narrador debería entonces castigar al aventurero con consecuencias inesperadas.

Éxito parcial. Si se consiguen 0 puntos de éxito, el aventurero consigue su objetivo, pero al mismo tiempo sufre una pequeña consecuencia negativa o el éxito no se da en el grado que esperaba.

Éxito automático. Si el aventurero tiene una puntuación en la habilidad igual o mayor que la dificultad, no necesita tirar el dado si no quiere. Los puntos de éxito son la diferencia entre su habilidad y la dificultad.

A la hora de decidir los efectos de un crítico, una pifia o un éxito parcial, el narrador debe tener como guía el principio de que una tirada de habilidad siempre debería hacer avanzar la trama, cerrar o abrir una vía de actuación o crear tensión, sea cual sea el resultado. Esto puede aplicarse asimismo a los éxitos y fracasos convencionales.

Tiradas enfrentadas

En muchas ocasiones un personaje no se enfrenta con su habilidad a una situación sino a la habilidad de un adversario. En estos casos ambos hacen su tirada de habilidad y gana aquel que obtiene el resultado más alto. La diferencia entre los resultados de uno y otro son los puntos de éxito del ganador.

Si el resultado es un empate, se puede determinar que gana el que se encuentre en posición pasiva o defensiva, o que no vence nadie. No es posible usar las reglas de éxito automático en las tiradas enfrentadas.

Si el narrador lo desea, puede agilizar el juego transformando una tirada enfrentada en una de dificultad fija. Para ello simplemente se suma 5 a la habilidad del oponente.

Al desembarcar en el islote, Galerna se encuentra con una terrorífica criatura, mezcla de hombre y cangrejo, que se abalanza contra él. El pirata, que está desarmado, decide tratar de escabullirse. El narrador determina que Galerna debe enfrentar su habilidad de Correr contra la del monstruo. El pirata saca un resultado de 18 y el hombre cangrejo de 15. Galerna gana el enfrentamiento y escapa.

Tiradas con dificultad abierta

En algunos casos puede no existir un objetivo concreto a conseguir con la habilidad y lo interesante para el juego es contar con un valor que evidencie lo bien que ha sido usada la disciplina. En estos casos no se establece dificultad. El jugador simplemente tira, y la cifra obtenida atestiguará la calidad del dibujo, poesía, zapatos, interpretación de flauta, etc.

Tiradas extendidas

En el caso de acciones que se prolongan en el tiempo y que requieren de un esfuerzo continuado, se puede decidir que el objetivo precisa un número determinado de puntos de éxito para conseguirse. El jugador tendrá que realizar varias tiradas para sumar los puntos de éxito necesarios. El narrador decide el número, dificultad y condiciones en general de las tiradas

Una vez dejado atrás el hombre cangrejo, Galerna encuentra un foso que se adentra en las profundidades de la tierra. El pirata cree que lo que está buscando se halla en su interior, y decide descender trepando. Puesto que son unos veinte metros de altura, el narrador decide que Galerna deberá usar la habilidad Trepar a dificultad 15 y conseguir diez éxitos para llegar abajo sano y salvo, tirando cuantas veces sea necesario. Cada éxito serán dos metros recorridos, y un fallo significa resbalar y caer.

Aplicación del Estorbo

El peso y bulto de los objetos y armadura que los personajes lleven encima se representa en forma de **puntos de Carga**. Si la cantidad de estos puntos es elevada, da lugar a un penalizador denominado **Estorbo**. Este se resta de la puntuación total de algunas habilidades. En la hoja de personaje está reflejado con la abreviatura **-Est**. Por ejemplo, la habilidad Esquivar es sensible a la Carga, por lo que si se tiene un 2 en el Estorbo, se ha de aplicar un -2 a todas las tiradas de Esquivar.

Habilidades como tope

En algunos casos una habilidad sirve como límite para otra. Por ejemplo, la habilidad de Idioma: Merení sirve como tope para los hablantes no nativos cuando hacen cualquier tirada de comunicación en la que se emplee esta lengua. Así pues, alguien con Instruir 8 y Merení 5,

tiene a efectos prácticos Instruir 5 cuando intente enseñar en lengua merení.

Lo mismo sucede con Idiomas y Memorizar, con Montar y el uso de armas en posición de jinete, con Nadar y cualquier otra habilidad usada en el agua, y con cualquier caso que el narrador estime oportuno.

Tiradas de característica

En ocasiones el narrador puede pedir poner a prueba una característica en lugar de una habilidad. Se trata de situaciones que no encajan con ninguna habilidad y que no dependen de la experiencia del sujeto. Sucede, por ejemplo, al tirar Fuerza para empujar una roca, Espíritu para que nuestro personaje alcohólico resista la tentación de tomarse otra copa de vino o Cuerpo para aguantar un buen trecho corriendo sin cansarse.

Este tipo de tiradas se resuelven de la misma manera que las tiradas de habilidad. La única diferencia es que, puesto que cambia la escala de la puntuación, cambian también los umbrales de dificultad, que quedan de esta manera:

Fácil	9
Medio	12
Difícil	15
Muy difícil	18

DESTINO

Los aventureros de **Tierras Quebradas**, al tratarse de héroes llamados a grandes hazañas, tienen a su disposición una metamoneda llamada **puntos de Destino**. Cada personaje jugador dispone de uno de estos puntos por aventura o capítulo de campaña. Al usarlo, toma por un momento la función de director de juego y cambia el curso de los acontecimientos. En este momento el narrador solo interviene si el jugador excede su función o si lo que narra es inverosímil o inconsistente.

Por el gran valor que tienen, los puntos de Destino se usan mayormente cuando la vida de un personaje está en serio peligro. También pueden ser la forma de salida para un punto muerto en la partida o para enmendar un resultado catastrófico. De hecho, simulan esas grandes y a veces poco verosímiles casualidades que en las narraciones épicas salvan la situación y hacen que los protagonistas sobrevivan.

Existen cuatro tipos de puntos de Destino. La clase de punto determina los elementos que se pueden alterar o introducir en la narración.

Objeto. Un objeto o artefacto cuya presencia viene especialmente bien al personaje está en el escenario. Puede ser un cuchillo al alcance de la mano mientras se debate desarmado contra un enemigo, un trozo de alambre con el que forzar una cerradura, una moneda de oro en el suelo, una cuerda con la que descolgarse de un risco en el que estaba atrapado, etc.

Escenario. Se produce un cambio favorable en el escenario. Tras mucho caminar por el desierto, el personaje avista un oasis, un desprendimiento de rocas corta el camino a un enemigo que huye, una pequeña galería le permite salir de la cueva en la que se había quedado encerrado, en el edificio donde está se produce un incendio, etc.

Secreto. El personaje conoce casualmente un dato que le resulta útil. Puede ser el nombre del funcionario real que les puede ayudar a ver a la reina, dónde se encuentra la posada cuyo nombre han oído, o que existe una conspiración para hacerse con el control de cierto barco anclado en el puerto.

Persona. Aparece casualmente en escena una o varias personas o criaturas como caídas del cielo: otro personaje jugador, la guardia de la ciudad, unos aliados, el enemigo de un enemigo o incluso un caballo perdido. También puede ocurrir que un personaje cambie su comportamiento o emprenda determinada acción: el guardia se retira un momento a hacer sus necesidades, el comerciante se lo piensa de nuevo y acepta a los aventureros en su caravana.

Galerna se encuentra varado en un islote después de un naufragio junto a otros compañeros. Puesto que nadie parece capaz de construir un bote para salir de allí, el jugador que interpreta al pirata estepario gasta un punto de Destino-Objeto, y describe cómo, buscando entre las rocas, Galerna encuentra una cala escondida en la que hay amarrado un misterioso bote. El narrador le pide que describa la embarcación, puede ser un gancho interesante para introducir nuevos elementos en la aventura.

FORTUNA

Los personajes jugadores cuentan con valor llamado Fortuna y que mide precisamente cuánto está de su lado la casualidad. Este valor se utiliza por un lado para hacer tiradas de Fortuna y por otro para, gastando estos puntos, mejorar las posibilidades del personaje en el juego. El valor máximo de Fortuna es igual al Espíritu.

Tiradas de Fortuna

En ocasiones el narrador puede verse en la necesidad de determinar algo que depende enteramente del azar y que puede afectar a la trama a favor o en contra de los aventureros. ¿Pasa una patrulla del ejército enemigo justo por donde los personajes están intentando escalar un muro? ¿Tienen en el taller una armadura como la que desean comprar? En estos casos se tira por la puntuación actual de Fortuna como si se tratase de una característica. El narrador asigna la dificultad valorando el grado de probabilidad.

Gastando puntos de Fortuna

Los puntos de Fortuna se pueden gastar de las siguientes maneras.

Un punto de Fortuna. Gastando un punto de Fortuna se puede repetir una tirada de habilidad o característica. El jugador tira de nuevo y elige entre esta segunda tirada o la original. Si la primera tirada era una pifia, el gasto es de 2 puntos de Fortuna.

Dos puntos de Fortuna. Con dos puntos de Fortuna se pueden tirar 2d10 en una tirada de habilidad o característica, y sumar el resultado. Esta tirada solo puede dar lugar a una pifia si salen dos unos. Cada 10 «explota» como es habitual. En caso de que el personaje se halle Debilitado se lanzan 2d6. Esta tirada doble no se puede repetir usando más puntos de Fortuna.

Los puntos de Fortuna no se regeneran por sí mismos, sino que son un premio por el uso de las Guías Interpretativas, como se explica en el siguiente apartado.

El Infortunio

De la misma forma que los personajes jugadores tienen puntos de Fortuna, el narrador dispone de **puntos de Infortunio**, que funcionan del mismo modo y que puede utilizar para apoyar las acciones de los antagonistas. En cada sesión de juego, el narrador posee tantos puntos de Infortunio como jugadores. El Infortunio no es acumulable y tras cada sesión los puntos no utilizados se pierden.

GUÍAS INTERPRETATIVAS

Los jugadores son, por supuesto, libres de interpretar a sus personajes como les plazca, pero tratándose de un juego de rol, las buenas interpretaciones, fieles a la idea del personaje tal como fue creado, deberían ser premiadas. Los aventureros poseen varias **Guías Interpretativas** que, cuando se usan de forma trascendente durante el juego, se marcan, tachando el círculo que las acompaña. Los rasgos marcados proporcionan cada uno un punto de Fortuna al final de la sesión.

Motivación. Es el principal objetivo vital del personaje jugador. Si durante el juego consigue avanzar en su consecución, la Motivación se marca.

Mentira. Es una creencia del aventurero que está condenada a desaparecer. Cuando durante el juego esta creencia se ponga a prueba, y el jugador interprete las dudas que esto despierta en su personaje, la Mentira se marca. Cuando esto sucede cinco veces, la Mentira se pierde y ha de ser sustituida por otra.

Pasiones. Cada aventurero posee dos Pasiones, una de Amor y otra de Odio. Si durante el juego el personaje se deja llevar por una pasión y realiza por ello acciones que influyen en la trama de la partida, la Pasión se marca.

Rasgos de personalidad. Los personajes jugadores poseen dos Rasgos positivos y dos negativos. Cuando uno de ellos se interpreta de forma que provoque algo trascendente en el juego, el Rasgo se marca.

LA CARGA

Todos los objetos tienen en términos de juego un valor denominado Carga que mide su peso y en general el impedimento que representan. Cuando un personaje lleva consigo un objeto, lo apunta en la parte de la hoja destinada al equipo, junto con la Carga del objeto en concreto.

Por comodidad, los objetos que tengan una Carga menor a 0,3, es decir, más pequeños que un cuchillo, se consideran de estorbo despreciable y su valor de Carga no debería apuntarse.

La suma de la Carga de todos los objetos que lleva el personaje es la Carga total. A partir de ella se calcula el Estorbo, que funciona como penalizador para algunas habilidades.

El Estorbo es igual a las veces que la Carga rebase la Fuerza del personaje. Así, en el caso de una Fuerza de 7, por cada 7 puntos de Carga el personaje gana un punto de Estorbo. Cuando se llega a 3 puntos de Estorbo se llega al estado de salud Debilitado.

Galerna tiene una Fuerza de 10. Esto significa que por cada 10 puntos de Carga aumenta en uno su Estorbo. Si lleva consigo 20 puntos de Carga, el Estorbo será 2, y si lleva 30, este ascenderá a 3. Si lleva menos de 10 puntos de carga su Estorbo será de 0.

DAÑO Y HERIDAS

Durante el juego los personajes pueden sufrir heridas en combate o por efecto de accidentes u otros peligros. Su magnitud se mide en **Puntos de Daño**. Cuando un personaje sufre Puntos de Daño, (PD) pierde la misma cantidad de Puntos de Vida (PV).

Los **Puntos de Vida** funcionan así como una medida de la salud del personaje y de su capacidad para resistir heridas. Para calcularlos, hay que multiplicar por dos el Cuerpo y sumar el Tamaño al resultado.

Según la cantidad de puntos de Daño que inflija un golpe, este provocará un tipo de herida diferente: rasguño, herida leve, herida grave y herida mortal.

Cuanto más Puntos de Vida tenga un personaje, mayor habrá de ser el daño necesario para provocarle una herida de gravedad. En la hoja de personaje hay un espacio reservado para ir apuntando las heridas sufridas y su magnitud.

Herida mortal. Es la que elimina de golpe tantos Puntos de Vida como los máximos del personaje o más. Supone la muerte instantánea del afectado.

Herida incapacitante. Se trata de cualquier herida no mortal que reduzca a cero o menos los Puntos de Vida del personaje. Al recibir este tipo de herida, el sujeto cae inmediatamente al suelo Incapacitado. El personaje pasa a tener Puntos de Vida cero o negativos.

Si la herida recibida ha sido grave, a partir de este momento irá empeorando al ritmo de 1 PD por minuto. Cuando la magnitud de la herida llegue al valor de herida mortal, el personaje morirá. Una tirada de Primeros Auxilios a dificultad 20 frena el proceso.

Las heridas leves y los rasguños que dejen al personaje a 0 PV o menos, provocan su incapacitación, pero no su muerte. El estado de Incapacitado acabará en el momento en el que, bien por curación natural, bien por tratamiento médico, el personaje llegue a Puntos de Vida positivos.

Herida grave. Se trata de una herida de magnitud igual o superior a la mitad de los Puntos de Vida máximos del personaje. El personaje queda Debilitado y padece además una consecuencia concreta, escogida en la lista de heridas graves. Al comienzo del siguiente turno ha de hacerse una tirada de Cuerpo a dificultad igual a la magnitud de la herida para no caer al suelo Incapacitado.

Herida leve. Se trata de una herida de la mitad de la magnitud de una herida grave o más. Al sufrir dos heridas leves, el personaje queda Debilitado.

Rasguño. Se trata de una herida de magnitud menor a la de una herida leve. No tiene ninguna consecuencia, más allá de la pérdida de PV que acarrea.

Galerna, el pirata, tiene 18 Puntos de Vida. De esta forma, al recibir 18 puntos de Daño sufriría una herida mortal. Si recibe de golpe entre 9 y 17 puntos de Daño, el resultado será una herida grave. En caso de que la herida le haga perder entre 4 y 8 Puntos de Vida, será considerada herida leve, y si le hace perder entre 1 y 3 Puntos de Vida, se tratará de un rasguño.



Tabla de heridas graves

Cuando un personaje sufre o inflige una herida grave, el narrador o el jugador implicado pueden determinar sus efectos. También es posible tirar 1d20 y dejar que sea el azar el que decida.

Algunas heridas pueden ser ocasionadas por todas las armas, otras solo por algunos tipos. En la tabla el tipo de arma requerido se indica entre paréntesis. Si has determinado al azar el tipo de herida grave y el resultado no es compatible con el tipo de arma, puedes tirar otra vez o escoger el resultado inmediatamente inferior.

HERIDAS GRAVES	
1-4	Pierna o pata inutilizada (todas) El herido cae al suelo y solo podrá desplazarse arrastrándose o, si dispone de alas, volando. Si el arma es cortante se suma el efecto de Desangre.
5-8	Brazo o miembro inutilizado (todas) El miembro ya no puede usarse y deja caer cualquier cosa que sostuviera. Si el arma es cortante se suma el efecto de Desangre.
9-10	Conmoción cerebral (contundentes y cortantes) El herido ha de tirar Cuerpo a dificultad igual a la magnitud de la herida para no caer inconsciente en el acto. Esto no es impedimento para que al turno siguiente tenga que volver a tirar Cuerpo para no quedar incapacitado, como es habitual.
11-12	Herida profunda (penetrantes y cortantes) Suma 1d3 al daño.
13-14	Deformación facial (todas) La víctima pierde un punto de Atractivo (hasta un mínimo de -3)
15-17	Desangre (cortantes y desgarradoras) El herido pierde 1 PV cada dos turnos hasta que alguien le haga Primeros Auxilios a dificultad 20 y detenga la hemorragia. El daño sufrido de esta manera cuenta como una nueva herida que va aumentando poco a poco en magnitud.
18-19	Dolor extremo (todas) El herido falla automáticamente la tirada para permanecer consciente al comienzo del turno siguiente.
20	Pérdida de un ojo (penetrantes, cortantes y desgarradoras) El herido queda tuerto, lo que implica un malus de -2 en el uso de armas arrojadas y de proyectiles.

Estados de salud

Las heridas graves y otras situaciones extremas pueden provocar dos estados de salud especiales: **Debilitado** e **Incapacitado**. Cuando tu personaje se encuentre en uno de ellos, marca la casilla correspondiente de la hoja de personaje.

Debilitado. Todo personaje en este estado lanza 1d6 en lugar de 1d10 para sus tiradas de habilidad y característica. Cuando se usa de esta forma un dado de seis caras, el uno puede dar lugar a una pifia, como sucedía con el dado de diez caras, y el seis «explota».

Incapacitado. Aquel que se halle en este estado puede hablar o prestar atención solo si el narrador lo permite, y quizás arrastrarse lentamente o asir algún objeto, pero no puede realizar ninguna acción que requiera de tirada.

Curación

Cuando una herida sana total o parcialmente, y reduce sus Puntos de Daño, automáticamente los Puntos de Vida del personaje se incrementan en la misma cantidad. Además, a medida que una herida va reduciendo su magnitud, también va cambiando de tipo. Una herida grave, al ir curándose, llegará a herida leve primero y luego a rasguño.

Es posible utilizar la habilidad **Primeros Auxilios** sobre una herida hasta dos horas después de producirse. Se puede hacer solo una tirada de esta habilidad por herida y la dificultad es de 10 para rasguños, 15 para heridas leves y 20 para heridas graves.

Un éxito significa que la herida se reduce en 1 punto de Daño, y que se detiene la eventual pérdida de sangre de las heridas graves. Un éxito crítico aumenta la reducción de puntos de Daño a 2.

Las heridas sanan de forma natural al ritmo de tantos puntos de Daño como el umbral superior de un rasguño cada tres días. Es decir, un personaje con 12 PV, cuya magnitud de rasguño sea por tanto de 1-2 puntos de Daño, reducirá 2 PD cada tres días.

Todas las heridas se curan al mismo tiempo, es decir, que un personaje con cinco rasguños en una pierna solo necesitará tres días de curación para recuperarse.

MAGIA

La hechicería de las **Tierras Quebradas** está basada en habilidades místicas que, combinadas entre sí, son capaces en potencia de conseguir cualquier resultado mágico. Están divididas en dos clases: **Verbos**, es decir, palabras que representan acciones arquetípicas, y **Esferas**, que son los campos de acción sobre los que actúan los Verbos. Se conocen un total de ocho verbos y diez esferas.

De esta manera, un conjuro se basa habitualmente en la combinación de un Verbo y una Esfera, aunque es posible lograr efectos mágicos más complejos implicando más arquetipos.

La puntuación de habilidad para lanzar un conjuro es la más baja de las habilidades implicadas. Por ejemplo, el hechizo Curar Herida implica la esfera de Cuerpo y el verbo de Aumentar. Si el hechicero tiene 12 en Cuerpo y 10 en Aumentar, la habilidad a la hora de tirar el hechizo será la más baja de las dos, o sea 10.

Cada hechizo tiene una dificultad, dependiendo de su complejidad y poder. El hechicero ha de igualar o superar la dificultad con su tirada de habilidad. Si lo consigue, el hechizo tiene efecto tal como establece su descripción.

En el manual básico de **Tierras Quebradas** encontrarás una larga lista de hechizos, de momento te bastarán los que conoce Estela, uno de los personajes pregenerados, y Ámbar, un personaje no jugador incluido en la aventura Corazones y Máscaras.

Luchas de Espíritu

Cuando el hechicero lance un conjuro sobre un ser animado, sea persona o bestia, tendrá que vencer el alma del blanco para que su magia surta efecto. Esto se refleja en una tirada enfrentada de Espíritu contra Espíritu.

Si la tirada enfrentada sale en contra del hechicero, el sortilegio no funciona, y los Puntos de Magia se han gastado para nada. Si el hechicero tiene éxito, la magia surte efecto tal y como estaba previsto.

Si el blanco desea ser afectado por el conjuro no es necesaria ninguna tirada enfrentada.

Ceremonias

Es posible aumentar las posibilidades de éxito de un hechizo realizando una ceremonia antes de lanzarlo. El bonificador que proporciona el ritual previo depende del tiempo invertido. Si es un minuto, será un +1, si son diez minutos, +2, y si se le dedica una hora, +3.

Los Puntos de Magia

Los hechiceros poseen un valor llamado **Puntos de Magia** (PM), que refleja su fuerza espiritual. El valor inicial es igual al Espíritu multiplicado por dos.

Lanzar un hechizo reduce los Puntos de Magia del hechicero en una determinada cantidad. Además, cuando se falla el lanzamiento de un hechizo se pierde siempre 1 PM.

Cuando se da la circunstancia de que el hechicero agota todos sus PM, este pierde temporalmente la capacidad de lanzar conjuros. Si el gasto de PM ha ocasionado que se alcancen valores negativos, cada PM por debajo de cero se traduce en una pérdida equivalente de Puntos de Vida.

Regenerando Puntos de Magia

Hay diversas maneras de recuperar los Puntos de Magia gastados.

Durmiendo. Tras un sueño reparador de al menos 6 horas, el personaje recupera 1d6 PM.

Meditando. Una hora de meditación regenera 1 PM si se realiza con éxito una tirada de Espíritu. La dificultad depende del lugar donde se medite, ya que lo ideal es un sitio tranquilo, en silencio o con la presencia de un ruido constante y monótono. No hay límite a las horas

que alguien puede decidir meditar, aunque debe hacer una tirada por hora. Un éxito crítico supone la regeneración de 2 PM.

Limitaciones al lanzar hechizos

Por desgracia para los hechiceros, las artes mágicas tienen sus límites. A continuación se detallan las limitaciones que existen al uso de la magia y cómo superarlas.

Gestos y palabras mágicas. Si el hechicero no puede hablar, todavía puede lanzar hechizos, pero con un malus de -3. Si no puede mover las manos, sufre un -2. Si se juntan estas dos circunstancias, el penalizador es lógicamente de -5.

Desconcentración. Si el mago es herido antes de lanzar el conjuro, no podrá continuar con el hechizo y tendrá que empezar de nuevo. También se desconcentrará si se interrumpe y realiza cualquier otra acción que no sea la de dar forma al conjuro.

Alcance. Los hechiceros pueden lanzar hechizos sobre sí mismos o sobre cualquier cosa o criatura que toquen o puedan ver o sentir de alguna otra manera, sin importar la distancia que los separe.

Acumulación de hechizos. Un mismo blanco no puede ser afectado por el mismo hechizo dos veces si el primero está aún activo. En estos casos hay que esperar a que termine la duración del hechizo para aplicar el conjuro de nuevo.

Duración. La duración normal de un conjuro es igual al Espíritu del hechicero en turnos de combate. Puede, sin embargo, extenderse gastando Puntos de Magia adicionales. Así, con un gasto extra de 1 PM, la duración pasaría a ser de minutos, en lugar de turnos, con 2 PM sería de horas y con 3 PM de días. El máximo de Puntos de Magia que se pueden invertir en este concepto es de tres. Algunos hechizos, marcados como de efecto inmediato, no siguen las reglas de la duración.

Número de blancos. En principio, un conjuro tiene efecto únicamente sobre un solo blanco, pero se puede aumentar su número al coste de 1 PM por sujeto adicional.

Pifias y críticos en magia

Para el caso en el que se cometa una pifia en el uso de una habilidad mágica, incluimos en el manual una tabla con posibles catástrofes. De momento puedes dejar al hechicero en estado Debilitado durante una hora.

Por otro lado, en caso de éxito crítico, el brujo se ve recompensado con la añadidura de un Punto de Magia extra a la potencia del hechizo, al número de blancos o a su duración. También puede elegir ahorrarse el gasto de un Punto de Magia.

CAPÍTULO 3

COMBATE



Cuando en **Tierras Quebradas** se llega a un enfrentamiento físico, entran en vigor las reglas de combate, que presentan una división del tiempo más regulada. Durante la lucha, el tiempo se divide en turnos de combate, que equivalen aproximadamente a cinco segundos.

Al comienzo del turno tiene lugar la declaración de intenciones. Los jugadores declaran lo que van a hacer sus aventureros, mientras que el narrador hace lo propio con los personajes no jugadores. La declaración se hace por orden inverso de Mente, de forma que los personajes más inteligentes deciden más tarde lo que quieren hacer. Una vez declaradas, las acciones no se pueden cambiar, solo cancelar.

Cada personaje solo puede efectuar una acción, considerando como tal cualquier cosa que, por sentido común, se pueda hacer en cinco segundos.

Una vez terminadas las declaraciones, se procede a la ronda de resolución de acciones.

Orden de las acciones

Es tarea del narrador decidir el orden en el que tendrán lugar las acciones de los personajes implicados en un combate. Para guiarse en esta tarea, el turno se divide en cuatro fases. Dependiendo de la complejidad de una acción, esta tendrá lugar en una fase o en otra. Lo siguiente son algunos ejemplos comunes.

Primera fase. Disparar un arco o ballesta cargados. Hacer uso de un poder demoniaco.

Segunda fase. Enzarzarse en combate con un adversario a menos de 5 metros. Lanzar un arma arrojadiza. Levantarse. Tomar un objeto del suelo.

Tercera fase. Enzarzarse en combate con alguien a una distancia de entre 5 y 15 metros. Cargar y disparar un arco. Subir o bajar del caballo. Combatir contra alguien cercano teniendo que desenfundar.

Cuarta fase. Lanzar un hechizo. Correr entre 15 y 40 metros. Sacar un objeto de la bolsa o mochila.

Conflicto de iniciativa

Por regla general todas las acciones que suceden en la misma fase del turno tienen lugar a la vez, pero en algunas ocasiones resulta importante determinar, dentro de la misma fase, quién actúa primero. Por ejemplo, dos hechiceros que lanzan un conjuro el uno contra el otro. En estos casos se puede comparar la Base de Agilidad, y dar preferencia al personaje de mayor puntuación, o simplemente favorecer al personaje jugador.

LA MELÉ

Una de las acciones más comunes en combate es la de enzarzarse cuerpo a cuerpo contra un enemigo. Cuando esto sucede, nuestro adversario tiene cuatro opciones.

Aceptar la melé. Consume una acción, por lo que si todavía no ha realizado su acción del turno, deberá cancelarla.

Evitar la melé. También consume su acción del turno. Se enfrenta la habilidad de armas del atacante contra la de Esquivar del enemigo. Si este gana, evade el combate, puede moverse e intentar escapar. De lo contrario el atacante impacta.

Ignorar la melé. El atacante tiene derecho a un golpe aislado, como se explica más adelante. No se sacrifica la acción del turno.

Solo defenderse. También consume la acción del turno. El adversario renuncia a impactar, pero a cambio recibe un bonificador de +2.

Galerna, el pirata de las Estepas, decide que su paciencia tiene un límite y la emprende con un mercader que pretendía estafarle y con su guardaespaldas. En la fase de declaraciones, Galerna declara primero y anuncia que se lanza con su hacha contra el mercader. El guardaespaldas declara que se interpondrá entre ambos y atacará a Galerna. El mercader saca una daga del cinto y se queda atrás.

Comienza el turno, y ahora Galerna debe decidir qué hacer contra el guardaespaldas. Si lo ignora podrá luchar contra el mercader, pero el guardaespaldas podrá golpearle fácilmente. Al final acepta la melé.

Resolviendo la melé

Cuando dos adversarios se enzarzan en combate cuerpo a cuerpo con el propósito de acabar con el oponente, efectúan una tirada enfrentada de su habilidad de armas. Si usan más de un arma (por ejemplo espada y escudo) se usa la de valor más bajo.

El combatiente que gane la tirada enfrentada consigue impactar contra su enemigo. Si empatan, el combate queda en tablas durante el presente turno.

Ahora se resuelve la melé entre Galerna y el guardaespaldas. Ambos tiran por la habilidad correspondiente al arma que están manejando: Galerna saca 21 con Hacha y su adversario un 24 con Espada. Esto significa que el guardaespaldas gana a nuestro pirata con 3 puntos de éxito, de modo que impacta. Una vez calculado el daño del impacto, el turno acaba.

Golpe aislado

Cuando se ataque a un oponente que renuncia a entrar en melé o ignora que está siendo atacado, se lanza la habilidad de arma correspondiente a una dificultad fija. Esta dificultad es la habilidad de Esquivar de la víctima tal cual, sin añadir ningún dado.

Estrategias ofensiva y defensiva

En melé es posible plantear una estrategia más ofensiva o más defensiva si nos interesa.

Subir la guardia. Podemos sufrir un penalizador de -2 a cambio de aumentar nuestra Protección en 5 puntos.

Precipitarse. Consiste en aplicar un modificador de -2 a cambio de una menor efectividad. Si impactamos, el daño total se reducirá a la mitad.

Melé contra varios enemigos

Es posible luchar hasta contra cuatro enemigos a la vez, a no ser que nos protejamos las espaldas de alguna manera, en cuyo caso podrían ser tres o incluso dos. En este caso se lanza solo una vez el dado en la tirada enfrentada, y se compara el resultado con el de nuestros enemigos. De esta forma, en la misma melé podemos impactar contra un adversario pero ser herido por otro.

Cada enemigo de más supone un penalizador de -2 por inferioridad numérica. Por otro lado, si un personaje se involucra en dos combates, uno en la segunda fase del turno y el otro en la tercera, el número de enemigos de una melé no influye en la otra.

En el siguiente turno, el mercader se une a la melé entre su matón y Galerna. De esta forma nuestro héroe sufre ahora un penalizador de -2. Se lanzan los dados, y Galerna obtiene un 19 en su habilidad de hacha, el mercader un 15 en su daga y el guardaespaldas un 20 con su espada media. Esto significa que Galerna impacta contra el mercader con 4 puntos de éxito, y el guardaespaldas golpea a Galerna con 1 éxito.

ARMAS A DISTANCIA

En el caso de las armas de proyectiles y las armas arrojadas, por norma general no se realiza una tirada enfrentada para impactar. La dificultad es fija y viene dada por la distancia.

Corta	15 m.	dif. 10
Media	50 m.	dif. 15
Larga	100 m.	dif. 20
Muy larga	200 m.	dif. 25

En caso de que el blanco se halle en movimiento, lo que es habitual en un combate, la dificultad será o bien la marcada por la distancia o bien su habilidad de Esquivar tal cual, el valor que sea más alto.

Las armas arrojadas se usan con la habilidad de armas correspondiente o con Lanzar, la que tenga la puntuación más baja.

Cada arma a distancia tiene un alcance. Disparar a un rango mayor aumenta la dificultad a 25 y reduce el daño a la mitad. No es posible alcanzar dos rangos mayores al propio del arma.

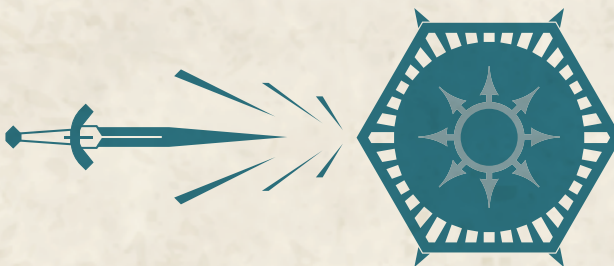
Es posible apuntar durante uno o dos turnos para conseguir respectivamente un +2 o un +3 en la tirada.

Marina, espía de Cabo Este, llega a la sala donde Galerna, el pirata estepario, está recibiendo una buena paliza. Al aparecer en la puerta, el secuaz del mercader se lanza a por la mujer. Marina le lanza su daga. El ataque tiene lugar antes, en la fase dos, ya que el hombre de la espada tiene que llegar hasta ella. La distancia es corta, por lo que la dificultad para impactar, en principio, es de 10. El narrador considera sin embargo que el blanco se está moviendo y ve cómo ella saca la daga del cinto y la enarbola, por lo que prefiere aplicar como dificultad la habilidad de Esquivar del hombre, que es de 12. Marina tiene 12 en Puñal y 10 en Lanzar, por lo que tira por Lanzar. Saca en total un 18, por lo que impacta con 6 puntos de éxito.

Protegerse de armas a distancia

El blanco de un ataque a distancia puede emplear su acción del turno para protegerse. Existen las siguientes posibilidades.

Cubrirse con el escudo. Esta acción no precisa de tirada y tiene lugar en la primera fase del turno. La Protección otorgada por el escudo se dobla durante todo el turno contra armas a distancia.



Ponerse a cubierto. Precisa de la presencia de algún obstáculo cercano tras el que protegerse. El atacante y el defensor se enfrentan en una tirada del arma atacante contra la habilidad de Esquivar del blanco, que sufre un penalizador de -2 si el arma es de proyectiles. Si la tirada obtenida por el blanco es menor que la dificultad marcada por la distancia, se toma esta última.

Detener el proyectil con el escudo. Solo en el caso de recibir un ataque con armas arrojadas, el defensor puede utilizar la habilidad Escudo en una tirada enfrentada contra la habilidad de arma del atacante para detener el impacto. En el caso de que el defensor saque menos que la dificultad que se corresponde con la distancia, se toma esta última.

IMPACTO Y DAÑO

Ano ser que se esté utilizando una maniobra de combate específica, se entiende que al impactar se inflige daño al adversario. Para calcularlo hay que seguir los siguientes pasos.

- Suma al daño del arma el Modificador al Daño del personaje. Ten en cuenta si es un arma a una mano o a dos, ya que el Modificador es distinto en cada caso.
- Suma a esta cifra los puntos de éxito obtenidos en la tirada enfrentada, hasta un máximo de 10.
- Resta al daño infligido la Protección de la víctima. Esta depende de la armadura y escudo que lleve.

Como decíamos, Marina ha conseguido impactar con su daga arrojada contra el guardaespaldas del mercader. La daga ocasiona 2 PD, a los que sumamos el Modificador al Daño de Marina para armas a una mano, que es de +2. A estos 4 PD añadimos el número de éxitos del impacto, que es 6. En total la daga de Marina ha provocado 10 PD. A esta cantidad habría que restar la Protección de su adversario, pero este no porta armadura ni escudo, así que sufre íntegros los 10 PD.

El Modificador al Daño refleja la capacidad de los personajes y criaturas más fuertes de imprimir golpes más poderosos. Se calcula dividiendo la Fuerza entre tres. Para armas a dos manos, en el caso de seres de escala humana, se suma uno a esta cifra. Las armas de proyectiles no se benefician de este Modificador.

CRÍTICOS Y PIFIAS

Hay dos elementos que entran en juego cuando un contendiente impacta con un éxito crítico (10 éxitos o más). Por un lado hablamos de los efectos especiales de las armas, que se activan al infligir un golpe crítico, y por otro de los llamados Golpes Épicos.

Efectos especiales

Según el tipo de arma que hayamos utilizado, el golpe crítico tendrá un efecto especial concreto.

Penetrante. El daño del arma se dobla. Una espada media pasaría a infligir 8 puntos de Daño en lugar de 4.

Contundente. No tiene ningún efecto especial.

Cortante o Desgarrador. La Protección del adversario se reduce en 1 punto, bien del escudo, bien de la armadura.

Golpes épicos

Los Golpes Épicos son resultados extraordinarios que tienen efectos adicionales sobre nuestro adversario. El personaje que consigue un éxito crítico aplica de forma automática un Golpe Épico elegido libremente. Es posible, sin embargo, realizar varios de estos efectos. Si el combatiente vence en la melé con 15 puntos de éxito, recibe un segundo Golpe Épico, si se alcanzan los 20, un tercero, etc. Los Golpes Épicos al alcance del personaje dependen a veces del tipo de arma. La aplicación de un Golpe es independiente del Daño, que se calcula con normalidad.

Al salir de la casa del mercader, algunos de sus secuaces alcanzan a Marina y Galerna para vengar a su patrón. En la melé contra uno de estos hombres, Galerna consigue impactar con 11 puntos de éxito. Esto le daría derecho a aplicar un Golpe Épico. Elige Desarmar Oponente, para lanzar la daga de su enemigo bien lejos. El daño se aplica normalmente, y suma así 10 al daño básico.

Cambiar distancia (Armas CC, Pelea). Puedes levantarte del suelo, escapar del combate o alcanzar una posición de ventaja (por ejemplo, subirse a una mesa).

Conmocionar (Armas contundentes). El impacto da en la cabeza, y es tan tremendo que, aunque no cause daño, amenaza con hacer perder el conocimiento al adversario. El defensor tiene que tirar Fuerza a dificultad igual al daño recibido antes de restar la armadura. Si falla la tirada, quedará Incapacitado.

Derribar (Todas). Por efecto del golpe, el adversario cae al suelo y pierde cualquier acción pendiente que tuviera planeada para este turno.

Desarmar (Todas). Debido al impacto, el adversario pierde una de sus armas, que cae a varios metros de distancia.

Desplazar (Armas CC). El enemigo se ve desplazado unos diez metros en cualquier dirección. Si en su camino hay algún obstáculo, el narrador debería exigirle una tirada de la habilidad apropiada (habitualmente Equilibrio o Saltar), para no caer o precipitarse al vacío.

Evitar protección (Todas). La Protección se reduce a la mitad o bien se evita completamente el valor de Protección correspondiente al escudo y la guardia alta.

Romper arma (Cortantes, contundentes). Si el arma defensiva es de longitud igual o menor que la ofensiva, se rompe. Si es mayor, queda dañada y reduce su Daño en uno. Los escudos cuentan a estos efectos como armas de longitud media.

Poner a la defensiva (Todas). El oponente no puede realizar acciones ofensivas en el resto del turno ni en el siguiente. Si acaba enzarzado en una melé, tendrá que limitarse a defenderse.

Pifias

A continuación ofrecemos una tabla de pifias para ser usada en habilidades de combate cuerpo a cuerpo. El narrador puede elegir el efecto que considere más apropiado o dejarlo en manos del azar lanzando 1d20.

PIFIAS	
1-2	Le das a un aliado. Este sufre el daño completo del arma, pero sin sumarle el Modificador al Daño. Si no hay nadie cerca vuelve a tirar.
3-4	Te quedas sin resuello. Permaneces Debilitado este turno y el siguiente.
5-7	Te expones inútilmente. El próximo turno tendrás un penalizador de -3.
8-10	Tropiezas y caes al suelo.
11	Se te cae una pieza de la armadura. Resta 1 a tu protección hasta que la recuperes
12-14	Se te cae al suelo una de las armas que blandes o un objeto de tu equipo
15	Te haces daño con tu propia arma. Aplica la mitad del Daño
16-17	El arma se rompe al impactar contra algo duro de mala manera. Si es un arma natural, el sujeto recibe el daño del arma.
18-19	Calambre o distensión muscular. Sufres 1 PD
20	Desastre. Tira dos veces en esta tabla.

MANIOBRAS DE COMBATE

Las maniobras son estrategias especiales en melé que llevan en caso de éxito a un resultado distinto que el clásico impacto, y que en determinadas circunstancias puede ser ventajoso.

Dependiendo de su dificultad, una maniobra puede comportar un penalizador. También suele haber restricciones respecto al tipo de arma necesario.

Las maniobras de combate se pueden combinar si el sentido común no lo impide, con lo que sus efectos, bonificadores y penalizadores se sumarían. En caso de que el personaje se enfrente cuerpo a cuerpo a varios adversarios a la vez, pueden realizar unas maniobras con unos y otras con otros. Se seguirá realizando solo una tirada de enfrentada, pero su resultado se aplicará por separado para cada adversario sumándole o restándole los modificadores pertinentes.

A continuación describimos algunas de las maniobras más comunes. En el manual básico encontrarás algunas más.

Buscar punto débil (TODAS LAS ARMAS, -2)

A cambio de un penalizador de -2 a la tirada, cuando se impacte, el valor de Protección se reduce a la mitad. Acumular esta maniobra dos veces permite ignorar la Protección por completo.

Carga

(ARMAS CUERPO A CUERPO)

Para efectuar esta maniobra hay que correr hacia el objetivo previamente, salvando unos 15 metros, por lo que la melé tendría lugar en la tercera fase del turno.

El beneficio de la carga es que dobla el Modificador al Daño. Si este era de +3, pasa a ser de +6, por ejemplo. No obstante, la carga hace al personaje que la realiza más previsible. Sus oponentes disfrutan de un bonificador de +2 a cualquier acción contra él.

Las cargas realizadas con una montura, es decir a caballo o similares, permiten que se sume el Modificador al Daño de la montura en vez del del jinete. De esta forma, por ejemplo, cargar con un caballo promedio sumaría +9 al daño.

Derribar (PELEA, ARMAS LARGAS, ESCUDO)

Si se gana la tirada enfrentada, suma los éxitos obtenidos a tu Fuerza. Si el resultado es mayor que la Fuerza del oponente, este es derribado. Si el personaje obtiene un crítico al realizar esta maniobra, tiene éxito automáticamente.

Desarmar (ARMAS CUERPO A CUERPO, -2/-3)

La maniobra ocasiona un penalizador a la habilidad de -2, o de -3 si el arma enemiga es blandida a dos manos o se trata de un escudo. Para saber si la maniobra tiene éxito, calcula el Daño de la forma habitual. Si este es mayor que la Fuerza del adversario, este pierde el arma. Si la maniobra es conseguida con un crítico, el desarme se produce de forma automática.

Desplazar (ARMAS CUERPO A CUERPO)

Cada punto de éxito conseguido en la melé desplaza al adversario un metro en la dirección deseada. Si en su camino hay un obstáculo, un foso, una ventana, etc., el narrador le pedirá una tirada de Equilibrio, Saltar o cualquier otra habilidad dependiendo de la amenaza.

Presa (PELEA)

Si la maniobra tiene éxito, el atacante agarra con las dos manos al defensor impidiéndole moverse. A continuación, en la última fase del turno, se enfrentan en una tirada de Fuerza. Si el defensor gana, se libra de la presa. Si pierde, el apresador tiene tres opciones.

- Infligir tantos puntos de Daño como su Modificador al Daño a dos manos, e ignorando toda armadura.
- Derribar al enemigo.
- Mejorar su agarre y recibir un bonificador de +2 a la próxima tirada enfrentada para resolver la presa. Este bonificador es acumulativo, y cuando llega a +10, la presa es imposible de romper.

A partir de este momento, esta tirada enfrentada se realizará cada turno en la cuarta fase hasta que la presa se rompa o el apresador suelte a su víctima. Mientras la presa se mantenga, ni atacante ni defensor pueden moverse.



COMPLICACIONES EN COMBATE

A continuación se enumeran algunas situaciones habituales en combate y las reglas sobre cómo resolverlas. En el manual básico encontrarás muchas más. Por regla general, un inconveniente se castigará con un penalizador de -2 a la tirada o, si es importante, de -3, y una ventaja equivaldrá a un bonificador de +2 o +3.

Diferencia de altura. Cuando uno de los combatientes se encuentra medio cuerpo más alto que el otro, por ejemplo encima de una mesa, disfruta de un bonus de +2 a todas sus acciones de combate. Combatir contra alguien que está en el suelo también otorga este bonificador.

Espacios reducidos. En pasillos de dos o tres metros de anchura, así como en habitaciones pequeñas con

mobiliario, o en bosques espesos, el uso de armas largas sufre un penalizador de -2.

Levantarse del suelo. Para levantarse hay que hacer una tirada enfrentada de su habilidad de Esquivar contra la habilidad del arma del enemigo, que además se suma +2 por diferencia de altura. Si el enemigo gana, inflige daño normalmente, y el combatiente en el suelo no puede alzarse.

Sorpresa. Al realizar un ataque sobre un oponente desprevenido, que no sabía de la existencia del atacante (por ejemplo porque este se ha acercado a él por la espalda), podrá asestarle un golpe aislado, además con un bonificador de +3. Si el oponente está desprevenido pero sabía de la existencia del atacante (una persona en principio amistosa que ataca de forma inesperada), el bonus será de solo +2 y además la víctima podrá eludir a su atacante con la habilidad Esquivar u optar por una melé centrada únicamente en la defensa.



Esta es una historia de amor y, como tal, es una historia de ilusiones y desencantos. En un punto comercial costero, los aventureros se encuentran a una madre de raza merení que, con su bebé en brazos, es hostigada por un grupo de hombres armados procedentes del Imperio Escarlata. Pronto se darán cuenta de que, además de la piedad, les empuja a intervenir el destino, pues se trata de la mujer de Tauro, el hombre que van buscando, y el bebé, presumiblemente, es su hijo. Tanto como si escapan como si derrotan a los escaletas y sus brujerías, descubrirán que Tauro ha sido reducido a la esclavitud y será sacrificado en la ceremonia de fundación de un nuevo templo consagrado a Meibel, el dios del Caos de la guerra. Si todo sale según sus planes, conseguirán rescatar al infortunado justo a tiempo, solo para darse cuenta de que nada es lo que parece y que los vericuetos del amor son siempre engañosos.

«Corazones y Máscaras» es una aventura corta que puede completarse en una sesión de aproximadamente cuatro horas de juego. Al módulo van asociados cuatro personajes pregenerados que se incluyen en esta guía de inicio. Sus historias personales los hacen especialmente apropiados para verse involucrados en la historia, pero realmente el narrador puede adaptar fácilmente el argumento para jugar con aventureros diferentes.

TRASFONDO

La historia que sirve de base a la trama gira en torno a Tauro de los Ungidos, un sacerdote del culto a Shador, dios del Caos de la ultratumba, cuya familia se halla bien posicionada al servicio del barón de Pórtico, en el salvaje reino de **Fronidas**. Tauro recibió hace tres años la visita de una comitiva de clérigos procedentes del **Imperio Escarlata**, adoradores del mismo dios, que trataban de establecer lazos de colaboración con su templo. En esa delegación se encontraba Shirina, una sacerdotisa de raza merení por la que Tauro sintió inmediatamente una poderosa atracción. El sacerdote había enviudado diez años antes, y su corazón era una madriguera vacía, anhelante de un nuevo inquilino. Tras un corto romance, Tauro decidió abandonar a los suyos y seguir a Shirina hasta **Juramento**, en la **Isla Pluviosa**, donde iniciaría una nueva vida.

A partir de este momento, la familia de Tauro tuvo noticias de él con poca frecuencia, apenas un par de cartas al año, enviadas a través de un mensajero. Su madre y su hija descubrieron así que permanece con Shirina, y que gracias a ella y a su propio trabajo, había conseguido ascender en el culto a Shador y mejorar

su posición en la cruenta isla. Entre líneas creen notar aprensión hacia los horrores de la sociedad escaletada, pero, al mismo tiempo, un amor ciego por Shirina que lo compensa todo.

Lo que su familia de Fronidas nunca llegó a saber es que Tauro se fue envileciendo a lo largo de estos tres años, asumiendo poco a poco la perversión y amoralidad del Imperio Escarlata, en buena parte debido a que algo en su interior, un poso malvado, sintonizaba con esta versión salvaje y amoral del Caos. En su ascenso social, que lo ha dejado en un alto puesto sacerdotal, no faltaron traiciones, asesinatos y otros actos innobles. En sus cartas ocultó esta transformación, y fingió que lo que veía le disgustaba, intentando tranquilizar a su madre e hija.

Hubo, sin embargo, un hecho que lo cambió todo. Por fin, Shirina se quedó embarazada, y tuvo un niño, el primogénito de Tauro, al que puso de nombre Dómino. Unos meses después, el sacerdote empezó a sospechar que existía algo de atracción entre su mujer y uno de sus esclavos domésticos, un patriarciense de nombre Raudo. Para evitar problemas, cortó por lo sano y regaló al esclavo al culto a Meibel, que le había pedido una donación de hombres que sacrificar en la fundación de un nuevo templo, precisamente en Fronidas.

Raudo fue enviado a ultramar, pero Tauro no imaginaba que lo que había descubierto era tan solo un ápice de la situación real. Shirina y el esclavo mantenían un romance desde hacía casi dos años, y la mujer se consumía de amor por el noble y sufrido Raudo. Y así fue como Shirina, que estaba convencida de que el esclavo era el verdadero padre de su hijo, decidió tomar el bebé, abandonar a Tauro, y partir en busca de su amado antes de que fuera demasiado tarde.

Cuando Tauro descubrió que su mujer había escapado, lo comprendió todo, y enloqueció de rabia y celos. Aprovechó sus contactos en la orden mística de Las Cuatro Manos para pedir como favor la caza de Shirina, a cambio del saldo de antiguas deudas políticas. Las Cuatro Manos enviaron inmediatamente a Fronidas a uno de sus hechiceros guerreros, Ámbar, con un par de hombres.

Las órdenes de Ámbar son tres: capturar viva a Shirina y llevarla de vuelta al Imperio Escarlata, dar muerte al pequeño Dómino en presencia de su madre y, por último, asegurarse de que Raudo sea sacrificado, haciendo este trance lo más doloroso posible.

Ámbar pagó a un mercante para que partiera de inmediato hacia el punto de desembarco más cercano al nuevo templo de Meibel, sospechando acertadamente que esa habría sido la ruta seguida por la sacerdotisa fugitiva. El barco navegó incluso de noche, tratando de arribar lo antes posible aun a riesgo de naufragar. Ámbar tuvo suerte, pues llegó al minúsculo puerto de

Rocas Bajas apenas medio día después de Shirina, y mientras ella todavía dormía, esperando al amanecer para emprender el viaje por tierra al templo. Y en este punto es cuando entran en escena los aventureros.

EL INICIO: GRITOS AL AMANECER

La nieve cubre el boscoso reino de Frondas, bloqueando muchos caminos y desalentando a los marineros, pero aun así el que tiene que viajar, viaja. Los aventureros han pasado esta fría noche de diciembre en el albergue de un asentamiento comercial costero llamado Rocas Bajas, donde esperan poder embarcar pronto con destino al Imperio Escarlata. Buscan allí al sacerdote de Shador llamado Tauro de los Ungidos. Si se juega con los personajes pregenerados que se ofrecen en esta guía, el motivo será familiar. Su madre y su hija temen que la vida de Tauro se halle en peligro. Con otros personajes, la motivación puede ser distinta: los aventureros pueden buscar a Tauro por pensar que guarda información que necesitan, por venganza o por cualquier otra causa.

A Rocas Bajas acuden con regularidad pequeños mercantes del Imperio Escarlata para comprar pieles, carne y madera de calidad a los bárbaros frondanos. En el asentamiento no hay mucho: el albergue, que incluye taberna, comedor y establo, un par de almacenes, cinco casas de trabajadores locales, y la torre defensiva donde se aloja el recaudador de impuestos real y su guardia. El recinto se halla rodeado de una empalizada, y en la costa hay un atracadero donde en

estos momentos esperan dos pequeños mercantes con la bandera del Imperio Escarlata: una estrella de ocho puntas negra sobre fondo rojo. El día anterior al anochecer solo había una embarcación, la segunda ha debido llegar ahora al amanecer. Se puede entrar y salir por tierra del punto comercial mediante dos portones de doble hoja que se aseguran desde el interior con un travesaño de madera. Uno de ellos conduce al muelle, el otro a un camino.

No es el sol el que despierta a los aventureros, sino los gritos de una mujer, las risas de unos hombres y el llanto inconsolable de un bebé. Han dormido en una habitación compartida, en el primer piso del edificio. Si se asoman por la ventana verán que delante del albergue dos individuos armados tratan de atrapar a una mujer, que se halla acorralada en el rincón que forman al juntarse las dos alas del edificio. Hace un frío terrible, y por la noche han caído veinte centímetros de nieve fresca, pero aún así la mujer va descalza y vestida tan solo con un camisón. Sus estrechos y delicados rasgos faciales, sus ojos y orejas, la delatan como una mujer merení. El bebé, que debe tener entre dos y cinco meses, se halla envuelto en una toca.

Los hombres son dos y van cubiertos con capas de piel y armaduras de cuero reforzado. Sus cascos y hombreras están adornados con filas de púas de acero. En el cuello llevan anudados pañuelos de color escarlata, y en el peto, un símbolo del Caos en el que, en lugar de flechas diagonales, hay dibujados brazos de color blanco. Ríen y se burlan de su víctima, a la que azuzan con su hacha y manguel como si fuera un animal salvaje. Una tirada de **Tierras Quebradas a dificultad 20** desvela que los emblemas se corresponden con los de una orden de hechiceros asesinos del Imperio Escarlata conocidos como Las Cuatro Manos.

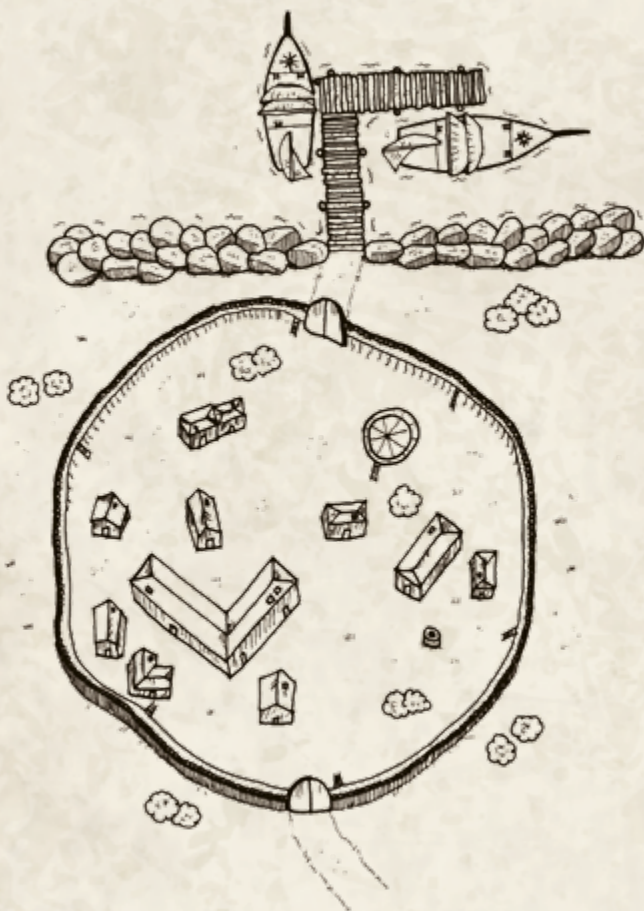


Una tirada de **Percatarse a dificultad 15** permite apreciar en el embarcadero a dos hombres que contemplan la escena desde lejos. Uno de ellos lleva capa y armadura. El otro está cubierto por unos harapos descoloridos, y hay algo extraño y grotesco en su silueta.

En la puerta de la torre hay tres guardias reales que discuten entre sí, aparentemente sobre si deben intervenir o no.

Los aventureros reconocerán a Shirina de inmediato y la identificarán como la mujer que conquistó el corazón de Tauro y se lo llevó a la Isla Pluviosa. Estela, Dalia y Anush, han tratado con ella en persona. Si se juega con otros personajes, de pronto uno de los hombres grita: «vamos Shirina, déjalo, sabes que te queremos viva». Los aventureros están familiarizados con ese nombre y saben de quién se trata. Esto debería bastar para que decidan intervenir y dar comienzo a la aventura.

Descrita la situación, es el momento de que los aventureros reaccionen. Recordemos que se acaban de levantar y no tienen la ropa o la armadura puesta. Se recomienda mostrar en la mesa una fotocopia del mapa de Rocas Bajas que adjuntamos para situar a los diferentes personajes y lugares. A continuación, hablaremos de las personas que se encuentran en el lugar en ese momento y sus posibles reacciones. Encontrarás las estadísticas de cada uno de ellos en el apartado de Personajes, al final de la aventura.



LOS GUERREROS DE LAS CUATRO MANOS

Los dos hombres, Aquilino y Ursus, desembarcaron inmediatamente, cuando apenas estaba clareando, con las órdenes de buscar a Shirina en el punto comercial, matar al niño y llevarla a la fuerza al barco. Ámbar prefirió quedarse en el atracadero, pues aborrece la nieve, en compañía de su abominable demonio Faghaar, solo por si hubiera alguna complicación.

Sin medias tintas, ignoraron al recaudador de impuestos y sus guardias, que se acercaban al barco a cobrar la tasa de atraque, y entraron a tropel en el albergue. Preguntaron a Albo, el dueño, por la mujer que buscaban y, tras varias amenazas, fueron dirigidos a la habitación donde Shirina se alojaba con el pequeño. Esta consiguió escabullirse con el niño en brazos, corrió afuera, pero tropezó en la nieve y se vio arrinconada por sus perseguidores.

Pasado un minuto, Aquilino y Ursus, si nadie hace nada, acertarán finalmente con una estocada a los brazos de Shirina, que dejará caer al bebé herido al suelo. Acto seguido, uno de ellos rematará a la criatura mientras el otro lanzará a la mujer sobre la nieve, apresándola. Luego la maniatarán y la llevarán al barco, que zarpará poco después.

Si alguien interviene, será amenazado primero por meterse donde no le llaman. Si esto no le disuade, los guerreros no tendrán problema en enfrentarse físicamente con nadie, incluso aunque se hallen en inferioridad numérica, pero en primer lugar tratarán de que la mujer no escape. Solo se retirarán si sufren una herida grave. Saben que Ámbar les cubre las espaldas desde el embarcadero, y esto les da una gran confianza en sí mismos.

No se dejarán convencer ni sobornar. Podrían únicamente ser intimidados si alguno de los aventureros hace gala de poderes mágicos o si aparece alguna criatura sobrenatural.

OTROS INQUILINOS DEL ALBERGUE Y VECINOS

En el albergue hay alojadas otras diez personas, entre mercaderes, marineros y viajeros sin motivación clara, que observarán la escena horrorizados, asustados, curiosos o indiferentes, pero que no intervendrán por propia iniciativa, y ni por asomo se les ocurrirá jugarse la vida contra unos guerreros escarlata. Y menos por una mujer de raza merení, en lo que parece un asunto interno entre miembros de esta sanguinaria nación.

El dueño del albergue, Albo, es un hombre de unos 40 años, pequeño y barbudo, al que recome la mala conciencia. Shirina le pagó bien por mantener el pico cerrado, y ahora ha traicionado el trato que hizo con ella. Si es presionado podría reconocer que reveló sin resistirse demasiado en qué habitación se hallaba alojada y quizás prestar algún tipo de ayuda sin comprometerse físicamente.

En Rocas Bajas hay algunas casas de madera donde viven familias de marineros, carreteros, mozos de carga y estibadores. Muchos de ellos contemplarán la escena desde sus puertas o ventanas, pero ni se aventurarán a salir al exterior. Lo mismo sucede con los marineros de los dos mercantes, ambos de bandera escarlata, que seguirán los acontecimientos desde cubierta.

LOS HOMBRES DEL REY

La torre de Rocas Bajas es la residencia de Clavio, el recaudador de impuestos destinado al lugar. Su cometido es cobrar por atraque, salida y entrada de mercancías, y hacer llegar estas tasas a las arcas reales. Es, sin embargo, un hombre pusilánime y cobarde, que anhela ante todo dar por terminado su servicio y volver a Excelsa cuanto antes a darse un buen baño caliente. Lo observará todo con repugnancia desde su ventana, en el último piso de la torre, pero no dará ninguna orden de intervención, pues teme que algo así podría costarle la vida. Si se le reprocha su actitud, aducirá que su misión no es mantener la seguridad de nadie ni el orden público, algo que con la ley en la mano es totalmente falso, pues es la única autoridad local.

Cuando el mercante en el que viajaban los sicarios de Las Cuatro Manos ató las amarras en Rocas Bajas, un bostezante Clavio se dirigió con dos hombres a exigir el pago de impuestos. Se cruzó con Aquilino y Ursus, que lo ignoraron, y fue recibido por Ámbar, quien le arrojó una bolsa de monedas de oro con desdén. El hombre que le acompañaba, cubierto con harapos de pies a cabeza, no parecía humano, ni olía como tal, y Clavio prefirió no hacer preguntas, dar la vuelta y encerrarse en su torre.

El alboroto ha sacado del edificio a tres soldados reales, que no tienen muy claro cómo reaccionar. Uno de ellos cree que deberían proteger a la mujer y al niño, pero los otros dos piensan que es mejor no meterse en problemas. El cuarto ha subido a preguntar a Clavio qué hacer, pero no recibirá una respuesta clara. En teoría podrían ser convencidos de enfrentarse a los escarlatas con buenos argumentos y tiradas de **Persuadir u Oratoria**.

Los guardias reales visten de forma tan lujosa como mísero es Rocas Bajas. Sus armaduras están labradas y cubiertas de adornos dorados y plateados. Portan capas verdes, cascos con visera y van armados con lanzas cortas. En la torre guardan escudos medios y ballestas pesadas.

ÁMBAR Y FAGHAAR

Cuando Ámbar ve salir corriendo del albergue a Shirina con el niño y, poco después, observa cómo es acorralada, esboza una sonrisa y celebra que su misión se haya visto cumplida prácticamente sin esfuerzo. En el momento en el que los aventureros entran en escena, esa sonrisa se tuerce.

Ámbar va cubierto por una capa de piel de oso bajo la que lleva una armadura de placas completa. Sus cabellos son largos y rubios y su rostro lo delata como un merení. Sus rasgos son finos, y a esa distancia no se podrá distinguir si se trata de un hombre o una mujer. En realidad es hermafrodita, como muchos de los que nacen en la Isla Pluviosa. Puesto que prefiere que se refieran a él como hombre, hemos utilizado en el texto el género masculino para hablar de él.

En el mundo de **Tierras Quebradas** la magia suele producir terror, y Ámbar lo aprovechará para desatar el pánico en el punto comercial. Desde la seguridad que le da la distancia, comenzará a lanzar conjuros contra los aventureros, tratando de facilitar a sus hombres la tarea de capturar viva a Shirina.

En el momento en el que se usen contra él armas de proyectiles o alguien corra para enfrentarse con él cuerpo a cuerpo, dará la orden a Faghaar para que sacie su hambre y aniquile a sus enemigos. La figura que permanecía a su lado se deshará de los andrajos que lo ocultaban y se lanzará a la carga para destruir todas las vidas que pueda. Faghaar tiene brazos y piernas como un hombre, pero su cuerpo se abre en forma de una gigantesca boca vertical, cuyas comisuras se sitúan una en el bajo vientre y la otra en la protuberancia que debería ser su cabeza. El ser, una especie de boca con brazos y piernas, posee dientes largos, sucios y deformes, y una larga lengua violeta con la que se relame constantemente. No tiene ojos, y percibe mediante un radar biológico, similar al de los murciélagos.

En el momento en el que se haga evidente el uso de la hechicería, tanto por parte de los aventureros como de Ámbar, los presentes tenderán a encerrarse en sus casas, torre o albergue. Y en cuanto Faghaar empiece a correr babeando y restallando sus dientes a plena luz del día, sonarán por doquier alaridos de terror y todo el mundo tratará de esconderse y atrancar puertas y ventanas. Faghaar matará indiscriminadamente, pero no atacará a Shirina, pues su amo se lo ha prohibido. Solo se detendrá al morir o si se lo ordena Ámbar.

El merení desenvainará su espada y actuará tan solo como último recurso. Le desagrade arriesgar su vida innecesariamente, y por algún motivo detesta caminar por la nieve. Si Shirina está a punto de escapar, no dudará en lanzarse en su persecución. Puede para ello robar un caballo del establo, por ejemplo.

El hechicero de Las Cuatro Manos no está totalmente cerrado a la negociación. Si los aventureros son capaces de ofrecer algo que compense la humillación y los castigos que conllevaría el volver con las manos vacías, podría ser convencido para ello.

Si es capturado e interrogado, contará que se trata de una misión para su orden, y que sabe que ha sido encargada por un poderoso sacerdote de Shador, pero admitirá no saber de quién se trata exactamente. Anunciará además que sus compañeros de armas están dispuestos a pagar un rescate a cambio de su vida.

UNA SACERDOTISA EN APUROS

Si los aventureros reducen o eliminan a Ámbar y sus servidores, el capitán del barco en el que han venido preferirá ahorrarse preguntas, soltará amarras y emprenderá el viaje de vuelta. Clavio saldrá de su torre e interrogará a los alborotadores. Si estos han utilizado la hechicería o han demostrado ser extraordinarios guerreros, será especialmente cauto, pero en cualquier caso se esforzará por hacer que se marchen lo antes posible de Rocas Bajas. Teme que lleguen nuevos hombres del Imperio Escarlata y verse así en una delicada situación diplomática.

También es posible que hayan escapado del punto comercial y dado esquinazo a sus perseguidores. Sea como sea, entendemos a partir de este momento que han logrado salvar a Shirina y desean hablar con ella sobre Tauro y sobre los hombres que han intentado capturarla.

La merení será muy prudente, y tratará ante todo de conocer las intenciones de los aventureros antes de hablar de sí misma. Si entre ellos se encuentran Dalia, Anush o Estela, las reconocerá y cuidará muchos sus palabras. En cuanto descubra que están buscando a Tauro, inventará una nueva versión de los hechos para involucrar a los aventureros en el rescate de Raudo haciéndoles creer que se trata de Tauro.

Shirina les contará que Tauro, al labrarse su carrera en la Iglesia de Shador, se ganó un poderoso enemigo, un merení de nombre Agash, al que acabó arrebatando el puesto. Hace tan solo unos días, Agash reunió pruebas falsas que implicaban a Tauro y a ella en un caso de espionaje para el Patriarcado. Tauro fue convertido en esclavo y enviado aquí, a Frondas, para servir de sacrificio en la inauguración del **templo del Filo Sagrado**, dedicado a Meibel y fundado con el patrocinio del Imperio Escarlata. Shirina consiguió escapar con su hijo Dómino, de cuatro meses, y embarcar hacia el puerto más cercano al templo, con la esperanza de rescatar a su marido o comprar su libertad.

Si alguien desconfía de Shirina, puede hacer una tirada de **Perspicacia a dificultad oculta**. La dificultad real es 23, la habilidad de Engañar de Shirina más cinco. Si alguien consigue la tirada, intuirá que la mujer está tratando de manipularlos, y que algo en su historia es falso. Los que no pasen la tirada estarán convencidos de su honestidad. Con una tirada de **Tierras Quebradas a dificultad 25**, 20 en el caso de Anush, sabrán que uno de los altos sacerdotes de la Iglesia de Shador en el Imperio Escarlata lleva efectivamente el nombre de Agash.

Por otro lado, con una tirada de **Tierras Quebradas a dificultad 20 (10 si son de Frondas)** sabrán que el templo es real, que la inauguración es mañana, día del solsticio de invierno y que en el alzamiento del templo intervienen cuestiones políticas, de hecho su construcción ha sido sufragada por la Iglesia de Meibel del Imperio Escarlata. Con cinco éxitos o más en la tirada

sabrán que el edificio se alza en una colina que antaño fue un lugar sagrado del culto a Kamin, y que la iniciativa forma parte del barón del lugar, Bergamot, por extender el poder del Caos en una zona recientemente conquistada a un baronazgo vecino. Los habitantes de la aldea de Robledales, que ahora pertenece a Bergamot, han adorado tradicionalmente a la diosa de la tierra, y el templo sería una manera de someterlos y afianzar el poder en el lugar.

Es de suponer que el grupo se dirigirá al templo del Filo Sagrado. Los caminos son ahora poco transitables, pero es posible llegar al templo poco después del anochecer.

Shirina recogerá, si le es posible, las pertenencias con las que ha venido del Imperio Escarlata: una túnica negra y adornos de plata que la identifican como sacerdotisa de Shador, una espada, una bolsa de viaje y 10 octógonos de plata. Al cuello se anudará un pañuelo rojo. La mujer permanecerá a partir de ahora con los aventureros, pero no se arriesgará físicamente, estará de hecho todo el tiempo con el niño en brazos.

EL TEMPLO DEL FILO SAGRADO

Cuando el barón Bergamot de Lago Negro conquistó la aldea de Robledales y sus territorios, pronto comenzó el proceso de sustitución religiosa. El culto pagano a los elementales fue prohibido y en su lugar se impuso la adoración a los señores del Caos. En la Colina de la Sombra, lugar sagrado de la diosa Kamin, se alzaba un antiquísimo roble del que se creía que poseía propiedades mágicas. Bergamot ordenó talarlo y construir en el lugar un centro de culto a su dios patrón, Meibel.

Bergamot era a la sazón aconsejado y financiado por aliados del Imperio Escarlata, que trataban así de extender su influencia. Gracias a ellos, la Iglesia de Meibel se encargó del proyecto, a cambio de dirigir el templo tras su fundación.

Los aventureros se han encontrado con Shirina la víspera del solsticio de invierno, día de celebración para los seguidores de los cultos elementales. Bergamot ha escogido precisamente esta fecha con la intención de cambiar su significado. Durante las celebraciones serán sacrificados 16 esclavos donados por el Imperio Escarlata, entre ellos Raudo. Al evento acudirán personalidades locales, el mismo barón y su familia, y buena parte de los habitantes de Robledales.

Este momento de la aventura es abierto y puede resolverse de muy distintas maneras. A continuación, se describe el templo, sus personajes y el programa del día. Dependiendo de las acciones de los aventureros, el narrador deberá reaccionar e improvisar usando como base sus conocimientos sobre el escenario.

EL COMPLEJO DEL TEMPLO

El templo del Filo Sagrado se encuentra en la cima de la colina de la Sombra, protegido tras una empalizada y rodeado por otros edificios. Aquí encontrarás la explicación a la numeración del mapa.



A - Empalizada. Está formada por troncos de puntas afiladas de tres metros de altura. En su perímetro sobresalen cuatro torres de madera descubiertas que suelen estar desocupadas pero que el día de la inauguración tendrán cada una un acólito armado con un arco. Por la noche el portón de entrada se cierra y un acólito hace guardia en la torre más cercana, donde hay también una campana. Por el día las puertas las guarda siempre un guerrero del templo.

B - Establos. Sirven de alojamiento a los caballos y mulas del templo y sus visitantes. Tres mozos de cuerdas, jóvenes acólitos del templo, trabajan aquí.

C - Albergue. Este edificio rectangular de madera y piedra tiene dos salas. Una es un dormitorio común donde los visitantes del templo pueden dormir en el suelo y que dispone de chimenea. La otra es un comedor, donde se sirve alimento a los huéspedes dos veces al día. Adosadas al dormitorio hay unas letrinas.

D - Pozo. Un pozo de piedra abastece de agua potable al complejo.

E - Taller. Una casa de piedra y madera, similar en estilo al albergue, que contiene un taller de carpintería y una herrería. Un sacerdote y dos acólitos trabajan aquí durante el día, aunque durante la inauguración estará cerrado y vacío.

DESCRIPCIÓN DEL TEMPLO

El edificio sirve no solo de lugar de culto sino también de residencia para los sacerdotes y los acólitos, y realmente podría ser considerado más bien un monasterio. El templo es de piedra gris y planta octogonal, con tejado de madera y una cúpula central con linterna. Describimos a continuación los espacios numerados en el mapa.

PLANTA BAJA

1. Entrada principal

Las puertas principales del templo son de madera recubiertas de bronce y adornadas con grabados que describen hazañas legendarias de Meibel. Son escenas bélicas y sangrientas, protagonizadas por el señor del Caos de la guerra y sus huestes. Por la noche estas puertas se cierran.

2. Vestíbulo

Se trata de un corredor ancho que conduce desde la entrada a la sala de culto. Una puerta lateral da a la zona de servicio. La sala está decorada con seis estatuas de piedra a tamaño real que representan a sendos héroes históricos del culto. Todos ellos son hombres y mujeres armados y enmascarados y su mano derecha, alzada, es utilizada para colocar las antorchas que iluminan la estancia.

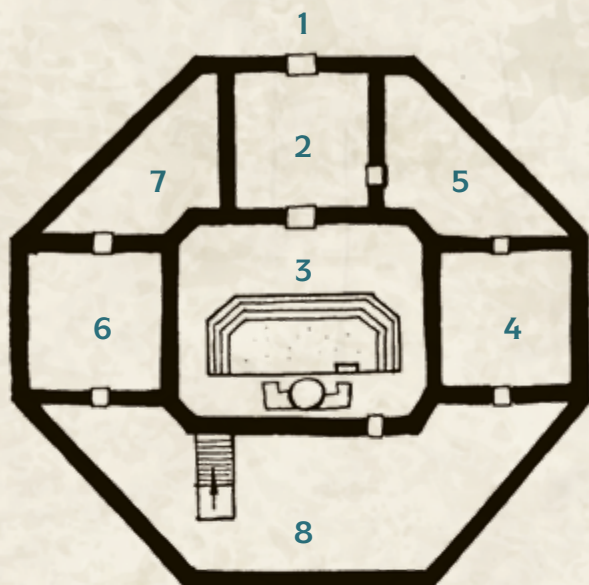
3. Sala de culto

Es un amplio espacio central de forma octogonal y que verticalmente se extiende hasta la cúpula del techo, donde varias ventanas dejan entrar la luz del día. En cada esquina hay un brasero de bronce encendido, y en las paredes de piedra se aprecian bajorrelieves de significado religioso que narran los cruentos misterios de Meibel. En el centro el suelo desciende en forma de gradas hasta una arena de lucha semicircular. Sobre ella se cierne una gran estatua de Meibel hecha de piedra y de cuatro metros de altura, que representa al dios desnudo, con un velo sobre el rostro y una gran espada entre las manos, apoyada en el suelo.

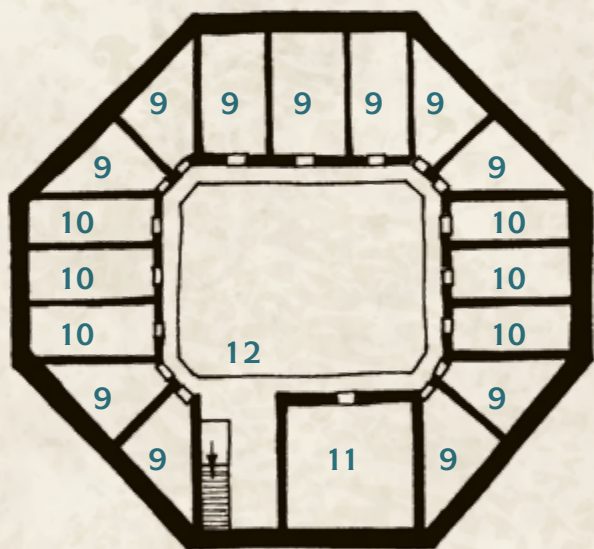
En la pared de la arena, justo bajo la estatua, hay una doble puerta de hierro por la que salen y entran los gladiadores, y que está marcada con las ocho flechas del Caos. Conduce a los subterráneos del templo y normalmente está cerrada con llave.

Una balconada en el piso superior permite contemplar la sala de culto desde arriba. Desde este lugar cuelgan varios estandartes: el del barón Bergamot, que es una cabeza de lobo blanca sobre fondo negro, la bandera del Imperio Escarlata: las ocho flechas del Caos en negro sobre fondo rojo, y el símbolo del culto a Meibel: una estrella de ocho puntas formada por ocho espadas. Una puerta permite acceder al comedor.

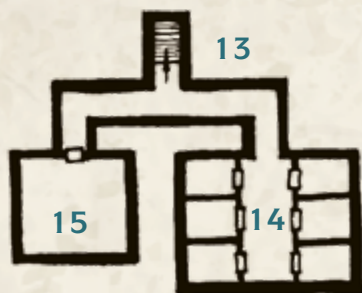
PLANTA BAJA



PLANTA PRIMERA



PLANTA SÓTANO



4.Salón

En esta estancia los sacerdotes y acólitos del templo se reúnen y hacen vida social. Hay chimenea y varias mesas que, cuando hay reunión, se juntan formando un cuadrado. En un armario cerrado con llave se guardan libros y pergaminos de tipo religioso y litúrgico.

5.Armería

Se guardan aquí en armarios las armas y armaduras del templo. La habitación se usa también como sala de prácticas, donde los sacerdotes entrenan en el uso de la espada.

6.Cocina

Consta de un fogón de hierro, una chimenea y varias alacenas donde se guarda la vajilla. Dos armarios sirven de despensa, y contienen carne y pescado en salazón, así como tarros de fruta y verdura seca. Una puerta de servicio comunica la cocina con el exterior y, evidentemente, se cierra por la noche.

7.Almacén

Hay varios sacos de harina, zanahorias y cebollas, toneles de cerveza y aceite, herramientas y diversos utensilios.

8.Comedor

Aquí se sirven los desayunos, almuerzos y cenas. Sacerdotes, guardias y acólitos se sientan en mesas separadas. Se encuentran aquí además las escaleras que conducen al piso de arriba.

PLANTA PRIMERA

9.Habitaciones de acólitos y guardias

Son habitaciones sencillas, con dos o tres camas y baúles para guardar los objetos personales. Duermen hombres y mujeres por separado. Todas las habitaciones tienen ventana de madera.

10.Habitaciones de los sacerdotes

Cada uno de los seis sacerdotes del templo tiene su propia habitación, con armario, baúl y a veces una estantería. En cada habitación hay una ventana con puerta de madera.

11.Habitación del sumo sacerdote

Karsias dispone de una habitación más grande que las demás, con mesa de despacho, librería, una pequeña capilla dedicada al Caos repleta de velas, una cama con dosel y un lujoso armario de madera labrada. Karsias guarda aquí un manojo con todas las llaves del templo.

12. Balconada

Sirve de pasillo que recorre todo el piso superior, y como palco para presenciar las ceremonias. El día de la inauguración, Bergamot y otros invitados de honor observarán los ritos desde aquí.

PLANTA SÓTANO

13. Pasillo subterráneo

Las puertas bajo la estatua conducen a unas escaleras que descienden hasta un corredor subterráneo. Este conduce a las celdas, por un lado, y a la sala del tesoro, por otro. Hay antorchas sujetas en las paredes.

14. Celdas

El pasillo desemboca por este lado en una habitación en la que hay varios instrumentos de tortura, un potro y seis celdas, tres a cada lado, con puerta de barrotes de hierro. Los esclavos están encerrados en grupos de dos o de tres y llevan ya puestas las máscaras rituales con las que tendrán que luchar hasta la muerte. Estas están aseguradas con cerrojo y en principio no se pueden quitar sin la llave correspondiente. Las llaves de las celdas y de las máscaras cuelgan de un gancho junto a la entrada.

15. Sala del tesoro

Por este lado el pasillo da a una puerta de hierro cerrada con candado. Tras ella se encuentra la sala donde se guarda el tesoro del templo. En ella hay un cofre con 200 octógonos de oro del Imperio Escarlata y 5.000 soberanos de Frondas, entre monedas de oro, plata y bronce. En una mesa, sobre un cojín rojo, descansa Limadora, una espada sagrada del culto, que ha sido trasladada al templo recientemente. A su lado está su funda, de cuero negro repujado.

Limadora es un objeto mágico de Espíritu 8 y con la facultad de aumentar su Daño en hasta 3 puntos al coste de 1 PM por punto. Este aumento de letalidad dura ocho turnos. También puede infundir miedo en un enemigo al coste de 2 PM, aunque deberá derrotarlo en una tirada enfrentada de Espíritu. Su mera presencia incita, además, al conflicto. Cuando se halle presente y desenvainada se creará un clima de violencia y enemistad, y se iniciarán espontáneamente peleas y agresiones. El arma solo es mostrada al público durante los rituales de mayor importancia.

En el centro de la sala hay un foso de cinco metros de caída que conduce a un pozo de agua verdosa y maloliente. Es el hogar de Tonosk, un demonio al servicio de Karsias que tiene por orden eliminar a todo aquel que entre en la sala que no sea él o no vaya acompañado por él. Al escuchar la puerta, Tonosk saldrá del foso, inspeccionará a los visitantes y, en su caso, tratará de asesinarlos. El demonio es un gigantesco ciempiés naranja y negro de 16 metros de largo. De un extremo surge un torso humano, como si se tratara de una

especie de centauro. Su cabeza está protegida por un yelmo que cubre su rostro y deja ver tan solo sus ojos, brillantes como brasas. Siempre va armado con una espada.

LOS EVENTOS EN EL TEMPLO DE FILO SAGRADO

Víspera de la inauguración

Durante todo el día y algunos de los anteriores, diversos peregrinos devotos del dios Meibel o del Caos en general, han llegado al templo movidos por su sentimiento religioso. La mayoría son de Frondas, pero también los hay que vienen de otros lugares más alejados. Por la noche ya son 22, y se apelotonan en el albergue para peregrinos. Se servirá una cena austera y a medianoche los acólitos se marcharán del edificio. Por su parte, en el templo, entre el anochecer y la noche cerrada se celebrará una cena y después una reunión para que en la jornada siguiente todo funcione a la perfección.

Mañana

Ya al amanecer llegan al recinto grupos de aldeanos procedentes de Robledales. Muchos no han acudido porque creen que Kamin castigará la osadía del Caos con un terrible desastre, otros han venido precisamente para ver la furia divina con sus propios ojos. La mayoría siente curiosidad o quiere mostrarse sumisa ante su nuevo señor. Se trata de un centenar de personas que irá ocupando el recinto externo del templo hasta mediodía. Un grupo de artistas ambulantes aprovecha la congregación de gente para vender cacharros de cobre y latón, y hacer un espectáculo de baile. Los sacerdotes del templo temen algún incidente, de modo que guardias y acólitos se pasean entre la muchedumbre. A media mañana dos acólitos salen del templo con un caldero de sopa y la reparten en cuencos a todos los presentes.

Mediodía

Llega el barón Bergamot, su esposa Rosalía y uno de sus hijos, el joven Adusto, acompañados de una escolta de diez guerreros. Con ellos llegan otros dos barones vecinos alineados con el Caos, Tinto y Lupo, cada uno con una comitiva de tres hombres. Los nobles son recibidos por el sumo sacerdote Karsias en el interior del templo, donde se les sirve un almuerzo.

Media tarde

Se abren las puertas del templo y la multitud se agolpa en la sala de ceremonias. Solo los nobles y sus comitivas, así como algunos ancianos y notables locales, pueden presenciar la ceremonia desde la balconada. Karsias aparece por la puerta bajo la estatua con la espada sagrada Limadora. Los sacerdotes, en la arena de combate, hacen una danza ritual con sus espadas, mientras los acólitos cantan. Luego Karsias, a los pies de la estatua de Meibel, dará un discurso sobre la importancia del templo, la superioridad del Caos y las excelencias de la guerra para la depuración y

mejora de la sociedad, en un país que lucha contra el paganismo.

Acto seguido comenzarán los combates. En parejas, los esclavos que mantienen presos en las celdas, irán apareciendo y serán obligados a batirse en un duelo a muerte con espada. Los gladiadores portan cada uno una máscara de madera, pintada cada una de un color. Cuando se hayan producido ocho combates, los ganadores lucharán entre sí en cuatro enfrentamientos, después en dos y finalmente, tras el combate final, solo quedará uno. Los muertos serán decapitados y sus cabezas puestas a los pies de la estatua de Meibel como ofrenda.

Tarde

Durante la última hora de luz llegará el golpe de efecto planeado por Karsias. El ganador de los combates se enfrentará al demonio Tonosk, que surgirá de la puerta que conduce al subterráneo para sorpresa y horror de los presentes. Lo normal es que el demonio derrote fácilmente al agotado finalista. Con su cabeza, el templo se dará por inaugurado.

Noche

Conmocionados, los aldeanos volverán a sus casas, situadas a media hora de camino. Los nobles pasarán la noche en el salón del templo. Los peregrinos en el albergue.

LOS HABITANTES DEL TEMPLO

Como hemos mencionado, hay diferentes cargos al servicio del templo del Filo Sagrado.

Acólitos. Son hombres y mujeres jóvenes, de menos de 30 años, reclutados para el templo de entre los fieles más devotos del baronazgo. Se encargan de las tareas más bajas, como la limpieza y el mantenimiento, pero albergan la esperanza algún día de ser nombrados sacerdotes. Visten túnicas de lana roja y capas del mismo color. Durante el día maquillan su rostro con pintura roja y negra. Todos van armados con espadas cortas y saben manejar el arco. Hay diez de ellos en el templo.

Guardias. Se trata de acólitos especialmente dotados para el combate, y con una posición mayor. Llevan armaduras de cota de malla, casco con máscara metálica y espadas de doble puño.

Sacerdotes. Su misión es encargarse de los ritos religiosos y de tareas más nobles, como administración, copia y lectura de libros o enseñanza de los acólitos. Son cinco y todos ellos son mábeden venidos del Imperio Escarlata. Visten túnicas rojas y negras bastante elaboradas, y con el símbolo del templo en un medallón colgado del pecho. Todos ostentan espadas cortas en el cinto y ocultan sus rostros tras máscaras metálicas. Los sacerdotes disponen de todas las llaves del templo excepto la de la cámara del tesoro, la del dormitorio de Karsias y las de las celdas.

Sumo Sacerdote. El templo se encuentra bajo la dirección de Karsias, un merení escarlata de 45 años que se halla especialmente ilusionado con su nueva posición y la tarea que tiene por delante. Su máscara es de oro con rubíes incrustados, y representa su propio rostro, inmortalizado en una mueca de furia.

EL SUEÑO

Si los aventureros hacen noche en el templo del Filo Sagrado, el que posea mayor puntuación de Fortuna tendrá un sueño especialmente vívido. Se encuentra en una playa nevada, bajo un cielo nublado, y en el agua, sumergido hasta las rodillas, de espaldas, se encuentra Tauro. No puede ver su rostro, pero sabe que es él. El aventurero se acerca, metiéndose en el agua, y le toca el hombro. Tauro se gira y vemos que lleva una máscara que representa su propio rostro, una máscara blanca. Se la quita, y en ese momento el hombre ya no es Tauro, sino una bandada de pájaros de diversos colores que aletean y se dispersan por el entorno gris y blanco, como motas de color.

Al despertar, una tirada de **Interpretar Sueños a dificultad 10** revelará que la máscara indica que Tauro no es quien el aventurero creía que era. Con cinco éxitos en la tirada, sabrá además que el mar significa peligro, y que el aventurero, al entrar también en el agua, se está poniendo en el mismo peligro que Tauro. Además, los pájaros de colores, en contraste con el entorno, indican una suplantación. Con diez éxitos se sabrá que esa sustitución se halla relacionada con el amor.

Otros aventureros podrán tirar también Interpretar Sueños si estas imágenes oníricas son relatadas, pero la dificultad ascenderá entonces a 15.

RESOLUCIÓN DE LA AVENTURA

Es muy posible que los aventureros traten de rescatar a Tauro/Raudo por la noche, poco después de llegar. En ese caso tendrían que colarse en el edificio de alguna forma: por la puerta de la cocina o una ventana, u obligar de alguna forma a alguno de los habitantes del templo a que colabore con ellos.

El templo, por la noche, es patrullado por los guardias, que se van turnando cada dos horas. Los sacerdotes temen un ataque o sabotaje por parte de los adoradores de Kamin. Por otro lado, si pasan cerca de un dormitorio, deberán hacer tiradas de **Sigilo a dificultad 10** para no hacer ningún ruido sospechoso. Cualquier pifia en tiradas como **Forzar Cerraduras** o **Trepar** se puede aprovechar para crear barullo y hacer que alguien se despierte. En caso de alarma, todo el mundo cogerá sus armas y saldrá a ver qué pasa.

El hecho de que los sacerdotes lleven máscaras puede llevar a la idea de robar la ropa de algunos y hacerse pasar por ellos. En el templo todos se conocen bien, y nadie pasará un escrutinio de cerca, pero de lejos es posible suplantar a un guardia, sacerdote o incluso acólito con tiradas de **Engañar** contra **Percatarse**.



Otra opción es aprovechar la confusión y la multitud del día siguiente para pasar más desapercibidos. El inconveniente es que los guardias y acólitos estarán muy atentos a cualquier movimiento sospechoso. Colarse en el subterráneo por la puerta de la sala de ceremonias sin ser visto será imposible por la tarde, una vez los asistentes abarrotan la estancia, pero podría conseguirse, a lo largo de la mañana, aunque con dificultad, pues por la sala y la balconada pasan sacerdotes y acólitos constantemente.

Una buena idea sería hacerse pasar por visitantes de importancia. Si lo consiguen, con buenos resultados en una tirada de **Engañar**, pueden ser invitados a comer juntos con Bergamot y los otros barones. Esto les daría acceso al templo y cierta libertad de movimiento.

AMOR DESENMASCARADO

Uno de los momentos clave de la aventura será cuando los aventureros traten de discernir de entre los esclavos quién es Tauro. Si preguntan por él, nadie responderá a ese nombre, aunque Raudo se pondrá alerta ante la mención de su antiguo amo. Es posible que trate de hacerse pasar por él, si ve que es una manera de ser rescatado. Los otros quince esclavos puede que piensen lo mismo, con lo que los aventureros se encontrarían con dos, tres, cuatro Tauros para ser rescatados.

Han pasado solo tres años, y bajo una atenta mirada, todo aquel que conozca a Tauro sabrá que ninguno de los esclavos encerrados en las celdas, o que luchan en los combates rituales, es realmente la persona que buscan. Shirina es consciente de esto y tratará de orientar los planes de los aventureros hacia el rescate masivo de todos los esclavos.

Si Raudo ve interés por Tauro en los aventureros, puede asegurarles que lo conoce y sabe cómo llegar hasta él y dónde encontrarlo, algo que, a su manera, es completamente cierto. El esclavo ha estado al servicio de este poderoso sacerdote de Shador durante más de dos años, por lo que lo conoce bien y puede responder a diversas preguntas que confirmarían que dice la verdad.

Si Raudo es finalmente rescatado, y el grupo sale a todo correr del templo del Filo Sagrado, Shirina y su amado escapan con el bebé a la primera oportunidad, por ejemplo al hacer noche en algún pueblo o posada. Este intento de escapar puede salirles mal o bien, dependerá de los aventureros, aunque el narrador debería darles al menos una oportunidad de prevenir o anticipar la fuga. Por ejemplo, si se fijan en la reacción de uno de los dos al ver al otro, tiradas de **Perspicacia** pueden revelar la emoción del esclavo a ver a su amante y a su hijo.

El final, si todo sale bien y se produce el rescate, puede ser un acalorado interrogatorio y la revelación de la historia, o un despertar anonadado con las manos vacías cuando a la mañana siguiente descubran que Raudo y Shirina han escapado con Dómino por la noche. En uno u otro caso, nuevas aventuras se ciernen ante los personajes jugadores, bien sea la persecución

de los amantes fugitivos o, esta vez sí, un viaje al Imperio Escarlata. Nuestros héroes reciben cada uno un punto de Destino.

Aunque las mecánicas de Lealtad no está descritas en esta guía, puede ser interesante otorgar puntos de cara a la continuación de la historia. Derrotar a un demonio otorga 3 puntos de Lealtad a la Ley, mientras que acabar con Karsias concede 2 puntos, y cada sacerdote, 1 punto. Entrar por primera vez al templo del Filo Sagrado supone 1 punto de Lealtad al Caos.

PERSONAJES NO JUGADORES

Aquilino y Ursus **LOS HOMBRES DE ÁMBAR**

Utiliza las mismas estadísticas para estos dos bravucones guerreros mábeden. Aquilino blande un hacha de batalla y Ursus un mangual.

CUE: 7	ATR: +1	PV: 16
MEN: 5	FUE: 9	Mod. al daño: +3/+4
ESP: 6	TAM: +2	

Protección: 5 (Cuero reforzado, casco)

- **Hacha de batalla (2M)** · 12. Daño 5.
- **Mangual (2M)** · 11. Daño 5.
- **Daga** · 12. Daño 2+3.

Habilidades: Correr 10, Engañar 10, Esquivar 12, Pelea 11, Percatarse 10, Perspicacia 10, Sigilo 10.

Shirina

MADRE EN APUROS

La esposa de Tauro es una hermosa merení de 32 años de cabellos castaño claro y ojos grises. Además de su túnica y capa negras, la identifican como sacerdotisa de Shador sus numerosos adornos de plata relacionados con la muerte: calaveras, octógonos de tibias, cuervos y chacales. Shirina habla con fuerza y seguridad, y sabe ser candorosa, amable, dura o arrogante según sus necesidades. Trata a su hijo Dómino con la devoción y amor de todas las madres, y sería capaz de cometer atrocidades por volver al lado de Raudo.

CUE: 6	ATR: +2	PV: 12
MEN: 8	FUE: 6	Mod. al daño: +2/+3
ESP: 8	TAM: 0	

Protección: 0

- **Espada media** · 11. Daño 4.
- **Daga** · 13. Daño 2.

Habilidades: Correr 10, Engañar 18, Esquivar 12, Pelea 11, Percatarse 16, Perspicacia 15, Sigilo 12.



Ámbar HECHICERO DE LAS CUATRO MANOS

Este agente de la orden de las Cuatro Manos desdénia el mundo que lo rodea, y solo dos cosas lo apasionan lo suficiente como para impulsarle a seguir viviendo: la magia y la violencia. Trata con condescendencia a todo aquel que no sea merení o que no demuestre cualidades excepcionales. Es un hermafrodita rubio, esbelto, bello y elegante, y se ve en sus maneras que se ha criado en un entorno educado, de la clase alta escarlata.

CUE: 7 **ATR:** +2 **PV:** 16
MEN: 8 **FUE:** 6 **Mod. al daño:** +3/+4
ESP: 8 **TAM:** +2 **PM:** 16

Protección: 8 (Placas)

- **Espada larga (2M)** · 14. Daño 5 +4.
- **Daga** · 12. Daño 2.

Habilidades: Correr 13, Engañar 13, Esquivar 13, Pelea 12, Percatarse 14, Perspicacia 15, Sigilo 13.

Habilidades mágicas: Inhibir 10, Invocar 9, Mente 9, Cuerpo 9, Caos 10.

Hechizos:

- **Confundir** · 9 (Inhibir Mente, Dif. 15, PM: 2.) El blanco no puede realizar acciones por iniciativa propia.
- **Invulnerabilidad a la magia** · 10 (Inhibir Caos, Dif. 20, PM: 3) El blanco es inmune a hechizos y poderes mágicos.
- **Lazo irrompible** · 9 (Inhibir Cuerpo, Dif. 15, PM: 2) Un miembro del blanco queda inmovilizado.
- **Invocar demonio Faghaar** · 9 (Invocar Caos, Dif. 15, PM: 2).

Faghaar DEMONIO AL SERVICIO DE ÁMBAR

Este repugnante demonio tiene la forma de una boca vertical con brazos y piernas. No tiene ojos ni ningún otro órgano sensorial a la vista. Percibe su entorno con un radar biológico que irradia de su lengua.

Faghaar ataca a sus enemigos mordiéndolos con sus gigantescas mandíbulas, o capturándolos con su lengua retráctil, rápida y pegajosa como la de un camaleón, pero suficientemente grande como para arrastrar a un ser humano. En términos de juego se trata de un arma arrojada. Cuando la lengua impacta sobre un objetivo, este ha de derrotar en una tirada enfrentada de Fuerza al demonio. Si falla, será enviado a toda velocidad a la boca del ser, que en esa misma fase del turno le infligirá su daño sumando 1d10.

Faghaar no devora a sus víctimas, pues no tiene estómago donde alojarlas. Simplemente las despedaza y disfruta con el sabor de la carne fresca. Se halla a las órdenes de Ámbar, quien lo invocó hace varios años.

CUE: 12 **ATR:** - **PV:** 28
MEN: 3 **FUE:** 16 **Mod. al daño:** +5/+6
ESP: 5 **TAM:** +4

Protección: 0

- **Mordisco** · 16. Daño 7+5.
- **Lengua** · 12. Daño: atrapa. Alcance corto.

Habilidades: Correr 14, Engañar 10, Esquivar 13, Pelea 16, Percatarse 8.

Soldado real frondano

Puedes utilizar las mismas estadísticas para los cuatro soldados que se hallan presentes en Rocas Bajas. Sus modales son finos y educados para ser hombres de armas, de hecho se han criado en la delicada Excelsa, la madre de todas las ciudades.

CUE: 6 **ATR:** +1 **PV:** 13
MEN: 6 **FUE:** 7 **Mod. al daño:** +2/+3
ESP: 6 **TAM:** +1

Protección: 8 (semiplacas, casco y escudo)

- **Lanza corta** · 11. Daño 4+2.
- **Escudo medio** · 11. Daño 1+2.
- **Daga** · 9. Daño 2+2.
- **Ballesta** · 11. Daño 10.

Habilidades: Correr 8, Engañar 9, Esquivar 11, Pelea 10, Percatarse 11, Perspicacia 10, Sigilo 10.

Clavio

RECAUDADOR TIMORATO

El recaudador de impuestos local es un hombre de piel clara, mejillas rosadas, pelo pajizo y barba rubia muy bien cuidada. Viste una capa de pieles de armiño y viste lujosas ropas de terciopelo, cuero y seda. Sus maneras y palabras son finas y educadas. Obedece al estereotipo de hombre pusilánime, miedoso y quejica, que hará todo lo posible por no complicarse la vida.

CUE: 5 **ATR:** 0 **PV:** 11
MEN: 7 **FUE:** 6 **Mod. al daño:** +2/+3
ESP: 4 **TAM:** +1

Habilidades: Engañar 12, Esquivar 7, Pelea 7, Percatarse 12, Perspicacia 13, Sigilo 8.

Acólito del Filo Sagrado

CUE: 7 **ATR:** 0 **PV:** 15
MEN: 6 **FUE:** 8 **Mod. al daño:** +3/+4
ESP: 6 **TAM:** +1

Protección: 0

- **Espada corta** · 11. Daño 3+3.
- **Arco corto** · 10. Daño 4. Alcance medio.

Habilidades: Correr 10, Engañar 9, Esquivar 10, Pelea 10, Percatarse 11, Perspicacia 12.

Guardia del Filo Sagrado

CUE: 8 ATR: 0 PV: 18
MEN: 5 FUE: 10 Mod. al daño: +3/+4
ESP: 5 TAM: +2

Protección: 8 (cota de malla y casco)

- **Espadón** · 13. Daño 6+4.
- **Arco corto** · 13. Daño: 4. Alcance medio.

Habilidades: Correr 12, Engañar 8, Esquivar 12, Pelea 13, Percatarse 11, Perspicacia 9.

Sacerdote del Filo Sagrado

CUE: 7 ATR: 0 PV: 15
MEN: 7 FUE: 8 Mod. al daño: +3/+4
ESP: 7 TAM: +1

Protección: 0

- **Espada corta** · 12. Daño 3+3.
- **Arco corto** · 12. Daño 4. Alcance medio.

Habilidades: Correr 12, Engañar 13, Esquivar 13, Pelea 12, Percatarse 13, Perspicacia 14.

Karsias

SUMO SACERDOTE

Fue este sacerdote quien sirvió durante años de enlace entre el Imperio Escarlata y el barón Bergamot, quien apoyó a este en la conquista de Robledales y el que concibió la idea de asegurar el territorio mediante un templo del Caos. Como recompensa fue nombrado sumo sacerdote del Filo Sagrado. El templo es el proyecto de su vida y esta inauguración, el día más feliz. Ya de por sí de carácter optimista, esta jornada Karsias estará especialmente radiante.

El religioso no es especialmente perverso para ser un merení escarlata, quizás por el tiempo pasado en Frondas, pero su devoción por Meibel es profunda, y sueña con el día en que estalle la gran guerra definitiva contra la Ley. Solo se quita su máscara de oro para dormir.

CUE: 7 ATR: +1 PV: 15
MEN: 9 FUE: 8 Mod. al daño: +3/+4
ESP: 8 TAM: +1

Protección: 0

- **Espada media** · 14. Daño 4+3.
- **Arco corto** · 13. Daño: 4. Alcance medio.

Habilidades: Correr 11, Engañar 15, Esquivar 12, Pelea 12, Percatarse 15, Perspicacia 16.

Tonosk

DEMONIO CIEMPIÉS

Este demonio es uno de los servidores de Meibel, y fue invocado expresamente para ponerse a las órdenes de Karsias y aumentar el poder del nuevo templo. Su presencia debería amedrentar a sus adversarios y vencer a los antiguos adoradores de Kamin del poder del Caos. De cintura para abajo es un ciempiés gigante negro y naranja, mientras que su torso es el de un hombre, solo que protegido con un yelmo que oculta su rostro y armado con una espada.

Uno de sus ataques consiste en apresar a su víctima en sus anillos, y atravesarlo con sus afiladas patas. Para ello, si el ataque tiene éxito, ha de vencer en una tirada enfrentada de Fuerza a su adversario. Si gana, inflige su Modificador de Daño a dos manos y mantiene la presa hasta el siguiente turno, cuando se producirá una nueva tirada. Si la víctima gana, se libera de la presa. En un mismo turno Tonosk puede involucrarse en melé con un enemigo y realizar su presa sobre otro de forma separada, tirando una vez por cada acción y sin sufrir penalizador por inferioridad numérica.

CUE: 13 ATR: -4 PV: 32
MEN: 4 FUE: 19 Mod. al daño: +6/+8
ESP: 7 TAM: +6 Al impacto: +1

Protección: 5 (Exoesqueleto, duro)

- **Espada larga** · 2M 15. Daño 5.
- **Presa** · 13. Daño: atrapa.

Habilidades: Correr 14, Engañar 7, Esquivar 7, Pelea 13, Percatarse 10.

Raudo

El amante de Shirina era un alfarero del Patriarcado al que las deudas condujeron a la esclavitud. Separado de su mujer e hijos, fue vendido y revendido hasta que llegó al infame Imperio Escarlata, donde se convirtió en esclavo doméstico de Tauro de los Ungidos y su esposa Shirina. El amor entre la merení y el apuesto, inteligente y noble sirviente no tardó en estallar, y ambos mantuvieron una relación secreta, que dio lugar finalmente al nacimiento de Dómino.

Raudo realmente no ama a Shirina y su romance fue meramente instrumental, una forma de sobrevivir y quizás escapar de la isla. La considera una escarlata enloquecida más, y su amor, una pasión desmedida y perversa. Sin embargo, se siente responsable del bebé y hará todo lo posible por que permanezca sano y salvo.

CUE: 8 ATR: +2 PV: 17
MEN: 7 FUE: 9 Mod. al daño: +3/+4
ESP: 8 TAM: +1 Protección: 0

Habilidades: Armas CC: Armas de asta 10, Correr 12, Engañar 16, Esquivar 12, Pelea 13, Percatarse 14, Perspicacia 15, Sigilo 12.

PERSONAJES PREGENERADOS

Las características de los personajes pregenerados se definen en las hojas de personajes, anexas a continuación de este capítulo.



Dalia

Tu madre murió junto a tu hermano pequeño al dar a luz cuando tenías siete años, y meses después fallecieron tu tío y tu abuelo. Estas pérdidas te impactaron y desde entonces la muerte ha ido absorbiendo tu mundo. Tu padre Tauro, que te crió, es sacerdote del dios Shador, patrón del Caos de los planos de ultratumba, y desde que tienes uso de razón eres introducida en sus misterios y participas en los ritos del templo. La fe en ti siempre ha sido fuerte, y a menudo en las ceremonias y oraciones, escuchas la voz de tu madre y tus familiares muertos, o de otros antepasados.

Cuando tenías quince años, Shador se te manifestó desde los ojos de un animal sacrificado, y te pidió que te convirtieras en su elegida. Aceptaste, y el dios te prometió rescatarte de la muerte al menos una vez en tu vida. Desde entonces tu persona se halla imbuida además de un aura de santidad. De momento Shador no ha solicitado nada a cambio, pero sabes que llegará el día en el que hará valer el pacto.

Hace tres años tu padre se enamoró de una nueva mujer, una sacerdotisa de raza merení procedente del Imperio Escarlata. Se marchó con ella y poco sabes de él desde entonces, tan solo que las cosas parecen irle bien, y que está creciendo en la Iglesia de Shador, a pesar de que la sociedad escarlata sigue, al parecer, repugnándole.

Ahora has empezado a tener pesadillas en las que tu padre se halla bajo un peligro inminente. Crees que Shador es el que te está enviando estas advertencias, y con nerviosismo asumes que es el momento de que tu destino y el de tu padre se unan de nuevo.

Viajas así hacia el Imperio Escarlata con tu abuela Estela, que ha experimentado los mismos sueños, con su guardaespaldas Victorio y con un esclavo que tu abuela liberó al enterarse de que había trabajado para Tauro, y que cree que podría ser útil. Este hombre, Anush, es exótico y sofisticado para ser un simple marino, y tienes que reconocer que te atrae.

Físicamente eres una chica delgada y huesuda, de rasgos alargados, no exactamente bonita, pero con algo especial. Vistes la túnica negra de tu culto, ajustada con un cinturón cuya hebilla es una calavera de plata. Ahora que es invierno portas también una capa de pieles. Tienes 17 años y sufres de los cambios de humor y la inestabilidad propios de la edad.

Victorio

Procedes del Patriarcado, una nación totalitaria gobernada por la Iglesia de la Ley, donde eras sargento en el ejército regular. Un día ordenaron a tu regimiento acabar con una sublevación campesina y resultó que la aldea que teníais que atacar y someter era el lugar donde te habías criado y donde vivía tu familia.

Desertaste y escapaste al vecino reino de Frondas, donde, para ganarte la vida, seguiste haciendo lo que mejor sabías, empleándote como mercenario para uno u otro barón en sus escaramuzas. En este oficio te ayuda tu extraña capacidad de entrar en un estado de rabia asesina, un bersek, que te hace imparable. Finalmente, te pusiste al servicio de la familia de los Ungidos como guardaespaldas.

Durante toda tu vida te enseñaron que el Caos es el mal, y ahora te encuentras viviendo en la ciudadela de Pórtico, donde esta es la única religión, y sirviendo a una hechicera y a una sacerdotisa del dios de la muerte. Tienes problemas de conciencia, pero al mismo tiempo has perdido el miedo al Caos y comienzas a ver sus atractivos y puntos fuertes. Tu alma está confusa. Sigues rezando a los dioses de la Ley, pero cada vez con menos convencimiento, lo que te hace sentir culpable.

Por otro lado, entre la vieja Estela y tú ha surgido un fuerte vínculo de confianza y la quieres como a una madre. Harías cualquier cosa por ella. También te sientes responsable de su nieta Dalia. El padre de esta, Tauro, que es el único hijo de Estela que queda vivo, se marchó hace tres años al Imperio Escarlata, con una nueva mujer, una merení que, como él, es sacerdotisa de Shador. Ahora Estela y Dalia quieren ir a Juramento, la capital de los escarlatas, para buscarlo. Temen que esté en peligro: al parecer han tenido sueños premonitorios. Estás seguro de que tus habilidades con las armas serán necesarias en esa isla llena de horrores.

Eres un hombre grande, de excelente forma física. Tu rostro se caracteriza por tu gran y cuidado bigote, y en general destacas por ser pulcro y aseado en medio del mundo bárbaro y miserable que representan los bosques de Frondas. Eres más bien introvertido y de aire melancólico, y solo hablas de tus sentimientos cuando hay mucha confianza. Aunque no eres impetuoso, más bien al contrario, desprecias el uso de la diplomacia y la palabra para resolver problemas, y confías más bien en la acción.

Estela

Fuiste educada por tu madre y tu tía en las artes de la hechicería, y desde entonces has consagrado tu vida a la magia. En tu familia, los Ungidos, es habitual el don por línea materna, y desde hace generaciones sois conocidos en el reino de Frondas como una inquietante dinastía de brujas. Diversas vicisitudes te llevaron a colaborar con el barón de Pórtico, quien desde hace años ha ofrecido protección y comodidad a tu familia a cambio de tus servicios, preciados en estos tiempos tan convulsos.

Tu destino se entrelazó inevitablemente con el baronazgo, pues tu primer y segundo maridos fueron de hecho hombres del barón. Asimismo, tu hijo mayor, Tauro, fue nombrado sacerdote en el templo del dios de la muerte, Shador, alzado en Pórtico, y tu hijo menor se convirtió en uno de los guerreros del barón.

Pero el destino ha sido inmisericorde contigo. Tus cónyuges y tu hijo pequeño murieron uno tras otro en las refriegas y guerras constantes que azotan Frondas: conflictos entre barones por mayor poder o luchas religiosas entre el Caos y el milenarismo culto a la diosa Kamin. Así, tanto tu fidelidad al barón como tu devoción a los dioses de la Entropía se hallan en una profunda crisis. Ves el poder político y las luchas religiosas como amos inmisericordes que manejan y sacrifican a sus servidores a voluntad, y no hay nada que detestes más ahora que la guerra. Si por ti fuera lo dejarías todo y pasarías tu vejez en un lugar aislado, lejos de los dioses y los reyes.

Hace tres años tu querido hijo Tauro quedó obnubilado por una sacerdotisa merení de su mismo culto, y acabó marchándose con ella al Imperio Escarlata, una nación que desprecias, donde inició una nueva vida. Según afirma en sus cartas, se casó con esta mujer, Shirina, y comenzó gracias a ello a ascender en la Iglesia de Shador. Ahora has empezado a tener pesadillas en las que Tauro corre un grave peligro. No tienes duda de que es un mensaje, quizás de los dioses, para que salves su vida. Así pues, has decidido viajar al Imperio Escarlata para reunirte con él.

Tu nieta Dalia, la única hija que Tauro tuvo con su primera mujer, también ha sido asaltada por estos sueños y te acompañará en el viaje. Van contigo también tu fiel guardaespaldas Victorio, al que quieres como a un hijo, y un marinero merenomin al que liberaste de la esclavitud para que te sirva de guía en el Imperio Escarlata, pues estuvo trabajando en el palacio que Tauro tiene en la ciudad de Juramento.

Físicamente eres una mujer de 55 años, ya afectada por los estragos del tiempo, pero con un brillo especial en la mirada. Disfrutas con el pavor que causan las brujas, y todo en ti subraya tu carácter de hechicera. Eres un poco extravagante al vestir, y llevas las uñas pintadas, una túnica con bordados de runas y símbolos extraños, y una gruesa capa de lana verde para protegerte del frío. Te apoyas al caminar en un cayado decorado con hilos de colores y amuletos de todo tipo.

Anush

Naciste en el seno de una familia de pescadores de Merenomin, un país frío y duro, pero altamente civilizado, cuya cultura descende directamente de la de los merení. Ansiando ver mundo, te enrolaste a los catorce años como grumete en un mercante y desde entonces eres marinero de profesión, y has viajado por buena parte de las **Tierras Quebradas**. Desgraciadamente, en un aciago viaje fuisteis atacados por piratas del Imperio Escarlata, capturados y esclavizados.

Pasaste cuatro años en la Isla Pluviosa, y fuiste así víctima y testigo de maltratos, torturas y atrocidades. Durante un año serviste en el palacio de Tauro y Shirina, dos altos sacerdotes del culto a Shador, el dios del Caos de la muerte. Ella era una merení escarlata, y él un humano, como tú, pero procedente de Frondas.

No eran especialmente crueles, y sospechas que sobreviviste gracias a ellos, pero acabaron vendiéndote, y finalmente, para suerte tuya, fuiste comprado por el barón de Pórtico, precisamente en el reino de Frondas. Allí, al oír tu historia, la vieja Estela te compró y te liberó.

La mujer, que a todas luces es una bruja, te propuso pagarte para que la ayudaras, como hombre libre, a encontrar a tu antiguo amo Tauro, que resultó ser su hijo, haciendo para ella de guía en el Imperio Escarlata. Al parecer teme que el sacerdote se halle en peligro de muerte. Aunque juraste no volver nunca ha ese abominable lugar, pero has aceptado sin pensarlo, y ahora te hallas embarcado en este extraño viaje.

Otra motivación te empuja, y es la extraña maldición que arrastras desde que en el Imperio Escarlata uno de tus amos te expuso a los poderes del Caos. Algunas noches te levantas en sueños y, al parecer, haces cosas indeseables. Tu patrona no lo sabe, pero esperas en algún momento contárselo y confiar en que sus poderes mágicos te libren de este encantamiento.

Como hombre de Merenomin, adoras al Equilibrio Cósmico, la fuerza natural que conserva la vida en el universo, y miras con condescendencia a los creyentes en el Caos y la Ley, que a tus ojos son poco más que niños confundidos. El Caos en especial te genera un fuerte rechazo, después de tu experiencia en el Imperio Escarlata.

Eres de cabellos largos y pelirrojos, recogidos en numerosas trenzas, y luces una barba corta y cuidada. En tu pálida piel pecosa destacan dos tatuajes: una balanza en el brazo derecho y una caracola en la izquierda, símbolo del mar. Tu apodo de Saltador te viene de tu agilidad, y te lo has ganado moviéndote como un mono por las velas. Tu nueva patrona te ha proporcionado ropa gruesa de lana, botas y capa para aguantar el frío del invierno y una maza como arma personal. Eres un tipo optimista y parlanchín, que no deja de contar historias, cantar canciones o hacer bromas. También eres un poco truhán y algo ladrón, y te apropias de lo ajeno con el mismo entusiasmo con el que te lo gastas.

CONJUROS DE ESTELA

Se listan aquí los conjuros que conoce Estela de los Unigidos. Es necesario proporcionar esta página al jugador que vaya a interpretar a Estela antes de la aventura junto a la hoja de personaje.

Borrar recuerdos

(DISMINUIR MENTE. DIF. 15. PM: 2)

Si la hechicera vence al blanco en una tirada enfrentada de Espíritu, puede borrar de su mente los recuerdos que desee. Evidentemente debe saber qué experiencias eliminar. Esto se realiza de forma verbal: durante la duración del hechizo: Estela puede comunicar a su víctima qué recuerdos deben desvanecerse, por ejemplo, «olvida quién soy», o «no sabes nada de tu infancia». Las memorias borradas lo son para siempre.

Convocar caballo

(INVOCAR MENTE. DIF. 10. PM: 1-3)

Inmediato

Estela es capaz de llamar a un caballo que se encuentre en un radio de tantos kilómetros como el Espíritu de la hechicera. El animal tratará de alcanzar por sus propios medios el punto donde fue realizado el hechizo lo más rápidamente posible. Con el gasto de 2 PM se convoca a 1d6 ejemplares, y con 3 PM a todos los animales de ese tipo que se hallen en el área de efecto del sortilegio.

Debilitar fuerza espiritual

(DISMINUIR ESPÍRITU. DIF. 15. PM: 1-4)

La hechicera es capaz de restar 1d6 Puntos de Magia del blanco por turno durante tantos turnos como PM gastados. Ha de superarlo sin embargo en una tirada enfrentada de Espíritu.

Los puntos perdidos se pueden regenerar de forma normal. El blanco puede ser una criatura viva, una virtud o un objeto encantado. Si se invierten Puntos de Magia Permanentes en el hechizo, lo que merma no son consecuentemente los Puntos de Magia Permanentes del blanco.

Detener proyectiles

(INHIBIR TIERRA. DIF. 10. PM: 1)

Inmediato

La hechicera levanta la mano, haciendo que todos los proyectiles lanzados contra ella, desde una flecha a la roca de una catapulta, se frenen y caigan sin fuerza al suelo. El conjuro afecta a todos los proyectiles que se lancen en el turno siguiente de realizar el hechizo. Estos caerán a mitad de camino.

Estela puede apuntar la mano hacia los proyectiles lanzados hacia otra persona, causando el mismo efecto.

Enamorar

(MODIFICAR MENTE. DIF. 15. PM: 2)

El blanco del hechizo se enamora de la lanzadora del conjuro, suponiendo que sea derrotado en una lucha de Espíritu. Si la orientación sexual del sujeto no lo permite, lo que surge es una fuerte amistad. La persona enamorada piensa y se comporta durante la duración del hechizo como los enamorados, es decir, tratará de complacer a su objeto de deseo, se sentirá feliz con cualquier muestra de atención o cariño, tratará de justificarla y defenderla, etc. Puede llegar a poner en peligro su vida y actuar de forma romántica, pero no significa que se haya vuelto loco.

Si el blanco es la hechicera mismo, esta elige la persona de la que se enamora, que ha de estar presente.

Invocar fantasma

(INVOCAR ESPÍRITU. DIF. 15. PM: 2)

Inmediato

Estela trae a su presencia el espíritu de un muerto, que puede encontrarse en un plano de ultratumba o en su propio plano en forma de fantasma. Si la hechicera no conoce el nombre o identidad de quien desea invocar, con el conjuro se puede atraer un espíritu al azar, que se manifestará como un fantasma.

La actitud más habitual de cualquier espíritu será la de intentar poseer un cuerpo, preferentemente el de la hechicera que lo ha invocado.

Magnetizar

(MODIFICAR TIERRA. DIF. 10. PM: 1)

Cualquier objeto de hierro, o con alto contenido en hierro, de Carga no mayor que el Espíritu de la hechicera, se magnetiza poderosamente. El imán atrae todo el hierro a menos de 30 metros de distancia con una Fuerza igual al Espíritu de Estela. Esta Fuerza se duplica cuando el objeto atraído se encuentra a menos de dos metros de distancia.

Mareos

(DISMINUIR MENTE. DIF. 10. PM: 1)

Si la hechicera vence a la víctima en una tirada enfrentada de Espíritu, esta sufre fuertes mareos y vértigos durante toda la duración del hechizo, lo que se traduce en un malus de -2 a todas sus acciones.

Resquebrajar roca

(DISMINUIR TIERRA. DIF. 15. PM: 2)

Inmediato

El conjuro afecta a una masa de piedra de como máximo 5 metros de ancho por 5 de largo y 5 de alto. Puede ser un muro de piedra o adobe, una roca natural o similares. El hechizo hace que se resquebraje y se derrumbe hecha pedazos, aunque sin ninguna explosión. Si la superficie es mayor de lo que es capaz el hechizo, se destruye tan solo un fragmento de las dimensiones indicadas.





HOJAS DE PERSONAJES PREGENERADOS

TIERRAS QUEBRADAS

NOMBRE
Dalia



BASES DE HABILIDADES

Agilidad	CUE-TAM	5
Comunicación	(MEN+ESP)/2+ATR	6
Cultura	MEN	6
Discreción	(MEN+CUE)/2-TAM	6
Hechicería	(MEN+ESP)/3	4
Percepción	(MEN+ESP)/2	6
Técnica	(MEN+CUE)/2	5

DESTINO

Objeto 1 Persona

Secreto Escenario

Total gastado

CUERPO	MENTE	ESPÍRITU
4	6	7
ATRACTIVO	FUERZA	TAMAÑO
0	3	-1

<input type="radio"/> Arma CC <u>Puñal</u> AGI	9
<input type="radio"/> Arma CC <u> </u> AGI	
<input type="radio"/> Arma CC <u> </u> AGI	
<input type="radio"/> Arma CC <u> </u> AGI	
<input type="radio"/> Arma Pr <u> </u> TEC	
<input type="radio"/> Arma Pr <u> </u> TEC	
<input type="radio"/> Artesanía <u>Carpintería</u> TEC	6
<input type="radio"/> Artesanía <u> </u> TEC	
<input type="radio"/> Autoridad <u> </u> COM	7
<input type="radio"/> Bellas Artes <u> </u> CUL	8
<input type="radio"/> Buscar <u> </u> 1+PER	9
<input type="radio"/> Callejeo <u> </u> COM	
<input type="radio"/> Conocimiento mágico <u> </u> CUL	
<input type="radio"/> Correr <u> </u> 2+AGI-Est.	8
<input type="radio"/> Documentación <u> </u> PER	9
<input type="radio"/> Encanto <u> </u> 2+COM	10
<input type="radio"/> Engañar <u> </u> 2+COM	8
<input type="radio"/> Equilibrio <u> </u> 1+AGI-Est.	6
<input type="radio"/> Esquivar <u> </u> 1+AGI-Est.	12
<input type="radio"/> Estrategia <u> </u> CUL	

<input type="radio"/> Forzar cerraduras <u> </u> TEC	
<input type="radio"/> Hurtar <u> </u> DIS-Ext.	
<input type="radio"/> Idioma <u>Tilés</u> 4+CUL	14
<input type="radio"/> Idioma <u>Merení</u> CUL	11
<input type="radio"/> Idioma <u> </u> CUL	
<input type="radio"/> Idioma <u> </u> CUL	
<input type="radio"/> Instruir <u> </u> COM	8
<input type="radio"/> Interpretar sueños <u> </u> CUL	10
<input type="radio"/> Intimidar <u> </u> 1+COM	7
<input type="radio"/> Inventar <u> </u> TEC	
<input type="radio"/> Juego <u> </u> PER	
<input type="radio"/> Lanzar <u> </u> 2+AGI	7
<input type="radio"/> Leyendas <u> </u> 2+CUL	10
<input type="radio"/> Manejar botes <u> </u> AGI-Est.	
<input type="radio"/> Manejar carros <u> </u> TEC	
<input type="radio"/> Medicina <u> </u> CUL	8
<input type="radio"/> Memorizar <u> </u> 1+CUL	10
<input type="radio"/> Montar <u> </u> AGI	6
<input type="radio"/> Multiverso <u> </u> CUL	10
<input type="radio"/> Música <u> </u> COM	7

<input type="radio"/> Nadar <u> </u> AGI-Est.x3	7
<input type="radio"/> Naturaleza <u> </u> 1+CUL	8
<input type="radio"/> Navegación <u> </u> CUL	
<input type="radio"/> Ocultar <u> </u> 1+TEC	8
<input type="radio"/> Oratoria <u> </u> COM	7
<input type="radio"/> Orientación <u> </u> 1+PER	
<input type="radio"/> Pelea <u> </u> 2+AGI	7
<input type="radio"/> Percatarse <u> </u> 2+PER	11
<input type="radio"/> Perspicacia <u> </u> 2+PER	13
<input type="radio"/> Persuadir <u> </u> 2+COM	10
<input type="radio"/> Pociones <u> </u> CUL	9
<input type="radio"/> Primeros Auxilios <u> </u> TEC	11
<input type="radio"/> Rastrear <u> </u> PER	7
<input type="radio"/> Saltar <u> </u> AGI-Est.x2	6
<input type="radio"/> Seguir <u> </u> DIS	
<input type="radio"/> Sigilo <u> </u> 1+DIS-Est.x2	12
<input type="radio"/> Tierras Quebradas <u> </u> 1+CUL	9
<input type="radio"/> Torturar <u> </u> TEC	
<input type="radio"/> Tratar animales <u> </u> COM	8
<input type="radio"/> Trepar <u> </u> 2+AGI-Est.	9

PUNTOS DE VIDA

Max. <u>7</u>	
Rasguño	<u> </u> - <u> </u>
Herida leve	<u>1</u> - <u>2</u>
Herida grave	<u>3</u> - <u>6</u>
Heridas	PD
<u> </u>	<u> </u>
<u> </u>	<u> </u>
<u> </u>	<u> </u>
<u> </u>	<u> </u>
<u> </u>	<u> </u>
<u> </u>	<u> </u>
<input type="checkbox"/> DEBILITADO	<input type="checkbox"/> INCAPACITADO

ARMAS

	Habilidad	Daño	Tipo	Longitud/Alcance
Daga	Puñal	2	penet./cort.	Corta

PROTECCIÓN

TOTAL	1
Armadura	Tipo
Ropa de abrigo	blanda
Casco/Yelmo	Escudo

MOD. AL DAÑO

1M +1

2M +2

FORTUNA

Máx. 7

NOMBRE

Dalia

INFORMACIÓN PERSONAL

Edad 17 Origen Frondas

Profesión Frondas

Religión Caos Rampante

Descripción física

Cabellos rubios y largos recogidos en una trenza. Delgada y huesuda, de rasgos alargados. Mirada enigmática.

Historia personal

Huérfana de madre desde los 7 años, siempre tuve una relación especial con la muerte. El dios Shador pronto se me manifestó y sellé con él un pacto de servidumbre. Mi padre vive desde hace 3 años en la Isla Pluviosa.

GUÍAS INTERPRETATIVAS

Motivación

Salvar a mi padre

☐ Tu mentira ☐ ☐ ☐ ☐

Nadie ajeno a mi familia vale la pena

Pasiones

☐ AMOR Mi padre Tauro

☐ ODIO Las familias felices

Personalidad - rasgos positivos

☐ Religiosa

☐ Sincera

Personalidad - rasgos negativos

☐ Hosca

☐ Tozuda

VENTAJAS Y DEFECTOS





Pacto con Shador -5

Joven +6

Sacerdotisa -1

Coste total 0

LEALTAD



2 36

Actitud ante lo divino

Servicial

PACTOS

Shador 7

BENDICIONES

Aura de santidad 3

Segunda oportunidad 4

EQUIPAMIENTO

Túnica sacerdotal, capa 1,5

Daga 0,5

(solo de viaje)

Bolsa de viaje con mudas 1,5

Dinero 500 escudos (en bolsa) 0,3

Estorbo

Total 2

HECHICERÍA

VERBOS

☐ Aumentar

☐ Conocer

☐ Disminuir

☐ Dirigir

☐ Inhibir

☐ Invocar

☐ Modificar

☐ Transformar

ESFERAS

☐ Agua

☐ Aire

☐ Fuego

☐ Tierra

☐ Cuerpo

☐ Espíritu

☐ Mente

☐ Caos

☐ Ley

☐ Planta

HECHIZOS

Sintaxis Dif. PM

Sintaxis Dif. PM

Sintaxis Dif. PM

Sintaxis Dif. PM

Sintaxis Dif. PM

Sintaxis Dif. PM

Sintaxis Dif. PM

Sintaxis Dif. PM

Sintaxis Dif. PM

Sintaxis Dif. PM

PUNTOS DE MAGIA

Máx. 14

NOTAS

Segunda oportunidad. Cuando muera, si mi cuerpo no es destruido de forma irre recuperable, Shador me devolverá la vida. Pasada una hora, el cadáver verá curadas sus heridas y resucitará. Esta bendición solo funciona una vez.

Aura de santidad. Nadie me atacará ni tratará de hacerme daño. Cuando quiera influir a alguien, tendré un +3 a la tirada relacionada.

Intervención divina. Puedo solicitar la ayuda de mi patrón, quien puede manifestarse como un deus ex machina, protegiendo a su sierva. Hay que tirar Pacto a una dificultad que en mi caso es de 15. Al hacerlo pierdo la mitad de mi Lealtad.

TIERRAS QUEBRADAS

NOMBRE
Victorio

CUERPO **MENTE** **ESPÍRITU**

ATRACTIVO **FUERZA** **TAMAÑO**

8 5 6

0 10 +2



BASES DE HABILIDADES

Agilidad **CUE-TAM** 6
Comunicación **(MEN+ESP)/2+ATR** 5
Cultura **MEN** 5
Discreción **(MEN+CUE)/2-TAM** 4
Hechicería **(MEN+ESP)/3** 4
Percepción **(MEN+ESP)/2** 5
Técnica **(MEN+CUE)/2** 5

DESTINO

Objeto _____ Persona _____
Secreto _____ Escenario 1

Total gastado

○ Arma CC Asta **AGI** 13
○ Arma CC Escudo **AGI** 12
○ Arma CC Puñal **AGI** 9
○ Arma CC _____ **AGI** _____
○ Arma Pr Arco **TEC** 8
○ Arma Pr _____ **TEC** _____
○ Artesanía _____ **TEC** _____
○ Artesanía _____ **TEC** _____
○ Autoridad **COM** 9
○ Bellas Artes **CUL** _____
○ Buscar **1+PER** 9
○ Callejeo **COM** _____
○ Conocimiento mágico **CUL** _____
○ Correr **2+AGI-Est.** 12
○ Documentación **PER** _____
○ Encanto **2+COM** 9
○ Engañar **2+COM** 9
○ Equilibrio **1+AGI-Est.** 9
○ Esquivar **1+AGI-Est.** 12
○ Estrategia **CUL** 7

○ Forzar cerraduras **TEC** _____
○ Hurtar **DIS-Ext.** _____
○ Idioma Tilés **4+CUL** 9
○ Idioma _____ **CUL** _____
○ Idioma _____ **CUL** _____
○ Idioma _____ **CUL** _____
○ Instruir **COM** 8
○ Interpretar sueños **CUL** 10
○ Intimidar **1+COM** 10
○ Inventar **TEC** 9
○ Juego **PER** _____
○ Lanzar **2+AGI** 11
○ Leyendas **2+CUL** 8
○ Manejar botes **AGI-Est.** _____
○ Manejar carros **TEC** 7
○ Medicina **CUL** 8
○ Memorizar **1+CUL** 7
○ Montar **AGI** 9
○ Multiverso **CUL** _____
○ Música **COM** 7

○ Nadar **AGI-Est.x3** 8
○ Naturaleza **1+CUL** 6
○ Navegación **CUL** _____
○ Ocultar **1+TEC** 6
○ Oratoria **COM** _____
○ Orientación **1+PER** 8
○ Pelea **2+AGI** 11
○ Percatarse **2+PER** 11
○ Perspicacia **2+PER** 7
○ Persuadir **2+COM** 7
○ Pociones **CUL** _____
○ Primeros Auxilios **TEC** 9
○ Rastrear **PER** 7
○ Saltar **AGI-Est.x2** 10
○ Seguir **DIS** _____
○ Sigilo **1+DIS-Est.x2** 9
○ Tierras Quebradas **1+CUL** 7
○ Torturar **TEC** 7
○ Tratar animales **COM** _____
○ Trepar **2+AGI-Est.** 8

PUNTOS DE VIDA

Max. 18

Rasguño 1 - 3
Herida leve 4 - 8
Herida grave 9 - 17

Heridas **PD**

☐ DEBILITADO ☐ INCAPACITADO

ARMAS

	Habilidad	Daño	Tipo	Longitud/Alcance
Lanza corta	A. de asta	4	penetrante	media
Escudo medio	Escudo	1	contundente	corta
Daga	Puñal	2	penet./cort.	corta
Lanza arrojadiza	Lanzar	3	penetrante	medio
Arco corto	Arco	4	penetrante	largo
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

PROTECCIÓN

TOTAL 9

Armadura **Tipo**
Láminas **dura** 6
Casco/Yelmo 1 **Escudo** 2

MOD. AL DAÑO

1M +3
2M +4

FORTUNA

Máx. 7

NOMBRE
Victorio

INFORMACIÓN PERSONAL

Edad 28 Origen Patriarcado

Profesión Soldado

Religión Ley ortodoxa

Descripción física

Gran y cuidado bigote, pelo moreno bien cortado y ropa impecable. Alto y musculoso. Mirada melancólica.

Historia personal

Deserté del ejército del Patriarcado y desde entonces trabajo como mercenario en Frondas. Desde hace años soy el guardia personal de la señora Estela y su nieta. Mi relación con el Caos me da problemas de conciencia.

GUÍAS INTERPRETATIVAS

Motivación

Proteger a Estela

☐ Tu mentira ☐ ☐ ☐ ☐

Es mejor actuar que hablar

Pasiones

☐ AMOR Mi patrona Estela

☐ ODIO Las personas arrogantes

Personalidad - rasgos positivos

☐ Leal

☐ Pulcro

Personalidad - rasgos negativos

☐ Violento

☐ Tímido

VENTAJAS Y DEFECTOS

Bersek -3

Meticuloso -1

Coste total -4

LEALTAD



18

6

Actitud ante lo divino

Atemorizado

PACTOS

Shador 7

BENDICIONES

Aura de santidad 3

Segunda oportunidad 4

EQUIPAMIENTO

Carga

Armadura de láminas 8

Daga 0,5

Capa de pieles, botas 0,5

Casco 1,5

Lanza corta 1,5

Escudo medio 2

Arco corto 0,5

Carcaj (12 flechas) 1

(solo de viaje)

Bolsa de viaje con mudas 1,5

Dinero 100 escudos

Estorbo

Total 15,5

NOTAS

Meticuloso

Puedo sumar un bonificador de +2 a una tirada de habilidad cuando haya tenido tiempo de prepararme (alrededor de una hora).

Bersek

Puedo entrar en un estado de furia asesina, e ignorar así los efectos de los estados Debilitado e Incapacitado. En bersek no puedo abandonar el combate voluntariamente.

HECHICERÍA

VERBOS

- ☐ Aumentar
- ☐ Conocer
- ☐ Disminuir
- ☐ Dirigir
- ☐ Inhibir
- ☐ Invocar
- ☐ Modificar
- ☐ Transformar

ESFERAS

- ☐ Agua
- ☐ Aire
- ☐ Fuego
- ☐ Tierra
- ☐ Cuerpo
- ☐ Espíritu
- ☐ Mente
- ☐ Caos
- ☐ Ley
- ☐ Planta

HECHIZOS

Sintaxis Dif. PM

Sintaxis Dif. PM

Sintaxis Dif. PM

Sintaxis Dif. PM

Sintaxis Dif. PM

Sintaxis Dif. PM

Sintaxis Dif. PM

Sintaxis Dif. PM

Sintaxis Dif. PM

Sintaxis Dif. PM

PUNTOS DE MAGIA

Máx. 12

TIERRAS QUEBRADAS

NOMBRE
Estela

CUERPO **MENTE** **ESPÍRITU**

3 8 9

ATRACTIVO **FUERZA** **TAMAÑO**

0 3 0



BASES DE HABILIDADES

Agilidad **CUE-TAM** 3
Comunicación **(MEN+ESP)/2+ATR** 8
Cultura **MEN** 8
Discreción **(MEN+CUE)/2-TAM** 5
Hechicería **(MEN+ESP)/3** 6
Percepción **(MEN+ESP)/2** 8
Técnica **(MEN+CUE)/2** 5 (2)

DESTINO

Objeto _____ Persona _____
Secreto 1 Escenario _____

Total gastado

○ Arma CC Maza **AGI** 4 _____
○ Arma CC _____ **AGI** _____
○ Arma CC _____ **AGI** _____
○ Arma CC _____ **AGI** _____
○ Arma Pr _____ **TEC** _____
○ Arma Pr _____ **TEC** _____
○ Artesanía Carpintería **TEC** 3 _____
○ Artesanía _____ **TEC** _____
○ Autoridad **COM** 9 _____
○ Bellas Artes **CUL** _____
○ Buscar **1+PER** 12 _____
○ Callejeo **COM** _____
○ Conocimiento mágico **CUL** 16 _____
○ Correr **2+AGI-Est.** 5 _____
○ Documentación **PER** 10 _____
○ Encanto **2+COM** 15 _____
○ Engañar **2+COM** 15 _____
○ Equilibrio **1+AGI-Est.** 4 _____
○ Esquivar **1+AGI-Est.** 7 _____
○ Estrategia **CUL** _____

○ Forzar cerraduras **TEC** _____
○ Hurtar **DIS-Ext.** 9 _____
○ Idioma Tilés **4+CUL** 15 _____
○ Idioma Merení **CUL** 11 _____
○ Idioma _____ **CUL** _____
○ Idioma _____ **CUL** _____
○ Instruir **COM** 10 _____
○ Interpretar sueños **CUL** 14 _____
○ Intimidar **1+COM** 13 _____
○ Inventar **TEC** _____
○ Juego **PER** _____
○ Lanzar **2+AGI** 5 _____
○ Leyendas **2+CUL** 18 _____
○ Manejar botes **AGI-Est.** _____
○ Manejar carros **TEC** _____
○ Medicina **CUL** 10 _____
○ Memorizar **1+CUL** 18 _____
○ Montar **AGI** 5 _____
○ Multiverso **CUL** 16 _____
○ Música **COM** _____

○ Nadar **AGI-Est.x3** _____
○ Naturaleza **1+CUL** 18 _____
○ Navegación **CUL** _____
○ Ocultar **1+TEC** 10 _____
○ Oratoria **COM** _____
○ Orientación **1+PER** 9 _____
○ Pelea **2+AGI** 5 _____
○ Percatarse **2+PER** 12 _____
○ Perspicacia **2+PER** 14 _____
○ Persuadir **2+COM** 12 _____
○ Pociones **CUL** 13 _____
○ Primeros Auxilios **TEC** _____
○ Rastrear **PER** _____
○ Saltar **AGI-Est.x2** 4 _____
○ Seguir **DIS** _____
○ Sigilo **1+DIS-Est.x2** 6 _____
○ Tierras Quebradas **1+CUL** 11 _____
○ Torturar **TEC** _____
○ Tratar animales **COM** _____
○ Trepar **2+AGI-Est.** 5 _____

PUNTOS DE VIDA

Max. 6

Rasguño

Herida leve

Herida grave

Heridas

PD

☐ DEBILITADO ☐ INCAPACITADO

ARMAS

	Habilidad	Daño	Tipo	Longitud/Alcance
Cayado	Maza	1	contundente	media

PROTECCIÓN

TOTAL 1

Armadura

Ropa de abrigo

Tipo

blanda

Escudo

MOD. AL DAÑO

1M +1

2M +2

FORTUNA

Máx. 9

Estela

Conseguí acomodarme como hechicera al servicio del barón de Pórtico, pero después de perder a dos maridos y un hijo en las reyertas de Frondas, solo ansío la paz. Ahora mi hijo Tauro está en serio peligro y deseo salvarlo.

Rebelde

BENDICIONES

- | | ESPAÑOL | FRANCÉS |
|--------------------------------|---------|---------|
| <input type="radio"/> Agua | | |
| <input type="radio"/> Aire | | |
| <input type="radio"/> Fuego | | |
| <input type="radio"/> Tierra | 11 | |
| <input type="radio"/> Cuerpo | | |
| <input type="radio"/> Espíritu | 9 | |
| <input type="radio"/> Mente | 9 | |
| <input type="radio"/> Caos | | |
| <input type="radio"/> Ley | | |
| <input type="radio"/> Planta | | |

Coste total	-1
-------------	----

Cayado	1,5
Ropa de abrigo	1,5
Amuletos, abalorios	
(solo de viaje)	
Bolsa de viaje con mudas	1,5
Dinero 500 escudos (en bolsa)	0,3
Estorbo 0	Total 3

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

Tengo agarrotados varios dedos en la mano derecha. Sufro un malus de -3 en todas las habilidades de Técnica.

PUNTOS DE MAGIA

Máx. 18

TIERRAS QUEBRADAS

NOMBRE

Anush el saltador

CUERPO

8

ATRACTIVO

+1

MENTE

6

FUERZA

8

ESPÍRITU

5

TAMAÑO

0



BASES DE HABILIDADES

Agilidad	CUE-TAM	8
Comunicación	(MEN+ESP)/2+ATR	6
Cultura	MEN	6
Discreción	(MEN+CUE)/2-TAM	7
Hechicería	(MEN+ESP)/3	4
Percepción	(MEN+ESP)/2	5
Técnica	(MEN+CUE)/2	7

DESTINO

Objeto _____ Persona 1
 Secreto _____ Escenario _____

Total gastado

<input type="radio"/> Arma CC <u>Maza</u>	AGI	14
<input type="radio"/> Arma CC <u>Puñal</u>	AGI	9
<input type="radio"/> Arma CC _____	AGI	
<input type="radio"/> Arma CC _____	AGI	
<input type="radio"/> Arma Pr _____	TEC	
<input type="radio"/> Arma Pr _____	TEC	
<input type="radio"/> Artesanía <u>Barcos</u>	TEC	10
<input type="radio"/> Artesanía _____	TEC	
<input type="radio"/> Autoridad	COM	8
<input type="radio"/> Bellas Artes	CUL	
<input type="radio"/> Buscar	1+PER	9
<input type="radio"/> Callejeo	COM	
<input type="radio"/> Conocimiento mágico	CUL	7
<input type="radio"/> Correr	2+AGI-Est.	10
<input type="radio"/> Documentación	PER	0
<input type="radio"/> Encanto	2+COM	12
<input type="radio"/> Engañar	2+COM	11
<input type="radio"/> Equilibrio	1+AGI-Est.	14
<input type="radio"/> Esquivar	1+AGI-Est.	14
<input type="radio"/> Estrategia	CUL	

<input type="radio"/> Forzar cerraduras	TEC	10
<input type="radio"/> Hurtar	DIS-Ext.	11
<input type="radio"/> Idioma <u>Merení</u>	4+CUL	12
<input type="radio"/> Idioma <u>Tilés</u>	CUL	11
<input type="radio"/> Idioma _____	CUL	
<input type="radio"/> Idioma _____	CUL	
<input type="radio"/> Instruir	COM	
<input type="radio"/> Interpretar sueños	CUL	
<input type="radio"/> Intimidar	1+COM	10
<input type="radio"/> Inventar	TEC	11
<input type="radio"/> Juego	PER	7
<input type="radio"/> Lanzar	2+AGI	12
<input type="radio"/> Leyendas	2+CUL	11
<input type="radio"/> Manejar botes	AGI-Est.	14
<input type="radio"/> Manejar carros	TEC	
<input type="radio"/> Medicina	CUL	
<input type="radio"/> Memorizar	1+CUL	
<input type="radio"/> Montar	AGI	7
<input type="radio"/> Multiverso	CUL	9
<input type="radio"/> Música	COM	

<input type="radio"/> Nadar	AGI-Est.x3	14
<input type="radio"/> Naturaleza	1+CUL	7
<input type="radio"/> Navegación	CUL	9
<input type="radio"/> Ocultar	1+TEC	10
<input type="radio"/> Oratoria	COM	
<input type="radio"/> Orientación	1+PER	9
<input type="radio"/> Pelea	2+AGI	15
<input type="radio"/> Percatarse	2+PER	10
<input type="radio"/> Perspicacia	2+PER	7
<input type="radio"/> Persuadir	2+COM	12
<input type="radio"/> Pociones	CUL	
<input type="radio"/> Primeros Auxilios	TEC	8
<input type="radio"/> Rastrear	PER	
<input type="radio"/> Saltar	AGI-Est.x2	15
<input type="radio"/> Seguir	DIS	
<input type="radio"/> Sigilo	1+DIS-Est.x2	9
<input type="radio"/> Tierras Quebradas	1+CUL	10
<input type="radio"/> Torturar	TEC	
<input type="radio"/> Tratar animales	COM	
<input type="radio"/> Trepar	2+AGI-Est.	15

PUNTOS DE VIDA

Max. 16

Rasguño	1	-	3
Herida leve	4	-	7
Herida grave	8	-	15

Heridas

PD

☐ DEBILITADO ☐ INCAPACITADO

ARMAS

	Habilidad	Daño	Tipo	Longitud/Alcance
Maza ligera	Maza	3	contundente	media
Cuchillo	Puñal	1	penet. / desg.	corta
Cuchillo arrojadizo	Puñal	1	penetrante	corto

PROTECCIÓN

TOTAL 1

Armadura	Tipo	
Ropa de abrigo	blanda	1
Casco/Yelmo	Escudo	

MOD. AL DAÑO

1M +3
2M +4

FORTUNA

Máx. 5

NOMBRE

Anush el saltador

INFORMACIÓN PERSONAL

Edad 28 Origen Merenomin

Profesión Marinero

Religión Equilibrio cósmico

Descripción física

Pelirrojo, con el pelo largo recogido en trenzas y barba corta. Cuerpo fibroso y compacto, expresión alegre.

Historia personal

Piratas escarlatas me capturaron y convirtieron en esclavo. De mi paso por el Imperio conservo un fuerte desprecio por el Caos. Uno de mis amos fue Tauro. Su madre me compró y liberó para que la guíe hacia su hijo.

GUÍAS INTERPRETATIVAS

Motivación

Librarme de mi sonambulismo

☐ Tu mentira ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Los seguidores del Caos son malvados

Pasiones

☐ AMOR La libertad

☐ ODIO El Caos

Personalidad - rasgos positivos

☐ Alegre

☐ Extrovertido

Personalidad - rasgos negativos

☐ Derrochador

☐ Impaciente

VENTAJAS Y DEFECTOS

Nacido en la costa -1

Sonámbulo malvado +3

Atractivo +1 -1

Coste total +1

LEALTAD

10
10

Actitud ante lo divino

Servicial

PACTOS

BENDICIONES

EQUIPAMIENTO

Maza ligera 1,5

Ropa de abrigo 1,5

Cuchillo 0,3

(solo de viaje)

Bolsa de viaje con mudas 1,5

Dinero 100 escudos (en bolsa) 0

Estorbo 0 Total 3,3

HECHICERÍA

VERBOS

- ☐ Aumentar
- ☐ Conocer
- ☐ Disminuir
- ☐ Dirigir
- ☐ Inhibir
- ☐ Invocar
- ☐ Modificar
- ☐ Transformar

ESFERAS

- ☐ Agua
- ☐ Aire
- ☐ Fuego
- ☐ Tierra
- ☐ Cuerpo
- ☐ Espíritu
- ☐ Mente
- ☐ Caos
- ☐ Ley
- ☐ Planta

HECHIZOS

■ _____

Sintaxis _____ Díf. _____ PM _____

■ _____

Sintaxis _____ Díf. _____ PM _____

■ _____

Sintaxis _____ Díf. _____ PM _____

■ _____

Sintaxis _____ Díf. _____ PM _____

■ _____

Sintaxis _____ Díf. _____ PM _____

■ _____

Sintaxis _____ Díf. _____ PM _____

■ _____

Sintaxis _____ Díf. _____ PM _____

■ _____

Sintaxis _____ Díf. _____ PM _____

■ _____

Sintaxis _____ Díf. _____ PM _____

■ _____

Sintaxis _____ Díf. _____ PM _____

PUNTOS DE MAGIA

Máx. 10

NOTAS

Sonámbulo malvado

En ocasiones, por la noche, me levanto y, de forma totalmente inconsciente, hago cosas que no debería, a menudo malvadas o inconvenientes para mis intereses. El dolor o una fuerte impresión, como caer al agua, me pueden sacar de este estado. El narrador puede usar este defecto una vez por partida.



HOJA DE PERSONAJE

TIERRAS QUEBRADAS

NOMBRE

CUERPO



ATRACTIVO



MENTE



FUERZA



ESPÍRITU



TAMAÑO



BASES DE HABILIDADES

Agilidad CUE-TAM ____
Comunicación (MEN+ESP)/2+ATR ____
Cultura MEN ____
Discreción (MEN+CUE)/2-TAM ____
Hechicería (MEN+ESP)/3 ____
Percepción (MEN+ESP)/2 ____
Técnica (MEN+CUE)/2 ____

DESTINO

Objeto ____ Persona ____
Secreto ____ Escenario ____

Total gastado

○ Arma CC ____ AGI ____
○ Arma CC ____ AGI ____
○ Arma CC ____ AGI ____
○ Arma CC ____ AGI ____
○ Arma Pr ____ TEC ____
○ Arma Pr ____ TEC ____
○ Artesanía ____ TEC ____
○ Artesanía ____ TEC ____
○ Autoridad COM ____
○ Bellas Artes CUL ____
○ Buscar 1+PER ____
○ Callejeo COM ____
○ Conocimiento mágico CUL ____
○ Correr 2+AGI-Est. ____
○ Documentación PER ____
○ Encanto 2+COM ____
○ Engañar 2+COM ____
○ Equilibrio 1+AGI-Est. ____
○ Esquivar 1+AGI-Est. ____
○ Estrategia CUL ____

○ Forzar cerraduras TEC ____
○ Hurtar DIS-Ext. ____
○ Idioma 4+CUL ____
○ Idioma CUL ____
○ Idioma CUL ____
○ Idioma CUL ____
○ Instruir COM ____
○ Interpretar sueños CUL ____
○ Intimidar 1+COM ____
○ Inventar TEC ____
○ Juego PER ____
○ Lanzar 2+AGI ____
○ Leyendas 2+CUL ____
○ Manejar botes AGI-Est. ____
○ Manejar carros TEC ____
○ Medicina CUL ____
○ Memorizar 1+CUL ____
○ Montar AGI ____
○ Multiverso CUL ____
○ Música COM ____

○ Nadar AGI-Est.x3 ____
○ Naturaleza 1+CUL ____
○ Navegación CUL ____
○ Ocultar 1+TEC ____
○ Oratoria COM ____
○ Orientación 1+PER ____
○ Pelea 2+AGI ____
○ Percatarse 2+PER ____
○ Perspicacia 2+PER ____
○ Persuadir 2+COM ____
○ Pociones CUL ____
○ Primeros Auxilios TEC ____
○ Rastrear PER ____
○ Saltar AGI-Est.x2 ____
○ Seguir DIS ____
○ Sigilo 1+DIS-Est.x2 ____
○ Tierras Quebradas 1+CUL ____
○ Torturar TEC ____
○ Tratar animales COM ____
○ Trepar 2+AGI-Est. ____

PUNTOS DE VIDA

Max.

Rasguño

Herida leve

Herida grave

Heridas

PD

☐ DEBILITADO ☐ INCAPACITADO

ARMAS

Habilidad

Daño

Tipo

Longitud/Alcance

PROTECCIÓN

TOTAL

Armadura

Tipo

Casco/Yelmo

Escudo

MOD. AL DAÑO

1M

2M

FORTUNA

Máx.

NOMBRE

INFORMACIÓN PERSONAL

Edad _____ Origen _____

Profesión _____

Religión _____

Descripción física

Historia personal

GUÍAS INTERPRETATIVAS

Motivación

☐ Tu mentira ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Pasiones

☐ AMOR _____

☐ ODIO _____

Personalidad - rasgos positivos

☐ _____

☐ _____

Personalidad - rasgos negativos

☐ _____

☐ _____

VENTAJAS Y DEFECTOS

Coste total

LEALTAD



Actitud ante lo divino

PACTOS

BENDICIONES

EQUIPAMIENTO

Carga

HECHICERÍA

VERBOS

- ☐ Aumentar
- ☐ Conocer
- ☐ Disminuir
- ☐ Dirigir
- ☐ Inhibir
- ☐ Invocar
- ☐ Modificar
- ☐ Transformar

ESFERAS

- ☐ Agua
- ☐ Aire
- ☐ Fuego
- ☐ Tierra
- ☐ Cuerpo
- ☐ Espíritu
- ☐ Mente
- ☐ Caos
- ☐ Ley
- ☐ Planta

HECHIZOS

■ _____

Sintaxis _____ Dif. _____ PM _____

■ _____

Sintaxis _____ Dif. _____ PM _____

■ _____

Sintaxis _____ Dif. _____ PM _____

■ _____

Sintaxis _____ Dif. _____ PM _____

■ _____

Sintaxis _____ Dif. _____ PM _____

■ _____

Sintaxis _____ Dif. _____ PM _____

■ _____

Sintaxis _____ Dif. _____ PM _____

■ _____

Sintaxis _____ Dif. _____ PM _____

■ _____

Sintaxis _____ Dif. _____ PM _____

■ _____

Sintaxis _____ Dif. _____ PM _____

NOTAS

PUNTOS DE MAGIA

Máx. _____



CARTOGRAFÍA BÁSICA DE TIERRAS QUEBRADAS



**PROYECTO EN VERKAMI
DESDE EL 22 DE OCTUBRE**

Más información del proyecto en nuestro blog

EDICIONES
t&t

La editorial agradece todos los comentarios y observaciones sobre
el contenido de esta guía de inicio: hola@edicionestyt.com

Visítanos en
www.edicionestyt.com

