

# XIII RUNAS

LA PUBLICACIÓN OFICIAL DE



NÚMERO 2

フルクエ

# XIII RUNAS NÚMERO 2

## CREACIÓN, DESARROLLO Y ACABADO

Hermanadad de  
la Espada Negra

## ASESORÍA EDITORIAL

HT Publishers

## DEP. LEGAL

AS 01136-2015

## ISSN:

2444-1503

## MAQUETA

Francisco Solier

## PORTADA

Eduardo Rodríguez

## ILUSTRAN

David Arenas  
Ainhoa Atorrasagasti  
Andrés Egea  
Ana Iglesias  
Martín Paz  
Sergio Pérez  
Ana Rodríguez  
Eduardo Rodríguez  
Beatriz Romero  
Javier Villaseñor

## EDITORIAL

Al fin tenemos en nuestras manos la trece runas número dos, que como muchos sabréis es la tercera publicación de esta revista nada periódica pero bien cargada. En esta ocasión el tema central que rige la trece runas son las afecciones mentales. En este tan delicado asunto, los autores han intentado ser especialmente cuidadosos, pero es más que probable que algunos de los temas incomoden a ciertas personas. A mí me incomodan, y como me han dicho que sea yo quien redacte esta editorial, voy a hablar de mí.

Yo soy una persona cobarde. Además, pese a que tengo muchos ideales y principios, muchas veces no soy capaz de seguirlos. También me he visto, o me veo, o me veré afectado por alguno de los horrores que podréis leer en el siguiente capítulo. Y como bien dice su autor, seguramente no sea capaz de superarlos con la facilidad con la que lo planteamos en EN.

En gran parte, por eso me gusta jugar a rol. Por eso me gusta sentirme incómodo. Porque sé que con mi personaje, rodeado de buenos amigos y en una buena historia, voy a ser capaz de superar miedos, de sobrepormerme a los horrores y los defectos y de luchar por mis principios hasta la muerte y más allá. Y quién sabe, a lo mejor de eso saco una lección que aplicar a mi vida. O no, y tampoco pasaría nada, porque al fin y al cabo estamos jugando, y ese es el fin primero y último.

Así pues, si te sientes incómodo con el presente volumen, no pasa nada. Aprende de ello, utilízalo para interpretar mejor a tu personaje, en general úsalo como te plazca, pero dale una oportunidad. Y cuando lo hayas hecho, cuélgalo en Juégame ([juegame.ocin.es](http://juegame.ocin.es)) o en tu blog o envíanos un correo...

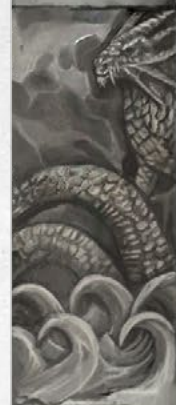
Ha llegado el momento de representar con más fiereza y nuevas mecánicas la crudeza de este oscuro mundo (y también el mundo de Espada Negra), y eso es lo que te ofrecemos con estas herramientas. Porque estas reglas, este escenario, y estas aventuras, se han hecho para vosotros, y para que lo hagáis vuestro. ¿Qué pasa si una dolencia afecta al aislado gobernador de un pueblo remoto? ¿Y si llegamos a una aldea gunear y todos sus miembros han sido afectados por un defecto? ¿Seríamos capaces de ir al Más Allá para curar el insomnio de un compañero?

Yo quiero enfrentarme a los horrores, quiero adentrarme en la locura del Hospicio de Santa Lidia... ¿Y tú? ¿Te atreves?

**Senshi, Hermano Juramentado de la Espada Negra.**

# ÍNDICE

<b>HORROR TRAUMÁTICO</b>	4	<b>EL GRAN HOSPICIO</b>	
INTRODUCCIÓN	4	<b>DE SANTA LIDIA</b>	28
ACLARACIÓN	4	INTRODUCCIÓN	28
MECÁNICA	5	HISTORIA	28
HORRORES	5	UBICACIÓN E INSTALACIONES	29
SUPERACIÓN FARMACOLÓGICA, METODOLÓGICA Y AFECTIVA	15	PERSONAL, FUNCIONES Y OPERATIVA	31
<b>INTERPRETANDO HORRORES</b>		PRESUPUESTO Y FUNCIONES SOCIALES	32
<b>TRAUMÁTICOS</b>	16	TRATAMIENTOS	34
EL HÉROE HERIDO	16	INTERNOS	37
EL AMIGO PREOCUPADO	17	VISITANTES EXTERNOS	39
EL RECUERDO DEL HORROR	18	<b>EN LAS PROFUNDIDADES</b>	
EL PAPEL DE LA VOLUNTAD	19	<b>DE LA LOCURA</b>	42
LAS MECÁNICAS DE EXCEPCIÓN	19	INTRODUCCIÓN	42
LA RELACIÓN SOBRENATURAL	19	PERSONAJES	42
Y FINALMENTE... INTERPRETANDO	20	HECHOS	43
JUGAR SIN AGOBIAR	20	LA MANIOBRA DE LANDELBRECT	44
<b>LA LOCURA</b>		DESENCADENANTES	45
<b>EN EL MUNDO</b>	22	<b>LA CUADRILLA DE</b>	
DORMENIA	22	<b>LANDELBRECT</b>	47
CLANES GUNEARES	23	INTRODUCCIÓN	47
HARRASSIA	24	PERSONAJES	47
ERIDIE	26	<b>EL MITO DEL TIBURÓN</b>	50
TIRTIE	27	<b>MENTALIDAD</b>	
		<b>CREATIVE COMMONS</b>	55



# HORROR TRAUMÁTICO

## INTRODUCCIÓN

Este extra al juego de rol de Espada Negra pretende dar un añadido en términos de inmersión en el personaje y orientación interpretativa para las muchas situaciones en las que el personaje sufre una experiencia de extrema gravedad, hecho que sin duda puede ocurrir con cierta facilidad dentro de las desventuras de un mundo en el que los horrores del comportamiento humano pueden fundirse con lo sobrenatural y dar lugar incluso a las apariciones de los defectos.

Esta oscura fusión debería ser el cemento que une a la mecánica tradicional del juego de rol con esta nueva mecánica. Ambientalmente no se debería tratar exclusivamente con una perspectiva científica, sino con la superstición propia de una mentalidad temerosa de lo sobrenatural. En este sentido una persona muy deprimida no sería considerado necesariamente una persona enferma que necesita ayuda, sino quizá alguien que está siendo poseído por un ser maligno y a quien se debe prestar atención, siempre en función a la naturaleza de cada sociedad que se detallará más adelante.

Obviamente este conjunto de mecánicas tienen su interés en el contexto de una larga campaña prolongada en la que los jugadores hayan desarrollado tanto a sus personajes como a sus seguidores, de forma que se fomente una percepción más humana del trato en las relaciones personales.

## ACLARACIÓN

Este texto no es un tratado psicológico. No forma parte de una ciencia médica, sino de un impulso creativo e interpretativo. Por ello afrontar un problema psicológico de esta forma sería equivalente a afrontar una pelea con el sistema de combate. En general este compendio transmite un mensaje de superación basado en la voluntad y las elecciones personales que no tiene por



qué ser aplicable a la vida, y que puede arrojar un mensaje totalmente equivocado.

Desde el punto de vista del mundo de Espada Negra se transmite un mensaje de que las personas tienen que ser duras por sí mismas y enfrentarse a la adversidad, pero esto no significa para nada que sea el camino correcto o el único camino. Este mensaje se tergiversa de forma común señalando que quien sufre, es débil o pobre lo es porque no ha trabajado o porque no tiene carácter, soslayando el hecho de que las circunstancias sociales desfavorables condicionan mucho más que cualquier debilidad o afección. En este sentido se hace hincapié en que otro de los temas fundamentales en Espada Negra es precisamente la existencia de esta injusticia y las formas en las que se combate contra ella.

Quizá incluso algunos de los miembros de la hermandad encuentren en el impulso creativo e interpretativo del rol, además de una forma de ocio, un método para canalizar cierta frustración y elevar la mirada desde un mundo deprimente hacia una relativa esperanza. Quizá este no sea un camino sabio, pero en cualquier caso es el que hemos tomado. Quizá el lector hiciera mejor en buscar otros juegos de rol en los que la carga emocional pudiera ser más distante y objetiva, pero si elige seguir esta senda, lo encomendamos a participar con nosotros, ya sea mediante el contacto directo, o con plataformas como "Juégame".

## MECÁNICA

Un personaje que se enfrente a una situación que genere horror puede verse sometido a uno de estos traumas psicológicos. En este caso tiene que haber un consenso entre el Creador de la partida y el jugador. En principio cualquiera de los dos puede proponer uno de estos horrores, pero ambos tienen que estar de acuerdo en utilizarlo.

Cada horror traumático tiene un texto descriptivo, unos efectos en la reglamentación, y una condición de superación. Los efectos de reglamentación son en todo caso inapelables, y una vez aceptados el jugador tiene que hacerse cargo de ellos, quiera o no.

No obstante no todo es temible. A veces estas dificultades se superan, y en estos casos se puede emerger crecido y superado.

Existen dos variantes autoritarias en la que no es necesario el consentimiento de una de las partes para imponerse uno de estos horrores. Desde la redacción de esta mecánica se desaconseja esta forma de obrar, pues puede dar

lugar a una posición arbitraria del Creador o a un aprovechamiento de metajuego del jugador que no debería ser la que imperara en un suplemento como este, que tiene una gran carga emocional y subjetiva. Se recomienda seguir la mecánica propuesta y que estas opciones se utilicen con un consenso.

## HORRORES

En el presente texto se proponen un total de veinte horrores traumáticos que se listan a continuación, y que han sido documentados por expertos de diversas naciones. Particularmente algunos están documentados por la Corrección y por lo tanto tienen nombres de santos del credo de Soid.

### MIEDO ADQUIRIDO

Es natural que las personas sientan miedo al enfrentarse a una situación de hostilidad. Este horror traumático hace referencia a una situación en la que el miedo a una situación concreta ha hecho mella en la mentalidad de una persona que ya no puede pensar con claridad cuando se enfrenta directamente a ese miedo.

El personaje puede haber adquirido una alerta constante contra la fuente del horror, o quizá evita pensar en ello en todo momento, pero en cualquier caso cuando se encuentra con ello de frente no es capaz de obrar con la naturalidad con la que anteriormente se enfrentaba a esos problemas.

Un personaje que sufra esta afección debería, con anterioridad o posterioridad, cambiar su actitud de forma que su relación con este problema afecte a su forma de obrar, no solo cuando se enfrente a él. La idea no es que tenga ansiedad necesariamente cuando piense en él, sino que más bien tenga algún tipo de racionalización del mismo que le haga creer que no es en sí un problema. Quizá evite pensar en ello, o se aplique a sí mismo una justificación racional, pero en cualquier caso debería ser algo perceptible para quien mantuviera conversaciones profundas con él.

**Mecánica:** Este horror funciona igual que la desventaja "traumatizado". La primera vez que el personaje se ve obligado a enfrentarse al fruto de su fobia en una partida queda paralizado en su presencia.

La segunda y tercera vez el personaje queda aturrido tantos turnos como seis menos su voluntad, y arroja una runa menos en sus chequeos durante el resto del combate.

En las ocasiones sucesivas el personaje tira una runa menos en los chequeos.





elimina la mecánica, pero se puede superar varias veces y obtener la motivación adicional.

## ALEJAMIENTO EMOCIONAL

El personaje afronta el horror separándose de su misma condición más humana, por lo que pierde de forma parcial o total la capacidad de amar, tener amistad, o en general empatizar con las personas.

Este horror debería tener una dimensión claramente interpretativa en la que el personaje se independice personalmente del resto de personajes y no tenga la facilidad que tuviera antaño para solucionar problemas sociales. Si el jugador se limita a tener su actitud habitual se habrá perdido gran parte del interés de jugar con estas afecciones.

En este sentido el personaje debería tener dificultades para tratar con personajes no jugadores, e incluso tener problemas con personajes de otros jugadores que no entenderán la nueva situación del personaje. Esto puede ayudar a definir las relaciones y el carácter de cada uno.

**Mecánica:** El personaje no puede usar la cualidad "combate conjunto" mientras este horror pese sobre su personaje. Tampoco puede traspasar motivación a sus seguidores, y en caso de utilizarlos de forma indirecta, su liderazgo se considerará un punto más bajo.

Adicionalmente debe reaccionar con distanciamiento al comportamiento de otros personajes. El Creador debe retirarle un punto de motivación cada vez que ignora esta condición.

**Superación:** El personaje debe recobrar su entendimiento afectivo. Un personaje puede retirarse este horror cuando adquiera otro diferente, interpretándose que ha "comprendido" la necesidad de las relaciones.

**Superación:** El personaje debe enfrentarse a la fuente de su temor y obtener una victoria completa en la que su participación haya sido necesaria y determinante. En este caso el personaje obtendrá quince puntos de motivación adicionales en la partida en la que ha ocurrido.

En esta situación se puede considerar que el miedo adquirido ha sido superado y eliminarlo de la ficha del personaje, pero también es posible, si hay consenso entre jugador y Creador, que se mantenga en la ficha de forma permanente. En este caso no se

Adicionalmente otro personaje que empatice con él puede dedicar su esfuerzo a apoyarlo. Esto tiene que seguir de una interpretación en partida. Si un personaje invierte cinco puntos de motivación por partida durante tres partidas, el afectado por el horror podrá eliminarlo y obtener veinte puntos de motivación. Sería natural que de este entendimiento surgiera un vínculo importante.

### PÉRDIDA DE CONCENTRACIÓN

El personaje evita las imágenes y sensaciones hostiles mediante la pérdida de capacidad de concentración, es decir, dejándose llevar por el impulso que surge en cada momento y evitando en cualquier caso centrar sus pensamientos, lo que le lleva muy rápidamente al hecho traumático. Esto le lleva a una situación de inquietud continuada y a una ineficiencia generalizada.

Es interesante interpretar este horror mediante una cierta incapacidad para mantener las mismas ideas durante las discusiones. Hay que tener cuidado en cualquier caso de no resultar histriónico ni

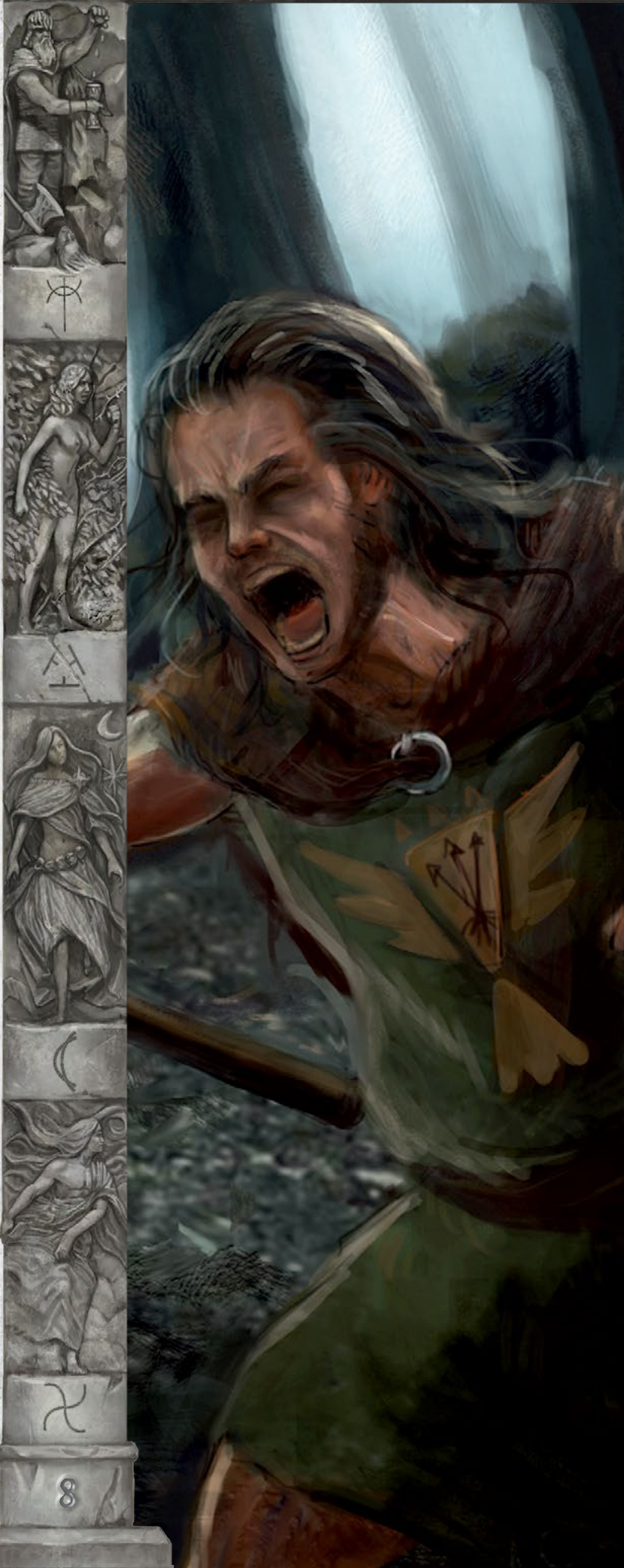
exagerado. No se trata de llegar a una situación en la que no se pueda llevar al personaje, sino hacerlo notar puntualmente, muy de cuando en cuando.

**Mecánica:** El personaje no puede usar la habilidad “concentración” ni ninguna de sus cualidades especiales. Además no puede invertir aguante en los chequeos de habilidades. Finalmente, no puede invertir motivación en habilidades cuyo nivel supere el valor de los atributos relacionados.

**Superación:** El personaje debe afrontar su experiencia como algo normal y obtener una disciplina consistente. Esta afección puede retirarse tras un tiempo que depende de la voluntad del personaje, tras lo cual obtendrá veinte puntos de experiencia para su habilidad de concentración.

- Voluntad 0: 20 años.
- Voluntad 1: 2 años.
- Voluntad 2: 3 meses
- Voluntad 3: 2 meses
- Voluntad 4: 1 mes
- Voluntad 5: 3 semanas





## ANSIEDAD

El personaje puede tener un brote de ansiedad en una circunstancia en la que anticipe la presencia de una situación similar a la que le ha causado el horror, lo que le despertará toda suerte de síntomas indeseables, como falta de aire, mareos, debilidad, o cualquier sensación desagradable.

No es necesaria la presencia del hecho traumático, simplemente sirve con que el personaje anticipe la presencia del mismo para que se desencadenen los eventos desagradables.

**Mecánica:** A principios de una escena se debe arrojar tantas runas como la voluntad del personaje. Si no se obtienen éxitos, el personaje no puede participar en esa escena.

Es posible que los hechos se desencadenen durante una escena por la interacción con otro personaje, o porque en general reciba información que le lleve a la ansiedad. En ese caso se puede realizar la tirada interrumpiendo la narración.

**Superación:** El personaje puede definir a otro personaje con el que establece confianza cuando tiene una situación de ansiedad en tanto que este le muestre su apoyo tranquilo e incondicional. Si en la siguiente situación en la que tenga un brote el personaje repite su actitud, el personaje con ansiedad podrá ignorar los siguientes tres brotes en tanto que esté el otro personaje. Si se da el caso, puede eliminar el horror.

En este caso el personaje aliado obtendrá veinte puntos de motivación.

## ALERTA EXTREMA

El personaje se pone permanentemente a la defensiva en un estado de nervios constantes, temiendo por que la fuente de su horror reaparezca, sea por una obsesión con connotación racional o irracional. En cualquier caso esto condicionará mucho su interpretación, pues el personaje tenderá a estar solo, a dormir armado, a no dar la espalda a las puertas, e incluso a tener una actitud paranoica.

**Mecánica:** Este horror funciona de forma idéntica a la desventaja “Amenazado”; cuando realice actividades con desconocidos, el personaje no estará del todo concentrado por lo que sufrirá un penalizador de un punto en todos sus chequeos.

**Superación:** El personaje tiene que aprender a relajarse con desconocidos. El horror se pasará en tanto que el personaje viva una situación límite que se vea superada por la voluntad de estos, como por ejemplo, una batalla caótica que quede fuera de control del personaje. Al superarla, el



personaje recibirá 20 puntos de motivación en su habilidad "Táctica".

Es importante que se trate de una situación descontrolada. Podría llegar a ser que no ocurriera nunca, pero si lo hace, seguramente tanto el jugador como el Creador sean conscientes de ello por la carga narrativa de la situación.

### INSOMNIO

El personaje no consigue mantener una fase de sueño reparador. Esto puede deberse a una intranquilidad latente muy poco espectacular, o a terribles pesadillas que aparecen durante los sueños. Las formas de insomnio son muy variadas y corresponde al jugador encontrar la forma exacta en la que le afecta.

El personaje estará cansado, por lo general, pero la falta de sueño además puede llegar a desquiciar a una persona, y seguramente lo desorienta y lo convierte en un ser irritable.

**Mecánica:** El personaje tiene un penalizador de cuatro puntos a la recuperación en circunstancias de descanso.

**Superación:** Hay muy pocas formas no farmacológicas de superar el insomnio, pero en lo relativo a estos traumas parte del alma suele estar encadenada a un defecto en el más allá. Luchar contra



este defecto puede concluir con este insomnio. En este caso el personaje dobla la motivación recibida por esa gesta.

La forma en la que se lleva a cabo este viaje puede estar relacionada en sí misma con el horror fuente del trauma. En este número se incluye una aventura que precisamente trata de este asunto.

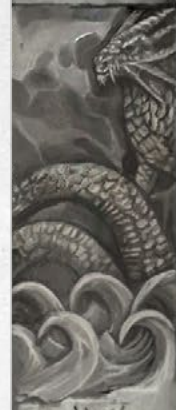
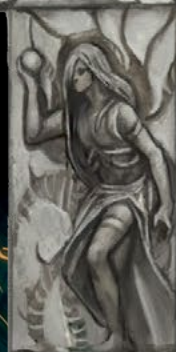
### SUEÑOS EN VIGILIA

Este temido horror trae visiones de los sucesos traumáticos durante el día a día del personaje en tanto que este se enfrenta a circunstancias que tengan algunos parecidos psicológicos con la situación original.

En este sentido se trata de una afección similar a la ansiedad, en tanto que se produce cuando el afligido anticipa la fuente de su horror, solo que en este caso no tiene unas respuestas físicas, sino que percibe de hecho el horror en sus sentidos aunque sepa que no está ahí.

Este horror puede dar lugar a muchas situaciones interpretativas, especialmente en las que el personaje tiene un alto componente de culpa.

**Mecánica:** El Creador de la partida puede convocar una visión en cualquier momento que considere preciso y plantear un dilema relacionado con esta visión. El personaje puede rechazar el reto asociado o aceptarlo y enfrentarse a él. En el primer caso pierde un punto de motivación, y en el segundo lo obtiene.



Por supuesto, el enfrentamiento a este reto puede (y seguramente lo haga) condicionar sus posibilidades de éxito en la acción que estuviera afrontando.

**Superación:** Este tipo de horror es similar al insomnio, y se supera de la misma forma, enfrentándose al defecto que está relacionado con el problema.

## HASTÍO DE LIANA

En este extraño horror el personaje pierde el interés por los placeres e incluso por el sustento, y particularmente perderá parcialmente el apetito, el interés por el sexo, y no tendrá en absoluto ganas de divertirse.

Esto tiene mucha aplicación interpretativa, pues da lugar a un personaje que pocas personas querrían tener cerca, salvo sus auténticos amigos. Es una de esas situaciones en las que se puede dar lugar a profundizar en las relaciones personales.

**Mecánica:** El personaje tiene un máximo de puntos de motivación que puede recibir por partida igual a tres veces su voluntad.

**Superación:** Aunque la condición interpretativa puede durar indefinidamente, la condición mecánica desaparece por sí sola cuando esta ha absorbido 20 puntos de motivación. Cuando esto ocurre, el personaje puede elegir una habilidad para eliminarla y adquirir otra al mismo nivel, en tanto que el valor de los atributos relacionados sea igual o menor.

## DEPRESIÓN

El personaje encuentra una falta de definición y de motivación en todo lo que le rodea, e incluso sus intereses más profundos pasan a parecerle vacíos y carentes de interés.

Esta condición puede parecer similar al hastío de Liana, pero tiene una diferencia sutil: el hastío trata más bien del placer, mientras que la depresión se relaciona con los objetivos del personaje.

En cualquier caso la depresión tiene una duración normalmente más limitada.

**Mecánica:** El personaje no recibe motivación fruto de sus anhelos. Sigue recibiendo motivación de otras fuentes y recibiendo experiencia en las habilidades cuando se usan en chequeos.

**Superación:** Una vez la depresión ha retirado motivación de tres partidas diferentes, la depresión desaparece. El personaje puede entonces eliminar cualquier número de anhelos de su elección.



### DOLOR DE SANTA MARDA

Los expertos han catalogado este mal como un reflejo de un horror que se manifiesta como un suplicio en sí mismo. El personaje siente dolor, aunque este no tiene un origen físico.

Este dolor puede aparecer en diferentes puntos de la anatomía del personaje, pero es persistente y continuado. Aparentemente no se puede hacer nada para conseguir una curación permanente, lo que desquicia completamente a sus víctimas.

**Mecánica:** La voluntad del personaje se considera un punto inferior a efectos de aturdimiento y puntos de vida.

**Superación:** No hay en sí una situación en la que el personaje se haga consciente de que este mal no tiene un origen interno más que mediante la manifestación de un dolor cercano a la muerte. La siguiente ocasión que el personaje quede a cero puntos de vida o un punto de vida el personaje estará en la senda de la recuperación, y finalmente el dolor de Santa Marda se mitigará al final de la partida. La extrema experiencia le proporcionará 10 puntos de motivación adicionales.

Esta condición no se puede superar creando la situación artificialmente. El personaje tiene que haberse acercado a la muerte sufriendo y temiendo realmente, no de una forma controlada que lo simule.

### LA CONDICIÓN DE SANTO ZARDRIO

En este horror el personaje sufre un abandono de su propia identidad, y percibe que no tiene sentido protegerse, por lo que sufre un distanciamiento de su consciencia como ser.

Esta situación tiene un peso cultural en los clanes nórdicos en los que la muerte es muy evidente en el Dabria Tulka, pero también en la sociedad de las furias, en la que la muerte está directamente relacionada con el azar. En este caso no se conoce por este nombre, sino que simplemente se asume como una condición deseable en las que van a officiar como gladiadoras, y por lo tanto incluso se promueve.

**Mecánica:** El personaje no puede invertir aguantante en sus chequeos defensivos.

**Superación:** Solo otro trauma puede devolver al personaje a la percepción de la seguridad de su ser. Funciona de igual forma al “Dolor de santa Marda”.

### MUERTE EN VIDA

Este misterioso horror implica el empeoramiento físico inmediato después del trauma. En muchas ocasiones va acompañado de un envejecimiento inmediato, casi a ojos vista.



El empeoramiento normalmente es permanente, y de alguna forma representa la unión de muchos otros horrores, pero a una cuantía menor. En cualquier caso la situación hace mella en el personaje. Los afectados por la muerte en vida normalmente no se recuperan.

**Mecánica:** El personaje invierte una runa menos en todos los chequeos de sus atributos físicos, incluyendo todos los de combate.

**Superación:** No existe superación para la muerte en vida en sí misma, pues el personaje ha sufrido un deterioro físico real. Solamente las fuerzas divinas pueden conseguir eliminarlo, para lo que es necesaria una manifestación sobrenatural poderosa.

Un personaje que así obre conseguirá una fe renovada. Su energía pasará ser igual a su habilidad de ritos sumada a su extensión, en tanto que no haya limitaciones especiales para la obtención de energía.



## REPROCHE CULPABLE

Este temido horror implicará que el personaje culpa a otros de lo ocurrido, especialmente a aquellos que fueron causantes de su mal, o simplemente a los que no lo sufrieron.

No se trata en cualquier caso de una culpabilidad especialmente dura o explosiva (aunque puede serlo), sino típicamente un reproche de fondo, un pesar continuado pero nunca definitivo, que puede desaparecer parcialmente con apoyo y conversación, pero que acaba volviendo.

Es deseable que esta condición quede en conocimiento único del jugador y del Creador, y que el resto de jugadores se aperciban de ello debido a la actitud del personaje.

**Mecánica:** El personaje debe determinar uno o varios objetos de su reproche culpable. No puede usar combate conjunto para proteger a estos individuos.

**Superación:** El personaje debe entender por sí mismo los azares que crearon su situación. Si uno de



los personajes en cuestión pasa por una experiencia cercana a la suya (suele ser suficiente con que pasen por tener cero puntos de vida) el personaje puede abandonar su reproche y obtener cinco puntos de motivación.

### HÁBITO DE SIA

Este temido horror atribuido a la misma fundadora del Orden de Eridie, y habitual en esta sociedad implica que el personaje reestructura su existencia dotando a su vida de forma que esta queda ordenada y segura en tanto que realice un ritual, vicio o seña personal. El vicio en cuestión puede ser totalmente variable y particular, pero debe condicionar la actividad del personaje.

La forma de hábito debería tener algo de trascendente para el personaje. Es decir, tiene que estar relacionado con un horror, incluso aunque se adquiera como fruto de un adoctrinamiento severo. En este caso se entiende que el adoctrinamiento en sí es el creador del hábito.

**Mecánica:** Si el personaje no realiza su hábito voluntaria o involuntariamente, arroja una runa menos en las tareas subsiguientes y gana un punto menos de motivación al final de la partida. Por contra, si en una partida el personaje cumple el hábito en todas las ocasiones relevantes, recibirá un punto de motivación adicional a todos los demás al final de la partida.

**Superación:** En general los personajes no quieren superar el hábito de Sia, pero si es el caso, debe renunciar a él durante tantas partidas tales que la motivación absorbida sea de diez puntos. Tras esto, el hábito desaparecerá.

### FALTA DE ESTIMA

Algunas personas culpan a sus propias capacidades de los traumas sufridos, lo que puede resultar en una percepción de baja estima personal. Esto no suele contagiarse solo a las capacidades relacionadas con el hecho acontentido, sino que puede crear una visión pesimista continuada en la que el personaje se sienta incapaz de realizar tareas para las que sí está preparado.

**Mecánica:** El atributo de liderazgo del personaje se considerará un punto más bajo a efectos de chequeos de habilidades.

Además, la presencia sobrenatural del individuo está relacionada con la percepción del propio ser, por lo que su atributo de potencia se considerará un punto más bajo.

**Superación:** La falta de autoestima es complicada de superar. Un personaje que cumpla absolutamente un anhelo profundo recibirá 20 puntos de motivación adicionales y podrá retirar este horror. Esto hace referencia a avanzar en objetivos en una o varias partidas hasta alcanzar la meta del anhelo de forma que ya no se pueda continuar.

### CONDICIÓN DE LIDETAS

En este temido terror, muy incomprendido y muy poco hablado, el personaje recibirá un pulso emocional según el cual quiere recuperar el control de su vida haciendo a otros lo que le hicieron a él. En este sentido el personaje parece tener una doble personalidad, una en la que es él mismo, pero contrariado y dolido, y otra en la que despliega el horror.

En una variante especialmente retorcida puede haber incluso una aproximación sexual al problema.

Este es un horror especialmente duro que solo debería ser aceptable para jugadores veteranos.

**Mecánica:** El personaje tiene el anhelo profundo de hacer a otros lo que le hicieron a él, de forma que si desaprovecha la ocasión no recibirá motivación durante la partida en curso.

Debe entenderse que no es necesario hacerlo a todas las personas con las que se encuentre, ni hacerlo continuamente. Sirve con que una vez por partida cree una situación en la que se produzca (para recibir motivación), o desde luego que no desaproveche la ocasión (para no perderla).

**Superación:** Idéntica a “alerta extrema”. El personaje debe entrar en una situación de descontrol personal superada por otros.



## HORROR DE AUTORRECREACIÓN DE DRAYARD

En este extraño horror la deshecha psique del personaje desea recrear el suceso sobre sí mismo, bien para intentar asimilarlo, o bien para que concluya de una forma definitiva para dotarlo de un significado. Sea como sea el personaje quiere acercarse a ello.

**Mecánica:** El personaje obtiene el anhelo profundo de volver a sufrir lo que sufrió. Esto se debe interpretar exactamente igual que en la condición de Lidetas; el personaje debe no dejar pasar la ocasión para no perder motivación, y puede crearla para obtener motivación. Aunque es una situación muy delicada.

**Superación:** Idéntica a “alerta extrema”. El personaje debe entrar en una situación de descontrol personal superada por otros.

## CULPABILIDAD DE AIRÍ

En este horror sobrenatural el personaje se culpa a sí mismo o culpa a su dios patrón (o a los dos) de los acontecimientos sufridos. Debido a esto la relación entre ellos se resquebraja de una forma evidente para los expertos sobrenaturales, pero dada la oscuridad que normalmente rodea a estos hechos, el personaje podrá sentirse aún más confundido.

En función a cómo se trabaje y se lleve el tema sobrenatural en la partida, el uso de esta afección puede ser más o menos interesante.

**Mecánica:** El personaje no puede realizar ningún chequeo de ritos. Puede contar con la energía que tuviera en ese momento, y utilizarla para lo que considere preciso, pero no puede realizar chequeos de ritos.

**Superación:** El personaje tiene que ser testigo de una fuerza del dios patrón que renueve su vínculo. Esto normalmente se verá reflejado en una acción muy extrema de un personaje que necesariamente profese la misma fe, normalmente en cumplimiento de un anhelo comprometido.

Cuando esto ocurre, el personaje puede realizar inmediatamente tantos chequeos de ritos gratuitos como partidas ha sufrido la culpabilidad.

## ASLAMIENTO DE LOS JUSTOS

Los que padecen este horror se encierran en sí mismos al entender que o bien ellos padecieron el trauma como una señal divina, o bien que han sido elegidos como una especie de mártir de un dios.



Aunque es posible interpretar este horror con displicente alegría, quizá sea más apropiado llevarlo como un peso no deseado que carga al personaje. En cualquier caso está lleno de posibilidades para personajes religiosos.

**Mecánica:** El personaje no puede recibir ningún poder beneficioso lanzado por otros, pero aquellos que se lance a sí mismo ven la potencia incrementada en uno.

**Superación:** El personaje puede superar el aislamiento de los justos voluntariamente invirtiendo cinco puntos de motivación. Esto, por supuesto, no se puede hacer durante una partida.

## ABANDONO DE HARADON

Los que padecen este horror quedan marcados por un rencor innegable a su dios patrón. Esta circunstancia es aún más compleja que la de la culpabilidad de Airí pues el vínculo entre deidad y persona se vuelve doloroso y peligroso.

El abandono implica no una sensación de culpabilidad, sino de rencor genuino y continuado.

**Mecánica:** Los puntos de vida del personaje se reducen en la energía que el personaje tiene en cada momento.

**Superación:** El personaje debe renunciar a su dios y abrazar una nueva deidad invirtiendo veinte puntos de motivación. En ese momento puede eliminar todas sus habilidades de esferas.

### **SUPERACIÓN FARMACOLÓGICA, METODOLÓGICA Y AFECTIVA**

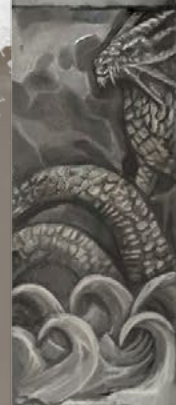
Lo que aquí se ha propuesto son una serie de posibles horrores sufridos en el mundo de Espada Negra. Hay que recordar que la vida ahí no tiene un gran valor en sí misma, y en general los sujetos pueden tener una psique algo más resistente que la habitual, por lo que las afecciones que pueden sufrir no tienen por qué ser parecidas a las de otros lugares.

En cualquier caso la forma de afrontar estas condiciones debería suponer cierta condición interpretativa, y la forma de solventarlas debería encajar dentro de ese paradigma. Tratarlos de una forma estudiosa y metodológica entraría dentro del campo de la medicina psicológica.

En el mundo de Espada Negra este tratamiento se ha producido en los templos de la Corrección y en los centros de reeducación eridios, principalmente, aunque también por algunos médicos como los Ulekaiz tírticos. Las aproximaciones basadas en farmacología y metodología también son posibles, pero deberían implicar el internamiento del personaje en un proceso concreto que no está aquí descrito explícitamente.

Quizá el Creador de la partida, o incluso los jugadores quieran sugerir formas de curación de estas afecciones basadas en la interpretación y experiencia de los personajes. Esta forma de tratar el problema se parecería más a la aproximación afectiva.

En cualquier caso se sugiere que los jugadores se internen en la mentalidad de su personaje y que busquen en su condicionamiento cultural una forma de entenderlos a ellos, para, en este ejercicio, utilizar las herramientas citadas explícitamente en la mecánica del sistema de horrores. Es posible que esto lleve a extraer quizá no conocimiento, pero puede que simplemente una especie de moraleja o epifanía.



# INTERPRETANDO HORRORES TRAUMÁTICOS

Desde hace mucho tiempo que los creadores de Espada Negra veníamos recibiendo solicitudes de incorporar un sistema que representara la locura en los personajes que han visto aquello que no debería ser percibido, o que han sufrido pérdidas insostenibles para la mayoría de las psiques. En este número de XIII Runas presentamos unas reglas que de hecho teníamos listas desde hace bastante tiempo.

Quizá alguien se sorprenda de que esta mecánica no sea forzosa, sino fruto de una cooperación entre el Creador y los jugadores. En este caso pensamos que las variables implicadas son tan subjetivas que sin duda se exige la citada complicidad que, de darse, puede provocar una inmersión sin precedentes en la campaña.

No en vano estos horrores traumáticos son a la vez una forma de dar peso a los personajes y los hechos que los rodean y al acceso a unas posibilidades de mecánica que abren nuevos caminos que sin duda parecían imposibles según las reglas. Seguramente algunas mesas de juego ya se habían encontrado con la necesidad de dar respuesta a alguna de estas importantes cuestiones y habían aplicado, como nosotros, alguna regla casera que a partir de este momento puede ser innecesaria.

En cualquier caso la mayor parte de estos horrores implican en su superación una mejora sutil que acerca metajuego y narración. No obstante, tal y como se menciona en la necesaria aclaración, esto dibuja un mensaje a la vez idílico y pernicioso: que aquel que se enfrenta a sus males con fuerza y voluntad emerge renovado. Esta situación, como probablemente muchos sabemos, casi nunca es tan simple, y probablemente una persona en una de estas situaciones necesite no solo la ayuda de sus personas cercanas, sino seguramente también un refuerzo farmacológico que sin duda no es posible para los habitantes del mundo de Espada Negra.

Como quiera que en cualquier caso nuestro mundo no es el de Espada Negra, es bien sabido que los dioses interceden de una forma muy directa en factores que en nuestro mundo son ejercidos por la tecnología, de forma que en el ejercicio de una partida de rol de Espada Negra no cabe tanto la comparación con nuestro mundo como la aceptación de que otras fuerzas enormes en

tamaño y temibles en su incompreensión han decidido que el mundo es como es.

Por lo tanto, es conveniente entender que esta aproximación es solo aplicable a los ambientes que son similares a Espada Negra en esta naturaleza particular. Otros ambientes que utilicen la base del sistema STEN deberán buscar otra aproximación, como es el caso del próximo "fRÁGIL", cuya misma naturaleza sobrenatural tiene una relación directa.

## EL HÉROE HERIDO

La mayoría de los que hemos jugado una campaña prolongada de Espada Negra nos sentiremos sin duda convencidos de que los personajes sobrevi-





ven a situaciones muy duras que ponen a prueba su carácter y resistencia. La dinámica de Horrores nos permite explorar estas posibilidades desde un punto de vista narrativo, pero como este se adentrará también en la mecánica, las sensaciones serán mucho más profundas que si no lo hiciera.

Pongamos un ejemplo. Imaginemos que, en una prolongada campaña, Fercus ha conseguido enfrentarse a su temible enemigo Brenia, quien en el proceso incluso se convirtió en un defecto que ocasionó terribles heridas físicas y mentales en Fercus.

Fercus basaba sus fuerzas en las energías sobrenaturales que Drayard le proporcionaba, pero desde el enfrentamiento descubrió que las fuerzas del más allá son mucho más terribles de lo que cabía esperar, y que además Drayard tiene una implicación directa con ello.

Creador y jugador acuerdan que Fercus adquiere el horror traumático “Pérdida de concentración”, que lo aleja completamente de algunas de sus capacidades. En este caso la mecánica le va a impedir, entre otras muchas cosas, utilizar poderes sobrenaturales porque no puede concentrarse. Esto es especialmente interesante porque en sí no es una afección sobrenatural, sino que implica que Fercus no quiere enfrentarse a recordar la imagen del defecto contra el que tuvo que usar tantos recursos.

Estas restricciones de mecánica van a obligar a Fercus a encontrar un nuevo camino con el que enfrentarse a los avatares de su vida. Probablemente tenga que recurrir a mejorar sus habilidades armadas o conseguir seguidores. También es una oportunidad muy especial para incorporar a nuevos jugadores a la campaña, puesto que los efectos de la diferencia de nivel, ya someros en Espada Negra, se verán paliados.

En este sentido la mecánica acercará los sentimientos de Fercus a los del jugador: no solo Fercus se enfrentará a tener que utilizar otros recursos, sino que el jugador también tendrá que conocer esas otras mecánicas y aplicarlas durante al menos un tiempo. Esto hará que se produzca un sentimiento de unión.

Si acaso Fercus supera su horror traumático obtendrá unos recursos adicionales (en este caso veinte puntos de experiencia para su habilidad de concentración). En este sentido el jugador también se puede sentir implicado porque no solo tendrá alivio mecánico por volver a usar a su personaje al ciento por ciento, sino que además recibirá un refuerzo único e interesante.



Pero los recursos adquiridos por Fercus durante su periodo de horror no desaparecerán, y tampoco lo harán las nuevas costumbres adquiridas por el jugador. En este sentido se conseguirá este efecto de sabiduría y nueva fuerza adquirida, que sin duda sí es el mensaje de Espada Negra.

### EL AMIGO PREOCUPADO

Existen grupos en los que hay personajes con una mayor carga de decisiones, quizá por sus propios anhelos o por la implicación en estos. Suele ocurrir que hay algún gran anhelo solamente en uno de los personajes. Si es el caso, el resto pueden estar totalmente implicados en la historia, pero al estar menos implicados son quizá menos susceptibles de sufrir ciertos horrores, especialmente los que impliquen una redefinición de sus preceptos vitales.

Pongamos por ejemplo uno ocurrido en la hermandad. En la campaña “El imperio en ruinas”



había tres personajes: Dafne, una guardia real noble cuyo principal anhelo era su familia; Msrah, un sacerdote centrado en el culto a Taharda; y Nelk, una furia de alta voluntad que albergaba sueños de prosperidad imposibles en relación con devolver a las furias su gloria.

Los tres personajes se ven implicados en tareas que los superan y en las que solo la unión de sus fuerzas les permite sobreponerse. Pero en ellas Nelk se encuentra una y otra vez con que sus sueños son casi imposibles. Mientras que Dafne y Msrah siempre pueden refugiarse en su familia y su culto respectivamente. Por ello, Nelk tiene que redefinirse continuamente pasando por todo tipo de crisis.

El resto de personajes del grupo, no obstante, también reciben los efectos de los horrores traumáticos incluso aunque no los vivan en sus personajes. El impulso familiar de Dafne no solo incluye a sus familiares de sangre, sino que incluye a la joven furia, y Msrah sabe que es una gran guerrera y quiere que alcance un buen destino. Ambos tienen que adaptarse a los cambios, por lo tanto, a un nivel mecánico e interpretativo.

## EL RECUERDO DEL HORROR

Los horrores traumáticos se superan mecánicamente tras conseguir algunos hitos del personaje, pero esto no significa en absoluto que se hayan superado indefinidamente. De hecho muy probablemente el mismo recuerdo del horror sea algo que despierte cierto malestar en el personaje, y si bien no tiene por qué haber un efecto mecánico, la oportunidad de interpretación puede ser muy interesante para dotar a la partida de mayor inmersión.

Recordemos, por ejemplo, el caso en el que Dendra la ladrona estuvo en prisión por un asunto que le salió fatal. En este caso Dendra sufrió algunas lamentables experiencias en la cárcel harrassiana hasta que se pudo librar el juicio. Pero aún peor, sufrió un proceso judicial muy prolongado que le hizo sentirse humillada. Toda la experiencia en conjunto le ha despertado (en un acuerdo entre el Creador y el jugador) el horror traumático “ansiedad”.

Para su fortuna, el que pagó los servicios de su abogado, Ardrom, es también un gran amigo que ha estado con ella en los momentos de adversidad, y años más tarde se dieron las condiciones según las cuales ya Dendra quedaba libre de su ansiedad (y Ardrom recibía veinte puntos de motivación, ya de paso).

Esto no significa que Dendra pasee alegremente por cárceles y juzgados, sino que puede hacerlo con entereza sin que se le note mucho por los que no la conocen. Los que sí, sabrán que estará pasando por momentos duros cuya interpretación estará a su discreción.

En cualquier caso esto no significa que un personaje no pueda tener una recaída de un horror traumático adquirido previamente. Fercus podría recaer en su pérdida de concentración, y Dendra podría volver a adquirir ansiedad, quizá con un evento tan simple como que Ardrom falleciera (y conviene recordar que es un señor mayor). De nuevo estas recaídas estarían sometidas al acuerdo entre Creador y jugador con fin de mantener la coherencia del personaje.





## EL PAPEL DE LA VOLUNTAD

En algunos horrores la voluntad es un atributo positivo, mientras que en otras no se menciona absolutamente nada, e incluso se intuye que incluso podría ser un factor negativo por el que una persona muy cerrada en sí misma no escuchara a los demás. Tener alta voluntad no implica necesariamente no escuchar a los demás, claro, pero seguramente a más de uno le parece que hay cierta correlación.

Como la aplicación de horrores traumáticos está sometida a un acuerdo entre jugador y Creador, la voluntad del personaje puede ser una piedra de negociación clave. Está claro que si es el jugador el que somete a su personaje a esta elección, probablemente el Creador no tendrá nada que decir. Pero si es el Creador el que señala al personaje como candidato, el jugador quizá pueda argumentar que un personaje con alta voluntad (tres) podría conseguir sobreponerse. Los personajes de altísima voluntad (cuatro o cinco) prácticamente podrían tener una bula en este sentido.

## LAS MECÁNICAS DE EXCEPCIÓN

En muchos casos se dice que toda moneda tiene dos caras. ¿Hay algo positivo en pasar por una depresión? Probablemente no, pero en el caso del horror traumático dentro del mundo de Espada Negra se nos ofrece una visión según la cual el personaje emergerá con algo más de sabiduría. Quizá esto no sea consecuencia de la depresión en sí, sino del contexto en el que se ha producido la misma. Sea de la forma que sea, el personaje podrá, en ese caso, eliminar cualquiera de los anhelos en su ficha (o todos).

Si miramos esta secuencia, quizá se le pueda ver cierto sentido: un personaje que no consigue cumplir sus anhelos va perdiendo motivación hasta que finalmente se deprime. En su compromiso mental aprende que tiene que renunciar a estos anhelos, y quizá adquirir otros. Triste, pero de alguna forma lógico.

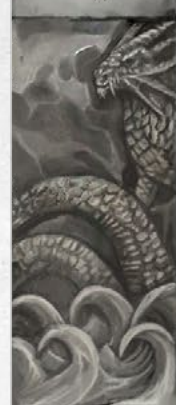
Un jugador puede ver en esta mecánica una posibilidad para reconducir su personaje en una larga campaña. Hay sobrados ejemplos en la literatura de esta situación.

Hay una buena cantidad de mecánicas de excepción en la superación de los horrores traumáticos. La de la depresión permite eliminar anhelos, la del hastío de Liana permite cambiar habilidades, y la del abandono de Haradon permite realizar un cambio de esferas y de fe. Son oportunidades únicas que solo se pueden conseguir de estas formas.

Algunos horrores traumáticos permiten incluso acceder a mecánicas excepcionales que en sí mismas los hacen interesantes. Es el caso del hábito de Sia o del aislamiento de los justos. Algunos personajes incluso sentirán que son interesantes para su personaje con carácter casi permanente.

## LA RELACIÓN SOBRENATURAL

Como se ha mencionado, la naturaleza concreta pero incomprendida del alma humana en el mundo de Espada Negra dibuja una extraña implicación con los horrores traumáticos. Los tridecaístas debaten sobre la implicación certera de los defectos, y probablemente lo hagan hasta el fin del mundo. Sin duda estos temibles seres están siem-





pre detrás de la existencia de todas las personas, pero la forma en la que lo hacen es única.

Por ejemplo, en el horror “insomnio” se señala que la persona debe buscar el defecto que lo ocasiona, y enfrentarse a él. Busquemos en esto la secuencia lógica.

Un personaje ha tenido algún tipo de falla ante sí mismo, o en general está en una situación en la que no se siente bien con el mundo que lo rodea. Esto implica, por lo tanto, una debilidad en su sueño mediante la cual está entrando un defecto e impidiendo el sueño natural. Entonces el personaje debe discernir cuál es este defecto y enfrentarse a él para poder conciliar de nuevo un sueño reparador.

¿Significa esto que el personaje pasa a estar curado en todos los sentidos? Depende de su experiencia con el defecto. Si alcanza una comprensión tan grande de su naturaleza que su mente y su cuerpo se alinean para permitirle tal equilibrio, estará a salvo. Pero si no, es posible que otro defecto oportunista aproveche en el futuro y vuelva a provocar la situación de insomnio.

En cualquier caso implicarse en el viaje al más allá con el objetivo de la eliminación de un defecto no es una tarea para nada sencilla. Supondría como mínimo una aventura de interludio en sí misma que puede conducir al desastre completo al personaje.

Algunos horrores traumáticos van más lejos y están directamente relacionados con la naturaleza sobrenatural del individuo, como el ya citado abandono de Haradon, o la culpabilidad de Airí. Estas variedades son aún más complejas de entender, porque la relación de un personaje con sus energías sobrenaturales (y con su dios) es muy profunda. Por todo ello proporcionan una oportunidad rica para los que quieran introducirse en sus posibilidades.

## Y FINALMENTE... INTERPRETANDO

Jugar al rol no es actuar, y si bien hay jugadores que quizá quieran optar a un premio de la academia, difícilmente lo harán en una mesa de juego, ni aunque esta se grabe. Interpretar un personaje no tiene por qué implicar, por lo tanto, un buen nivel de actuación.

Pero lo que sí implica es tomar las decisiones que tomaría él. En este sentido jugar los horrores traumáticos debe ser algo más que aceptar sus limitaciones de mecánica. Un personaje con ansiedad podría tener un pequeño brote en cualquier momento y contárselo a otro personaje, y eso sería en sí mismo enriquecedor sin interrumpir el flujo normal de la partida.

Dentro de una sesión hay unos pocos momentos en los que los personajes no están sometidos a una tensión insoportable, y se produce algún tipo de reparto de tareas. Condicionar alguna de estas actividades en función a las afecciones que estos sufren configura una opción para dar visibilidad a la psicología subyacente que condujo a la aplicación de estos horrores.

## JUGAR SIN AGOBIAR

Es absolutamente innecesario recordar que se juega al rol para divertirse. Hay quien podría pensar que la aplicación de las reglas de horror traumático supone un lastre para el rumbo natural de una partida. Desde luego su aplicación puede ser bastante compleja para jugadores que no dominan el resto de cualidades del sistema.

En sí mismo estos horrores nos hablan de personajes veteranos que han vivido alguna experiencia muy dura, así que por definición no deberían ocurrir más que a personajes que han tenido vivencias durante un periodo de tiempo en el cual sus jugadores también se han acostumbrado al sistema. Si no es el caso, quizá el Creador no debería ni plantearlo.



# FRÁGIL

J U E G O D E R O L

[eresfragil.es](http://eresfragil.es)

# LA LOCURA EN EL MUNDO

En este número se han presentado reglas para tratar el horror traumático en personajes. No es, por supuesto, la única forma de afección mental que un sujeto puede sufrir, pero sí son las que tiene más sentido regular con mecánicas. Los casos más extremos son lo bastante particulares como para que sean tratados por la amplia desventaja "locura", o simplemente interpretados caso por caso.

En cualquier caso estas afecciones mentales son absolutamente incomprendidas en el mundo de Espada Negra en el que la poca ciencia que pueda haber es obtenida por oscuras comunidades como

la Corrección, que sin duda no tiene un interés particular por compartir sus conocimientos. Debido a ello y quizá a la intuición subconsciente de la existencia de los defectos, el camino de la locura es siempre solitario y peligroso, y probablemente incluso más duro que dolorosas heridas físicas.

Lo que aquí se presenta es cómo estas afecciones son percibidas, tratadas y estudiadas en cada una de las naciones del mundo de Espada Negra.

## DORMENIA

En la nación más poderosa del mundo, el concepto de una afección mental no es siquiera considerado como algo más que una posesión llegada del más allá, y normalmente es tratada como tal por la orden de la Corrección, con mayor o menor hostilidad hacia la víctima.

En este caso las diferencias regionales no son demasiadas pues el poso religioso tiende a estar en todas las regiones. Sí supone una diferencia clave la situación social del afectado: un soldado dormenio aquejado de un insomnio prolongado solo recibirá la ocasional visita de la Corrección si airea su situación. Un coronel noble afectado por la misma penuria probablemente recibirá ayuda de su familia.

## PERCEPCIÓN SOCIAL

Con cierta generalidad el pueblo dormenio reacciona ante las afecciones mentales con miedo. Esta conducta es en cierta forma natural por la posible presencia de la Corrección, pero también se justifica simplemente por el bajísimo nivel cultural presente



en la sociedad. En este sentido la actitud que una comunidad puede tomar ante cualquier caso de conducta anormal puede ser totalmente impredecible, y suele depender completamente de si personas u organismos desean respaldar o hacerse cargo del sujeto.

No se puede insistir bastante en que la Corrección tiene mucha influencia en este asunto, por lo que en general nadie va a querer proteger a una persona que tenga conducta extraña por si es considerada más adelante cómplice de una invocación y acaba sufriendo el mismo destino. Por esto las personas que sufren algún tipo de conducta desordenada suelen ser abandonadas a su suerte y lo normal es que acaben falleciendo tras un periodo de vagabundeo.

### ESTADO LEGAL Y RELIGIOSO

No existe ninguna ley en Dormenia que proteja o inculpe particularmente a las personas afligidas por alguno de estos males, pero la Corrección tiene potestad para hacerse cargo de todos los casos que considere oportuno. Esto es así porque la conducta desordenada está asociada a la convocación de seres del más allá.

Quizá no falte razón en cierto sentido a la Corrección, pero la búsqueda de los defectos sin duda se ha olvidado siglos atrás, y en el año cuatrocientos setenta y dos la Corrección solo lo utiliza como excusa para detenciones concretas, o con propósito de realizar oscuras investigaciones personales de las que nadie quiere saber nada, y de las que nadie nunca se hace responsable.

### INSTITUCIONES Y EMPLAZAMIENTOS

Como ya se ha insistido en este texto, la Corrección cuenta con autoridad para detener e interrogar a toda persona sospechosa de comportamiento extraño. Es sabido que diversos correctores a lo largo de la historia han realizado investigaciones personales con sus pacientes, pero estas anotaciones no han sido centralizadas en ningún momento, y por lo tanto el acceso a la documentación exigiría una gran cantidad de trabajo incluso para la misma orden de la Corrección.

No obstante la Corrección no siempre elige hacerse cargo de este tipo de personas, bien porque no tenga tiempo o interés. En estos casos lo normal es que el sujeto se vea totalmente desprotegido, si bien existe una pequeña orden, la de Santa Nelía que dispone de diversos hospicios a lo largo de Dormenia. Estos lugares suelen tener un área general y una especializada en una enfermedad concreta. A lo largo de los tiempos se las ha arreglado para sobrevivir el hospicio de la orden de Santa Nelía en Jaremlan del sur.

La orden de Santa Nelía es, en general, un colectivo que tiende a la desaparición. Sus hospicios solo sobreviven gracias a donaciones que los familiares realizan en la medida de sus posibilidades. Es comprensible entonces que solo puedan mantener su actividad en tanto que hospeden a un miembro de la nobleza enfermo.

El hospicio de Jaremlan tiene una situación particularmente difícil porque está situado en terreno Aglazor y es financiado por la familia Trilbanson, cuyos miembros son muy longevos pero también tienen cierta tendencia a perder la cabeza a avanzadas edades. La familia Aglazor ha luchado muchas veces porque este sanatorio mental sea desplazado al sur, pero sus quejas no han tenido éxito.

Aun así el hospicio de Jaremlan obedece, como todos los de la orden, a la Corrección, y dispone de un lugar especial destinado a la visita ocasional de un agente o corrector. Estas visitas, no obstante, no son en absoluto frecuentes y obedecen normalmente a la búsqueda de culpables o testigos concretos.

### CLANES GUNEARES

En general los clanes guneares no entienden siquiera el concepto de horror traumático o afeción mental. En general las personas que no sean lo bastante cuerdas como para aguantar guerras de clanes o inviernos de nueve meses fallecen lo bastante pronto como para pensar siquiera en que tuvieran algún tipo de malestar.

No obstante algunas afecciones sí que encajan en la particular forma de ver la vida de las montañas, y quizá precisamente esos males mencionados tiendan a fomentar conductas que son vistas como normales o incluso valoradas como positivas.

### PERCEPCIÓN SOCIAL

El credo gunear y su particular relación con el acero están muy asociadas con una posición de fuerza en la que la debilidad es de hecho un síntoma de culpabilidad. En este sentido una persona que reconozca que le afecta algún hecho puede ser tomada a broma, o incluso que su reputación se venga abajo.

La incompreensión en este sentido no solo es muy grande, sino que puede llegar muy rápidamente. En los clanes nadie quiere reconocer que existe un problema, y esta tendencia les puede llevar a dar la espalda a personas que han sido derrotadas por sus duras condiciones.

No obstante algunas conductas consideradas como locuras en otras naciones no solo son to-





leradas, sino incluso aplaudidas y fomentadas. Partiendo del alcoholismo severo, y llegando a, en general, cualquier afeción que permita al individuo ser un guerrero más desalmado, se puede encontrar todo un abanico de conductas aceptables para un gunear.

Es incluso planteable la cuestión de cuántos guerreros que se lanzan alocadamente a la batalla seguros de que serán recibidos por sus dioses no han sucumbido, de hecho, a cierta locura fomentada por su sociedad.

Conviene señalar que este grado de afecciones violentas tiene que tener cierta dirección, y que una violencia desmedida contra sus congéneres no es vista en absoluto de una forma correcta. En este sentido un mismo individuo puede ser un loco despreciado en tiempos de paz o un fiable guerrero en tiempos de guerra.

## ESTADO LEGAL Y RELIGIOSO

No existe en los clanes gunearos ninguna institución dedicada a perseguir o cuidar a aquellos que padecen afecciones mentales, y cada caso recibirá una consideración particular en función a su relación previa con cada comunidad.

Tampoco hay mención alguna en los grabados religiosos que señale que se deba tomar actitud alguna. En general se puede decir que en los clanes gunearos hay un importante sentimiento de negación a este respecto.

## INSTITUCIONES Y EMPLAZAMIENTOS

No existe ninguna institución facultada para cuidar o ayudar a personas afectadas por estos males. De hecho la única protección a la que puede aspirar una persona es aquella que el consejo del clan decida brindar en función a su afinidad y posibilidades.

Esta situación no es en general muy halagüeña. Una persona que tenga que verse sometida a la tutela de uno o varios individuos adquirirá rápidamente la condición de esclavo, y si no es capaz de brindar un servicio razonable, acabará rápidamente picando en las minas o remando en los barcos.

El Dabria Tulka es muy poco clemente y no tolera bocas inútiles que alimentar.

## HARRASSIA

En la cultura del desierto las afecciones mentales no tienen en sí una consideración particularmente negativa, y en ese sentido es la nación que puede ser más tolerante con ellas en tanto que el sujeto disponga de capacidades económicas o alguien que lo tutele.





No obstante Harrassia es un crisol de diferentes culturas que tienen visiones muy variadas sobre todos los asuntos. La mayor parte de harrassianos opina, de hecho, que todos los Najshet están locos, mientras que las tribus del desierto entienden que los afectados por este tipo de mal son sujetos inválidos que deben ser cuidados por su tribu.

### PERCEPCIÓN SOCIAL

La cultura harrassiana tiende a culpar a cada uno de la suerte que padece, y esta situación no es una excepción. Una persona afectada por un mal mental será normalmente recluida en su hogar en tanto que pueda pagárselo o se le cuida.

No obstante las conductas desordenadas no son en absoluto toleradas en los puestos de trabajo, y los diversos escalafones de mando tienden a librarse de los sujetos que no cumplan con lo que ellos consideren ordenado. Lo normal, pues, es que una persona con una conducta de este tipo acabe despedida y sin ingresos, y que tras algún periodo de vagabundeo acabe falleciendo por causas diversas.

No obstante el asunto sí que se trata de una forma directa, con algo más de conocimiento que en Dormenia o los clanes. Se sabe que este problema existe, y si bien no se hace demasiado, tampoco se niega.

### ESTADO LEGAL Y RELIGIOSO

Oficialmente existe legislación que garantiza que el estado se hace cargo de los enfermos y de aque-

llos que sufren inestabilidad mental, pero la incapacidad del estado para hacerse cargo incluso de los veteranos mutilados es una realidad conocida por todo el mundo. No obstante existen ayudas que un ciudadano puede solicitar y que quizá en otro tiempo se pudieran conseguir. En el año cuatrocientos setenta y dos el estado deniega la mayor parte de estas solicitudes enterrando al solicitante en la más pesada de las burocracias.

En teoría la autoridad religiosa de Armeniam también debe hacerse cargo de aquellos que necesitan ayuda, pero de nuevo la capacidad económica e incluso las atribuciones tradicionales de estos sacerdotes están completamente en entredicho y a la espera de que los cambios sociales terminen incluso con su existencia.

### INSTITUCIONES Y EMPLAZAMIENTOS

Si bien la situación económica imposibilita la atención garantizada por la ley, sí existen asociaciones que se encargan de estudiar y tratar estos males. Normalmente se trata de objetivos sociales que las sociedades médicas incluyen en sus objetivos prácticos para optar a unas mayores subvenciones del estado.

No obstante estas instituciones no siempre aceptan a los enfermos, sino que más bien les imponen un coste económico para hacerlo.

La naturaleza individualista de esta nación lleva a que no solo cada prefectura lleve esta situación de una forma particular, sino incluso a que cada barrio o



incluso cada hospicio se gestione a su forma en función a la mentalidad o principios de sus oficiales. En este sentido lo más posible es encontrar una ayuda interesada en función a la economía, aunque también se dan lugares en los que se admite a los enfermos en mala circunstancia, pero también algunas en las que un investigador sin escrúpulos realizará todo tipo de iniquidades con sus ingenuos pacientes.

## DIFERENCIAS CULTURALES: EL NAJSHET

Si bien los preceptos mencionados se aplican a la mayor parte de pobladores, conviene recordar que gran parte del orden del desierto es, de hecho, la decadente civilización Najshet, cuyas extrañas costumbres suelen parecer, de hecho, una locura para cualquiera que no participe de su religión.

Desde las furias, que se lanzan alocadamente a combates de gladiadores internos, hasta los sacerdotes que realizan rituales de muerte sin ninguna empatía, la sociedad Najshet en general puede ser considerada víctima de una afección mental.

No obstante, desde el punto de vista del mortificquismo, una de estas afecciones será considerada simplemente como un castigo de los dioses, y en tanto que la víctima se aqueje será inculpadó y se le señalará que es algo que se merece por algo que hiciera en una vida anterior.

Si esto lleva a una persona a ser incapaz de valerse por sí misma, probablemente acabará siendo utilizada en algún sacrificio de poca importancia.

## DIFERENCIAS CULTURALES: LAS TRIBUS DEL DESIERTO

La también antigua civilización de las tribus del desierto lleva mucho tiempo estancada en una cultura que tiende a la desaparición, pero en su compromiso de una forma de vida vinculada a la diosa Nadruneb se puede decir que son una de las sociedades más tolerantes con aquellos que sufren afecciones mentales.

En este sentido las conductas extrañas no solo son vistas como propias de una persona débil o enferma, sino también como un posible mensaje de los dioses, de manera que los sacerdotes tienden a estar muy atento a visiones o manifestaciones de las que se pueda extraer alguna información, bien en forma de augurio o simplemente de enseñanza.

## ERIDIE

El orden de Eridie no es particularmente tolerante con las actitudes que se salgan de la forma de actuar considerada aceptable, pero tampoco le dan la espalda exactamente al problema, si bien tampoco hay una respuesta del todo definida.

En Eridie nadie quiere ser considerado un inútil, pues si bien las instituciones del estado tienden a ofrecer protección a todo el mundo, esta puede manifestarse de una forma que en realidad no es muy comprensiva con la situación particular del sujeto.

## PERCEPCIÓN SOCIAL

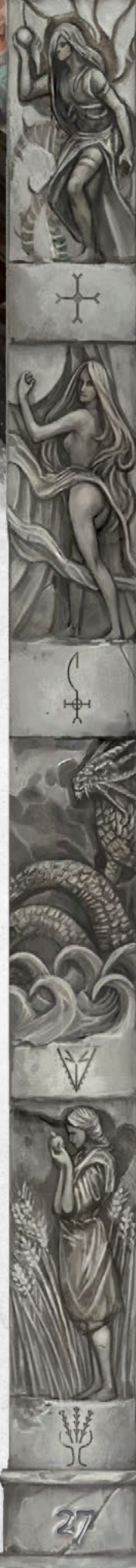
La sociedad eridia es probablemente la más culta de cuantas hay en el mundo, y como tal se reconoce la existencia de duros estados mentales que deben ser considerados como una parte de la vida, y por lo tanto estudiados y comprendidos.

No obstante, al tratarse de una sociedad que no se basa en los pilares familiares, la protección del estado puede implicar cambios bastante incómodos que incluso pueden agravar la situación de los afectados. Debido a esto las afecciones mentales tienden a ocultarse y tratarse con disimulo y vergüenza.

## ESTADO LEGAL Y RELIGIOSO

La fundadora de Eridie es bastante específica en la cuestión de qué principios deben aplicarse a la convivencia, pero no lo es tanto en relación a la forma en la que se apliquen. Esto ha llevado a múltiples contradicciones en múltiples áreas.

Los adartos en este sentido son la última palabra que un afectado mental va a poder recibir. Los cuidados de una familia no son considerados, de hecho, la forma óptima de tratarlo, y la solución será que sean internados en lugares especializados.



Curiosamente la religión eridia tiene cierta cabida para este tipo de desórdenes, que curiosamente viene del credo a Liana. Estos templos tienden a ofrecer ayuda en forma de consultas a aquellos que no se aquejan de una versión muy grave. El culto a Liana ha afianzado bastante su forma de obrar y ofrece, de hecho, una ayuda bastante aceptable a personas que pueden llegar incluso a sobrellevar sus penurias.

### INSTITUCIONES Y EMPLAZAMIENTOS

Existen dos construcciones del estado dedicadas al cuidado de los aquejados de estas enfermedades, pero por desgracia ambas son secciones anexas a centros de reeducación, lo que es en muchos casos es la respuesta de Eridie a los problemas de conducta. En estos lugares no se les da un trato particularmente negativo, pero normalmente, alejados de sus seres queridos los pacientes no tienden a una mejoría, y por lo tanto las secciones de los llamados “problemas de conducta no culpable” son lugares bastante escalofriantes en los que el silencio más inquietante es interrumpido por los gritos desquiciados.

### TIRTIE

Muy al contrario que en Eridie, la forma de vida tírtica se basa mucho más en la familia que en las estructuras del estado, y por lo tanto la forma en la que se ven las enfermedades y los desórdenes de conducta es totalmente diferente.

Ni que decir tiene que no existe ni una institución que se haga cargo de una forma centralizada de este problema.

### PERCEPCIÓN SOCIAL

Los tírticos asumen la existencia de problemas mentales de la misma forma que se acepta la muerte: está ahí, ocurre, y de alguna forma le va a pasar a todo el mundo. En muchos casos cierto grado de locura es considerado un mensaje de los dioses, y en tanto que una persona siga teniendo cierta autonomía, nadie va a preguntarle por qué hace las cosas.

Normalmente este tipo de problemas son vistos incluso con cierto humor displicente, y hay chistes muy duros que hacen referencia a cualquier conducta que se aleje demasiado de lo normal, si tal cosa existe.

No obstante, cuando la situación se descontrola demasiado, el responsable de una granja o familia tiene que hacerse cargo, y se espera que tome la decisión de alejarse al campo con el sujeto y un arma, y que acabe con su sufrimiento. Esto no es visto para nada como un asesinato ni como una vileza, y aunque es visto con pena se hace, y es considerado literalmente “hacer lo que hay que hacer” (como en “me voy con mi hermano al cerro a hacer lo que hay que hacer”).

### ESTADO LEGAL Y RELIGIOSO

La carencia total de leyes en Tirtie obliga a que este problema se trate de la forma ya mencionada. Los Ulekaiz sí que tienen mucho que decir como consejeros religiosos y personales, y pueden tomar ciertas atribuciones si los responsables de la comunidad se muestran incapaces de tomar una decisión.

### INSTITUCIONES Y EMPLAZAMIENTOS

Evidentemente no existe ningún emplazamiento en Tirtie que se encargue de este asunto.

# EL GRAN HOSPICIO DE SANTA LIDIA

## INTRODUCCIÓN

Hubo un tiempo en el que los hospicios de santa Lidia eran una constante en Dormenia, y en ellos se trataban todo tipo de dolencias, especialmente aquellas con carácter contagioso.

Con el paso de los siglos el culto a esta santa ha sido eliminado de los registros de la Corrección, y simultáneamente este tipo de hospicios, normalmente mantenidos por donaciones de nobles, han perdido capacidad de funcionamiento, hasta que en el año 472 no quedan más de un puñado de ellos.

El gran hospicio de santa Lidia en Jaremlam del sur es una excepción, pues recibe fondos y atención constante de la Corrección. El motivo es que en su interior se estudian todos los tipos de locura, y por lo tanto sus muchísimos internos son personas que padecen duras afecciones mentales.

Huelga decir que esta característica no se percibe como una enfermedad, sino como una afección que viene directamente del más allá, y aunque en algunos casos pudiera ser cierto, la mayor parte de afectados tienen más bien padecimientos que no por ser mundanos dejan de ser graves.

Uno de los motivos principales por los que el gran hospicio de santa Lidia sigue en pie es que en ellos se mantiene a los prisioneros de la Corrección que, tras su tortura, se piensa que pueden aportar más vivos que muertos. Obviamente todas estas personas ya entran en el lugar con la cordura afectada por la tortura previa, y si no lo hacen, tras unas pocas semanas de internamiento tienden a entrar en ese desgraciado estado.

## HISTORIA

El gran hospicio de santa Lidia es una gran mole visible desde la distancia, que ha recibido múltiples ampliaciones a lo largo de su historia. Incluso en la década del año 470 en la que su mantenimiento resulta algo pecario están en marcha proyectos de ampliación, siempre en provecho de las necesidades de la Corrección.

El hospicio ha sido el objetivo de gran atención a lo largo de la historia, y no en pocas ocasiones ha estado cerca de su abandono.

Se incluyen los detalles en la siguiente cronología.

## CRONOLOGÍA

Año	Evento
Alrededor del año 20	Se construye el templo a Airí sobre el que más adelante se establecería el hospicio. De esta construcción original solamente se conserva una columna en forma de recordatorio.
Alrededor del año 110	Aunque se mantiene el templo a Airí, el lugar cobra una menor importancia como lugar de culto. Se construye el primer espacio destinado a enfermos graves, con medio centenar de plazas.
Alrededor del año 140	El hospicio llama la atención de diversos especialistas que estudian a los enfermos graves. Se añade una segunda construcción destinada a aquellos que padecen enfermedades contagiosas.
Alrededor del año 190	Una enfermedad de carácter contagioso se ceba en la región, y el hospicio se ve superado en su capacidad para gestionar a los enfermos. Se construyen los tres niveles de sótanos.
Entre el año 200 y el año 270	El hospicio recibe generosas donaciones y se amplía con media docena de instalaciones, incluyendo el cierre del perímetro.
285	La Corrección asimila al culto de Airí en la forma de santa Lidia, aparta a los cargos religiosos e impone un oficial de la Corrección.

## CRONOLOGÍA

Año	Evento
321	El mando de la Corrección elimina todo rastro de sacerdotes de Airí, que pasan a ser interrogados e internados. Se destruye todo rastro del culto y del templo original, del que solo se mantiene una columna.
334	Una comisión de la Corrección concluye que el contenido de los sótanos es herético, y por lo tanto estos son sellados de la forma más estricta, incluyendo, tabiques, trampas y sellos religiosos.
337	El gran hospicio recibe una gran donación a cambio de hacerse cargo de un militar de alto rango que ha adquirido un trauma en la guerra contra Harrassia. Se considera el primer caso de locura tratado en el lugar de forma explícita.
352	Se aprueba la construcción de un ala destinada completamente a los enfermos mentales, aunque por supuesto no bajo esa denominación.
Entre el año 370 y 400	El centro pasa a recibir muchos más casos de personas con afecciones mentales. La sección de enfermos infecciosos pasa a ser trasladada a otros lugares, y sus ubicaciones son remodeladas para garantizar el espacio destinado a enfermos mentales.
409	La Corrección asume al lugar con la función de tratar toda afección mental llamativa en el país. El gran hospicio de santa Lidia cobra fama nacional, casi como una leyenda negra.
421	La Corrección decide trasladar a todos los presos torturados que no son ejecutados al hospicio, tras observar que todos ellos contraen afecciones mentales. Se destinan múltiples estancias a estos presos por sus cualidades excepcionales. Así mismo se otorga el control del centro a un especialista en torturas a largo plazo.
441	El hospicio de santa Lidia registra un caso grave de posesión sobrenatural que se salda con dos muertos. Este tipo de casos persisten a lo largo de los siguientes veinte años, alimentando más, si cabe, la leyenda negra del lugar.
463	Los casos de posesión sobrenatural persisten oficialmente después de que el corrector al cargo se haga responsable mediante un confuso texto, tras una convulsa semana en la que fallecieron diez internos. En total habían fallecido veinte internos y quince guardias.
464	El gran hospicio de santa Lidia es investigado por una dura comisión de la Corrección en la que se esperaba su cierre. Finalmente se aprueba mantener el lugar sin una dotación especial de presupuesto y limitando sus actividades. Gran parte de la biblioteca es trasladada, y el personal, muy limitado. Se nombra un oficial sin experiencia en el campo sobrenatural o de las afecciones mentales.
470	Tras seis años de decadencia, se aprueba la ampliación del centro para incluir nuevas funciones, especialmente en relación con el almacenamiento de cadáveres considerados corruptos o peligrosos. Para este propósito se aprueba reabrir los sótanos sellados un siglo atrás.

## UBICACIÓN E INSTALACIONES

El gran hospicio se encuentra en la provincia de Anrine, concretamente en las cercanías de Jaremlan del sur. Aunque técnicamente esto lo coloca en la región administrativa Aglazor, la realidad es que el territorio del hospicio prácticamente escapa al control político y entra dentro de las posesiones estrictamente bajo el gobierno de la Corrección.

En sí el hospicio está ubicado en lo alto de un cerro desde el cual se puede observar bien la región circundante, incluyendo por lo tanto la propia Jaremlan. El hospicio tiene cierto tamaño pero tampoco es enorme, por lo que desde la ciudad pueden avistarlo las personas con buena vista en días claros. La distancia que separa am-

bos emplazamientos es de unas dos horas caminando a paso vivo.

El clima de toda la región es relativamente frío en invierno y tan solo cálido uno o dos meses al año. Las lluvias son una constante buena parte del año, y en invierno no son para nada infrecuentes las nevadas.

Todo el área que rodea al hospicio es un entorno natural de carácter rocoso en el que únicamente de vez en cuando despunta algún árbol. No hay cultivos en su periferia, y de hecho el hospicio en sí no cuenta con ninguna capacidad de independencia en un sentido alimenticio, por tanto sus trabajadores e internos dependen completamente del suministro externo. Aunque sí se destina una

construcción para que haga las veces de almacén de alimentos y de grano, y las cocinas cuentan con hornos en los que se puede manufacturar pan.

En lo que se refiere al suministro de agua, el hospicio cuenta con un pozo en el patio interior que se nutre del acuífero que corre por debajo de la región. Este no da problemas ni en la estación veraniega y dota de agua limpia a todos los trabajadores e internos.

## INSTALACIONES

En total el hospicio cuenta con ocho construcciones que forman entre ellas un perímetro que es completado por tres secciones de muralla. Este conjunto encierra un gran patio central en el que se encuentran las caballerizas (habitualmente vacías), y el pozo.

## ESTANCIAS DE LOS TRABAJADORES

Esta pequeña construcción es la más antigua de todas y por lo tanto corresponde al templo original y a la primera sección de hospicio con capacidad para cincuenta personas. A lo largo del tiempo ha recibido una enorme cantidad de reformas hasta convertirse en el lugar en el que se encuentran las habitaciones del personal del hospicio, incluyendo los despachos oficiales y por lo tanto la residencia del corrector al cargo.

En la actualidad tiene tres pisos que siguen la arquitectura dormenia. Los dos primeros están decorados siguiendo paradigmas clásicos con grabados de Airí, y por lo tanto son de una inmensa belleza. El piso superior es mucho más moderno y con una decoración artística inexistente. Estas habitaciones son destinadas a los trabajadores de inferior rango.

Como el total de trabajadores no excede la veintena de personas, muchas de las habitaciones son reservadas para visitas distinguidas, para correctores errantes, o para posibles convenciones de correctores para los que el lugar está preparado.

## SALAS DE ENFERMOS

Esta enorme instalación estaba destinada originalmente al cuidado de afectados con enfermedades contagiosas. Aunque fue realizada con un estilo antiguo, en la actualidad ha sufrido grandes transformaciones. Cuenta con dos pisos y un total de cuarenta habitaciones que en su día garantizaban cuidados a hasta dos centenares de personas si estas se amontonaban. En la actualidad se ha reforzado la seguridad de las habitaciones y normalmente se destinan a los enfermos a los que hay que hacer un seguimiento individualizado de segunda categoría. Normalmente estos internos tienen regulados accesos al patio interior, por lo que se puede hablar de celdas de media seguridad.



### SALAS DE ENFERMOS PELIGROSOS

Esta construcción es la que realmente estaba destinada a los enfermos mentales (poseídos), y por lo tanto cuenta con una veintena de habitaciones de alta seguridad cuyos internos no tienen acceso a los patios.

Aquí se encierra a aquellos internos que tienen una enfermedad que resulta especialmente perniciosa. Habitualmente todos los que tienen la mala suerte de entrar en ella suelen acabar mal.

### SALAS DE ESTUDIO

En esta menuda construcción hay quince habitaciones en las que los correctores pueden realizar sus investigaciones. Por una cuestión de comodidad, los trabajadores trasladan a los enfermos desde el módulo correspondiente. Normalmente cada sala tiene las herramientas adecuadas para cada tipo de tratamiento, especialmente para los más aparatosos, así que salvando excepciones, los internos no suelen pasar largos periodos de tiempo en este lugar.

### SALAS DE ENFERMOS DE BAJA SEGURIDAD

Esta aparatosa construcción incluye tan solo diez salas o celdas de gran tamaño en las que se encierra a los internos que no suponen un peligro para los demás, y por lo tanto incluso tienen ciertos recursos. Estos internos tienen el privilegio de contar con tiempo libre y accesos al patio no vigilados.

Este edificio tiene muy baja calidad, y por lo tanto ha sufrido daños y está sometido a constantes reparaciones. En el año 470 sufrió un derrumbe parcial, y debido a ello dos de las celdas están completamente inutilizadas.

Las salas son bastante grandes, y se concede a sus internos cierto autogobierno. Cada una de las diez celdas puede albergar a hasta veinte personas muy hacinadas.

### ZONA DE TRABAJOS

En esta construcción se realizan los trabajos regulares que el hospicio necesita, incluyendo el cocinado de los alimentos, la limpieza de las ropas o incluso el mantenimiento de las estructuras. Estas tareas manuales son normalmente llevadas por los enfermos de baja seguridad, si bien siempre ocurre bajo la supervisión de los trabajadores del centro.

### GRANEROS

Esta masiva construcción hace no solo de acúmulo de grano, sino de almacén general. En su interior hay por lo tanto todo tipo de alimentos, pero también todo tipo de materias primas y elaboradas, desde madera y piedra, a platos y cuerdas. Se trata de un lugar, por lo tanto, bastante amplio y con una necesidad de inventario eficaz muy evidente.

### PERSONAL, FUNCIONES Y OPERATIVA

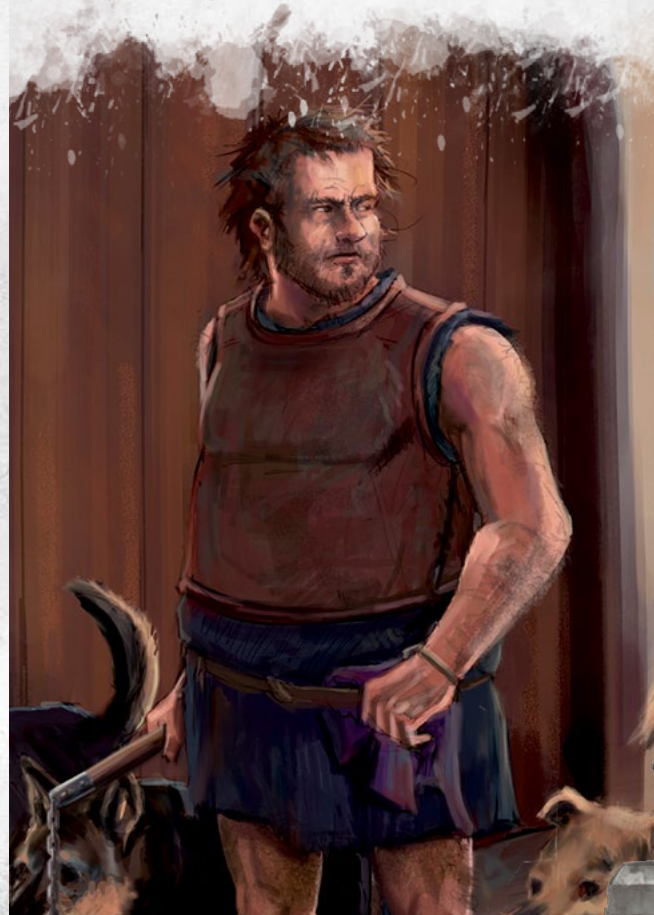
En la actualidad el hospicio es la fortaleza de un corrector y su séquito de agentes. En este sentido la dirección pertenece, junto con toda la responsabilidad, al citado corrector, mientras que el trabajo operativo es ejercido por sus subalternos.

No hay en sí una pirámide operativa, pues en ningún caso se trata de un colectivo enorme, sino que todos los agentes tienen la misma consideración legal, y estos informan de su situación y progresos al corrector, que es el que toma todas las decisiones.

Esto no significa que los agentes tengan todos la misma consideración, sino que no existe una diferencia legal que establezca una jerarquía. Obviamente cada agente tendrá unas funciones diferentes, pero todo esto es asignado por el corrector, de forma que se basa en los méritos personales y la relación con este.

Normalmente los agentes no tienen ninguna capacidad de cambiar los tratamientos o ubicación de los presos, sino que esta decisión la debe tomar siempre el corrector. En cualquier caso este puede llegar a delegar funciones y reconocer capacidades a algunos de sus subalternos, pero no es lo habitual. Lo normal es los agentes transmitan sus impresiones al corrector, y este dé indicaciones.

El corrector suele, por lo tanto, tener un conocimiento más o menos preciso de cada caso, y está presente en los procedimientos que considera



oportunos, si bien la mayoría de ellos acaban convirtiéndose en aplicaciones mecánicas, y él solamente se entrevista con los internos para juzgar su progresión.

En general todo el personal del hospicio es polivalente, de forma que el corrector pueda asignar tareas específicas a cualquiera, sin tener que tomar preocupaciones adicionales. En este sentido un agente puede estar encargado durante una semana de turnos de vigilancia, otra de tratamientos, y otra a lavar la ropa o la cocina. De alguna forma se espera que ellos intercambien turnos si lo consideran oportuno, pero la realidad es que todos desean las tareas más tranquilas, como la cocina o la lavandería, así que en la realidad se sigue de una forma bastante precisa lo dictado por el corrector.

Como conclusión de esto, hay una importante falta de especialización. La comida no está demasiado buena, la ropa no está demasiado limpia, y nadie termina de conocer demasiado bien a un interno en concreto. Salvando tareas muy específicas que requieran habilidades infrecuentes (como los registros o el uso de la forja), por lo general todo el personal "sirve para todo".

Esto no significa que haya un panorama general de ineficiencia. Normalmente el personal acaba aprendiendo a realizar todas las tareas de una forma razonablemente efectiva tras un tiempo. En este sentido el corrector tiene cierto aprecio por el personal experto que puede solucionarle problemas en muchos ámbitos, y odia tener que sustituirlo por inexpertos que dan bastantes problemas.

Pero esto implica una cierta problemática que no es desconocida para nada por el corrector: el personal tiende a sufrir sus propios problemas. Por una parte no es fácil dormir en el hospicio en el que su suman los gritos de dolor y locura con los turnos poco razonables, y por otra el personal es el que escucha los lamentos de súplica cuando realiza las tortuosas terapias, de manera que no es extraño que el mismo personal acabe con cierta depresión, disociación emocional, trastornos del sueño, y otras afecciones.

En general esto suele ser conocido como un "trasvase" en el que el ser sobrenatural cambia de cuerpo, y es algo que el personal no quiere sufrir. En general suelen tener cierto apoyo del corrector en tanto que reconozcan los problemas que surjan y acepten también voluntariamente ciertos tratamientos leves, como las duchas frías.

De hecho, mientras su conducta no se vuelva aberrante no tienen nada que temer. Incluso se toleran ciertas actitudes en tanto que no sean demasiado llamativas. Se ha llegado a internar a alguno de los agentes, pero no es lo habitual porque cuesta mucho formarlos.

En la actualidad el personal consiste en una treintena de personas que, como se dice, tienen turnos rotativos muy poco considerados. Todos ellos tienen experiencia en las tareas mencionadas, y también en el combate, pues no es infrecuente que algunos pacientes sean agresivos y peligrosos, por lo que es común que estos agentes tengan un trato violento preventivo.

Como los mordiscos son muy frecuentes, el equipo del corrector incluye la cononocida coraza de cuero que en este caso es complementada por guantes de cuero muy gruesos.

La capucha de cuero en este aspecto se ha demostrado como insuficiente, así que ha sido remplazada por una variedad de yelmo de cuero de forma específica en la que se dibujan formas religiosas, y que de igual modo oculta el rostro del agente. De esta forma la idea es despertar un sentimiento de uniformidad y hermanamiento que contribuya a la moral de los agentes a la vez que hace sentir a los internos que estos no son personas sino operarios neutros de los que no pueden obtener clemencia.

## PRESUPUESTO Y FUNCIONES SOCIALES

Si bien el hospicio ha pasado por problemas financieros importantes, en la actualidad cuenta con una partida presupuestaria asignada por la Corrección que el corrector gestiona por su cuenta. Esta







no es en realidad muy abultada, pero en sí el hospicio no tiene unos gastos enormes, así que manteniendo cierta displicencia y cuidando los gastos, el lugar sigue adelante.

Esto no excluye que existan ciertos entornos con cierto lujo, ni impide que se cumplan funciones sociales en absoluto. Las salas principales del corrector cuentan con todo lo necesario para ejercer su actividad, y el hospicio no solo pretende servir como un recluimiento de personas peligrosas, sino que recibe incluso enfermos voluntarios, normalmente de la nobleza, que incluyen una donación normalmente generosa para que su familiar reciba un trato excepcional.

Las funciones del hospicio, por lo tanto, son las siguientes.

### RECLUSIÓN DE PERSONAS PELIGROSAS

La alternativa para un interno eran las minas o la ejecución, por lo que en este sentido el hospicio se puede considerar en cierto sentido un avance social.

Aunque hay cierto cinismo en la gestión y en el personal, esto no significa que de vez en cuando algún paciente no reciba algo parecido a una curación. El hospicio está encantado de liberar pacientes que estén relativamente saludables, porque cuidarlos en general cuesta recursos.

### MANTENIMIENTO DE PRESOS IMPORTANTES

Cuando un corrector realiza un interrogatorio importante y considera que el interrogado no ha otorgado toda la información tiene un problema porque normalmente no tienen capacidad para mantenerlo, así que el hospicio de santa Lidia es un remedio muy práctico al que se envían estos presos especiales.

Cada uno de ellos lleva una carta de presentación del corrector con el tipo de tratamiento y cuidados que debe recibir, incluyendo, por supuesto, el grado de torturas. En algunas ocasiones el corrector que hace entrega (mediante un agente) pretende mantenerlo intacto, pero en otras prefiere una tortura sistemática a medio y largo plazo.

En cualquier caso, si transcurre un periodo de tiempo y no se reclama al prisionero, este pasa a ser una parte integral del hospicio, y normalmente las torturas han hecho mella en su personalidad y pasa a ser un interno más, como cualquier otro, aunque rara vez tienen la posibilidad de salir.

### INVESTIGACIÓN

Si bien los métodos empleados en el hospicio son toscos y muchas veces macabros, no cabe duda de



que se han refinado con respecto a los utilizados tiempo atrás, y probablemente los refinan en el futuro, de forma que se puede decir que es uno de los pocos lugares en los que de hecho se adquiere nuevo conocimiento sobre los horrores traumáticos.

La orden de la Corrección espera, por lo tanto, informes del corrector asignado que justifiquen el presupuesto otorgado y de los que dependen la retribución del siguiente periodo.

## CURA

Aunque la mayoría de internos son ingresados en contra de su criterio y el de sus familias, algunos sí que entran con el consentimiento de estos últimos, e incluso por el suyo propio. Esto normalmente tiene un coste asociado que obviamente solo pueden pagar los nobles.

Estos pacientes reciben un trato separado y normalmente mucho más tranquilo, pues evidentemente su estancia depende de que se garantice su buen estado de salud. Los agentes están muy bien avisados de su presencia, y de hecho estos internos residen en una construcción aparte.

Particularmente, varios ancianos en estado de demencia han sido ingresados por sus familiares.

## TRATAMIENTOS

Hay que entender que la Corrección no tiene una gran documentación sobre tratamientos que realmente sean efectivos, y como en sí no tiene una gran necesidad de curar a ningún paciente, el centro es la mayor referencia dormenia en la investigación en este ámbito. Esto es un problema para la mayor parte de internos, cuyos tratamientos no guardan ninguna relación con las afecciones que puedan padecer.

Esto se debe a que la Corrección no distingue muy bien -aunque algunos de sus especialistas sí lo hacen- entre un proceso puramente mental, una posesión de un ser del más allá, un mensaje divino y en general cualquier cosa que haga a una persona no encajar en la sociedad dormenia, como por ejemplo podría ser el pensamiento crítico continuado.

Por todo esto, no hay muchos remilgos a la hora de emplear métodos muy agresivos. El personal de la Corrección considerará que cualquier cosa que se haga será mejor que permitir que la posesión permanezca en el cuerpo y alma del sujeto, y que cualquier daño causado es mucho mejor.

Los tratamientos son de dos tipos principales. Por una parte están los que incluyen una aproximación física destinada a conseguir que el ser sobrenatural abandone el cuerpo del sujeto, y por otra los que pretenden engañarlo con información confusa.

Antiguamente se reconocía como método en sí la simple tortura sin ninguna motivación. Es decir, causar tanto dolor al cuerpo del sujeto que el ser sobrenatural lo acompañe, entendiéndolo que este comparte dicho dolor. Parece ser que en la actualidad han abandonado este método en beneficio de los dos anteriores, que sin ser tortura directa tampoco son agradables para los internos.

## TERAPIA DE FRÍO Y CALOR

La idea detrás de este tratamiento es modificar las conductas obsesivas o nerviosas.

La Corrección investigó durante un tiempo con cámaras de madera para aplicar calor, pero las dificultades de mantenimiento llevaron a que el método utilizado fuera el contacto prolongado con toallas mojadas extremadamente calientes que se van renovando continuamente para que no se pierda la temperatura. Esta fase de calor puede durar incluso horas, y producir quemaduras en la piel.



La segunda parte consiste en bañar al sujeto en agua muy fría, directamente obtenida del pozo. Este proceso es evidentemente más simple, si bien solo se realiza durante unos momentos para evitar que el sujeto pueda sufrir daños permanentes, cosa que aún así les ocurre.

### DUCHA FRÍA

La Corrección reconoce los múltiples beneficios de las duchas frías, no solo para tratar las posesiones, sino simplemente para relajar el cuerpo, alejar las preocupaciones y aclarar la mente.

Este tratamiento, por lo tanto, ha sido empleado para todo tipo de afecciones en las que el sujeto está obsesionado, sufre aletargamiento o ciertas crisis.

Hay ocasiones en las que se considera que el factor sorprendente es una parte de la terapia, por lo que el sujeto es retenido con los ojos tapados y los oídos taponados, de forma que en ningún caso pueda saber cuándo llega la siguiente dosis de agua fría.

Esto no solo se considera un método de terapia, sino también una forma de higiene y de alejar enfermedades físicas, así que no es infrecuente que los nuevos internos sean sometidos a esta terapia, o que incluso se aplique a todos cuando aparecen enfermedades contagiosas. Debido a ello la sala destinada a esto es de un tamaño respetable.

No es infrecuente que esta terapia sea incluso recomendada por el corrector a los carceleros o incluso que la practique él mismo. En estos casos se espera que cada sujeto se la aplique sin la intervención de terceras personas.

### INMERSIÓN

Para esta terapia se ha construido una infraestructura sofisticada consistente en una jaula elevable sostenida por cadenas debajo de la cual hay una pequeña piscina vertical en la que se sumerge completamente al sujeto.

La idea es sumergir al sujeto durante periodos de tiempo prolongados, de forma que entre una cierta cantidad de agua en las vías respiratorias del interno, y que así el ser invasor sea expulsado.

En la actualidad esta sala está inoperativa después de que las cadenas se rompieran y la jaula cayera a la piscina con el interno dentro, con el evidente desenlace fatal.

### SILLA MAREANTE

Consiste en una silla colgada del techo en la que se sitúa a un interno completamente inmovilizado. Se hace girar la silla a velocidad considerable, con

el objetivo de provocar mareo y náuseas, de forma que el paciente evidentemente no puede pensar en el mal que le aqueja.

Se considera un buen síntoma (obligatorio, de hecho), que el paciente vomite, pues en este caso se entiende que de esta forma ha expulsado por lo menos parcialmente al ser sobrenatural que lo tiene poseído.

Hay que decir que la silla mareante se considera una versión leve de un proceso de vómito mucho más simple: golpear en el estómago al interno hasta que expulsa su contenido. En los casos en los que la silla no está disponible (porque está estropeada o muy ocupada) se recurre a esa técnica más tradicional.

### CALENTAMIENTO CRANEAL

Para realizar este proceso se calienta metal a una temperatura muy elevada en una forja, y después se acerca al cráneo del interno. Se practica normalmente con dos planchas alargadas.

Una vez más la idea parece ser hacer salir a un ser sobrenatural que esté despertando pensamientos paranoicos al interno. Es sabido que este tratamiento causa inmensos dolores de cabeza, mareos, fiebres y quemaduras, consecuencias que se consideran un efecto de que el tratamiento está yendo bien.

### TERAPIA RÍTMICA

La idea de este tratamiento consiste en hacer repetir al interno una frase de forma constante y periódica, añadiendo un estímulo de algún tipo. Este proceso se repite durante días, para lo cual incluso es necesario establecer turnos entre los guardianes encargados de vigilar el cumplimiento.

Se busca con esta terapia convencer tanto al interno, de forma que desarrolle una voluntad mayor que obligue al ser sobrenatural a abandonar su cuerpo.

### LOBOTOMÍA Y OTRAS CIRUGÍAS

Se considera una forma agresiva de acabar con el ser sobrenatural que pasa por identificar y amputar la zona en la que reside. Los métodos de detección no tienen una metodología particular, sino que obedecen dictados religiosos normalmente basados en las confesiones del sujeto y la interpretación de textos sagrados.

Es habitual realizar esta maniobra por el ojo, a través del lagrimal, aunque los correctores llegan a practicarlo realizando un agujero en otras partes del cráneo.





De todas formas esta actividad no está restringida a la cabeza, pues los correctores pueden entender que el ser sobrenatural está alojado en cualquier parte del cuerpo, como pueda ser un ojo, la lengua, una mano o una costilla.

En beneficio de la Corrección hay que decir que en general prefieren utilizar cualquier otro método.

## HERBOLARIA

El hospicio cuenta con unas buenas reservas de nantio y otras sustancias que pueden utilizarse tanto para paliar dolores fruto de las otras terapias, o como tratamiento en sí que de hecho está reconocido.

La realidad operativa es que estas reservas no son en realidad muy grandes, y por lo general no son utilizadas como tratamiento para los internos, sino para los propios operarios que raramente pueden conciliar el sueño de forma natural.

## AISLAMIENTO

La idea detrás de este tratamiento consiste en convencer al ser sobrenatural de que no consigue nada estando dentro del sujeto. Esta es la variedad más extrema en la que el interno tiene el mínimo de contacto humano posible. En este sentido eran preferidas las salas subterráneas para que no hubiera ruido exterior, por lo que en la actualidad incluso se llega a tener inmovilizado al sujeto con los ojos y los oídos tapados, día tras día.

Los correctores han encontrado que este tratamiento es muy efectivo con los individuos que son especialmente críticos con el soidismo, disidentes políticos o religiosos, o en general contrarios a la forma de vida dormenia, y lo aplican con gran facilidad.

En su versión no tan exagerada (sin retención) se considera un tratamiento necesario para internos de los que se espera que no compartan informaciones sobre los otros tratamientos, o de los que aún se esperan confesiones adicionales.

De hecho hay una sala destinada a conservar a pacientes cuyo ser sobrenatural ha sido identificado y se quiere retener. Esta sala está repleta de símbolos religiosos de supuesto poder. En ella se retiene completamente al sujeto e incluso se le introduce un embudo en la garganta para que no pueda elegir morir de inanición.

## ENGAÑO

Esta versión particularmente retorcida de la anterior consiste en hacer creer al interno que la realidad no es la que espera, sino que en verdad el mundo es otro. En este sentido los tratamientos son completamente variados.

En los más sencillos de ellos simplemente se hace creer al paciente que su familia o amigos han fallecido o lo han traicionado, de forma que pierda toda esperanza y sea más fácil entrar en contacto con el ser sobrenatural.

En otros casos el engaño es más sofisticado y se hace creer al interno que el ser sobrenatural en su interior ha “fabricado” un pasado que de hecho no existe. La intención detrás de esto es que el interno acepte la existencia de ese ser y luche por expulsarlo, entre otras cosas, aceptando los tratamientos de forma sumisa.

En estos engaños se llega a ser muy convincente, y para ello el hospicio cuenta con personal experto en la falsificación de documentos, o incluso en ciertas artesanías que pueden resultar muy convincentes.

Alguna de las salas incluye sellos supuestamente sobrenaturales, con lo que se pretende que el interno no consiga entrar en comunión con su dios. En este sentido también se fomenta la interrupción de su sueño o procesos de meditación. La idea en este caso es que se sienta traicionado por su religión y abandone su fe de forma voluntaria.

## INTERNOS

Hay que tener en cuenta que las personas internadas en el hospicio obedecen fundamentalmente a tres tipos de motivos principales.

- ◆ **Locura:** algunos de los internos padecen, de hecho, algún tipo de afección mental.
- ◆ **Alteraciones sobrenaturales:** desde posesión de un defecto, a locura adquirida por una visión sobrenatural.
- ◆ **Interrogados necesarios:** personas que han sido sometidas a un interrogatorio cuyo testimonio se considera importante para una posible investigación posterior o a largo plazo.

Como quiera que en realidad todos ellos son considerados por los correctores como poseídos, se les aplican los tratamientos ya citados, y por lo tanto es muy posible que absolutamente todos acaben mentalmente afectados tuvieran el origen que tuvieran.

Debido a ello, el lugar no es muy agradable ni para pacientes, ni para agentes, ni para cualquiera que entre por el motivo que sea.

En el año 472 el hospicio permite albergar a cerca de quinientas personas: doscientas en las habitaciones de baja seguridad, doscientas en el ala de enfermedades contagiosas, y una veintena en la zona de seguridad. No obstante el lugar está bastante infrautilizado, y solamente tiene ocupadas ochenta de estas plazas.

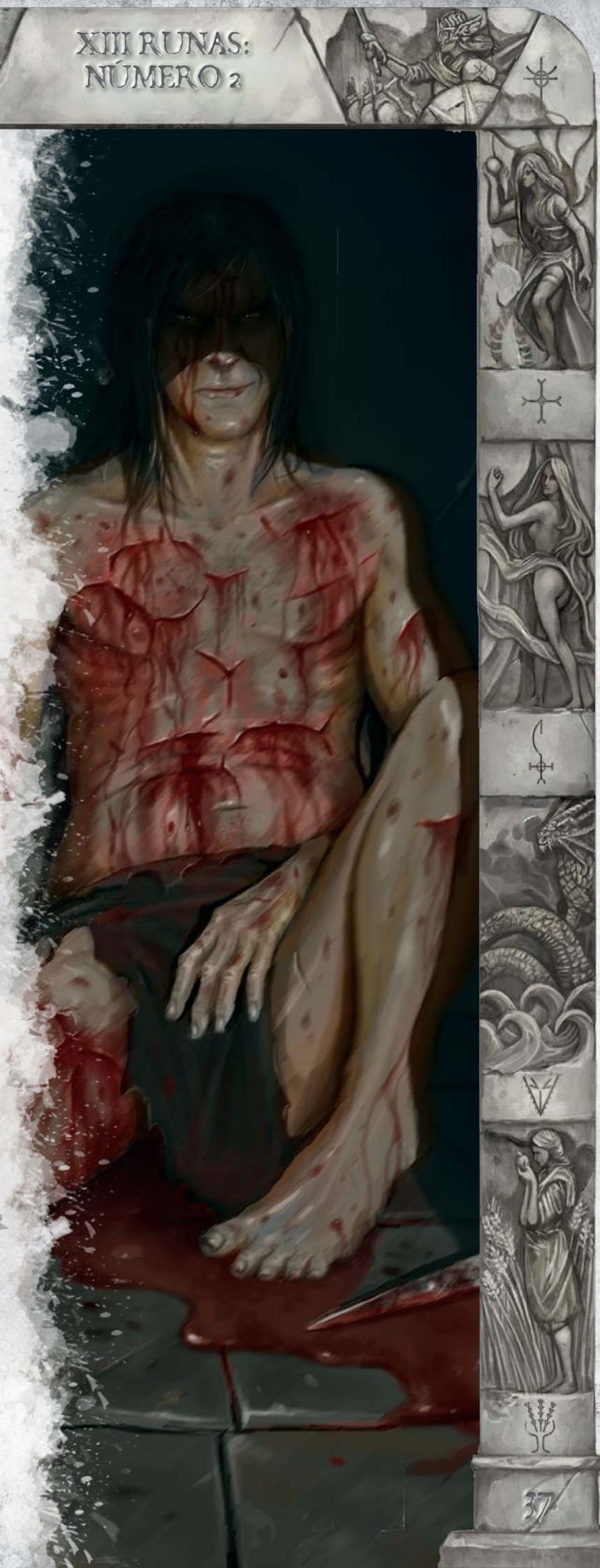
Se incluye la descripción de algunos de los pacientes que pueden aparecer en alguno de los otros módulos en este número, o que simplemente están ahí. No se incluye su nombre, puesto que los agentes se refieren a ellos por un número por una cuestión de simplicidad y registro. Con el tiempo este número es la única forma por la que alguien nombra a los internos.

No se incluyen los detalles tramales de ninguno de ellos, que aparecerán, si eso, en alguna de las aventuras consiguientes según sean necesarios.

### VII, EL "CUENTACUENTOS"

Tiene algún tipo de trastorno que le impide expresarse correctamente. Habla fluidamente pero mezcla palabras y forma frases sin sentido en una jerga que nadie entiende. Él sí es capaz de entender lo que se le dice, pero tiene problemas con las frases complejas.

Aunque se asume que tiene una posesión sobrenatural, no es para nada un individuo peligroso y nunca ha desarrollado actitudes hostiles hacia los carceleros.



VII es un caso raro, por lo que está sometido a constante revisión en el módulo de enfermos.

## XII, EL "ANCIANO"

Este interno es especial en múltiples aspectos, pues no solo es un miembro de los agentes, sino que además está recluido de forma absolutamente voluntaria. Es completamente pacífico y no da en absoluto problemas, e incluso negocia con el corrector sus propios tratamientos.

En cualquier caso es extremadamente experto en el hospicio, y muchas veces el personal le plantea cuestiones que no saben responder. En general conoce el origen y tratamientos de casi todos los pacientes.

XII está recluido en una habitación en el módulo de enfermos, hecho que ha solicitado voluntariamente; el corrector quiere desplazarlo desde mucho tiempo atrás a la sección de baja seguridad.

## XIV, EL "GUARDIA"

Este varón de mediana edad padece vouyerismo y masturbación compulsiva. Tampoco es un sujeto violento, así que en general tiene cierta libertad.

Es tendente a mirar por agujeros y resquicios, así que por lo general está enterado de todo tipo de cosas, no solo de las que lo excitan. Debido a esto incluso los propios agentes llegan a recurrir a él, y por eso lo llaman "el guardia".

Aún así, por su obsesión, XIV está recluido en el módulo de enfermos.

## XVI, EL "MÚSICO"

Este antiguo militar tiene una perceptible obsesión con que todo obedezca a un ritmo mental que nadie más percibe. Cuando no ocurre se pone muy violento y es incapaz de concentrarse en otra cosa que no sea conseguir "arreglar" ese ritmo o ciclo del que llega a hablar como algo enviado por los dioses.

Esto le ha llevado a memorizar todas las cuestiones cíclicas, como los cambios de guardia, los pasos concretos de cada agente, y muchos otros detalles que nadie más que él conoce.

XVI es un paciente violento recluido en la zona de enfermos peligrosos.

## XVIII, LA "DESCONOCIDA"

Esta mujer de vientipocos años es un misterio del que nadie sabe nada. Esta curiosa condición secreta, unida al hecho de que no es agresiva, ha llevado a todo el mundo, agentes y no, a tener mucho respeto con ella porque impone un aura temible de lo que pudiera llegar a hacer.

XVIII está recluida en la zona de enfermos.

## XXII, EL "MARQUÉS"

De origen noble, este sujeto ha perdido todo el apoyo de su familia que lo ha ingresado sin aportar siquiera una gran donación. Tiene una poderosa depresión maníaca tras perder a su esposa.

Está obsesionado con la paciente XVIII a la que llama "su princesa".

Se le han impedido media docena de intentos de suicidio. Su conversación lleva de una forma u otra a la muerte.

Su tendencia suicida lo ha tenido recluido en la zona de enfermos.

## XXV, EL "GIGANTE"

Este voluminoso sujeto mide casi dos metros y pesa unos cien kilos. Es un antiguo miembro del personal (uno de los dos) que está recluido debido a un caso grave de pérdida de control que concluyó en importantes lesiones en sus compañeros.

Tiene un umbral del dolor muy alto. Se ha encerrado mucho en sí mismo y parece que las terapias solo incrementan su estado de odio.

XXV es un paciente violento recluido en la zona de enfermos peligrosos.

## XXVII A XXIX, LOS "GUERREROS"

Estos tres hombres eran testigos protegidos de un corrector fallecido hace tiempo. Si bien en su momento fueron parte de una investigación, en la actualidad las torturas han hecho que sucumban a locuras. Han protagonizado muy violentos intentos de fuga fruto de los cuales se les ha sometido a castigos especiales.

Los tres son militares expertos con bajas a sus espaldas, por lo que se los tiene recluidos y bien separados en la sección de enfermos peligrosos.

XXVII ha desarrollado una profunda paranoia acompañada de un grave insomnio.

XXVIII tiene una completa disociación emocional que lo hace particularmente peligroso, pero además se da la circunstancia de que se le realizó una cirugía a través del ojo que provocó su infección y extracción. Para colmo la cirugía no funcionó y padece dolores.

XXIX era el cerebro del equipo, pero actualmente los guardias lo han hecho totalmente dependiente del nantio.

### XXXI, EL "COLECCIONISTA"

Este varón de mediana edad roba cualquier objeto que esté a su alcance y llame su atención, generalmente cosas pequeñas y brillantes, que luego esconde en diversos lugares del hospicio, como tesoros que guarda celosamente con una habilidad muy apreciable.

Los únicos indicios a este respecto son pistas que se deja a sí mismo para no olvidarse, pero estas tienen su propia lógica que nadie más entiende.

Era ladrón antes de ingresar, por lo que cuenta con una gran capacidad de sigilo, y un infrecuente conocimiento de todas las instalaciones, superior al de los agentes o el mismo corrector.

XXXI está actualmente recluido en la zona de enfermos.

### XLIX, EL "VERDUGO"

Se ríe de forma maniaca siguiendo su propio criterio. Es un ser desquiciado, cruel y agresivo que fue encontrado culpable de un asesinato, hecho que confesó orgulloso. Es conocido por obtener placer y excitación del sufrimiento ajeno.

XLIX es un paciente violento recluido en la zona de enfermos peligrosos.

### LXIII, LA "AMAZONA"

Esta mujer apenas ha dejado de ser joven, pero sigue siendo adicta al sexo y deliberadamente promiscua, por lo que se desnuda en cuanto tiene ocasión.

En un momento u otro casi todo el personal ha aprovechado su estancia para desfogarse (casi se diría que se la mantiene por este hecho). No goza de la aprobación del colectivo interno femenino.

LXIII bien podría estar recluida en la zona de baja seguridad, pero ni es bien recibida, ni el personal quiere que esté ahí. Tiene una habitación propia en la zona de enfermos.

### LXXIX, LA "INCENDIARIA"

Esta mujer de cierta edad está obsesionada con la idea de un infierno de fuego y se cree enviada por los defectos del más allá para traer su furia redentora a este mundo.

Tiene una gran habilidad para ejecutarla, y apenas recibe tratamientos hostiles porque es una testigo muy importante para un corrector externo que año tras año renueva su protección para el disgusto de los agentes.

LXXIX es una paciente extremadamente peligrosa recluida en la zona de enfermos peligrosos.

### LXXXII, LA "NIÑA"

Esta joven ve monstruos y sufre pesadillas muy vívidas en un estado de semi consciencia. Está convencida de que esos monstruos son reales, si bien no todos son hostiles, sino que algunos son amigos suyos y le dan información.

Se sospecha que se autolesiona, y los agentes le tienen algo de miedo porque en ocasiones menciona alguna información que nadie reconoce haberle dicho.

LXXXII no presenta un peligro particular, pero es recluida en la zona de enfermos.

## VISITANTES EXTERNOS

El hospicio reconoce la posibilidad de recibir visitas de muy diverso tipo. En general los familiares de los internos no suelen tener deseos ni capacidad de llegar al hospicio, y de todas formas el hospicio se reserva el derecho de que sus internos sean visitados, y a este respecto puede exponer argumentaciones basándose en la continuidad del tratamiento.

En cualquier caso la construcción principal reserva alguna de sus habitaciones para este fin. Suelen contar con ciertos lujos debido a que parcialmente están destinadas a los nobles que pretendan visitar a sus familiares ingresados, si bien estas visitas no representan para nada un tránsito importante del hospicio.

Algo más habituales -que no mucho- son las visitas de otros correctores o de sus empleados. Lo más habitual es que sean ocupadas por agentes que portan un mensaje o que han conducido a un preso para que sea internado. Aún así algunos agentes prefieren renunciar a este privilegio y regresar hasta Jaremlan para pernoctar en una hospedería tradicional, incluso pagándolo de su propio bolsillo.

Ocasionalmente un corrector viaja al lugar para realizar algún tipo de investigación personal o consultar la biblioteca. En este caso está sujeto a la normativa impuesta por el gestor del lugar.

También se han dado casos en los que varios correctores se han reunido para llevar a cabo algún tipo de congregación. Pese a que es un lugar incómodo, sigue siendo un templo de Haradon con la ventaja de estar alejado de la población más cercana.

# ESTIRPE DE KHAMMARR

Ahora también en papel

<https://espadanegra.net/tienda/>







# **LAS OPORTUNIDADES Y PELIGROS DE HARRASSIA PARECEN NO TENER FIN.**

Solo aquellos con voluntad y astucia encontrarán los recursos para afrontar esta temporada desoladora.

# EN LAS PROFUNDIDADES DE LA LOCURA

## INTRODUCCIÓN

Esta aventura permite ahondar en un evento dramático dentro del hospicio de Santa Lidia, y como no podía ser de otra forma, juega con los prejuicios y las expectativas de los jugadores.

Estos no deberían haber leído los detalles de este escenario, pero si lo han hecho tampoco es definitivo.

## PERSONAJES

Algunos de los personajes son los que de hecho están presentes en el hospicio. El corrector va a tener un papel trascendente, pero también todos los presos con los que es conveniente estar familiarizado. Los hechos de la partida van a afectar a todos ellos de una forma bastante trascendente, así que cuanto más se los conozca, más profunda e inmersiva puede resultar la experiencia.

### EBAULT AGLAZOR

Es el noble que monta la expedición al hospicio, con el propósito de internar a su hermana, Nadine Aglazor, quien padece un caso grave de bipolaridad. Ebault dirá no tener mucha confianza en el lugar, pero estará interesado en garantizar las condiciones en las que se queda su hermana, así que hará una única noche en las habitaciones de invitados del lugar, acompañado por su propia escolta, que consiste en los personajes de los jugadores (y Landel).

En verdad Nadine no es la hermana de Ebault, y sus intereses son bastante más retorcidos. Ebault es parte de un pequeño complot que pretende cerrar el hospicio de forma permanente. En este complot

están implicados miembros de la familia Aglazor con intereses en Jaremlan del sur, y un corrector opuesto al gasto presupuestario que supone.

El plan de Ebault es que Nadine, una poderosa mentirosa muy capacitada facilite un motín mientras él se afina con mucho cuidado en una habitación de invitados, con sus mercenarios.

Por si acaso todo sale mal, Ebault ya ha dejado clara su ubicación a un miembro de la caballería ligera, para que si no vuelve al amanecer, este vaya a buscarlo con sus tropas.

### NADINE AGLAZOR

Como ya se ha dicho en la descripción de Ebault, Nadine finge ser una noble que padece una gran bipolaridad tras su embarazo, pero en realidad a Nadine no le ocurre nada y va a crear un motín, tal y como está descrito para Ebault.

No obstante Nadine tiene sus propios intereses, pues el hombre que los puso en común (un corrector que es parte del complot) pretende que esta rescate a la paciente XVIII. Claro que el motín también es una parte trascendente de sus intenciones, para lo que va a provocar un inmenso caos.

Nadine tiene un listado bastante actualizado de los presos, y sabe a quién tiene que liberar y qué tiene que otorgarle para crear el máximo caos posible.

### LANDELBRECT

Conocido entre sus cercanos como Landel, es un joven de gran inteligencia y contrastable experiencia que dirige a los mercenarios de Ebault.

No obstante Landel tiene sus propios intereses, que en este caso consisten en una importante reliquia que descansa en los sótanos del hospicio.

Landel ha estado en él en el pasado para obtener información, y tras conseguir recursos externos ha estado esperando esta oportunidad.

Su plan consiste en asaltar los mencionados sótanos mientras el noble duerme, con la ayuda de los mercenarios a los que ha metido en el asunto, y a los que paga muy bien, con una parte del sueldo que ya le han adelantado.

Landel sospecha que en el lugar puede haber manifestaciones sobrenaturales (conoce todas las leyendas del lugar y ha estado investigando), así que probablemente tendrá a todos sus compinches inquietos y muy preparados para los peligros que cree que van a encontrar.

Solamente tienen una noche para conseguir su objetivo.

## HECHOS

Si los jugadores no intervienen de una forma en particular, los sucesos ocurrirán de la siguiente forma:

Aproximadamente a medianoche: Landelbrect se hace con una forma de entrar en la mazmorra, y la explora durante la siguiente hora y media, sufriendo algunas bajas en sus trampas.

### 1:15

Nadine lleva a cabo su plan de crear el caos en el lugar. Ejecuta a dos guardias nocturnos y libera y equipa a presos peligrosos, pero en el proceso sufre una herida en la frente. Los tres guerreros se hacen con el control de muchos enfermos hostiles y combaten de malas formas contra los asustados miembros del personal. Algunos de estos son hechos prisioneros y sufren horribles torturas.

### 1:30

XLIX se consigue infiltrar hasta la habitación del corrector, al cual engaña con un hábil subterfugio, haciéndolo creer gracias a un guardia capturado que la situación está bajo control. Obviamente asesina al corrector, si bien después entrega a los tres guerreros su cabeza. Los agentes de la corrección se afincan en la relativamente zona segura de la zona común.

### 1:40

LXXIX incendia el granero.

### 2:00

LXXIX incendia las habitaciones de baja seguridad.



**2:30**

LXXIX incendia la zona común de los agentes de la corrección. Una parte de ellos sale al exterior y es ejecutada por el grupo liderado por los guerreros. Otros fallecen intoxicados por el humo, y unos pocos consiguen esconderse. El noble intenta escapar en este momento, pero es capturado y considerado un rehén de gran valor.

**3:00**

Landel consigue salir de las tumbas y aprovecha para intentar escapar, pero se encuentra a Nadine herida, a quien intenta ayudar. Esta confiesa su plan. Intentan conseguir rescatar a XVIII, pero son interceptados por los guerreros. Si bien son capturados, Landel consigue escaparse y esconderse.

**3:20**

Los guerreros y otros internos empiezan a sentirse paranoicos con respecto a los acontecimientos. XLIX aprovecha cualquier momento para ejecutar a quien se queda rezagado, así que en general se crea un horrible clima de desconfianza, y nadie escapa.

**3:30**

LXXIX logra que el incendio se extienda a todas las estancias.

**4:00**

XLIX ejecuta a Ebault.

**4:40**

Los últimos guerreros supervivientes logran capturar y derrotar a XLIX, quien les había causado estragos. Los pocos supervivientes intentan escapar, pero como las provisiones fueron quemadas, se tienen que dirigir a Jaremlan.

**7:00**

La caballería ligera llega al lugar.

## LA MANIOBRA DE LANDELBRECT

Landelbrect planea entrar en los subterráneos, sortear las trampas y acabar con los peligros sobrenaturales para hacerse con una valiosa reliquia, el bastón de Santa Lidia, así como otras reliquias menores.

Cuenta con un plano que compartirá con el resto de personajes, y sabe que hay tres entradas. Está dispuesto a aceptar cualquier plan para entrar por una de ellas.

- ♦ La puerta: hay un acceso normal al que se accede desde el área segura, pero está cerrado por una llave. La puerta es de piedra y no se puede derribar sin hacer un ruido enorme (simplemente abrirla ya hace ruido). La llave nor-

malmente está en la estancia del corrector, a la que se puede entrar con la intención de robarla, ¡pero esta ha sido sustraída por XXXI!

- ♦ El acceso secreto: Landel ha podido saber gracias a los planos que una de las celdas de alta seguridad tiene un acceso secreto para el que hay que mover algunas piedras con ayuda de una palanca o utensilio similar. El problema es que es la celda de XXV.
- ♦ Mojarse: Landel ha podido saber que tiene que haber un acceso desde el pozo para el que habría que cavar un poco, probablemente con palas, o quizá bucear un poco.
- ♦ Cavar: Landel sabe que hay un acceso desde la zona de baja seguridad, ¡pero hay que montar un buen escándalo con picos y palancas!

Pero entrar es solo la primera parte de las cuevas. Aquí la gracia está en hacer que los jugadores sientan que las cuevas van a estar llenas de muertos vivientes y defectos, mientras que en realidad solamente va a haber trampas (bastante jodidas, eso sí), grabados antiguos (que sin duda añadirán tensión a la situación) y por supuesto los tesoros que Landel está buscando.

Probablemente los personajes sufran heridas en la exploración. En realidad es parte de la gracia.

## LA MAZMORRA

Si bien esta lleva años cerrada, es más que posible que los personajes se encuentren con trampas que les causen daño. Conviene señalar el carácter de demasiado viejo, quizá con constantes telarañas muy molestas. Todo el rato se debe escuchar ruidos de este tipo de animales, y muy circunsrancialmente algún tipo de molestia de este cariz, como el mordisco de una araña o algo así. La intención es, por lo tanto, despertar paranoia.

## ENTRADA

Sea cual sea la entrada elegida, todas se unen en una gran estancia llena de estatuas antiguas columnas decoradas, y en general tumbas antiguas, hasta un total de doce de origen desconocido. Todas ellas tienen nombres y citas de textos sagrados, excepto una, que simplemente pone "La paciencia de Santa Nelía". Exige un chequeo de historia de dificultad cinco conocer el contenido:

*Es por todos conocido que en toda disyuntiva un hombre intentará conducirte por el camino de la revuelta, del cambio y lo caótico, y que otro justificará toda acción basándola en la estabilidad de lo que ya está muy conocido. Y siempre, ante esta disyuntiva, una persona paciente debe decidir.*



La sala tiene tres salidas, y las tres llevan al mismo lugar, y tanto la de la izquierda como la de la derecha tienen una trampa de foso que es prácticamente indetectable, ¡pero tienen una probabilidad entre dos de estar derrumbadas! Si es el caso, se puede intentar cruzar por un lateral (escalada dificultad 2) o utilizar algún tipo de tablón de más de dos metros. Saltar es imposible, el techo está cercano.

### SALA DE LOS NÚMEROS

De nuevo un gran número de tumbas cuentan con toda suerte de citas, excepto una que solo menciona “La lealtad de Hardrio”, lo que va a exigir otro chequeo de historia de dificultad 3.

*A aquellos que depositasteis vuestra lealtad en falsos ídolos solo os aguarda el destino de Tarmak. Seguid la palabra de Soid, porque es la única que os llevará por el camino de la luz.*

La mitad de la sala cuenta con baldosas numeradas. Hay que pisar únicamente las que cuentan con números asociados a las letras de “Soid”, o sea, la XX, XVI, IX e IV. Todas las demás despiertan una trampa de flechas de una pared, ¡pero la gran mayoría están estropeadas! Necesitas sacar tres éxitos o más en cuatro runas para que funcione. Se puede usar detección y trucos para bloquearlo.

### SALA DEL ENIGMA

Lo que aquí se sigue es una unión de salas que se van a ir abriendo a tres, y cuyos pasillos van a tener siempre dos trampas. En cada uno de los pasillos hay un número que se va a corresponder con una secuencia marcada por la letra de inicio de una frase.

Las trampas funcionan una de cada dos.

*Aquellos que buscan la absolución deben persistir.*

*Aquellos que buscan el perdón deben arrodillarse.*

*Los que temen a Soid siempre encuentran el camino.*

*Pues la espada ponzoñosa trae el castigo a sus enemigos.*

La solución correcta es, pues I, I, XII, XVII.

### SALA DE LA RELIQUIA

Si se supera el enigma se llega a la sala final, donde se encuentra la reliquia que buscaba Landelbrect, así como algunos otros objetos de cierto valor.

### DESENCADENANTES

¡Demasiados y muy amplios! Los personajes pueden interactuar con medio centenar de internos y veinte guardias para dar lugar a variaciones totalmente diferentes del final de esta aventura. Evitar los incendios y algunas masacres son la parte fundamental, pero no olvides que son una parte más del problema, y que van a ser tanto víctimas de la paranoia de los guerreros, como el objetivo de la cruel ira de XLIX.

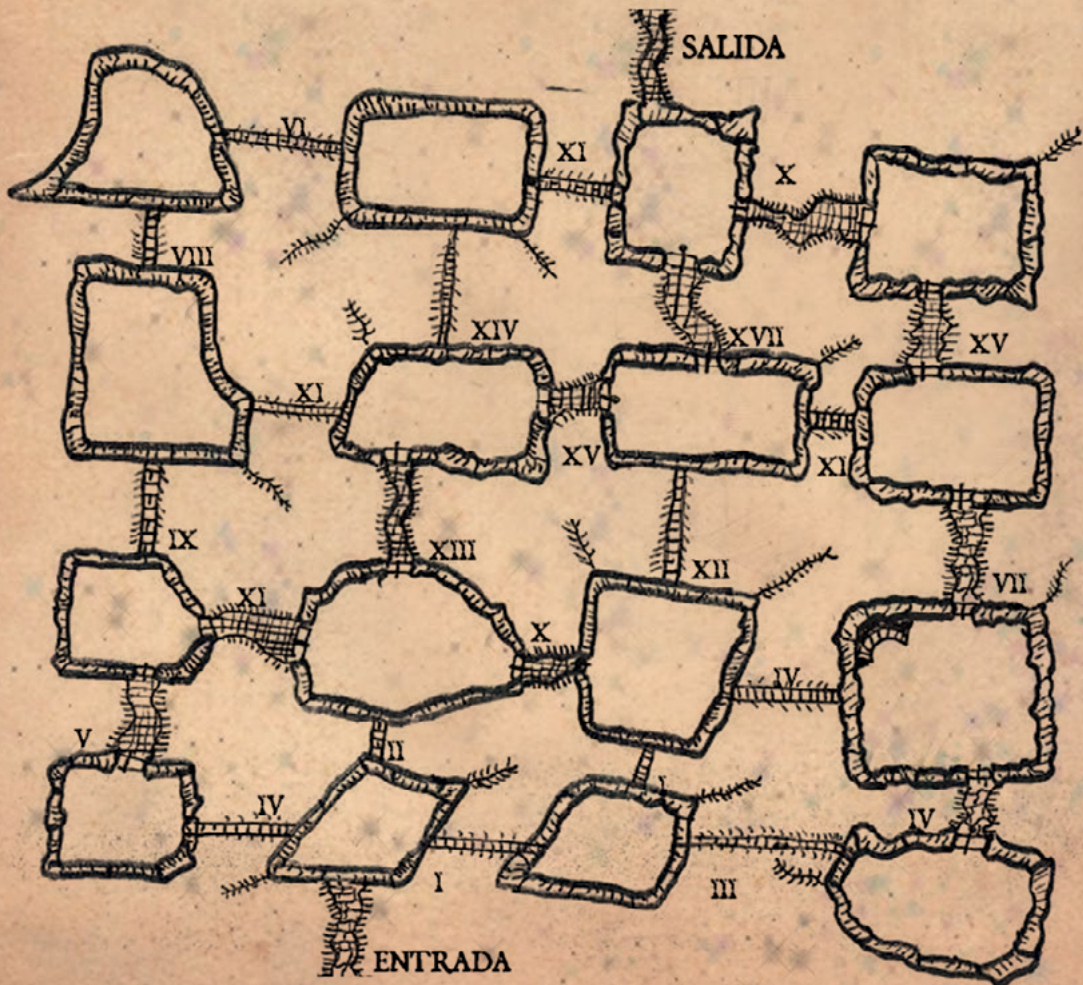
Una de las opciones más interesantes es hacerse fuertes en los temibles subterráneos, y aprovechar las trampas y el conocimiento del lugar para aguantar el mayor tiempo posible, y hacer caer a los más duros enemigos.



Sala de los números



Sala del enigma



# LA CUADRILLA DE LANDELBRECT

## INTRODUCCIÓN

Bastante antes de que Landelbrect escribiera su diario de la muerte, ya se dedicaba a tontear con lo sobrenatural y robar artículos de alto valor a personas ricas para otras personas ricas. Estas fichas pueden ser útiles para jugar cualquier aventura en la que se traten este tipo de cuestiones, como “En las profundidades de la locura” o “Sed de almas”.

Conviene tener en cuenta que en un entorno de robo y desconfianza nada ata a estos pillos, ladrones, criminales y charlatanes más allá del sueldo. Sin embargo, esto no significa que estuviesen dispuestos a traicionar a Landelbrect a cambio de nada, quien ya en esta temprana fase de su carrera apuntaba maneras y afrontaba proyectos complejos sin perder el sueño.

Quizá no haya honor entre ladrones, pero sí hay cierta lealtad entre mercenarios.


## PERSONAJES

### ILZIA

Esta pilla realizó todo tipo de robos antes de trabajar para Landelbrect, y era especialmente hábil tanto en asuntos físicos como en mentales, de forma que tomaba excelentes decisiones sin prácticamente despeinarse.


No obstante, toda la seguridad que pudiera tener era una pose. Y ese fue uno de los motivos por los que acabaría trabajando para Landelbrect, con el que lo unía una importante amistad. El buen trato social e inteligencia espabilada de Ilzia son quizá una sobrecompensación, ya que bajo su poca voluntariosa psique se oculta un poderoso trauma.

**ILZIA**



F 2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A 4	Cor	2	Cob	4	1	5	4	Per
R 1	Per	2	Agu	5	1	5	4	Per
V 1	Luz	1	Rec	1				Nivel: 3
I 3	Osc	1	Ini	8				Detección: 2
L 3	Ele	2	Vid	3				Disfraces: 2
P 3	SN	2	Est	4				Engañar: 2
D 1								Manejo de espada: 3
E 1								Robo: 2
								Sigilo: 2
								Espada Fedder, Espada Fedder
								Protección ligera de cuero

## GUMO



F 2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A 4	Cor	0	Cob	3	0	3	2	Cor
R 2	Per	0	Agu	10	Nivel: 3 (1 en combate)			
V 2	Luz	2	Rec	2	Combate con armas arrojadizas: 2			
I 2	Osc	2	Ini	6	Combate con un arma: 0			
L 2	Ele	2	Vid	6	Detección: 2			
P 2	SN	4	Est	0	Disfraces: 2			
D 2					Engañar: 2			
E 0					Escapismo: 1			
					Manejo de espada: 1			
					Robo: 2			
					Sigilo: 2			
					Táctica: 1			

## GUMO

Este apuesto pedigüeño en realidad es mucho más de lo que parece, y es también una muestra del talento de Landelbrect para hacerse con gente absolutamente discreta.

Aunque Gumo parece un mendigo, se comporta como un mendigo, y vive como un mendigo, no hay que dejarse engañar: no tiene necesidad de ser un mendigo. Lo que quiera que hiciera en su pasado sin duda lo atormentó, y en el momento de los hechos expía sus culpas de la forma más peculiar.

En la cuadrilla de Landelbrect hacía las tareas de investigación previa de los lugares en los que iban a operar, y también se hacía con bienes ajenos si se daba la necesidad.


## DENVAN

Este veterano pandillero representa de alguna forma la fuerza bruta dentro de la cuadrilla de Landelbrect, si bien no es para nada un inútil en las habilidades propias del grupo.

No obstante son tres las capacidades que destacan en Denvan con respecto a los demás. La primera, una aceptable habilidad de medicina, la segunda, ninguna creencia en sus prácticas religiosas, y la tercera, una razonable ansia por acumular patrimonio.

Cualquiera que sea la causa de Denvan para hacerse con esas riquezas pertenece, de hecho, a un secreto que no comparte con nadie.

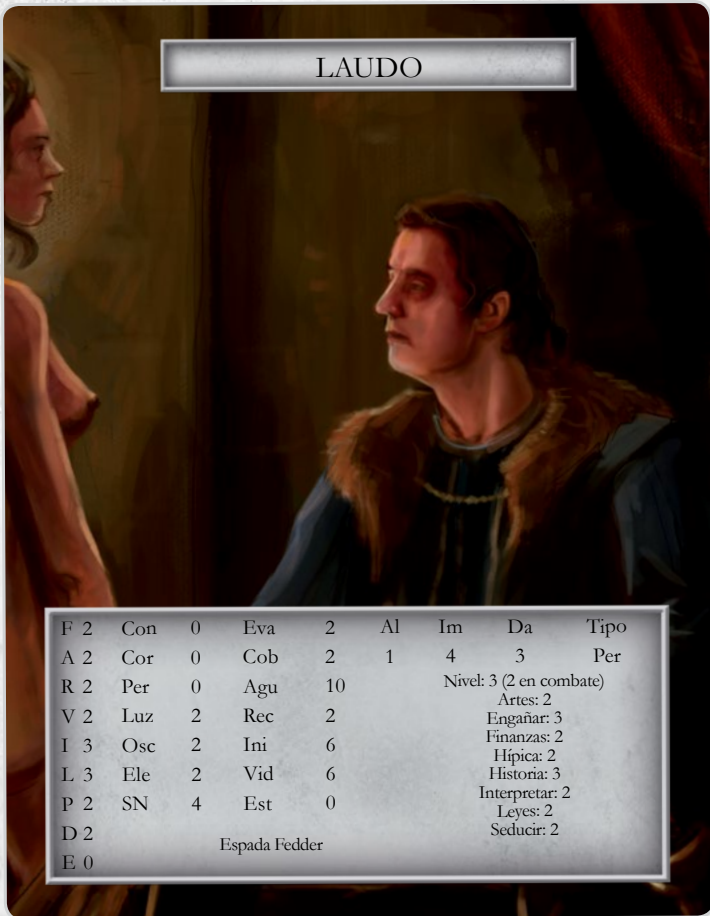
## DENVAN



F 3	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	2	Cob	6	2	5	5	Per
R 2	Per	2	Agu	10	Nivel: 3 (2 en combate)			
V 3	Luz	3	Rec	2	Combate con un arma: 2			
I 2	Osc	3	Ini	6	Detección: 2			
L 2	Ele	3	Vid	9	Engañar: 2			
P 1	SN	6	Est	6	Finanzas: 2			
D 3					Leyes: 2			
E 1					Manejo de espada: 3			
					Medicina: 3			
					Espada Trilbanson			
					Peto de cuero			
					Sigilo: 2			
					Táctica: 1			



LAUDO



F 2	Con	0	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	0	Cob	2	1	4	3	Per
R 2	Per	0	Agu	10	Nivel: 3 (2 en combate)			
V 2	Luz	2	Rec	2	Artes: 2			
I 3	Osc	2	Ini	6	Engañar: 3			
L 3	Ele	2	Vid	6	Finanzas: 2			
P 2	SN	4	Est	0	Hípica: 2			
D 2					Historia: 3			
E 0					Interpretar: 2			
					Leyes: 2			
					Seducir: 2			
					Espada Fedder			

LAUDO

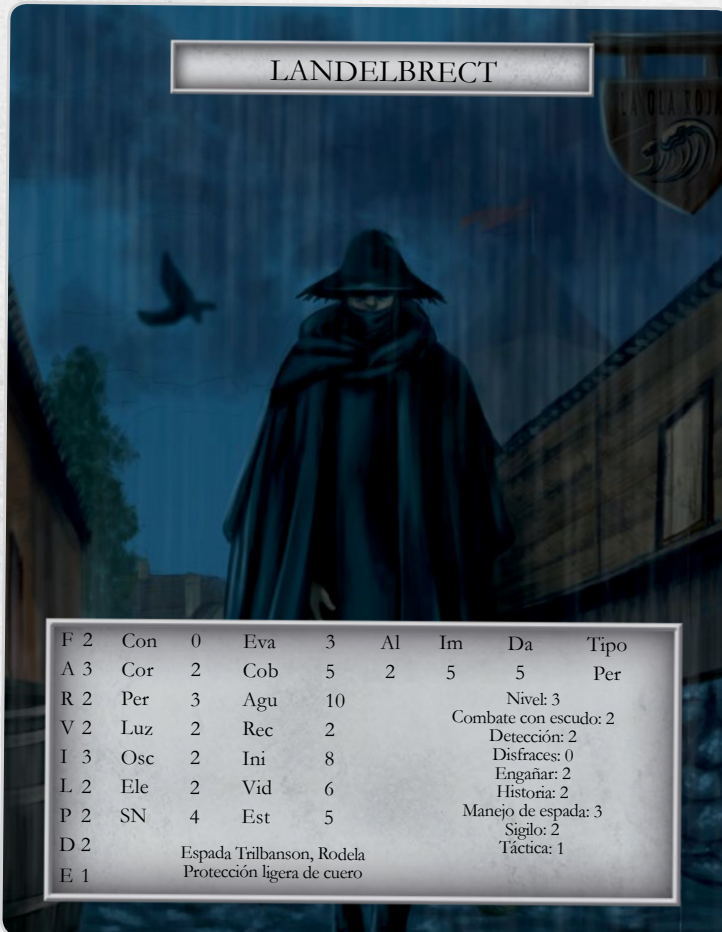
Este antiguo noble cayó en la miseria debido a algún tipo de desgracia previa, quizá ligada a sus vicios personales, o quizá a algún lío en el que se metió con el propio Landelbrect. En cualquier caso nadie de su familia quiere saber nada de él.

No obstante Laudo sigue teniendo muchos contactos y es bastante hábil en cuestiones sociales. Por lo que suele ser una parte integral en las relaciones que la cuadrilla de Landelbrect entabla.

LANDELBRECT

El líder de la cuadrilla, Landelbrect, estaba destinado a participar en algunos de los eventos más problemáticos del mundo, pero mucho antes simplemente se dedicaba a buscar tesoros. Durante estos actos se metió en tantos problemas, que tenía que tener cuidado de en qué pueblo paraba.

LANDELBRECT



F 2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A 3	Cor	2	Cob	5	2	5	5	Per
R 2	Per	3	Agu	10	Nivel: 3			
V 2	Luz	2	Rec	2	Combate con escudo: 2			
I 3	Osc	2	Ini	8	Detección: 2			
L 2	Ele	2	Vid	6	Disfraces: 0			
P 2	SN	4	Est	5	Engañar: 2			
D 2					Historia: 2			
E 1					Manejo de espada: 3			
					Sigilo: 2			
					Táctica: 1			
					Espada Trilbanson, Rodela			
					Protección ligera de cuero			

# EL MITO DEL TIBURÓN

Ójorn Éorleik sujetaba con gesto serio el timón del barco. El viento, gélido, le alborotaba la melena entrecana y agitaba las cuerdas y los aparejos de la nave, ahogando los gritos que se sucedían en cubierta.

Amanecía. Los marineros corrían de un lado a otro, apretando nudos o colocando los barriles repletos de aceite de orca que portaban. Ójorn no pudo evitar pensar en el tiempo que les llevaría la travesía hasta Dormenia, y examinó el cielo intentando descifrar la suerte que les depararía. El mar no perdonaba a los infieles, cualquier capitán lo sabía.

Por ello, alzó la voz para acallar a su tripulación.

- ¡Marineros! ¡A formar!

Los hombres se colocaron a ambos lados de la cubierta, formando un pasillo central. Ójorn paseó entre sus hombres y se dirigió a la proa, donde un encapuchado aguardaba con la vista fija en el mar.

- Eiror - saludó, inclinando la cabeza.

- Capitán Ójorn - musitó el misterioso hombre. Retiró su capucha oscura y dejó caer las pieles que lo cubrían. - ¿Estáis preparado?

El veterano capitán asintió. Con un gesto de la mano, indicó que le trajeran el tributo. Tres marinos depositaron un pesado barril de aceite a su lado, y Ójorn empuñó el arpón. Con un rápido movimiento, clavó el arma en la madera del barril, del que empezó a escaparse el preciado bien que contenía. Eiror levantó las manos al cielo, gritando:

- ¡Sé testigo, oh, Dios Dragón, de la humilde ofrenda que te entregamos! ¡Babglón, Señor de los Mares, Príncipe de la Tormenta, protege este barco y a su tripulación! ¡Por la gloria de tu nombre y del clan de la orca! ¡Salve, oh, Babglón!

Los marineros comenzaron a corear la letanía del sacerdote, mientras Ójorn empujaba el barril hacia el mar.

- ¡Salve! ¡Salve! ¡Salve, oh, Babglón!

Con un estruendoso chapoteo, el barril desapareció, hundiéndose en las profundidades. Los tripulantes prorrumpieron en un sonoro vítor y retomaron sus quehaceres, mientras Ójorn y Eiror conversaban de vuelta al timón.

El joven Gunfr no estaba de humor. Sus compañeros le habían cargado con las tareas más arduas durante el día, y no contentos con ello, le habían obligado a hacer la primera guardia. El barco navegaba golpeado por el oleaje, y las salpicaduras no ayudaban a mejorar su estado de ánimo. El grumete paseaba por la cubierta, atento a cualquier cosa que pudiera entorpecer el avance de la nave. Se asomó por el borde, y escupió al mar. "Maldita sea", pensó.

Un golpe le obligó a volver a la realidad. Se levantó, decidido a golpear a quien fuera que se hubiera atrevido a tumbarle, pero le detuvieron unos brazos fuertes como sogas. Eiror le miraba enfurecido, con los ojos en ascuas.

- ¿Qué crees que estás haciendo, muchacho? ¿Acaso pretendes ofender a Babglón?



Gunfr se revolvió, soltándose y evaluando al sacerdote. Nunca hubiera esperado semejante fuerza de un hombre que no fuera arponero. Le miró con desconfianza.

- ¿Esa sarta de tonterías que dices? - dijo, orgulloso. - ¡No hacemos más que desperdiciar nuestra carga por estos cuentos para asustar a los niños!

No vio venir el puñetazo. Eiror le golpeó con saña, rompiéndole la nariz. Gunfr notó el calor de la sangre, y empezó a toser. El sacerdote se inclinó junto a él, le cogió del pelo y tiró para levantarle la cabeza sangrante.

- ¡Insensato! ¡Harás que nos maten!

Gunfr apenas pudo escucharle, la oscuridad empezó a rodear todo, y era mucho más plácida que la fría cubierta del barco.

*Nadaba. Podía ver el lecho marino, repleto de algas y rocas. Peces pasaban a su lado a toda velocidad, ignorándole. Una extraña sensación le inquietaba, por lo que nadó más rápido. A toda velocidad. Y de repente ya no estaba allí, nadaba en la inmensidad del océano, solitario. El silencio era total, ni siquiera alterado por su movimiento.*

*Pero la presencia seguía allí. Formaba parte de todo, podía sentirlo. No quería seguir internándose en las profundidades. Bordeaba extraños pilares, similares a las construcciones de la superficie. ¿Cómo habrían acabado allí?*

*Extrañado, se acercó a examinar las ruinas, y la presencia se hizo más fuerte. Ya no quería estar allí, pero se sentía incapaz de moverse. Miró en todas direcciones, hasta que pudo sentirlo. Un poder tan incommensurable que no era nada a su lado. Menos que nada.*

*Fue tan rápido como intenso. La presencia desapareció, y comprobó que los músculos le respondían. Braceó con fuerza, alejándose de los pilares, sintiéndose más seguro a medida que avanzaba. Casi podía adivinarse su sonrisa de triunfo.*

*A su alrededor, emergieron unas gigantescas criaturas. Sus ojos brillaban con astucia, y un odio malévoló parecía emanar de sus dientes afilados como témpanos.*

*- ¡Alejaos, no, no, no! - gritaba.*

*Y los tiburones se abalanzaron sobre él, ávidos.*

Gunfr se despertó agitado, incorporándose con violencia. El dolor de los golpes de Eiror hizo que se mareara y cayó sobre el jergón de nuevo. Notaba la cara hinchada, y entrecerró los ojos cuando el sacerdote le alumbró con una vela.

- ¿Te has despertado, muchacho? - le preguntó.

El grumete no pudo más que hacer un asentimiento de cabeza.

- Bien, mañana te espera un duro día de trabajo. - Se acercó a su rostro, y le susurró - Sé lo que has visto. El mar no olvida, y tú tampoco lo harás.

Gunfr se encogió al recordar a las terribles bestias.

- ¿Qué eran esas cosas? - murmuró. Eiror pudo sentir su miedo, un temor que cambiaría para siempre al joven, y se volvió hacia él.

Los vástagos de Vádnok. ¿Conoces la historia de Vádnok, muchacho?

El joven negó con la cabeza. Eiror le pasó una jarra con agua, mientras se sentaba a un lado del jergón.

Muy pocos la conocen, y dudo que ninguno te la contara. Pero has sido devorado, como yo lo fui en su día. Nadie traiciona al más fiel adorador del Dios Dragón.

“Valasnulf nunca fue la ciudad soñada por los seguidores de Éorleik, pero al menos escaparon del dominio del Rey Nivgeurjorn. Ese bastardo Sigvar llevó a la ruina a los clanes. La vida era dura, muy dura durante aquellos días. El Dabria Tulka azotaba con violencia, pareciera que el propio Khammar castigara a los Éorleik por su osadía.

Pero el clan acabó por establecerse, y la ciudad creció. Luego vinieron los barcos, y el Dios Dragón bendijo nuestras travesías. El mar nos daba todo lo que necesitábamos: alimento, protección.

Sin embargo, la ambición de los hombres no conoce límites. Netungr Éorleik, maldito sea mil veces, comenzó a obsesionarse con la idea de que, si navegaba lo suficiente hacia el norte, encontraría la Isla de los Dioses. ¡Terrible herejía!

Netungr se dedicó a reclutar una tripulación para dirigir sus tres barcos, siendo gunearos de tan baja calaña como él. Se dice que el mismo Éorleik ayudó a financiar su travesía, prometiendo la gloria a los marineros.

Vádnok vio su oportunidad. No podía permitir que ese viaje llegara a buen puerto. Vádnok amaba al Dios Dragón, y convenció a sus dos acólitos para que se enrolaran con Netungr, blasfemando tanto como él y ganándose la confianza del orgulloso capitán. Cada uno iría en uno de los barcos y detendrían la travesía como fuera.

Tras una semana de viaje, Vádnok decidió que la deshonra no podía durar más. Desde el centro de la cubierta, increpó y maldijo a Netungr, invocando el nombre de Babglón y jurando eterna lealtad al Señor de los Mares. Con una antorcha, intentó provocar un incendio en el barco, pero fue rápidamente reducido por la tripulación.

No se sabe durante cuántos días fueron torturados. Los gritos de dolor de los tres mártires resonaban en el océano, sin que nadie los escuchara. Cuando finalmente los echaron, atados de pies y manos, al mar, los cuerpos estaban irreconocibles. Netungr reía y reía mientras Vádnok y los suyos se hundían, proclamándose como el nuevo dios de los gunearos y retando al mismísimo Babglón.”

Llegados a este punto, Eiror se detuvo un instante, aferrándose el pecho con los brazos. Gunfr apenas pudo percatarse de la humedad que había aparecido en los ojos del sacerdote. Eiror dio un largo trago a la jarra, y volvió a mirarle.

“Pero el Dios Dragón nunca abandona a sus fieles. Babglón lo sabe todo, pues posee el don de la clarividencia. Cuando encontró los cadáveres sumergidos de Vádnok y sus aprendices, supo lo ocurrido y rugió de rabia. Se cuenta que grandes olas chocaron contra la costa del clan de la orca durante meses.

Así que decidió premiar a Vádnok por su fidelidad. Babglón cerró los ojos y les concedió poder, transformándolos en las horribles bestias que vistes en tus sueños. Son los guardianes del Señor de los Mares, son los tiburones gunearos.

Y en cuanto abrieron los ojos y descubrieron su nuevo poder, nadaron veloces en busca de los barcos de Netungr, y los hundieron y devoraron a todos sus tripulantes.

Dicen que un capitán debe morir con su barco. Sin embargo, el destino de Netungr sería peor que la propia muerte. Vádnok y los suyos lo llevaron junto al áncora de su barco, y lo arrastraron a las profundidades hasta donde estaba Babglón, que se dedica a atormentarlo durante toda la eternidad...”

Gunfr se estremeció y se acurrucó en el jergón. Eiror le mostró una sonrisa vacía.

- Serás un vástago de Vádnok, Nuestro Padre, y velarás por el Dios Dragón. No tienes elección.

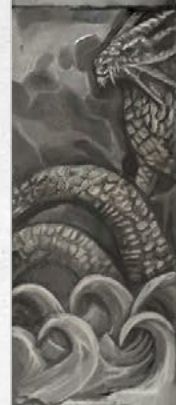
El sacerdote se levantó y se dispuso a salir del cuarto.

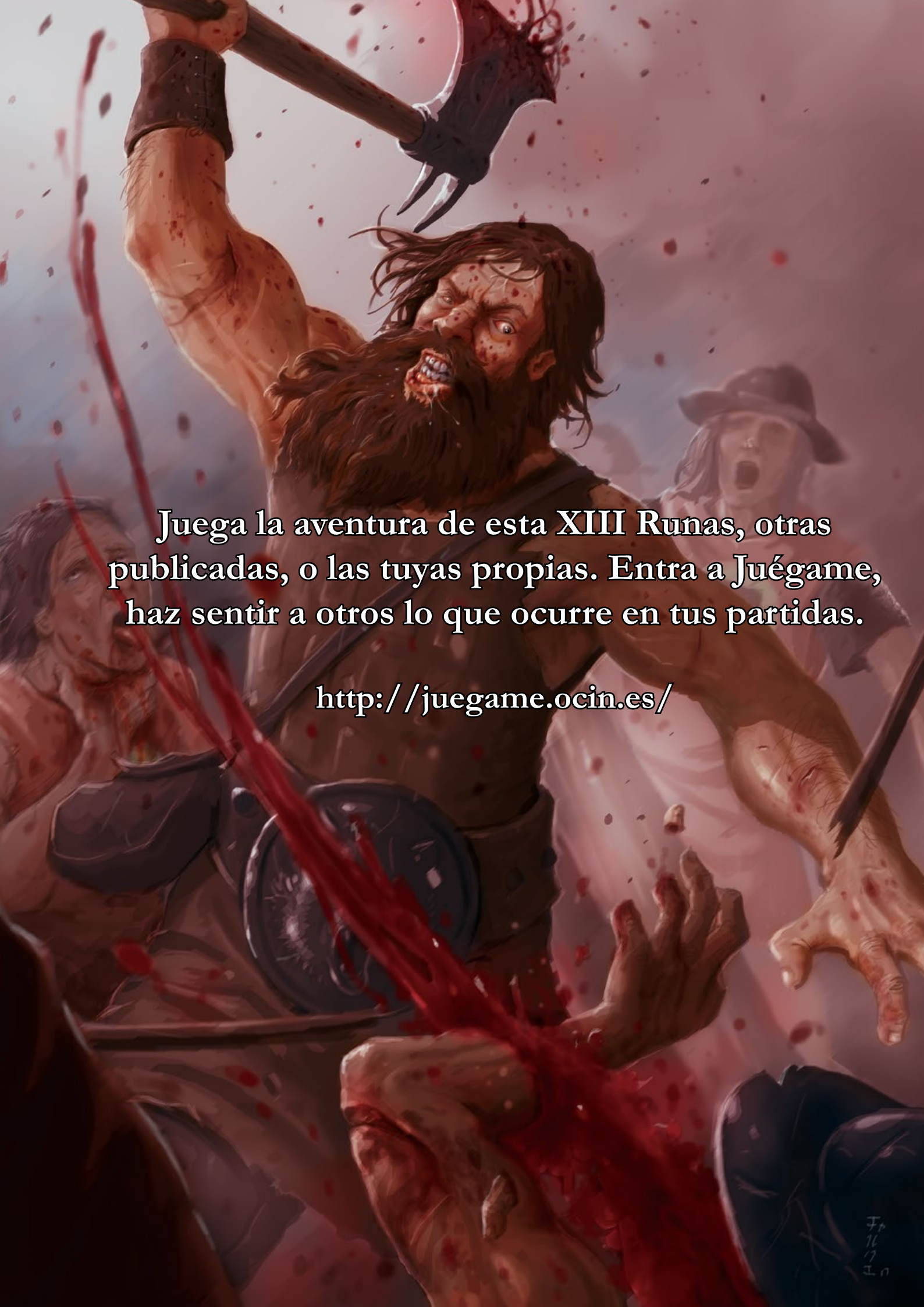
- ¡Es... espera! - espetó Gunfr. - Yo... yo no...

Eiror se volvió, lanzando una dentellada al aire. El joven cayó inconsciente. Eiror le miró con un atisbo de tristeza. En el pecho del muchacho había aparecido la cicatriz de un mordisco de tiburón, que lo acompañaría toda la vida. Su destino estaba sellado. Se acarició su propia cicatriz, producida tantos años atrás.

“¡Salve, oh, Babglón!”

Apagó la vela y salió de la habitación.



A graphic illustration of a bearded warrior with a large axe, surrounded by blood splatters and other characters in a chaotic scene. The warrior is the central figure, with a long brown beard and a determined, somewhat crazed expression. He is holding a large, dark axe high above his head with his right hand. His left hand is reaching out towards the viewer. He is wearing a dark, sleeveless tunic and a dark belt with a large, circular buckle. The background is a hazy, reddish-pink color, suggesting a scene of violence or a battlefield. There are several other characters visible: a woman with long dark hair on the left, a man with a hat and a surprised expression on the right, and a hand reaching out from the bottom right. The overall style is dramatic and intense, with a focus on action and violence.

**Juega la aventura de esta XIII Runas, otras publicadas, o las tuyas propias. Entra a Juégame, haz sentir a otros lo que ocurre en tus partidas.**

<http://juegame.ocin.es/>

# MENTALIDAD CREATIVE COMMONS

La hermandad de la Espada Negra publica todas sus obras bajo diferentes versiones de la licencia que ofrece la organización "Creative Commons", una organización sin ánimo de lucro que permite usar y compartir tanto la creatividad como el conocimiento a través de una serie de instrumentos jurídicos de carácter gratuito

Aunque muchos creadores publican sus obras bajo este régimen creyendo en una estructura de consumo responsable y moderna, lejana de las trasnochadas mentalidades de las sociedades de gestión, la hermandad tiene otros motivos para publicar sus obras con las diferentes variantes de esta licencia:

Creemos en el conocimiento libre.

Consideramos que el acceso global a todo el conocimiento (artístico o no) propicia el crecimiento mental y espiritual de las personas y de las sociedades. De la misma forma creemos que solo mediante este acceso completo las personas podrán ser objetivamente críticas con su situación, la de sus semejantes y la de sus gobiernos.

Consideramos que esta lucha por el libre acceso al conocimiento es de la máxima importancia por lo que promovemos sus principios y nos ponemos a disposición de aquellos que están dispuestos a defenderlos.





**LA ATRACCIÓN DE IMUKRA  
DESPIERTA EL LADO MÁS  
CREATIVO DE CADA UNO.**

**¿PODRÁS RESISTIRTE  
A SU PODER?**