

XIII RUNAS

LA PUBLICACIÓN OFICIAL DE



NÚMERO I

160145

XIII RUNAS NÚMERO I

CREACIÓN, DESARROLLO Y ACABADO

Hermanidad 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

Tienes entre las manos el segundo número de la revista de Espada Negra, tras el inicial que se publicó junto al juego de rol. Este versa sobre los avatares que existen en el mundo, y que configuran una parte importante de su leyenda y de los propios dioses. No solo se detallan sus hazañas y relaciones, sino que se incluyen tres aventuras ambientadas en el tiempo actual, inspiradas o relacionadas con aquellos hechos pasados.

XIII Runas compendia material jugable y de ambiente del universo de Espada Negra. No son los únicos contenidos que se ponen a tu disposición, sino que constantemente aparecen nuevos en la plataforma digital *espadanegra.net*.

Juégame (*juégame.ocin.es*) ha supuesto un cambio en este sentido, constituyéndose en un motor que impulsa el desarrollo de material a un ritmo sorprendente. Permite que la comunidad apoye la creación de contenido para Espada Negra, sin meter el dinero de por medio. Simplemente jugando y reportando las partidas es como se consigue desbloquear las metas del Juégame.

El alto ritmo de publicación de aventuras, entornos y personajes, permite a un máster (o creador, como preferimos llamarlo en la Hermanidad) disponer de material de forma continua sin tener que desarrollarlo por su cuenta. Esto, en nuestra opinión, es algo de gran utilidad sobre todo para quienes quieren organizar partidas pero no disponen del tiempo necesario para crearlas desde cero.

Existen una gran cantidad de contenidos de Espada Negra, y no obstante van a seguir expandiéndose puesto que seguirán apareciendo novelas, aventuras, juegos de mesa, videojuegos y música. Centrados primero en Dormenia, después en los clanes gunear, y más adelante en Harrassia, Eridie, para así abarcar todas las demás culturas del mundo.

La Hermanidad está determinada a continuar por los caminos que ha elegido. Uno de ellos es el de la reciprocidad respecto a la comunidad. Para ello, continuaremos habilitando medios para que esta pueda determinar el resultado de eventos, y participar. En esta revista tienes uno.

Espada Negra es desarrollada por un grupo abierto y con mentalidad también abierta. Puedes encontrarnos en la web y algunas redes sociales. Queremos jugar, y que la gente juegue. Coméntanos tus impresiones, publica tus partidas en Juégame. No hay mejor forma de apoyarnos.

Espada Negra es un universo abierto, en el que puedes tomar parte. Pero cuidado, las armas hieren, las personas traicionan y hacen cosas horribles. Enfrentate a ello, con la palabra o la fuerza. O aprovéchate de quienes puedas y gana poder y dinero. Elige, decide, actúa.

No nos despediremos sin decir que va a haber más, mucho más. En el número dos de esta revista en el futuro, y cómo no, en la web. Y atentos al Juégame.

Que las runas os sean propicias.

Hermanos Juramentados de la Espada Negra

ÍNDICE

LOS AVATARES	4	HIJOS DE LOS DIOS	29
SIA LAMDA, LA FUNDADORA	5	INTRODUCCIÓN	29
HERSHEL IWDLOON,		PREÁMBULO	29
AVATAR DE ARMENIAM	6	GANCHO Y EJECUCIÓN	29
TRILBAN BABGLÓN,		PERSONAJES	29
AVATAR DE BABGLÓN	7	SUCESOS PREVIOS	30
KALIS, LA PRIMERA FURIA	8	HILOS POSIBLES	32
LORENA, LA DAMA LUMINOSA	9	DESENLACES	36
SIAVASH SIELAGR,			
AVATAR DE SYLVIZ	11	MENTIRAS PARA EL	
BANE, LA MANO DEL TORMENTO	12	DIOS DE LA JUSTICIA	37
SIJALD, AVATAR DE NADRUNEB	13	ESTAMOS EN EL AÑO 472	37
DRAKAN MIRREN,		LA MARCA DE GOLREM	38
AVATAR DE TATJA	14	LA MISIÓN	38
SAVANUR, AVATAR DE THARGRON	15	LOS PREVIOS	39
JARKAM DELAK, AVATAR DE LIANA	17	LAS FUERZAS VIVAS DE LA CIUDAD	39
ANAID LA FLECHADORA	18	LA CIUDAD	41
TARMAK	19	EL FUERTE	44
ZBEARA	20	FICHAS GENÉRICAS	45
SISTEMA DE OBJETOS		LORENTIE	46
DE LOS DIOS	22	LA AGONÍA DE UNA ESTRELLA	47
REGLAS GENERALES	22	GANCHOS DE ENTRADA	48
FABRICACIÓN	23	HISTORIA	48
EL YELMO DE LA LUZ	24	LLEGADA A LA CIUDAD	50
LA ELEVADA ALABARDA		SOCIEDAD Y HABITANTES	
DE LA JUSTICIA INEVITABLE	24	DE LORENTIE	50
		DESCRIPCIÓN DE LA CIUDAD	54
TORNEOS DE AVATARES		SECRETOS DE LOS	
DEL JUEGO DE MESA	26	SEGUIDORES DE LORENA	59
REGLAS DE TORNEO	26	OBJETIVOS Y	
RONDAS AL ESTILO		CONFLICTOS	60
SUIZO SIMPLIFICADO	26	CONSECUENCIAS	61
FINALES	27	FICHAS	61
ALTERNATIVAS CON POCOS JUEGOS	28		
ALGUNOS CONSEJOS	28	MENTALIDAD	
		CREATIVE COMMONS	63



LOS AVATARES

INTRODUCCIÓN

En el mundo de Espada Negra la trascendencia sobrenatural de los actos raramente es visibilizada en su máximo esplendor. Las afinidades con los dioses son bastante complejas y la realidad es que la mayoría de personas no alcanza a entender por completo el funcionamiento del vínculo con estos.

No obstante, hay personas que por sus excepcionales capacidades o su encomiable esfuerzo y dedicación para entender las energías divinas han sido elegidos por los dioses para ser sus avatares.

NATURALEZA

Los avatares son seres con cualidades extraordinarias que han tenido gran trascendencia dentro del mundo de Espada Negra. Es por ello que han sido elegidos.

Según cuentan las leyendas, las almas, una vez muertas, pierden toda la consciencia de su ser y esperan en el más allá el momento de ser reencarnadas; espera que en la mayoría de los casos suele ser eterna. Sin embargo, los avatares no llegan a perder nunca su consciencia y sirven a los dioses para el cometido para el que hayan sido designados.

Algunos avatares han sido totalmente leales a la voluntad de sus dioses, pero otros han llegado a cruzar al reino de los vivos para resolver sus propias cuentas pendientes. Estos hechos han dado lugar a multitud de eventualidades de las que podemos disfrutar en las próximas páginas atendiendo a la historia personal de cada uno de los avatares

CAMBIAR LA HISTORIA

El día trece del onceavo mes del decimotercer año la Hermandad de la Espada Negra decidió pedir ayuda a la comunidad de jugadores de rol para publicar en físico su juego en forma de campaña de mecenazgo. Una de las recompensas de este mecenazgo, tras una valiosa aportación, era tener la opción de trascender en la historia de Espada Negra a través de la creación de uno de estos avatares. Y se han escrito un total de catorce.

Catorce entidades medio humanas, medio divinas, que han hecho su aportación en el mundo de Espada Negra, pues de una manera u otra, más sutil o más directamente, han cambiado la historia escrita de este universo. Desde la Hermandad nos gustaría agradecer de una manera especial a estas personas, pues al margen de la más que valorable aportación económica que hicieron para poder ver en físico nuestro juego de rol, aportaron un contenido muy real y profundo a la historia de este mundo.

Todos los avatares fueron creados a partir de una serie de reglas específicas realizadas para la ocasión, por lo que todo el equipo, relaciones y demás trascendencias que podáis encontrar en sus historias se han hecho realidad a partir de estas reglas.

Sin más preámbulo os dejamos con la historia de cada uno de estos seres. Esperamos que sean de vuestro agrado y que utilicéis sus potentes trasfondos para que sean immortalizados en grandes partidas.



Este misterio que rodea a la fundadora siembra dudas sobre el origen de Eridie y del propio mundo. ¿Acaso es una leyenda impulsada desde el Orden y nunca existió? ¿O quizá fue partícipe de un misterioso evento que marcó un antes y un después en la historia? Si es así, ¿dónde están los registros que detallan lo ocurrido antes del año cero, coincidente en la historia dormenia y eridia? ¿Quizá se pueda seguir el rastro de las aventuras que la fundadora vivió en Eridie después de fundar el Orden?

Los propios hermanos encargamos este avatar, puesto que sale en la historia de Espada Negra. ¿Cómo podríamos no reconocer a la poderosa fundadora de Eridie?

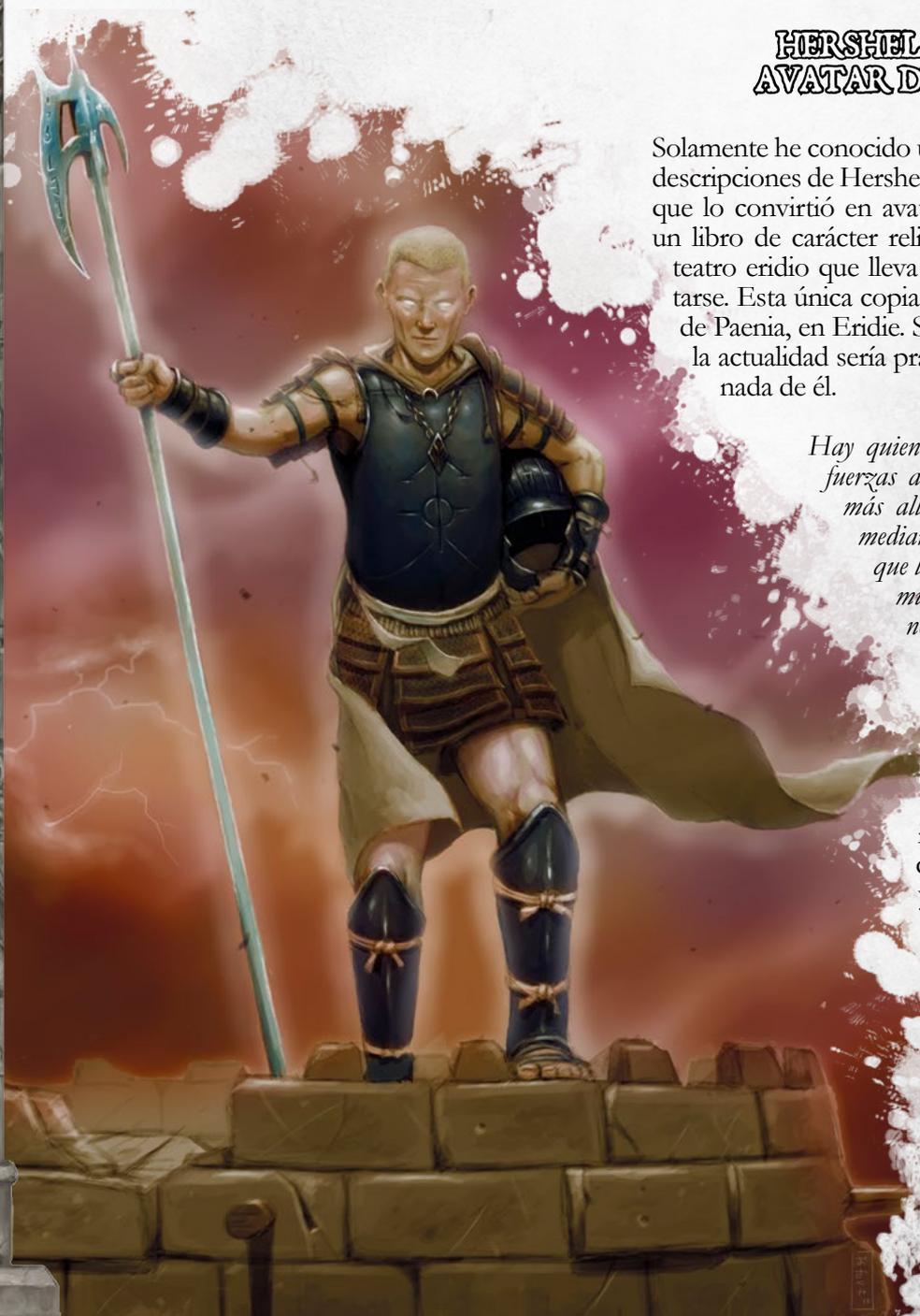
La hostilidad citada entre Thargron y Sia Lamda es, de hecho, real, y parte de la primera campaña de Espada Negra, jugada en los años noventa. Ambos personajes eran interpretados por sendos jugadores y dieron lugar a momentos muy divertidos que siempre tendremos en el recuerdo. Ahora que hemos entrado en esta época nos encanta verlos inmortalizados en nuestras publicaciones, a pesar de que ya nunca jugaremos con ellos...

HERSHEL IWDLOON, AVATAR DE ARMENIAM

Solamente he conocido un libro que incluya relatos y descripciones de Hershel Iwdloon y de la experiencia que lo convirtió en avatar, y ni siquiera se trata de un libro de carácter religioso, sino de una obra de teatro eridio que lleva muchos años sin representarse. Esta única copia se conserva en la biblioteca de Paenia, en Eridie. Si no fuera por este texto, en la actualidad sería prácticamente imposible saber nada de él.

Hay quien sostiene que los avatares son fuerzas activas que, si bien están en el más allá, se comunican con los vivos mediante sueños o momentos en los que la percepción de la realidad es limitada. Si esto es cierto, ¿por qué no hay ningún tipo de recuerdo de Hershel? ¿Está relacionado con la pérdida de fuerza de Armeniam?

La citada obra de teatro cuenta que Hershel fue un importante general que luchó de parte de Armeniam y que destacó especialmente por su participación en el tercer apocalipsis, momento en el que ya era un avatar. En esos tiempos



nizante, con la promesa de que si no abandonaba el Caos lo cazaría definitivamente. Los adoradores de Trilban hacen referencia a este hecho, pero nunca comparten qué avatar fue el que le arrancó las escamas, puesto que lo asumen con vergüenza y odio. Aquellos que visiten a esta gente harían bien en tener esto en cuenta.

Rubén Delgado ideó el avatar de Babglón con la intención de crear un horrible ser de extremo peligro que sembrara el terror allá donde apareciera. Realizó una terrible ficha que incluye notables elecciones de atributos y habilidades, así como poderosos trasfondos entre los que se incluye “Héroe entre los héroes” y “Corrompido”.

Si bien todos los avatares son peligrosos, Trilban lo es especialmente en combate individual. Su personalidad retorcida y sus condiciones únicas lo convierten en un oponente terrible.

KALIS, LA PRIMERA FURIA

Para comprender la historia de este avatar y de todas las furias hay que conocer la leyenda de Najshet XIII y su famoso infortunio. Según esta historia, Najshet XIII tuvo trece hijas, todas mujeres, con las cuales se apareó y tuvo descendencia sin conseguir un varón.

Tras la muerte de Najshet XIII los sacerdotes terminaron por aceptar que Najshet podía reencarnarse en una mujer. Entre ellas decidieron organizar un torneo de combate sin armaduras en el que Kaelis resultó vencedora.

No es tan sabido que la que fue coronada como Najshet XIV realizó intrigas políticas para invalidar el resultado del torneo y, muy preocupada por la respuesta que sus hermanas, hijas y sobrinas pudieran tener, las condenó a todas a fundar el cuerpo militar de las furias.

Es necesario internarse en antiquísimos templos Najshet, buscar en reliquias ahora parte de colecciones privadas y entrevistarse con autoridades religiosas para conocer el definitivo destino de este sombrío avatar.

Kaelis estaba furiosa con Najshet XIV y fundó un movimiento revolucionario interno, debido al cual diez años más tarde fue ejecutada. La primera furia, no obstante, tenía voluntad de reaparecer y engañó a Taharda mediante el uso de una bella canción que coronó con un terrible grito de ira. Después de esto, liberó a un defecto mayor que la diosa de la muerte tenía capturado y pactó una alianza con este ser mediante el cual consiguió fuerza sobrenatural, y logró ser convocada en el mundo de los vivos, donde participó y venció en el segundo gran torneo de combate de furias.



ESPADA NEGRA

La Fundadora sabía que había encontrado a una elegida de los dioses, un hallazgo más interesante que cualquier objeto sobrenatural. Lorena no dijo nada y, cuando la guerrera se acercó, le dio un yelmo de gran calidad que parecía reflejar la luz como si de un cristal se tratase.

Sia decidió, solo los dioses saben porqué, sentarse junto a la Dama Luminosa, y hablaron durante horas, hasta que el día dio paso a la noche y el sol volvió a salir.

En algún punto de la conversación habían decidido viajar juntas, pues los conocimientos de Lorena y sus poderes divinos ayudarían a la Fundadora en sus objetivos. Con el Yelmo de la Luz y las habilidades de su nueva compañera, Sia afrontó las tareas que la afligían con mucha más facilidad. Incluso llegó a convencer a la pacífica Lorena de que llevara armas y armadura, aunque a esta apenas le hacían falta pues los hombres y las mujeres

raramente se mostraban hostiles con ella; la simple presencia de su bondad y su optimismo aplacaba el corazón de hasta el más perverso ser humano.

Más tarde, cuando la Fundadora fundó el Orden en Eridie, sus caminos se separaron. Lorena tenía como objetivo combatir a los seguidores de la diosa de la muerte, fuertes en algunas regiones de la isla. Y así fue como empezó su nueva peregrinación, y como terminó sus días, viajando al sur. Allí predicó las enseñanzas de Airí e intentó convertir a quienes no creían en la luz.

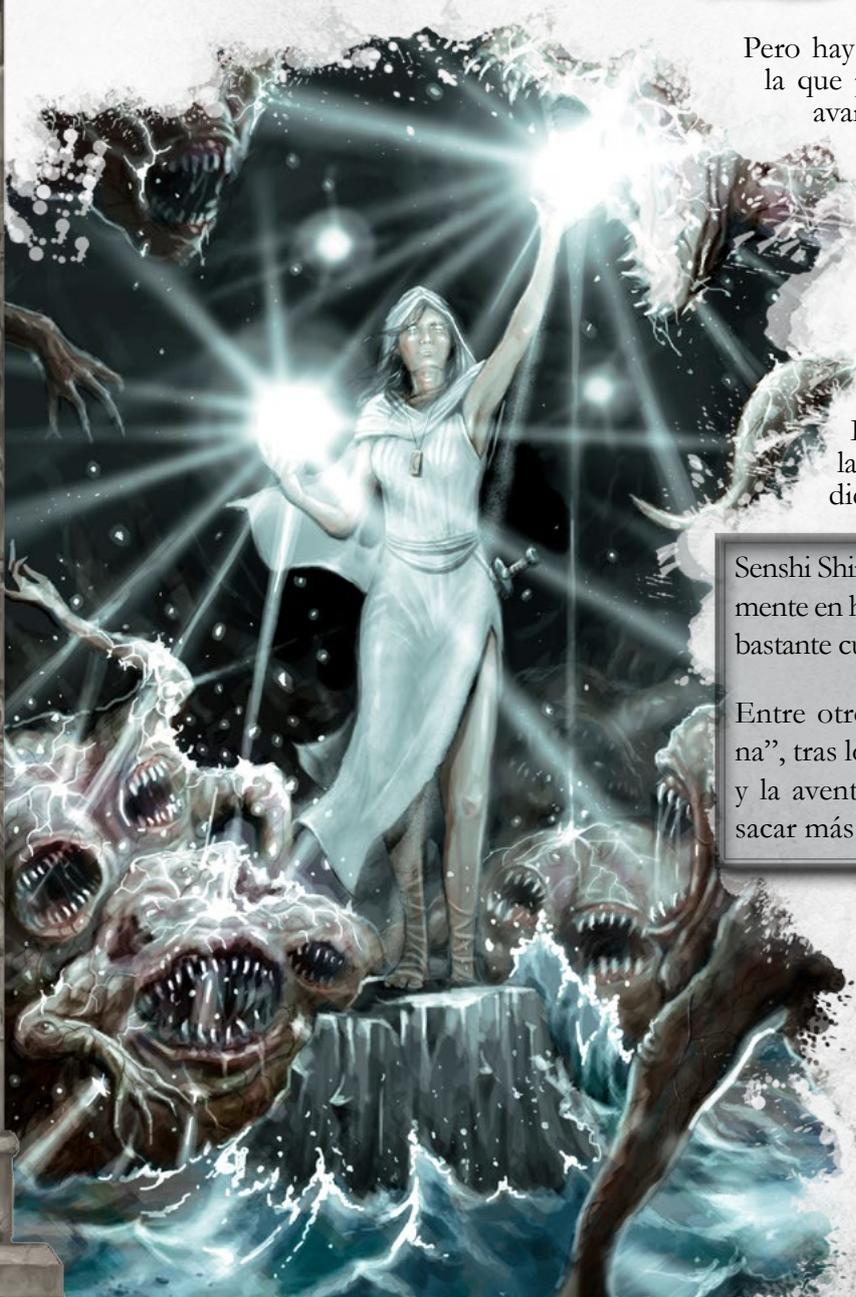
Con una única fuente, la del sacerdote iluminado Verigor, cabe dudar de la veracidad de cierta información en relación con Lorena. Particularmente su relación con Sia Lamda es puesta en duda, cuando no directamente rechazada, por las fuentes eridias. La ciudad de Lorentie es, de hecho, objeto de una de las partidas que aparecen en este número.

Pero hay cierta región, dicen las leyendas, en la que permanece una de las ciudades más avanzadas que se puede encontrar en territorio títar, Lorentie.

Una vez en el más allá, la Dama Luminosa se reencontró con Sia y volvieron a unir fuerzas en su lucha contra los enemigos del Orden y la vida. Taharda la odia, y no es difícil saber por qué, sobre todo tras sus acciones en Eridie. Aun así, Lorena sigue adelante e intenta llevar la luz de Airí allá donde sus descendientes la necesiten.

Senshi Shiroy realizó este luminoso avatar, seguramente en honor a su pareja, dado que es un sujeto bastante cursi, pero sin duda un gran hombre.

Entre otros trasfondos eligió "Memoria eterna", tras lo que realizó el escenario de Lorentie y la aventura incluida en el mismo. Es difícil sacar más partido a una cursilada.



SIAVASH SIELAGR, AVATAR DE SYLVIZ

¿Cuántas leyendas están escondidas entre las piedras guneares? ¿Cuántas historias permanecen escondidas a los ojos de los visitantes, incluso a un pie de ellos? ¿Cuántas están repartidas en herencias diseminadas, saqueos indiscriminados y tumbas escondidas?

La muy notable vida del avatar Siavash es desconocida en todo el mundo, y lo poco que se ha podido averiguar de su leyenda ha sido recopilado de una serie de objetos con grabados que permiten entrever su historia. Si hubiera vivido tan solo cien años antes, seguramente no se habría encontrado nada.

Todo apunta a que se trataba de un harrassiano refugiado junto a una pequeña comunidad, que lideró y organizó mientras huían de la guerra y el hambre en su tierra. Se exiliaron en Dormenia, donde a duras penas podían subsistir, y acabaron huyendo a las tierras norteñas del clan del carnero. Allí entregaron sus vidas al servicio de los guneares, pero al menos contaban con un lugar al que llamar hogar.

Siavash había madurado una profunda convicción personal de la justicia, guiada por la verdadera adoración a Armeniam, distinta de lo habitual en su tierra natal. Sielagr, como lo bautizaron sus amos guneares, pasó la mayoría de su juventud aprendiendo y enseñando a partes iguales en años de convivencia y progresiva comprensión de la cultura gunear, sobre todo en la peculiar adoración al ciclo encarnada en Sylviz.

Años más tarde se emancipó, tomó esposa y tuvo hijos, y logró avanzar a nuevos niveles de comprensión de la relación entre la justicia y el ciclo, Armeniam y Sylviz. Siavash forjó en vida los inicios de una alianza eterna. El ciclo como la última expresión de la justicia, el círculo que cierra todas las fuerzas y las energías que percibía, no solo en él, sino en las personas.

La gente le escuchaba, le seguía. Los sacerdotes hablaban, viajaban y transmitían las nuevas ideas. Los campesinos se alegraban de tener un líder espiritual así. Incluso los guerreros se enfervorizaban a su paso. Siavash consiguió una gran influencia durante sus viajes, en los que ganó numerosos adeptos y convenció a muchos otros con sus planteamientos.

Algunas piezas parecen indicar que pese a su inclinación espiritual se vio implicado en varias batallas. Además, durante esta época se embarcaría, ayudado por otros sacerdotes, en la creación de un objeto de los dioses destinado a luchar contra el Caos, gesta que lo ocuparía hasta su vejez.

El final de Siavash Sielagr es misterioso, pues quien fuera que se esforzara en eliminar los registros de la sorprendente vida de este avatar no dejó apenas hue-



llas. Los pocos gunearos lo bastante viejos como para conocer algo de esta historia se niegan a hablar, pero algunos jóvenes sacerdotes afirman que en el más allá comanda las mayores huestes que nunca vio en vida, y que continúa combatiendo por el ciclo y la justicia en una guerra eterna.

Carlos Frías elaboró este avatar incluyendo en sus trasfondos "Aliado eterno". En este caso, esto ha acercado a Armeniam y Sylviz.

BANE, LA MANO DEL TORMENTO

De todos los avatares del más allá, pocos han preocupado tanto a la Corrección como Bane, la Mano del Tormento. Esto es así porque Néldar II dijo haber visto, la noche antes de fallecer, una mano negra en una pesadilla. Este es un símbolo utilizado por una secta, ahora extinta, de asesinos de la Corrección inspirados por una antigua leyenda, que debido a aquellos acontecimientos pasó a tener un protagonismo especial.

Según las fuentes tridecadeístas, Bane sería desde su concepción un ser totalmente hostil a la humanidad. Se trataría del fruto del engaño de un defecto, la falsedad, en una de sus incursiones al mundo

de los vivos. Fruto de esta antinatural concepción habría adquirido algunas de las capacidades de dicho ser corrupto, lo que lo habría convertido en el poderoso asesino que, una vez reclutado por los sacerdotes de Haradon, inspiraría la fundación de la temida secta de asesinos.

No existe ninguna leyenda que refleje la forma en la que Bane abandonaría su cuerpo físico y entraría en el más allá, por lo que pudo ocurrir mediante su fallecimiento o por ascenso directo. En cualquier caso se presume que llamó la atención de Haradon, quien lo reclutó para evitar que su considerable poder cayera en manos del Caos. Convirtió de esta forma a este poderoso ser en un asesino del más allá que utilizaría a conveniencia para sus desconocidos planes.

Según algunos escritos, el resto de dioses estaban atentos por el ascenso de Bane, pues se habían hecho conscientes de que no solo tenía la capacidad de perseguir y ejecutar a los enemigos de Haradon en el más allá, sino también de dar caza a personas del mundo de los vivos. Debido a esta situación se produjo un conflicto entre los distintos entes sobrenaturales fruto del cual se acordó que Haradon no utilizaría a Bane para ejecutar a una persona viva sin el consentimiento del resto de dioses. No obstante, ¿se puede confiar en el dios de las mentiras?

La reaparición de Bane como ejecutor del rey de Dormenia Néldar II plantea una misteriosa cuestión incluso para la Corrección. ¿Quiere Haradon acabar con el linaje de los Néldar? ¿O acaso obró de acuerdo a todos los dioses? ¿Detestan, en ese caso, la supremacía dormenia?

Si es cierto que Néldar II murió por su mano, entonces la leyenda del asesino del más allá es más temible que nunca, y está claro que si uno sueña con una mano negra, el tormento lo alcanzará muy pronto.

Marta Mora inmortalizó a su personaje "Bane", del viejo servidor online de Espada Negra en este avatar que representa, al menos en cierta medida, sus acciones en dicho juego.

Decidió encargarse de la ilustración por su cuenta de forma que representara adecuadamente el carácter que ella deseaba, tarea para la que eligió a Fernando Cascales.



SIJALD, AVATAR DE NADRUNEB

Algunas de las leyendas relativas a los avatares son tan antiguas que están olvidadas en el tiempo, y sólo se pueden conocer a partir de los sueños de los elegidos y las palabras inspiradas por ellos.

Sijald fue una guerrera y sacerdotisa de Nadruneb que ya estaba al servicio de la diosa de la naturaleza durante el tercer apocalipsis. En este periodo los dioses cayeron bajo la trampa de Haradon y perdieron sus fuerzas durante un gran periodo de tiempo.

Algunos tridecadeístas dicen que Haradon se desmarcó de una alianza en la que participaron todos los dioses gracias a la cual se logró evitar el fin del mundo, y que Haradon aprovechó para conseguir la posición hegemónica en la región que más tarde sería Dormenia.

Por supuesto, los correctores no están de acuerdo con esta historia.

Este periodo desencadenó toda una serie de desgracias sobrenaturales que en el reino de los vivos no pasan de leyendas lejanas, y que de una forma u otra fueron solucionadas o postergadas, dado que el mundo sigue existiendo.

Uno de estos terribles eventos fue la apertura de un vórtice en el desierto de almas que alteró los vientos que transfiguran los espíritus de las personas muertas. Nadruneb envió entonces con sus últimas fuerzas a su avatar para que contuviera ese vórtice de naturaleza desconocida.

El desierto de almas es el territorio más grande en el más allá, y tiene este nombre porque parece un desierto en el que una arena espiritual gris es levantada por un aire que nunca es tranquilo, pero que puede ser similar a una ventisca.

Los pocos textos que describen ese lugar señalan que esa materia grisácea es de hecho el alma de los fallecidos. Se especula que este viento funde las experiencias de unos y otros y las prepara para volver al reino de los vivos como una nueva vida.

Si esto es así, el proceso no es corto ni amigable. El mismo suelo está formado por las almas en descomposición, y aquellas que aún tienen aspecto humano gimen atormentadas.

Sijald aceptó el encargo de Nadruneb con el convencimiento de que exigiría el sacrificio de su alma. Se despojó de toda posesión y quedó inmediatamente preñada. En unos instantes dio a luz a un bulbo de raíces que abrazó contra su pecho. Imbuída de una ingente cantidad de energía de Nadruneb, Sijald levantó un enorme árbol con sus poderes y se intro-



DRAKAN MIRREN, AVATAR DE TATJA

dujo en una oquedad en su interior. Ahí flotó junto al bulbo y quedó contenida en el lugar para que su energía sobrenatural contuviera a su vez al vórtice para toda la eternidad, función que lleva ejerciendo sin apenas intervenir con otra fuerza natural o sobrenatural desde hace siglos.

Eso sí, las almas que en ese momento estaban siendo absorbidas por el vórtice fueron transfiguradas por su energía, y se convirtieron en guerreros sagrados que protegen el único árbol de todo el desierto de almas.

Algunas almas intentan alcanzar el árbol de Sijald, pero como este está en el centro del desierto es muy difícil conseguirlo. Se dice que aquellas que llegan al lugar pueden ser llamados a servir como guerreros eternos, o por lo menos a recibir una respuesta de Sijald.

Aún no se sabe qué significa el vórtice de Haradon, pero quizá algún día un héroe vislumbre la verdad y Sijald pueda utilizar sus ejércitos inmortales para un propósito superior.

La leyenda de Sijald en la actualidad está prácticamente olvidada, si bien quedan pequeños registros orales en diversas partes del mundo. Quizá los gunearos aún conserven algún medallón con su nombre, o las tribus del desierto narren alguna parte de sus leyendas. Es posible que alguna piedra de los matriarcados tidar contenga un icono de una mujer en una oquedad, o que la Corrección aún guarde algún libro sobre este hecho.

¿Son estos recuerdos conservados desde hace siglos, o quizá aparezcan en los sueños de los devotos de Nadruneb? ¿Quizá alguien haya ido al más allá y haya vuelto? ¿O acaso son las almas reencarnadas las que tienen cierta consciencia de la existencia de esta fuerza?

Beatriz Romero participó en el crowdfunding del juego de rol de Espada Negra y eligió crear este avatar. Cuenta con una “Función sagrada” (proteger el vórtice de almas) y un “Enemigo eterno” (Haradon). Su poderosa reliquia, el bulbo de Sijald, está descrita en la sección de reliquias, y sus ejércitos divinos están compuestos por las almas medio encarnadas. Por último cuenta con la cualidad “Mártir” que permite que **TODOS los chequeos de Ritos realizados a Nadruneb arrojen una runa más.**

Los fieles de Nadruneb deberían darle las gracias a Beatriz Romero.

En un pequeño valle en las montañas gunearas hay una pequeña comunidad totalmente autosuficiente de la que casi nadie sabe nada. Los pocos viajeros que nos hemos adentrado hasta ese lugar preguntamos por la ominosa estatua situada en la plaza mayor, la cual representa a un hombre delgado de buen porte que sostiene en sus manos un orbe aparentemente sobrenatural. Si se observa con detenimiento, el viajero perspicaz podrá darse cuenta de la extraña configuración de equipo que presenta: una espada de dos puños y un gran arco.

Si uno tiene tiempo para ganarse la confianza de los aldeanos de este lugar, podrá acudir a uno de sus infrecuentes rituales y escuchar la increíble canción de Drakan Mirren, el héroe en cuyo honor está construida esta estatua. Según la leyenda, Drakan habría sido un antiquísimo guerrero que había destacado en todas las facultades humanas, incluyendo el liderazgo de su comunidad, el arte y el estudio. Tal era su talento que consiguió mantener el pueblo a salvo de las guerras de los clanes gunearos. Los aldeanos cuentan esta historia alrededor de un enorme olivo bajo cuya sombra Drakan solía sentarse a meditar durante largos periodos de tiempo.

La suma de cualidades de Drakan era tan elevada que, según la leyenda, fue ascendido a avatar tras su muerte por la diosa de los cultivos, Tatja. En el más allá Drakan gozó de total autonomía, pues la diosa quería asegurar una lealtad recíproca con sus aliados. El avatar obró allí como lo había hecho en vida, buscando el bienestar de su nueva anfitriona, con la que mantuvo incluso una relación romántica.

Otras fuentes añaden que en el más allá Drakan aumentaría su interés por lo sobrenatural y entrenaría su amplitud espiritual con energías renovadas, tomando la iniciativa en determinadas acciones. En esta época Nadruneb, diosa de la naturaleza salvaje y tradicional enemiga de Tatja, parecía haber perdido el control de su carácter y lanzaba horribles calamidades sobre los hombres. Drakan investigó y combatió contra varios defectos hasta enterarse de que la diosa, en su celo, iba a sellar un pacto con el defecto mayor Brusquedad.

Drakan compartió esta información con Tatja, quien resolvió no actuar de forma alguna. El avatar no quiso aceptar esta pasividad y, pese a que esto le provocara un distanciamiento con la diosa, actuó. A este fin se reunió con Airí, a quien pidió auxilio. Esta diosa también le aconsejó no intervenir, pero si estaba dispuesto a hablar con Nadruneb intercedería en su nombre para que la diosa salvaje lo recibiera.

Drakan aceptó, pero aprovechó la circunstancia para hacerse con un poderoso orbe de Airí que manipuló sin conocimiento. Esto le permitió escudriñar el pasado de una forma que cambió su percepción del mundo para siempre.

Drakan viajó al mundo de los vivos y entregó el objeto a su pueblo. Después volvió al más allá, y urdió una trama para confundir a Nadruneb. La treta estaba basada en su conocimiento de las circunstancias pasadas de la diosa. La diosa salvaje se hundió en una enorme depresión que provocó inundaciones en el mundo de los vivos, pero las energías que amenazaban con desencadenar el poder de Brusquedad menguaron.

Nadruneb fue consciente más tarde de la participación de Drakan en estos hechos, y se preguntó cómo había sido manipulada de esa forma. Pensó en el orbe de Airí, y la culpó a ella del engaño. Evidentemente Airí también se enfadó con Drakan, quien no solo recibió la hostilidad de estas diosas,

sino que nunca más volvió a tener la misma relación con Tatja.

La última parte de la leyenda sitúa a Drakan como guardián de Tatja, duro y fiable como el gran olivo bajo el que se canta su canción.

Uno puede preguntarse si esa historia es solo una leyenda, pero los que nos sentimos sorprendidos de que existan olivos en una región tan lejana a Dormenia miramos a la estatua con respeto, preguntándonos si en su interior hay un orbe creado por la diosa de la luz.

Guillermo “Retro” confeccionó a este avatar, y le atribuyó una buena cantidad de peculiaridades que se traducen en las relaciones sobrenaturales de Drakan.

SAVANUR, AVATAR DE THARGRON

Si bien se considera que los avatares son seres directamente inferiores a los dioses, alguno de ellos podría tener una antigüedad tan trascendente que recordara incluso la caída de un dios.

Savanur es una vieja leyenda de origen gunear que en la actualidad no es objeto de demasiada adoración en la región, si bien se ha podido documentar un poblado de las tribus del desierto que, en contra de la tónica religiosa de su zona, adora a Thargron a través de Savanur.

Savanur fue un guerrero no solo anterior a Thargron, sino también a Khammarr, que se distinguiría como avatar al servicio de un antiguo dios. Savanur es reconocido como un guerrero espiritual cuya influencia gobierna sobre todo tipo de espíritus que incluso tienen la capacidad de interceder en el reino de los vivos.

La situación de Savanur como antiquísimo avatar es absolutamente infrecuente, pues no es para nada normal que uno de estos seres pase de un dios a su sucesor. En el caso de Savanur podría estar implicada una función divina que garantiza que la energía de las almas sobrenaturales se mantiene libre de influencias animales que pueden llegar al más allá en



ESPADA NEGRA

circunstancias excepcionales. La función de este ser como cazador del más allá podría ser mucho más importante de lo que podría pensarse y sin duda estaría relacionado con los dioses de la naturaleza, Drayard y Nadruneb, o incluso con ambos.

Además, Savanur podría ser el primer hombre que fundó la tradición de desnudarse y combatir imbuido por la furia sobrenatural. Aunque esa tradición ha pasado a ser más infrecuente en las leyendas guineares, no pocas fuentes reconocen esta capacidad.

Juan José Torres, inspirador de Savanur, era un antiguo jugador de la primera era de Espada Negra, incluso antes de que existiera la Hermandad, aunque en el momento en el que se redactan estas líneas no forma parte del equipo.

De hecho, el personaje principal de Juanjo era el mismísimo Thargron, ahora ascendido a dios. Dado que adquirió el derecho a realizar un avatar, eligió el personaje de Savanur, que también guarda relación con antiquísimas batallas y partidas.



Tras un año y una noche intentando encontrar un resquicio de humanidad en aquella chica, Jarkam le regaló una muerte rápida.

Decidió que iba a poner fin a aquella aberración, iba a liberar a las furias, conducir las hacia un futuro más brillante y enseñarles la verdad del amor de Liana, pero su empeño no le salió bien: tras una fuga con varios cientos de furias, le cortaron la cabeza, dejando que los buitres diesen buena cuenta de sus restos.

Ahora es Jarkam Delak el que aparece en ciertos sueños.

El poderoso Crom (Pablo Ganter) desarrolló toda la no poca historia relativa a este joven avatar.



ANAID LA FLECHADORA

Algunos avatares están bendecidos por los dioses desde su mismo nacimiento, y ni siquiera han tenido que morir para cumplir su función sagrada. Esta leyenda gunear es muy conocida en diversas regiones de las montañas.

Anaid ya fue bendita con una madre luchadora. Su aldea fue asaltada por bandidos gunear con el resultado de que solo sobrevivió esta, que fue dada por muerta. A duras penas consiguió sobrevivir y alcanzar un pueblo vecino que se había salvado del asalto. Llevaba a Anaid en su vientre.

Los lugareños las aceptaron porque se sintieron obligados a ello, pero nunca las consideraron parte del pueblo, sino unas extrañas que llevaban en sí la semilla de la corrupción, fruto de su tortuoso pasado.

La madre de Anaid no estaba dispuesta a ser una víctima, y tuvo claro que su hija no lo sería. Así que ambas se marcharon del pueblo y empezaron a vivir en el bosque, donde quiso endurecer y fortalecer a su hija. Desde muy pequeña, su madre solo le permitía aquella comida que ella fuera capaz de cazar. Aguijoneada por el hambre, la pequeña Anaid desarrolló una gran habilidad con la honda, el arco y la lanza.

La pequeña tenía un innegable espíritu de cazadora, pues con solo ocho años, empujada en lágrimas y muerta de hambre, consiguió cazar su primera cría de ciervo.

Cuatro años después, Anaid estaba colocando trampas para conejos cuando una nueva incursión de bandidos encontró la cabaña donde vivían ambas mujeres y asesinaron a su madre. De nuevo, como bendecida por los dioses, salió con vida.

Cogió su arco y durante doce días enteros persiguió a los gunear, dándoles caza uno por uno, sin que ellos supieran de donde les llegaba la muerte. Tan solo el último de ellos consiguió sorprender a Anaid cuando esta estaba montando su arco. El guerrero avanzó para acabar con la chiquilla, pero quedó paralizado por una fuerza desconocida el tiempo suficiente como para que ella le clavara su cuchillo en el cuello.

Anaid decidió castigarse con tres días de ayuno por haberse dejado sorprender. Tras este tiempo, tuvo una visión en la que Drayard se le apareció como un hombre violento, bien parecido y salvaje. Anaid

le persiguió, le alcanzó y después le poseyó, o al menos eso dice la leyenda.

En cualquier caso, la Anaid que abrió los ojos el cuarto día era una persona muy distinta. No solo mentalmente, sino incluso también físicamente: sus ojos se habían vuelto los de un halcón, y podía percibir a distancias imposibles para los humanos.

Según la leyenda gunear, Anaid no murió, sino que viajó por sus propios medios en busca de Drayard, donde un concilio de dioses de la naturaleza la reconoció por su fascinante voluntad y poder. Anaid vigila el más allá en busca de seres que escapan de su estado correspondiente, y se encarga de llevarlos a donde deben estar.

La flechadora suele ser comprensiva incluso con ciertos defectos siempre que accedan a regresar a sus ubicaciones sobrenaturales, pero nunca da segundas oportunidades a aquellos que irrumpen donde no deben.

Tiberio Sempronio Graco, editor de HT Publishers y asesora editorial de la Hermandad de la Espada Negra, creó este avatar.

TARMAK

Hay avatares que permanecen en el recuerdo de los vivos de las formas más extrañas: muchas personas dicen haber tenido pesadillas en las que escapaban de este temible ser. En Dormenia todo el mundo conoce a alguien que murió por la noche escribiendo "Tarmak" con sangre en la pared.

Tarmak es un ser del que se puede saber bastante si uno acude a ciertas bibliotecas de la Corrección, puesto que es el hombre que fue encontrado materialmente culpable de la muerte de Soid, y el que consideró oportuno dividir su cuerpo en trozos y entregarlo por los rincones de los reinos de aquel momento, como recordatorio de lo que les ocurriría a los falsos profetas que amenazaran a los dioses.

Su expeditiva forma de obrar no resultó tan efectiva como él habría deseado. Las fuerzas de Haradon se hicieron con el control de todos los territorios de la floreciente Dormenia, y sería ejecutado por la espalda con no menos crueldad de la que él había demostrado.

En los citados registros de la Corrección se puede encontrar a Tarmak como un hombre despiadado y acostumbrado al sufrimiento propio y de otros. Se le cita como el asesino material de más de un





ce en diversas obras creativas, pesadillas e incluso relatos del mundo de los vivos, y siempre es descrito de la misma forma.

Tarmak es conocido entre los seres del más allá por su agudo intelecto y sobre todo por sus muy expeditivos logros cumpliendo con su función sagrada, para la cual ha sido especialmente voluntarioso a lo largo de los siglos, llegando a enfrentarse a otros avatares e internándose en territorio de los defectos.

En este sentido Tarmak no sería siempre una pesadilla. Para los capturados por los defectos puede suponer una forma de descanso anhelado, pues las almas así detenidas escapan al ciclo de la reencarnación y Tarmak no suele dejar pasar a nadie en ese estado.

Es por la suma de estas cualidades que Tarmak es conocido como “el Ejecutor Eterno”.

El redactor de estas líneas, Verion, trajo al recuerdo de Espada Negra a este ser que no fue en absoluto imaginado, sino que surgió de entre temores de lo que las personas podemos llegar a ser y necesitar en circunstancias oscuras. Tarmak bien puede ser para mí el símbolo que hace de recordatorio de que las personas debemos encontrar en la sociedad los principios que nos hagan dignos de nuestra propia identidad, pero que incluso sometidos a la más oscura soledad, incluso autoimpuesta por la tristeza, debemos mantener la vista en el horizonte.

cuarto de millón de personas a los que habría matado personalmente de formas incluso plásticas.

Según la leyenda, esta visión de Tarmak como un asesino sin escrúpulos le garantizaría un lugar rápidamente en el más allá, puesto que los dioses estarían débiles y necesitarían un guardián que realizara ciertas tareas por ellos. Tarmak contaba en su ser con la energía asumida de artistas y genocidas, por lo que se le encargó encontrar y destruir las almas que intentarían escapar del proceso de reencarnación.

No obstante, Tarmak aprovechó su poderosa autonomía para algo más que cumplir con sus funciones, volviendo al reino de los vivos en numerosas ocasiones para acabar con sus ejecutores y sus descendientes, a los cuales perseguía posteriormente en el más allá. Tarmak es el avatar que más apare-

ZBEARA

Es difícil encontrar un punto en el que comenzar a hablar de algo que existe desde tiempos mucho más remotos de lo que cualquier historiador moderno consideraría racional. Esto hace complicado escribir sobre Zbeara, la que fue, es y será. De esta figura probablemente se haya dicho y escrito desde el principio de los tiempos y se siga escribiendo mucho después de que nosotros hayamos desaparecido. Se han encontrado escritos en Harrassia, en Dormenia e incluso en lugares más lejanos, procedentes de diversas épocas, describiendo el mismo suceso: una niña nacida con la mácula del Caos en su frente a modo de un tercer ojo, con unos padres incapaces de acabar con el engendro, que vive en reclusión durante aproximadamente una quincena de años hasta que una pareja

ataviada con exóticas túnicas llegan para llevársela. En todos los casos se mencionan otras cualidades de este defecto que camina entre los hombres, tales como su inusual corpulencia más propia de una tropa de élite que de una mujer de clase popular, o la antinatural perspicacia de quien aparentemente puede ver más allá del ahora, en el antes y en el después.

Una vez la criatura es sustraída por la extraña pareja, deja atrás a su familia para siempre y emprende un viaje que parece coincidir en su destino en todos los casos, en algún punto de las montañas guneares; en ocasiones el trayecto es breve, otras veces lleva meses, pues su camino atraviesa mares.

Un motivo más para creer en la existencia de esta misteriosa criatura, Zbeara, son los documentados avistamientos de monjes vestidos con atuendos similares a los descritos en estas historias, en algunas de las zonas más recónditas de la cordillera de Eiraldr. Entre sus símbolos se encuentran frecuentes espirales y complicados nudos de una sola cara, los cuales sin duda se corresponden con el culto a Sylviz. La naturaleza de las congregaciones de esta deidad es siempre extraña, y a menudo hermética para los no iniciados. De esta información se puede encontrar constancia en la crónica de los viajes de Jaris de Aglazor, si bien no es fácil hacerse con una copia. Cabe mencionar que describe una particular impermeabilidad de las gentes del lugar que se atribuye a su desconexión con el mundo exterior, pues las pocas aldeas de la zona se distribuyen en pequeños valles cubiertos por la nieve la mayor parte del año.

Algunas fuentes describen a los monjes bajando de un monasterio escondido en las cumbres en busca de nuevos acólitos; otras hablan de una relación más cercana, con los propios aldeanos subiendo al mencionado monasterio con ofrendas y vituallas para los monjes. Hay incluso quien apunta al monasterio como lugar donde reposa el Libro del Ciclo, una obra cuya existencia es negada por amplio consenso entre los eruditos contemporáneos.

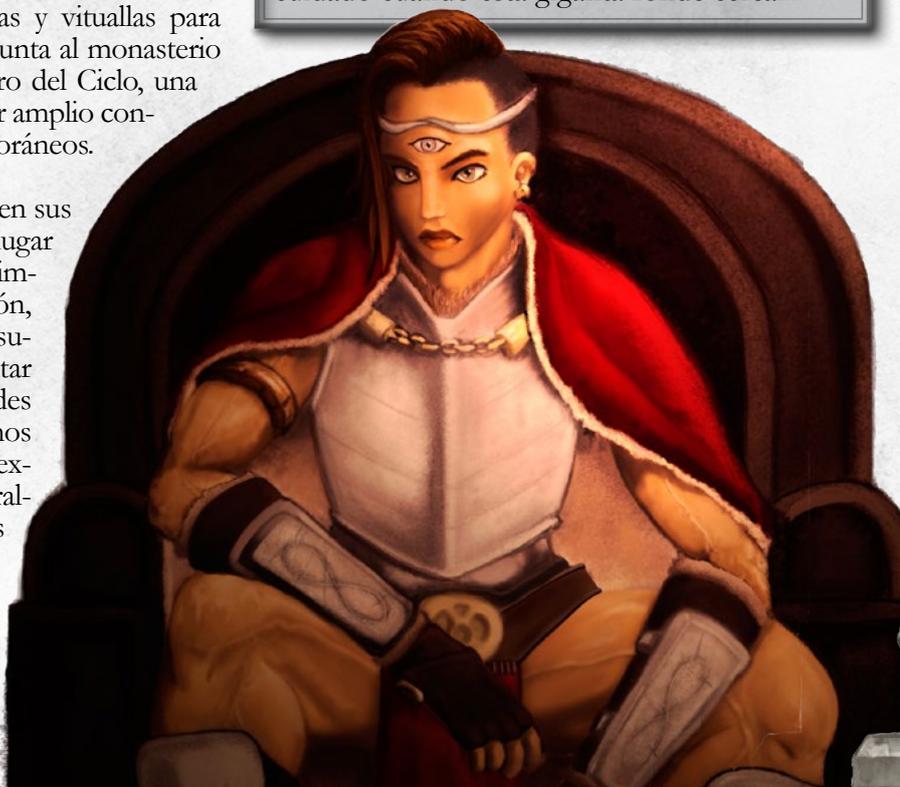
Sea como fuere, una vez Zbeara, en sus múltiples encarnaciones, llega al lugar se celebra algún tipo de ritual que impacta a las poblaciones de la región, aunque la forma en la que esto sucede es complicada de documentar de forma separada a las festividades anuales, particularmente si tenemos en cuenta el difícil acceso. Pocos exploradores han sobrevivido a Eiraldr conviviendo entre sus gentes el tiempo suficiente para dejar constancia por escrito de los usos y costumbres locales, y la veracidad de la documentación

de los que dicen haberlo hecho está ampliamente debatida. Rituales de sangre, cacerías de esclavos y salvajes festividades donde arden efigies y se realizan intoxicadas orgías parecen exageraciones incluso entre los guneares, especialmente hablando de pequeñas aldeas de pastores.

Aunque se conozcan algunos detalles sobre lo que sucede hasta este punto, aún hay menos sobre lo que pasa a partir de él. Se dice que una vez alcanza el monasterio, Zbeara permanece en él durante décadas, hasta que por motivos que nunca se mencionan sale del lugar con una pequeña comitiva para no regresar. Es a partir de este momento cuando empieza a haber menciones sobre una gigante de tres ojos que alguien se cruza en este u otro camino entre los bosques. Dado que estas historias nunca alcanzan fama más allá del ámbito local, difícilmente logran atraer la atención de la Corrección, que se limita a amonestar al alborotador que instigue la animosidad entre los pueblerinos. No hay registro alguno de un corrector entrando en contacto con esta criatura, o siquiera uno de los monjes.

Incluso los investigadores más sabios únicamente hablan de leyendas al tratar todo lo que rodea a Zbeara. Todos estos mitos y la misteriosa sociedad de monjes que los ampara son un intrincado misterio que espera a aquellos que se adentren en las profundidades de las montañas guneares.

El hermano Vorvek fue el artífice de este misterioso y caótico avatar, basándose en el mito hindú del tercer ojo. Su posible relación con las fuerzas del ciclo convierten a Zbeara en un ser temible. Los mortales deberían andar con cuidado cuando esta gigante ronde cerca...



SISTEMA DE OBJETOS DE LOS DIOSES

Ya en el número 0 de la revista XIII Runas se introducían las reglas de objetos de los dioses con el primero de ellos, la espada matadragones mal conocida como “la espada de Soid”. En este número se incluyen algunos de estos objetos supremos que han sido propiedad de los legendarios avatares del mundo de Espada Negra, y aparecerán más a lo largo de las diversas publicaciones. ¿Quién sabe? Quizá algún día se publique la propia Espada Negra.

REGLAS GENERALES

Los objetos de los dioses se comportan a todos los efectos como reliquias, y siguen las cuatro normas de reliquias, que en cualquier caso se resumen aquí.

1. **Cantidad:** Ningún personaje puede utilizar más reliquias de cualquier tipo que su propio atributo de Extensión. En caso de que lo intente, los últimos objetos que se equipe no funcionarán.
2. **Capacidad:** Cada reliquia aporta un bono a una cualidad en función al atributo de Potencia de su portador.

3. **Unicidad:** No se puede disponer más de una vez de un beneficio idéntico otorgado por varias reliquias diferentes. Solamente funcionará el primero equipado.
4. **Equipación:** Utilizar una reliquia exige cierto entrenamiento y cuidado. Es necesario invertir un punto de motivación fuera de partida para conseguir que sus efectos funcionen.

EJEMPLO: EQUIPAR UN OBJETO DE LOS DIOSES

Klestro ha conseguido la legendaria espada de Soid en la aventura homóloga (lo cual es bastante incomprendible). Klestro decide equipar la espada, lo que le exigirá invertir un punto de motivación fuera de partida.

Entre los considerables poderes de la espada de Soid está el otorgar un bono de iniciativa como una reliquia rápida. Por la regla de unicidad no se acumulará con el bono de otra reliquia u objeto de los dioses que de un bono de iniciativa. El resto de capacidades sí funcionarían de forma normal.

Además de la espada de Soid, Klestro puede llevar tantas reliquias como su Extensión. Klestro tiene Extensión dos, por lo que podría llevar otra reliquia u objeto de los dioses más.

Los objetos de los dioses pueden tener cualidades imaginables. Pueden modificar la forma en la que se lanzan ciertos poderes; exigir comparaciones continuas de atributos (Potencia contra Defensa, normalmente); lanzar poderes en sí mismas; afectar a los anhelos... Pueden tener incluso algunas cualidades negativas.



Un objeto de los dioses puede tener la cualidad "Poder múltiple". Esta cualidad permite al portador lanzar los poderes especificados simultáneamente a los mismos objetivos. El nivel de ambos poderes debe ser el mismo, de manera que como mucho se van a lanzar al menor entre la habilidad de las distintas esferas del personaje.

En caso de que un poder tenga menos objetivos que otro, los objetivos adicionales del que más tenga no ocurren.

En cualquier caso el lanzador solo gasta un punto de energía.

Cuando un objeto de los dioses crea un efecto que pueda exigir cierta comparación de atributos que el objeto no tiene, deben usarse los del personaje que los porta.

EJEMPLO: ATRIBUTOS NO CONTEMPLADOS

Klestro está atacando a sus enemigos alegremente con la espada de Soid. Si atendemos a su descripción, podemos ver que esta arroja el poder "Enfermar" sobre sus enemigos.

Un enemigo particularmente pernicioso que hubiera estudiado las leyendas podría utilizar el poder "Escudo anti sobrenatural" para inmunizarse al poder "Enfermar". Este especifica que si la Potencia del lanzador del escudo es superior a la Defensa del lanzador del otro poder (en este caso "Enfermar") entonces el poder no se producirá.

La espada de Soid no tiene atributo de Defensa, por lo que se utilizará la del confiado Klestro, que no contaba con la aguda treta de su enemigo. ¡No hay nada como la Esfera Nada!

Recordemos que al ser considerados reliquias, los objetos de los dioses también se ven afectados por los desencadenantes que impliquen a éstas, como pueda ser el poder "Disyunción".

FORMA

Aunque las reliquias no tienen un peso ni una forma que afecte al personaje, los objetos de los dioses abarcan multitud de tamaños y calidades. Algunos se manifiestan como armas y armaduras, objetos de carga y otros útiles.

FABRICACIÓN

Los objetos de los dioses son los que son, y no más. Y si bien algunos están en una ubicación concreta y conocida, otros están perdidos o directamente han sido destruidos.

Las energías sobrenaturales de un objeto de estas características son demasiado fuertes y no desaparecen ni se reencarnan porque se destruya su contenedor físico, por lo que es posible volver a fabricarlos.

Para fabricar un objeto de los dioses es necesario utilizar el poder "Crear reliquia" con el debido ritual preexistente detallado en cada objeto particular.

No es necesario que el ritual lo realice el lanzador del poder. De hecho es infrecuente que lo haga.



EL YELMO DE LA LUZ

HISTORIA

Se trata de un yelmo de un material desconocido, a medio camino entre el cristal y el metal, que refleja la luz de formas sorprendentes. Fue creado por la avatar Lorena y entregado a su aliada Sia Lamda, con la que esta afrontaría peligrosas dificultades.

MECÁNICA

Cuenta como una reliquia de resistencia a la oscuridad.

El personaje puede, cuando se va a romper una pieza de equipo, invertir un número de concentración para mitigar la ruptura. Este depende de la potencia.

Potencia 1: 16 puntos.
Potencia 2: 8 puntos.
Potencia 3: 4 puntos.
Potencia 4: 2 puntos.
Potencia 5: 1 puntos.

Cuando el personaje utiliza el poder “rayo de luz” o “luz expulsora” tira tantas runas como su afinidad con luz. Si obtiene más de tres aciertos, no pierde el punto de energía normalmente asociado a lanzar el poder, y puede hacer inmediatamente un chequeo de concentración.

OBTENCIÓN

LOCALIZACIÓN

La aventura “La caída de una estrella” hace referencia a este maravilloso objeto, pero no detalla la obtención del mismo, que en realidad fue reclamado por la forma espiritual del avatar.

EXTRACCIÓN

Lorena aún puede entender la necesidad del yelmo de la luz en un lugar que no es el más allá, así que puede entregarlo si se le convence de que es necesario para un bien mayor.

LA ELEVADA ALABARDA DE LA JUSTICIA INEVITABLE

HISTORIA

Se trata de un objeto fabricado con el impresionante poder del ciclo que Hershel Iwdloon robó a Sylviz. Combina en su impresionante estructura el poder de Sylviz y el de Armeniam, pero lo hace en el concepto de dualidad del que el avatar es ejemplo.

MECÁNICA

Cuenta como una reliquia resistente.

Tiene la forma de una alabarda.

El personaje dobla el número de runas adicionales que le proporcionan los poderes de ciclo en situaciones de combate.

Cuando el personaje utiliza “fuerza del orden” puede recibir golpes de otros, como si no hubiera utilizado dicho poder.

Cuando el personaje utiliza “destierro al caos” añade su afinidad con ciclo al daño que causa.

Cuando impacta a defectos, estos pierden tanto aguante como la diferencia entre la potencia del portador y la defensa del defecto.

OBTENCIÓN

LOCALIZACIÓN

La elevada alabarda de la justicia inevitable es el objetivo de la aventura “Mentiras para el dios de la justicia”. No obstante esta aventura ocurre en el año 472, por lo que más adelante puede ser complicado conseguirla. Hay una leyenda que dice que tras pasar de mano en mano acabó en el ajuar de un noble dormenio. Simplemente conseguir esta información requiere utilizar muchos contactos en los mundos del ocultismo.

EXTRACCIÓN

El noble tiene el objeto depositado en un cofre en el banco Aglazor con un nombre falso. ¿Cómo acceder a la caja correcta? ¿Con un complicado subterfugio (engañar, disfraces, falsificación...) o mediante la violencia?



ESTIRPE DE KHAMMARR

Los clanes guneares deben afrontar un destino incierto en el que la única alternativa a luchar juntos es morir por separado.

Disponible en descarga libre en <http://espadanegra.net>



TORNEOS DE AVATARES DEL JUEGO DE MESA

El juego de mesa de Espada Negra tiene una vertiente fuertemente competitiva que permite establecer claras diferencias entre aquellos que pueden dominar las subastas, los ataques y las condiciones cambiantes, de los jugadores más casuales que simplemente quieren pasar un buen rato en compañía.

REGLAS DE TORNEO

Para establecer un entorno competitivo se deben utilizar las siguientes reglas:

- ◆ Los enfrentamientos deben realizarse uno contra uno.
- ◆ Por defecto se subastan **seis** cartas por turno.
- ◆ La subasta es secreta. En caso de empate, la carta se la queda el jugador con más oro restante. En caso de empate en el oro restante, la carta se descarta.
- ◆ Si nadie ofrece nada (cero), nadie se lleva la carta.
- ◆ Se utilizan tres condiciones por cada partida.

Si contamos con un número pequeño de jugadores (no más de seis) podemos realizar una ligullita en la que se produzcan todos los enfrentamientos posibles. El ganador del torneo es aquel que ha conseguido más victorias.

Si contamos con un número elevado de jugadores podemos jugar unas rondas al estilo suizo y, si el número es muy elevado, podemos jugar unas rondas al estilo suizo seguidas de una eliminatoria entre aquellos que han quedado mejor clasificados. En nuestra experiencia, estas eliminatorias son especialmente tensas y levantan expectación.

Si juegas un torneo del juego de mesa durante el periodo de validez de este número (hasta la salida del siguiente) podrás afectar a la situación de los avatares del mundo de Espada Negra. Remítanos el resultado del torneo con el número de jugadores y fotos del mismo, así como la decisión del jugador, que podrá beneficiar o perjudicar a un avatar de los aparecidos en este número.

RONDAS AL ESTILO SUIZO SIMPLIFICADO

Organizar una ronda suiza es relativamente fácil, incluso sin material informático específico. Solo necesitas unos pequeños papeles y algo con lo que escribir. En cada papel debes apuntar el nombre de cada participante, y una pequeña tabla con cuatro columnas.

- ◆ En la primera se apunta con quién se ha enfrentado (esto es innecesario en realidad, se usa para el desempate avanzado descrito al final).
- ◆ En la segunda se apunta si el jugador ha ganado o perdido el enfrentamiento. Nosotros apuntamos 3 puntos si gana, 1 si pierde, y 0 si no han acabado la partida.
- ◆ En la tercera columna se apunta la suma hasta el momento de puntos (total). Por ejemplo, si un jugador ha ganado dos partidas y ha perdido una, su total será siete.
- ◆ En la cuarta columna se apunta la suma de totales. Ahora se verá con un ejemplo.

Supongamos que Daniel ha ganado una partida contra Manuel, ha perdido la siguiente contra José, y ha ganado la tercera contra Alfonso, su resultado sería el siguiente:

JUGADOR: DANIEL			
Jugador	Resultado	Total	Desempate
Manuel	3	3	3
Jose	1	4	7
Alfonso	3	7	14

En cada ronda debemos ordenar las fichas por orden de puntuación total, y desempatar por "Desempate". Tal y como nos queden vamos repartiéndolo las fichas dos a dos, y esos son los emparejamientos a jugar.

Al final del número de rondas que se jueguen, el mismo listado nos dará el puesto de cada jugador.

Es posible organizar un sistema de desempate más fino y justo, pero también más laborioso: el desempate de cada jugador es igual a la suma de las puntuaciones de sus oponentes. Esto lleva más rato pero definitivamente da un resultado mejor.

Es importante estar atento a los emparejamientos, pues según va avanzando el número de rondas, las posibilidades de que se repitan emparejamientos anteriores aumentan. En estos casos conviene buscar otro oponente con la misma puntuación y desempate.

El número de rondas a jugar depende del número de jugadores. Si el número de jugadores es suficientemente alto es posible jugar unas rondas finales eliminatorias.

JUGADORES	RONDAS AL ESTILO SUIZO	CLASIFICADOS EN FINALES
-----------	------------------------	-------------------------

8	3	Sin finales
---	---	-------------

Hasta 16	4	4
----------	---	---

Hasta 32	4 con finales, o 5 sin finales.	4 o 8
----------	---------------------------------	-------

Hasta 64	Hasta 6	8 o 16
----------	---------	--------

FINALES

Si tenemos suficientes jugadores, es posible organizar una final entre los mejores clasificados. Este evento puede ser particularmente divertido y llamar la atención de los presentes. Una final es un proceso eliminatorio en el que los derrotados ya no juegan más, de forma que en cada ronda vamos a dejar fuera a la mitad de jugadores.

Podemos emplear un tablero homologado de emparejamientos, pero si no contamos con recursos suficientes y solo tenemos los papeles de organizar la ronda suiza, podemos salir adelante de forma justa de la siguiente forma: sacamos el primer clasificado y lo enfrentamos con el último, sacamos el segundo y lo enfrentamos al penúltimo, y así hasta emparejar a los dos del medio.

En la siguiente ronda tomamos solo los papeles de los que no han sido eliminados, ordenados por la puntuación de las rondas suizas, y repetimos.



EJEMPLO DE ELIMINATORIA

Supongamos que se han clasificado ocho jugadores para la final. Los cuartos de final serían como sigue:

- ◆ El primer clasificado se enfrenta al octavo.
- ◆ El segundo clasificado se enfrenta con el séptimo.
- ◆ El tercer clasificado se enfrenta con el sexto.
- ◆ El cuarto clasificado se enfrenta con el quinto.

Si ganaran el primero, el séptimo, el tercero y el cuarto, las semifinales serían como siguen:

- ◆ El primer clasificado se enfrenta con el séptimo.
- ◆ El tercer clasificado se enfrenta con el cuarto.

Los ganadores de las semifinales se enfrentarían entre sí.

ALTERNATIVAS CON POCOS JUEGOS

Es posible que no tengas muchos juegos con los que organizar tu torneo. El juego de mesa de Espada Negra está disponible de forma libre, pero quizá no te apetezca imprimirlo o no te parezca adecuado para tu evento. Con un número no muy alto se puede organizar un torneo algo menos justo, pero aún así interesante, organizando rondas al estilo suizo con varios jugadores por partida.

El funcionamiento es idéntico, solo que en lugar de obtener 3 puntos por ganar y 1 por perder, se obtienen los siguientes:

Puntos por partida = jugadores por partida (en la partida más grande de la ronda) - posición + 1

Parece muy sofisticado, pero se entiende muy rápido con ejemplos. Supongamos que estamos jugando trece jugadores. Los hemos distribuido en dos mesas de cuatro jugadores y una de cinco jugadores. El jugador que ha quedado primero en una mesa de cuatro recibe:

Puntos = 5 (los jugadores en la partida más grande) - 1 (por quedar primero) + 1 (porque sí) = 5

En este caso no debemos preocuparnos porque se repitan emparejamientos.

ALGUNOS CONSEJOS

Es práctico establecer un límite de tiempo por ronda. Si se detecta que un jugador pierde el tiempo intencionadamente se le debe penalizar. Nosotros solemos poner media hora por ronda, pero somos flexibles si los jugadores no están perdiendo el tiempo.

En ocasiones hay que tener el ojo encima de algunos jugadores que puedan tener ciertas tentaciones de hacer trampas para ganar. La trampa más simple es no pagar el coste de una carta (lo siento, ¡se me olvidó!) o coger más oro al empezar el turno. Si el torneo es muy serio, el oro debe repartirlo un árbitro.

En las rondas finales puede ser divertido elegir las mismas condiciones para todas las partidas “desde fuera”. En este caso los jugadores eliminados pueden comentar entre ellos las estrategias utilizadas y se crea un clima interesante.

Es conveniente atender en la primera partida, especialmente si hay jugadores que no han jugado o que apenas han jugado. En este sentido se puede hacer un poco de “trampa” en esa primera ronda y colocar a los recién llegados todos juntos.

Puede llegar a haber muchos contadores si hay que celebrar muchas partidas. ¿La mejor solución? Un buen paquete de garbanzos que está a la venta en casi todas partes y es barato.

Solemos regalar un ejemplar del juego al vencedor, y quizá sortear otro entre los que queden al concluir el evento. Si vas a organizar un torneo con anticipación puedes solicitarnos colaboración, y solemos darla encantados.

HIJOS DE LOS DIOSES

INTRODUCCIÓN

Una aventura de investigación en el mundo de Espada Negra centrada en un secuestro en la marca de Diatin, que sin duda forma parte del recuerdo de las gentes del lugar por su naturaleza desagradable y truculenta.

No sigas leyendo si pretendes jugar la aventura como jugador.

PREÁMBULO

La noche del segundo día del tercer mes, Hertok de Diatin, oficial de la Corrección, consiguió sitiar a la joven Elistea bajo la acusación de haber causado la muerte de cuatro mujeres a lo largo de los últimos años.

Hertok habría acabado con la supuesta asesina en unos momentos, pero la mala fortuna quiso que Elistea tomara como rehén a Berdom Trilbanson, joven señor de la región. La joven amenazaba con ejecutarlo, enviando un dedo del joven señor para demostrar que iba en serio.

GANCHO Y EJECUCIÓN

Los personajes de los jugadores pueden representar variados sectores de la sociedad interesados por solventar el secuestro. Lo que tiene más sentido es que lo hagan interesados por la segura recompensa que se obtendrá si Berdom sale vivo, pero en realidad cualquier gancho tiene sentido, aunque no debería ser demasiado obvio: parte de la gracia de la aventura es la ambigüedad de los personajes y presentar una situación compleja ante la cual los jugadores puedan tomar cualquier decisión, incluyendo retirarse.

Esta partida no vale para todos los grupos. Está muy desnuda en sus guías, y si los jugadores no tienen cierta iniciativa bien puede tender a la nada más absoluta.

PERSONAJES

ELISTEA DE DIATIN

Mujer de veintidós años que ha descubierto la fuerza de Nadruneb y la historia de la avatar Sijald, y que se ha obsesionado con conseguir la forma de culto más pura a estas figuras.

Es una mujer de curvas generosas y el buen aspecto propio de su juventud, de cabellos pelirrojos y ojos profundos. Es una persona muy sensible e inquieta, pero por ello quizá despierta la desapro- bación de sus similares.

Debido a sus inclinaciones, tiene poco interés por casarse, trabajar, o ejercer de cualquier cosa normal en la gente de su edad y su sociedad. Solo se preocupa por cumplir con sus anhelos de crecimiento de su culto, lo cual le lleva a la situación en curso.

Elistea no es en absoluto inocente de la herejía de la que se le culpa, y si bien ansía por todos los medios provocar el encuentro con Sijald y Nadruneb, en realidad no es culpable de los asesinatos.

ELISTEA									
F	2	Con	0	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A	1	Cor	0	Cob	2	0	3	2	Cor
R	2	Per	0	Agu	10	Nivel: 3 (1 en combate)			
V	3	Luz	2	Rec	2	Ciencias teóricas: 2			
I	2	Osc	2	Ini	3	Docencia: 2			
L	2	Ele	2	Vid	9	Esfera flora: 3			
P	3	SN	5	Est	0	Herbolaria / recolección: 3			
D	2	Daga		Historia: 2					
E	2	Leyes: 2							
						Medicina: 3			
						Ritos: 2			

BERDOM TRILBANSON

El joven señor de la región tiene tan solo veinte años, pero ha denegado completamente la ayuda de sus familiares y se ha hecho cargo del gobierno de la zona con voluntad inusitada en un joven de su edad.

Esto en realidad no está provocado porque el joven señor tenga una voluntad de compromiso público o porque sea ambicioso y quiera destacar, sino porque gracias a Elistea ha descubierto a Nadruneb y está algo obsesionado con el posible rito de alcanzar a Sijald.

Berdom tiene el buen aspecto propio de su edad y su condición, el de un joven con mucha vida por delante. Tiene pelo castaño, buen afeitado (en realidad es barbilampiño) y solamente una nariz aguileña lo separa de un canon de belleza casi femenino.

BERDOM TRILBANSON

F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	0	Cob	3	1	5	4	Per
R	2	Per	0	Agu	10	Nivel: 4 (3 en combate)			
V	2	Luz	1	Rec	2	Artes: 2			
I	3	Osc	1	Ini	7	Engañar: 2			
L	2	Ele	2	Vid	6	Finanzas: 2			
P	2	SN	3	Est	0	Hípica: 2			
D	1	Espada Fedder				Historia: 3			
E	2					Interpretar: 2			
						Leyes: 3			
						Manejo de espada: 3			
						Seducir: 2			

Quizá se ha obsesionado demasiado, de hecho.

HERTOK DE DIATIN

F	3	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	2	Cob	6	1	2	6	Con
R	2	Per	2	Agu	10	Nivel: 8			
V	4	Luz	2	Rec	2	Combate a dos manos: 3			
I	2	Osc	2	Ini	6	Detección: 3			
L	2	Ele	3	Vid	12	Engañar: 3			
P	2	SN	6	Est	6	Historia: 3			
D	2	Maza ligera				Leyes: 3			
E	2	Peto de cuero				Manejo de mangual: 3			
						Manejo de maza: 5			
						Rastreo / caza: 3			
						Sigilo: 3			
						Táctica: 2			

SUCESOS PREVIOS

Es conveniente saber que existe un ritual en la región que ha pasado por una herencia de sacerdotes de Nadruneb, consistente en llevar un bulbo de raíces a los partos que se esperan complicados. Esto ciertamente tiene relación con el mito de Sijald, pero no con los hipotéticos asesinatos. Parte del problema surge de que un agente de la Corrección se encuentre un bulbo junto al cadáver de una parturienta.

En segundo lugar hay que entender que Elistea es conocedora de esta tradición puesto que es adoradora de Nadruneb. La única, de hecho, en el momento de los hechos. Y ella ocasiona, pues, parte del desastre.

La serie de asesinatos que Hertok imputa a Elistea incluye cuatro muertes. Veámoslas por orden cronológico.

HERTOK DE DIATIN

Hertok es un agente público de la Corrección. Esto significa que, como la marca es pequeña, lleva todos los recursos de la orden en tanto que no haya un corrector presente. Hertok puede convocar, por lo tanto, a unas fuerzas nada despreciables de medio centenar de agentes armados que lo obedecerán fielmente hasta que llegue una autoridad superior.

Hertok tiene más de cincuenta años y, aunque viste la armadura y armas de la Corrección, no se molesta en ponerse la capucha porque todo el mundo sabe quién es.

Hertok se ha obsesionado particularmente con la resolución de esta cadena de crímenes.

MUERTE DEL 460

Se trata de una de estas situaciones que Hertok vivió doce años atrás. En ella, una joven de la ciudad llamada Tiria falleció durante el parto. Hertok vio entonces el bulbo de raíces e incluso realizó un dibujo sin darle mayor importancia.

Elistea tenía diez años en ese momento, y ni siquiera estuvo presente durante el parto.

MUERTE DEL 465

Elistea ayudó en un parto que en principio salió bien, pero del que la madre falleció días más tarde. El hijo tampoco sobrevivió. Elistea consiguió arreglárselas para incluir el bulbo de raíces en el ataúd.

Nada de esto habría trascendido si unos ladrones de cadáveres no hubieran robado en el cementerio y Hertok no hubiera visto, por lo tanto, el ataúd y el bulbo.

Fue entonces cuando se obsesionó con el caso y persiguió durante semanas a los ladrones, hasta que consiguió localizarlos bastante lejos de su región. A golpes, les sacó la confesión de que ellos no habían sido los que habían puesto el bulbo.

Desde aquel día luchó por conseguir acceso a información sobre el asunto, y le fue denegada. Y como se trata de un hombre insistente, falsificó la documentación para conseguirlo de todas formas, y aprendió todo lo que había que saber sobre Sijald. Más que Elistea, de hecho.

PRIMAVERA DEL 466

Ocurrió en esta época que los superiores de Hertok hablaron por casualidad con los padres de Berdom, entonces marqueses de la región. Este estaba presente, y la historia acaparó su atención hasta el punto de empezar a investigar en la región. Seis meses después conocería a Elistea y muy poco después se uniría a ella, convencido de la adoración a Nadruneb y a Sijald.

Tras medio año, Berdom reclamaría a su padre el gobierno de la región cuando este fue enviado como embajador en Inenil. De esta forma el culto a Nadruneb gozó de casi absoluta libertad.

Berdom quiso entonces quitarse de en medio a Hertok, y le comunicó a Elistea su plan de contratar unos hombres para que lo mataran, pero la joven lo convenció de que no lo hiciera.

Berdom recurrió entonces a su contacto en la Corrección, el cual le echó una buena regañina a Hertok.

Pero este no cejó en su empeño.

MUERTE DEL TERCERO DE FEBRERO DEL 472

Hertok había pasado varios años aprendiendo del culto a Nadruneb. Se había hecho con una importante cantidad de información pese a la prohibición de sus superiores, y de hecho en ese momento tenía más conocimiento que Elistea y Berdom.

Trazó un plan que le llevó varios años. Utilizó recursos de la Corrección para apartar al herborista local y colocar a una agente leal que permaneció en el lugar durante años.

En ese tiempo falsificó un texto de Nadruneb que incluía un ritual alterado. Su idea era que siguiendo este ritual, los cultistas acudieran a comprar naétar para realizarlo durante el tercer día del mes.



Llevó a cabo una falsa detención en un lugar preparado, donde había dejado previamente y no muy bien escondido el documento, sabiendo que no resistiría una búsqueda exhaustiva de sus curiosos oponentes.

Y aunque Elistea no picó el anzuelo, Berdom sí lo hizo.

La realización del rito incluía la penetración de una mujer con el pene imbricado en una solución de naétar. Elistea se sentía dubitativa con respecto a la validez de este rito, por lo que Berdom decidió hacer una prueba por su cuenta, para lo que sedujo a una joven del pueblo sin que nadie se enterara.

Para su desgracia, el naétar se absorbe por vía vaginal, y provocó una sobredosis mortal en la muchacha después de que esta delirara durante unos segundos. Berdom se marchó impresionado, y tras pensarlo mucho decidió que aquello era una señal de Nadruneb.

Lo habló con Elistea, quien finalmente se mostró convencida de realizar el rito consigo misma el tercer día de marzo.

MUERTE DEL DÉCIMO TERCERO DE FEBRERO DEL 472

Hertok sabía gracias a su agente que Elistea había comprado el naétar, y estaba preparándose para detenerla cuando recibió una visita de su superior, quien le comunicó que había faltado a la nobleza por última vez. Hertok sabía que tenía la vista de sus jefes encima, y que la muerte de la tercera mujer no le servía para justificar la captura de Elistea; en primer lugar porque él había creado el texto falso, pero mucho más importante, porque faltaba una raíz en ese crimen, y no podía introducirla porque él no había sido el primero en llegar al lugar del crimen.

Así que conociendo al “culpable” por métodos no oficiales, procedió a seguir el modo de operación tradicional de la policía de todos los tiempos: fabricar las pruebas a medida.

Es posible que esto se pudiera conseguir mediante otros medios, pero en este punto hay que entender que Hertok se había sumido demasiado en la investigación y su psique había empezado a ceder por la presión de tener que enfrentarse a un criminal que había resultado ser una joven atractiva, a la presión de unos jefes que no lo escuchaban y a tener que llevarlo todo en secreto.

Así que él mismo contrató a una prostituta, y practicó lo que entendía que era el ritual completo con ella. No obstante la prostituta resultó estar más acostumbrada a la droga... o quizá no ser alérgica a ella, o no estar elegida por los dioses, así que no se murió y tuvo que estrangularla. Después dejó la raíz y se marchó.

Uno de sus hombres descubrió el cadáver al día siguiente, y él se preparó para detener a Elistea, cosa que estuvo a punto de hacer, pero cuando esta recibió el alto se dirigió al único lugar donde la protegerían, a la vivienda del noble.

Ahí Beldrom tuvo la idea del secuestro, y para que se lo tomaran en serio se cortó él mismo un dedo. Y como veían que no iban a salir de ahí, pidieron un caballo rápido y que los correctores se alejaran, simplemente por ganar tiempo.

Y se prepararon para hacer el ritual, que a fin de cuentas era lo que querían hacer. Con suerte morirían de una forma sagrada.

LA NOCHE DE LOS HECHOS

Los jugadores llegan al lugar de los hechos. Está cayendo una fina lluvia y está a punto de anochecer. Hertok tendrá rodeada la casa con medio centenar de hombres, y confirmará su intención de entrar en el lugar antes de las doce de la noche. Hertok no es idiota y empieza a sospechar del noble, aunque sabe que no lo va a poder acusar, así que sabe que si entra y los dos mueren, nadie se hará muchas preguntas. Excusará su prisa diciendo que es posible que la joven realice un ritual a las doce de la noche. Así que los personajes tienen tres horas. Y los jugadores también, ¡esta partida tiene un límite de tiempo!

HILOS POSIBLES

La primera fuente de información de los jugadores es Hertok. Evidentemente este no quiere una investigación que no sea la suya, pero tampoco quiere parecer culpable. Empezará protestando, diciendo que es un asunto de la Corrección para intentar conseguir que se vayan. Si los personajes insisten, contará la versión de los hechos que ha creado. La versión oficial, muy reducida y muy bonita.

Puedes leer directamente el siguiente texto, o adaptar la información que contiene.

Hertok os mira con impaciencia, como molesto por el tiempo que claramente le estáis haciendo perder.

—Está bien, os contaré lo que sé, pero después me dejáis hacer mi trabajo. Uno de los agentes de la Corrección encontró el cadáver de la prostituta. Cuando yo llegué había jaleo por todas partes, así que cogí a una decena de mis chicos y nos acercamos a ver qué cojones pasaba. Uno de los... “parroquianos” había visto a Elistea, una muchacha del pueblo, merodear por la zona. Esa mujer ya ha tenido asuntos turbios en el pasado, así que fuimos a detenerla, pero se nos escapó.

—Y aquí estamos. La chica es peligrosa y es muy capaz de hacer lo que dice. Ya ha habido otros asesinatos en el pueblo y estoy seguro de que ella es la culpable.

- ◆ Un agente de la Corrección descubrió el cuerpo de la prostituta. Había revuelo cuando llegó.
- ◆ Hertok se acercó a investigar con diez hombres. Un testigo reconoció a Elistea.
- ◆ Fueron a detener a Elistea, pero esta escapó.
- ◆ Hubo otros asesinatos que seguramente hizo ella, con anterioridad.

Desde aquí las cosas pueden ir en muchas direcciones. Los jugadores deberían tener la mosca detrás de la oreja con Hertok (aunque tampoco debes decírselo tú), así que deberían querer confirmar toda su historia.

Hertok tiene una buena habilidad de engaño, así que es difícil entender que está mintiendo.

SENTIRSE RAROS Y HACERSE PREGUNTAS

Un jugador puede sentirse raro con cómo se ha producido la situación: el personal del servicio ha sido soltado sin mayor problema, y relatarán que no saben cómo la mujer entró (sabía cómo entrar por una ventana), y que los hizo salir bajo amenazas. Los personajes (o los jugadores) pueden pensar que es raro no tomar más rehenes. Si se le pregunta a Hertok será agresivo, dirá no saber qué pasa por la mente de una cultista, y que quizá simplemente no tuvo opción. Aún así un jugador podría sentirse chocado de que por lo menos no lo intentara.

ACUSAR A HERTOK

Quizá un jugador quiera acusar a Hertok de mentir o preparar algo con unas pocas pruebas. En este caso Hertok dirá que efectivamente él ha montado la historia del ritual falso, y evidentemente negará

toda culpa de los dos casos, y dirá con vehemencia que en ningún caso quería que muriera nadie. No dará más información que esta.

Otra cosa es, por supuesto, ir con toda la información del caso resuelta. En este caso se sentirá acorralado y ordenará a sus hombres detener a los investigadores. Seguramente los jugadores querrán que los agentes detengan a Hertok, pero este es su jefe. Debe compararse el atributo de Liderazgo, en caso de empate pasar a Inteligencia, y en caso de empate a Voluntad. En caso de triple empate, gana el jugador (al fin de cuentas han ido con la verdad y Hertok ya apesta a culpable).

NEGOCIAR CON ELISTEA

Los jugadores pueden querer negociar con Elistea, cosa que Hertok no quiere, pero en cierta forma no puede evitar, pues la negociación se hace a gritos. Hertok no permitirá que ocurra si los personajes de los jugadores no se imponen verbalmente clamando al sentido común, o la dignidad, o algo así. En cualquier caso él se resistirá y afirmará que usará a sus agentes contra el que intente negociar con la mujer en contra de su voluntad.

Elistea pedirá un caballo rápido y que se alejen los correctores, y se mostrará extremadamente asustada. Los jugadores pueden entonces intentar convencerla de que eso es muy mala idea, que la cazarían tarde o temprano, cosa que no funcionará en el momento, pero si lo hacen, Elistea hablará con Berdom y este será consciente de que no es mala idea, pues sabe que si ganan tiempo, podrán realizar el rito, o quizá, quien sabe, no enfrentarse a Hertok sino a sus superiores, con los que el joven noble tiene más mano.

De la negociación con Elistea pueden surgir muchas más posibilidades que el creador de la partida podrá interpretar a su forma.

Otro asunto totalmente distinto es apelar a la honradez de Elistea mencionando el asesinato de las últimas jóvenes, y convenciéndola de que se han alejado del culto a Nadruneb. Claro que entonces no tendrán salida y seguramente realicen el rito porque, ¿qué les espera en la vida?

INVESTIGAR LA MUERTE DE LOS AÑOS 460 Y 465

Los jugadores pueden investigar la muerte del 460 y llegar a la conclusión de que no hay nada demasiado raro en ella. Si un jugador dice explícitamente querer realizar un chequeo de Historia para saber si existe alguna relación con este ritual, puedes permitirle. Con dificultad 5 el persona-





je conocerá la historia de Sijald; con dificultad 7 sabrá que en la región se producía este rito de las raíces sin relación alguna.

Los jugadores pueden sentirse extraños con esto y querer conocer la vida o edad de Elistea. Pueden preguntárselo a Hertok, pero este será hermético y dirá que no tiene ni idea, lo cual es una información en sí misma (o Hertok miente o es un investigador pésimo). Preguntar a alguien de la zona dará lugar a la información de que la muchacha tenía diez años por entonces, y que era huérfana de padre. Su madre murió poco después.

INVESTIGAR SOBRE LA RELACIÓN DE ELISTEA Y BERDOM

Los jugadores pueden preguntar por la zona y al personal del servicio, que está fuera de la hacienda, para intentar saber de las relaciones de Berdom.

Este ha sido absolutamente cuidadoso para que no se supiera de su relación desde unos años al momento de los hechos, y ha sido lo bastante cuidadoso de renovar a su personal para que ninguno lo sepa. Quizá quieras hacer notar que ninguno de ellos tiene mucha edad, o quizá alguno diga que solo lleva un año trabajando para él... Los jugadores pueden ir preguntando quién lleva más tiempo trabajando para él... y el que más llevará serán cinco años. Entonces los jugadores pueden preguntar por el antiguo personal del servicio, y podrán localizar a una antigua matrona que ya tiene una edad.

Esta explicará que el joven señor cambió de personal cuando sus padres se fueron, y que muchos marcharon con ellos. Ella sabrá que por aquel entonces tenía relación con una chica del pueblo, pero que no se acuerda del nombre (nunca se acordará) pero dará una descripción acorde, de una chica pelirroja de ojos profundos.

DESENLACES

Si Berdom y Elistea son conscientes de que empieza el asalto, seguramente busquen consumir su amor entre ellos y hacia la diosa con todos los ingredientes rituales que conocen, incluidos los elementos falsos. Pero por casualidad estos elementos no son particularmente transgresores, y durante el acto se sumirán en una experiencia en la que sus mentes viajarán al más allá y conocerán la gloria de Nadruneb de primera mano. Si los personajes son testigos de esto, solo los verán practicando el acto con unas energías salvajes.

Seguramente ellos no perciban más energía sobrenatural que la entrega, pero mientras aguardan, Elistea se quedará preñada y, como Sijald, dará a luz en cuestión de momentos un bulbo de raíces sanguinolento.

Pero Elistea no es Sijald, y fallecerá poco después.

El bulbo, por cierto, es una versión menor del objeto de los dioses de Sijald, pero esto seguramente los jugadores no lo sepan.

La cuestión de lo que ocurre con Hertok, Berdom u otros secundarios que hayan surgido... queda a la discreción del Creador de la partida conforme a la intervención de los jugadores.



MENTIRAS PARA EL DIOS DE LA JUSTICIA

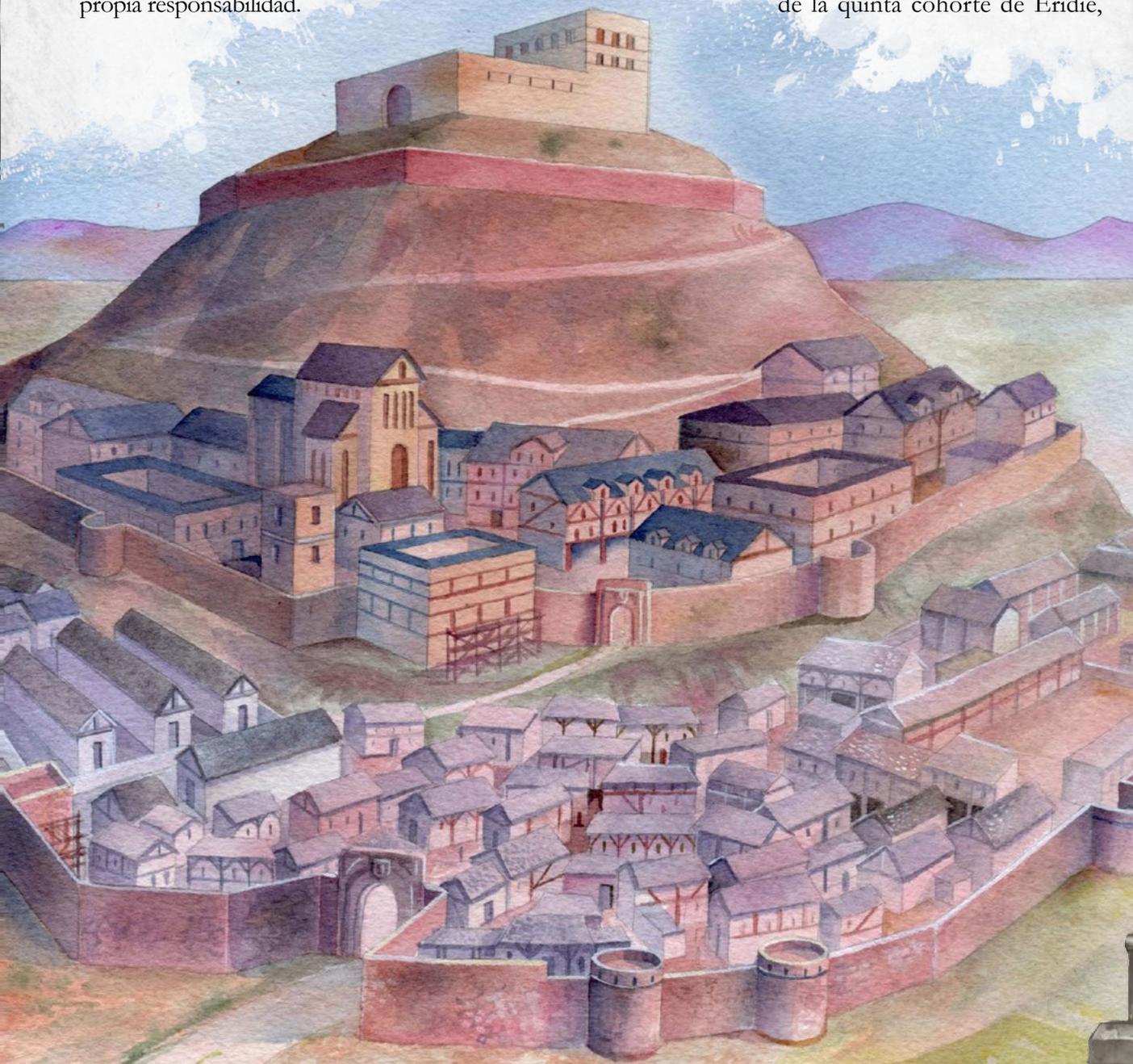
Una aventura relacionada con los avatares que llevará a los personajes a someterse a algunas elecciones morales, además de a una buena cantidad de combates. Está pensada para un grupo nutrido de personajes ya probados en otras aventuras.

Ahonda en los hechos ocurridos en la Dormenia invadida del año 472, si bien hace muy pocas revelaciones de la trama. Si tienes algún problema con ello, o simplemente no quieres conocer nada de este periodo, deja de leer en este punto. Si sigues, que sea por tu propia responsabilidad.

ESTAMOS EN EL AÑO 472

Las tropas eridias han desembarcado en Dormenia y buscan una victoria rápida subyugando a los líderes políticos, pero los intereses religiosos y personales de algunos oficiales eridios se hacen notar, tan lejos de sus mandos civiles y sin ningún control real de su situación. Esta historia implica a uno de estos líderes religiosos en una de sus no pocas cruzadas personales a lo largo de esta guerra.

La tenabrius Agania Tídar es líder de la quinta cohorte de Eridie,



dotada de casi mil veteranos de infantería media. Tiene una clara orientación religiosa, y desde el principio de la guerra ha dedicado su tiempo libre a investigar textos arcanos dormenios, llegando al convencimiento de que Agario Trilbanson está en posesión de Denha, la alabarda de Hershel Iwdloon, una importantísima reliquia de un antiguo avatar de Armeniam. Debido a ello, reúne a doscientos de sus hombres y realiza una maniobra por su cuenta y riesgo, sin permiso de sus superiores, internándose en territorio enemigo para tratar de recuperarla. Agania cree que si no consigue esa reliquia rápidamente, algún Trilbanson escapará con ella y desaparecerá para siempre. No anda muy desencaminada.

LA MARCA DE GOLREM

Esta próspera marca rural está ubicada en plena provincia de Sunildia. Los eridios están convencidos de que la tomarán en muy pocas jornadas, mientras que los dormenios creen que aguantarán gracias a la superioridad numérica de sus tropas, cosa que por el momento no les está sirviendo para nada.

El marqués Golrem Trilbanson es un egocéntrico anciano que ha conseguido hacer del lugar una de las mejores marcas de la provincia, y por ello está bastante bien considerado por todas las capas de la sociedad. Su gobierno no es especialmente tiránico con aquellos que se someten a su gran ego.

La capital de Golrem es... ¡la ciudad de Golrem! En este lugar se gestionan todos los asuntos de la marca. El resto del terreno está muy explotado, pues se han introducido todo tipo de mejoras agrícolas que dan lugar a una muy notable cantidad de cultivos que dotan de excedentes y riqueza a la región.

Pero pese a que Golrem es un egocéntrico, no es para nada un estúpido, y es de los pocos dormenios que ha protegido adecuadamente su zona. Cuando Agania Tídar llega a la región, una unidad de caballería ligera regular dirigida por Benus Trilbanson se suma a una leva de más de trescientos hombres. La avanzadilla eridia se encuentra, entonces, con una situación de inferioridad numérica bastante apreciable, que no obstante es la común en las batallas hasta el momento.

LA MISIÓN

Agania Tídar sabe que puede vencer en Golrem, pero también sabe que está obrando sin la aprobación de sus jefes y en ningún caso quiere sufrir bajas, así que va a hacer un intento de última hora para que las cosas se solucionen sin mayores problemas. Encargará a cuatro o cinco hombres de

confianza que se internen en la ciudad y negocien con las fuerzas gobernantes la entrega del antiguo objeto divino, tras lo que garantiza su retirada hasta que el destino la vuelva a llevar ahí.

Los personajes no tienen por qué ser eridios, pero tienen que ser colaboracionistas de Eridie. Pueden ser dormenios, o incluso gunearos o harrasianos que casualmente estuvieran en el lugar. Agania no es ninguna estúpida, y si no han trabajado para ella no los elegirá para la misión.

Puedes leer o adaptar la siguiente información.

Agania es una mujer de porte militar y cierta musculatura que se entrevé cuando se quita el casco, lo que también deja a la vista una larga trenza castaña. Aunque os queda claro que os mira con sus desconcertantes ojos, demasiado separados, en su mirada no parece haber juicio moral, sino más bien evaluación militar.

—Hasta el momento he mantenido en secreto el objetivo real de esta incursión, pero parece que hemos encontrado un grado de resistencia infrecuente entre estos dormenios-. Se toma un rato para pensar en el que se le nota un gesto de frustración-. Según mis investigaciones, una importante reliquia de Armeniam perteneciente a Hershel Iwdloon, un antiguo avatar, está en propiedad de los nobles de esta marca. Nuestra prioridad en este momento es recuperar esta reliquia para evitar que caiga en manos de codiciosos saqueadores cuando conquistemos la ciudad.

Bien, es evidente que podemos tomar esta ciudad por la fuerza, pero estamos en una situación de inferioridad numérica muy importante. Quizá el calebrinus aprobará un enfrentamiento directo por una reliquia similar de la diosa patrona Daarmina, pero dudo que lo hiciera por su aliado Armeniam. Sin embargo, yo creo que le debemos al dios de la justicia que esa importante reliquia no esté en manos de los dormenios, por lo que si me veo obligada a desobedecer a mi oficial superior, lo haré con la autoridad que solo pueden conferir los dioses. Pero si podemos evitar este tipo de conflicto mediante la diplomacia, será positivo para todo el mundo.

Por eso os he seleccionado, para que entréis en la ciudad de Golrem y negociéis una obtención legítima de la alabarda de Hershel Iwdloon. Quiero que en este sentido tengáis claro que mientras os ciñáis a los objetivos de

la misión y a los métodos eridios, os respaldaré y no permitiré que en ningún caso quedéis capturados.

Dicho esto añadiré que una reliquia de Armeniam de este calibre no puede ser recuperada mediante triquiñuelas o malas artes, y que debe ser honrada sin mentiras. Debido a ello, se os encomienda únicamente utilizar métodos legítimos no solo con nuestro código, sino con los principios de justicia y sabiduría achacables al propio Armeniam.

No obstante, quiero que sepáis que pese a que Hershel fue un hombre conocido y reconocido por su recto y perfecto sentido de la justicia, consiguió la reliquia ancestral mediante un embuste a Sylviz, dios del ciclo. Armeniam nunca se lo perdonó.

No se puede traicionar a los dioses del Orden, pero tampoco podemos permitir que sus reliquias permanezcan en el poder de los dormenios. Confío en vosotros para esta tarea.

Por cierto, no andamos muy bien de tiempo. Si no tenemos más remedio, atacaremos esta misma noche.

Recordad que estáis sirviendo a Armeniam. Si todo va mal y sois dignos, alzad la vista al cielo y pedid su ayuda.

LOS PREVIOS

Los personajes pueden tener muchas preguntas, especialmente si no aceptan bien el escalafón militar, pero en cualquier caso no hay mucha más información. Agania no les va a decir cómo tienen que obrar, solo va a insistir en que la reliquia tiene que ser recuperada por medios aceptables para los dioses, y también insistirá en que se debe evitar por todas las circunstancias posibles la pérdida de vidas eridias y dormenias, por lo que eludir la batalla es una prioridad tan importante como conseguir la reliquia.

Los personajes pueden solicitar recursos y Agania les proveerá de lo razonablemente necesario en función a lo que puede tener un comando militar que se ha infiltrado en territorio enemigo. No podrá dotarles de información adecuada del interior de la ciudad, por lo que si quieren más detalles tendrán que conseguirlos por su propia cuenta. De hecho sería algo muy interesante, como se verá más adelante, pero solo disponen de doce horas. Conviene usarlas con cuidado.

LAS FUERZAS VIVAS DE LA CIUDAD

GOLREM TRILBANSON

El egomaniaco marqués convocó la leva ciudadana (infantería ligera regular) tras lo que se internó en el fuerte con una abultada guardia personal de treinta hombres. Se trata de una guardia que mantiene con carácter permanente porque es un hombre bastante paranoico.

Golrem es un anciano, pero atesora la alabarda de Hershel como un fetiche personal que ha estado en su habitación toda su vida, y no está dispuesto a cederla. Aunque se trata de un hombre que ha traído la prosperidad a la región, es una persona totalmente egocéntrica que no estará dispuesta a ceder en absoluto su reliquia o su poder.

Golrem ha pasado de los setenta años y, pese a que goza de buena salud, ya no es un oponente armado para nadie, y podrá ser sometido mediante la violencia si no cuenta con protección de terceros. Su barba se ha tornado completamente blanca y no queda un pelo en su cabeza.

Recientemente Golrem perdió a su mujer tras unas fiebres, pero no le ha afectado especialmente a su psicología, o precisamente lo ha hecho hundirse más en su imagen de eficiencia absoluta. Tiene hijos, pero todos ellos viven en otras regiones. Es de esperar que a su muerte la marca pase a su hijo mayor.

GOLREM TRILBANSON



F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	0	Cob	3	0	5	0	Con
R	2	Per	0	Agu	10				Nivel: 9 (7 en combate)
									Artes: 3
V	3	Luz	4	Rec	2				Combate a dos manos: 4
I	3	Osc	4	Ini	5				Detección: 5
L	3	Ele	2	Vid	9				Engañar: 4
P	2	SN	7	Est	0				Finanzas: 4
D	4								Hípica: 3
E	1								Historia: 4
									Interpretar: 3
									Leyes: 3
									Manejo de alabarda: 4
									Seducir: 3
									Táctica: 4

ESPADA NEGRA

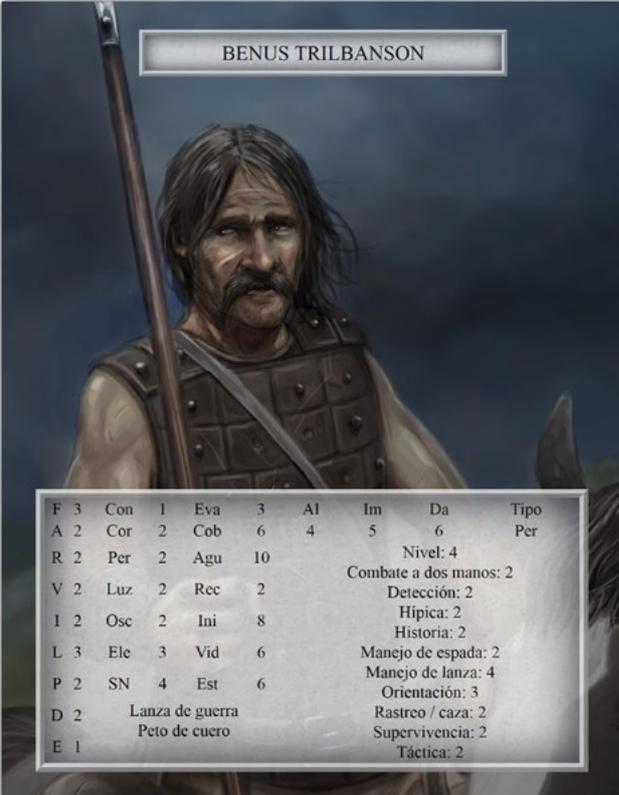
BENUS TRILBANSON

Se trata del capitán al mando de la pequeña unidad de caballería ligera que ha sido convocada por Golrem, y que ahora tiene su cargo también a tres centenares de infantería mal armada y peor entrenada.

Benus es un hombre de unos cuarenta años que no ha progresado en los últimos veinte y que está muy quemado y pasado en todos los sentidos. Tiene muchos vicios más que cuestionables y sabe que no va a llegar a nada en la vida dado que ha sido expulsado del ejército sin conseguir fortuna, por lo que pasa el tiempo urdiendo planes para hacerse más poderoso.

Benus Trilbanson no es en absoluto consciente de la peligrosidad a la que va a estar sometido, y no lo va a ser por mucho que se lo digan los personajes, ya que él solo ve en los eridios a un enemigo inferior en número.

No obstante estará muy interesado en librarse de Golrem Trilbanson y aprovechar el caos resultante para hacerse con el control de la ciudad, por lo que si los jugadores llegan a hablar con él tendrán cooperación en este sentido (ver más adelante).



BENUS TRILBANSON

F	3	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	6	4	5	6	Per
R	2	Per	2	Agu	10	Nivel: 4			
V	2	Luz	2	Rec	2	Combate a dos manos: 2			
I	2	Osc	2	Ini	8	Detección: 2			
L	3	Ele	3	Vid	6	Hípica: 2			
P	2	SN	4	Est	6	Historia: 2			
D	2	Lanza de guerra			Manejo de espada: 2				
E	1	Peto de cuero			Manejo de lanza: 4				
					Orientación: 3				
					Rastro / caza: 2				
					Supervivencia: 2				
					Táctica: 2				

ARSEA, LA JEFA DE PROSTITUTAS

Más de veinte años atrás Golrem arrinconó a las bandas locales e impuso que su líder fuera una prostituta de su preferencia. Entonces Arsea solo tenía que acostarse con él, pero a partir de ese momento su vida mejoró mucho. Arsea adora esta vida fácil, pero en sí misma no tiene carácter para mantenerla sin el apoyo de Golrem, el cual hace tiempo que no puede mantener una erección suficiente para lograr una penetración. Arsea juguetea con él, pero no tienen sexo.

Se trata de una mujer que ya ha entrado en los cuarenta y que no tiene mucho futuro si Golrem fallece, y como no le ha dejado nada (Golrem solo se preocupa por Golrem) estará encantada de escuchar ofertas que garanticen su futuro.



ARSEA

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

ESIO, EL CORRECTOR

Es un hombre excepcionalmente menudo, de poco más de metro y medio y algo obeso, que compensa su deficiencia física con una nada despreciable inteligencia y talento para el estudio.

Esio realiza una buena tarea para la Corrección en la ciudad de Golrem como custodio de la variedad de la flora cultivable (en forma de semillas), por lo que es un botánico excepcional.

Pese a su talento, cuando se ha enterado de la invasión eridia ha intentado por todos los medios lo que hicieron casi todos los correctores: escapar. Golrem no se lo ha permitido, pero está muy atento a la primera posibilidad para escapar al norte.

ESIO



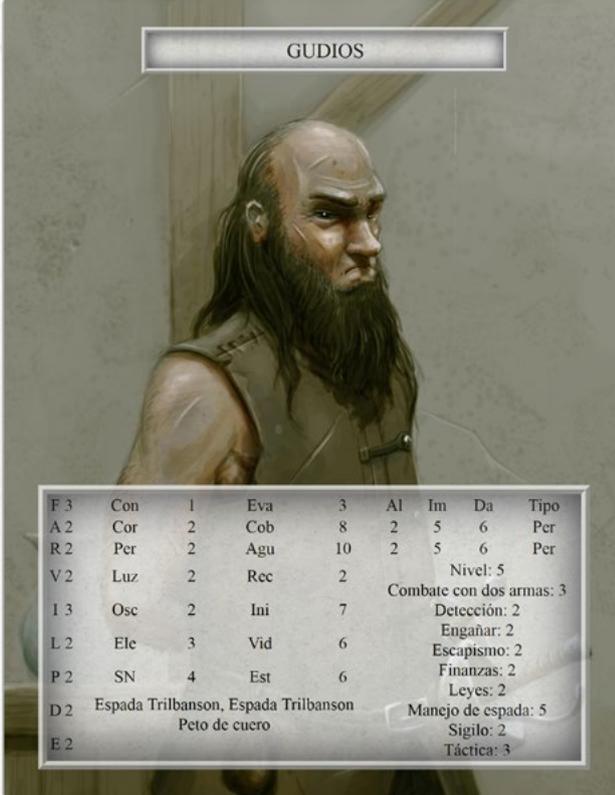
F 2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	0	Cob	3	0	5	0	Con
R 3	Per	0	Agu	15	Nivel: 4 (2 en combate)			
V 2	Luz	2	Rec	3	Ciencias teóricas: 3			
I 3	Osc	2	Ini	5	Detección: 2			
L 2	Ele	2	Vid	6	Engañar: 2			
P 2	SN	4	Est	0	Herbolaria / recolección: 6			
D 2					Historia: 3			
E 1					Leyes: 3			
				Medicina: 3				
				Orientación: 3				
				Supervivencia: 2				

GUDIOS EL CRIMINAL

Antiguo líder de las bandas criminales, es un hombre que lleva la friolera de veinte años en el presidio... o más bien en un arresto domiciliario. Golrem no ha sido especialmente nefando con él (considera ser magnánimo como una extensión de su ego), por lo que Gudios se mantiene muy bien alimentado y consentido. No obstante, sabe que cuando Golrem fallezca no habrá otro liderazgo igual de fuerte y buscará librarse de Arsea y hacerse con el mando.

Gudios es un hombre paciente y malvado que nunca muestra sus cartas, pero que no hace ningún esfuerzo por caer bien o por hacerse amigo de nadie, aunque este le pueda ayudar.

GUDIOS



F 3	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	2	Cob	8	2	5	6	Per
R 2	Per	2	Agu	10	2	5	6	Per
V 2	Luz	2	Rec	2	Nivel: 5			
I 3	Osc	2	Ini	7	Combate con dos armas: 3			
L 2	Ele	3	Vid	6	Detección: 2			
P 2	SN	4	Est	6	Engañar: 2			
D 2	Espada Trilbanson, Espada Trilbanson				Escapismo: 2			
E 2	Peto de cuero				Finanzas: 2			
				Leyes: 2				
				Manejo de espada: 5				
				Sigilo: 2				
				Táctica: 3				

LA CIUDAD

La ciudad de Golrem tiene dos anillos concéntricos. El anillo exterior incluye las viviendas de los campesinos y los negocios de bajo nivel, como tannerías y panaderías. El anillo interior cuenta con la hacienda noble, los negocios de cierto nivel, graneros y viviendas. Finalmente hay un fuerte amurallado.

Golrem ha crecido de una forma descontrolada durante los últimos treinta años, y la reubicación urbana está a la orden del día. Los jugadores se encontrarán con un panorama de obras y construcciones públicas poco frecuentes en este tipo de región que les puede plantear diferentes cuestiones.

Infiltrarse en el anillo exterior solo requiere una tirada de Sigilo o Disfraces de dificultad 1. En este nivel es posible encontrar información superficial sobre el estado de la ciudad. Si se esfuerzan un mínimo puedes darles las siguientes informaciones, en función del lugar en el que pregunten.

- ◆ Golrem Trilbanson es un líder férreo que ha traído la prosperidad a la ciudad. Es querido por comerciantes y trabajadores.
- ◆ La ciudad ha crecido mucho durante los últimos años. ¡Incluso se están planificando unas obras de alcantarillado!
- ◆ Hace muchos años que Golrem quitó a Gudios el liderazgo de las bandas y puso a su puta personal, Arsea, al mando. El nantio está carísimo en la ciudad.

◆ Golrem hizo convocar a la leva, pero luego la ha otorgado a Benus en cuanto llegó. Después se metió en el fuerte con sus hombres, y desde entonces no se sabe nada de él.

◆ El corrector es un tipo pequeño y bien alimentado, aunque un poco raro. No ha habido una investigación en los últimos... ¿desde hace cuántos años?

Si los personajes realizan un soborno o engaño creíble (con chequeo de Engañar incorporado) pueden acceder a la siguiente información, pero tienen que solicitarla activamente. Por ejemplo, si unos personajes se hicieran pasar por auditores militares, con un chequeo de Engañar de dificultad 4 podrían conseguir la primera información.

◆ La unidad de caballería de Benus cuenta con doscientos hombres, y la infantería regular con trescientos, pero están por llegar otros tres o cuatro cientos de los pueblos y granjas de las cercanías.

◆ Golrem está muy anciano, y se dice que no ha dejado testamento. A su muerte podría haber un importante problema sucesorio que podría dar al traste con los esfuerzos invertidos en la ciudad.

◆ El corrector Esio ha estado preguntando en las tabernas por mercenarios armados y veteranos.

◆ Gudios está planeando su regreso ahora que Golrem se ha recluso en el fuerte. Podría haber una situación de guerra entre las bandas de la ciudad.

Entrar en el anillo interior es más difícil puesto que hay mucha presencia militar. Es necesario un engaño elaborado, recurrir a disfraces o utilizar el sigilo, todo ello con dificultad 3. Siempre es posible entrar de forma natural solicitando una audiencia con Benus para parlamentar, que es la aproximación original de la misión.

Finalmente entrar en el fuerte es una tarea extremadamente complicada porque está fuertemente vigilado. La única posibilidad es escalar sus paredes, lo que requiere un chequeo de Sigilo y de Escalada de dificultad 5.

No obstante, hay otras formas que reducen esta dificultad.

◆ Hablando con Benus y siendo sincero con él. Este no tendrá ningún interés en la reliquia y dejará que se vayan con ella en tanto que maten a Golrem para que él se haga con el mando de la

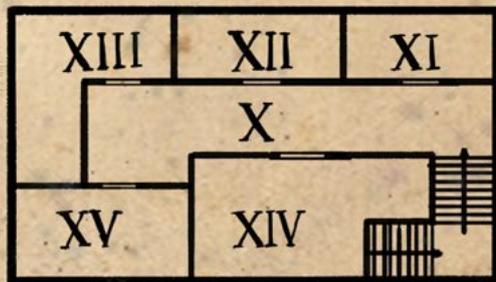
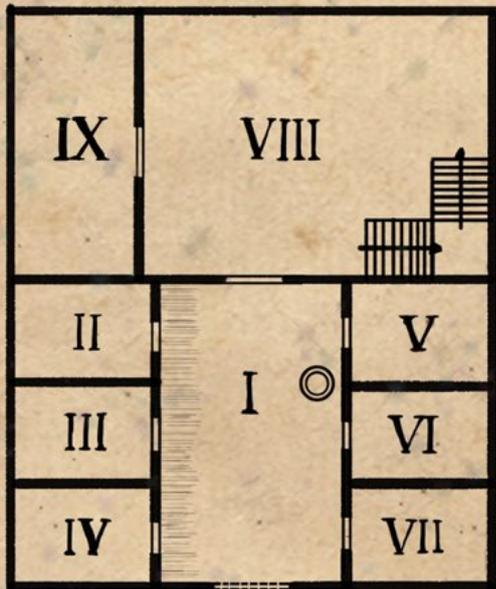
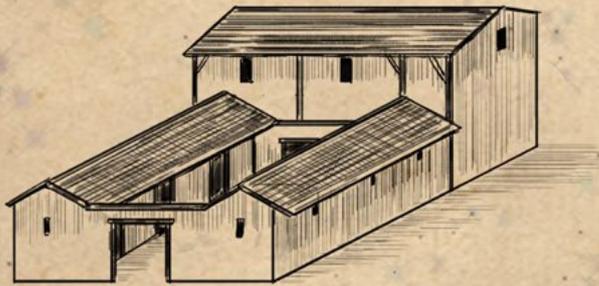
ciudad. Aquí está la disyuntiva de obtener el arma con o sin buenas artes. Si eligen obrar de esta forma, Benus los hará pasar con la excusa de un envío de alimentos.

◆ Hablando con Arsea y ofreciéndole una alternativa razonable que le proporcione un futuro. Arsea tampoco será muy consciente del futuro que traen los eridios, pero si se le insiste mucho (se resistirá tres veces) aceptará un puesto en el Orden eridio (cosa que no conoce, es necesario que se lo ofrezcan) y podrá infiltrar a personajes femeninos en el fuerte con la excusa de que van a hacer un servicio al señor o a los guardias.

◆ Ofreciendo a Gudios un plan que incluya la creación de un caos importante que le permita hacerse con el mando. En esta circunstancia proporcionará un buen número de hombres de la ciudad para poder asaltar el fuerte. Este exigirá la muerte de Arsea en cualquier caso.

◆ Garantizando la fuga del corrector Esio. Este ofrecerá ropas y capuchas de corrector y los acompañará al interior del fuerte. Es un hombre bastante listo y difícil de engañar (más que los demás).





Seguramente haya otras formas de entrar en el fuerte.

EL FUERTE

Los treinta guardias de Golrem son hombres muy disciplinados que lucharán de una forma adecuada y ordenada antes de retirarse a la siguiente posición. Esta actuación la seguirán solo cuando sean superiores a sus enemigos (los jugadores) por uno, llevando a cabo la acción de "Huir del combate" descrita en el reglamento.

En caso de verlo muy complicado, los jugadores pueden decidir entrar durante el ataque nocturno de Agania. En ese caso, la situación será mucho más caótica y podrán aprovecharla mediante uso de Sigilo, Disfraces y Engañar.

I. PATIO DE ARMAS

Si los jugadores entran a una hora normal habrá ocho guardias preparados para combatir. Cada dos turnos se incorporarán dos guardias más hasta un total de dieciséis.

Si es de noche y no ha empezado el caos, habrá solo tres haciendo guardia.

Si es de noche y ha empezado el caos, estarán a la defensiva para proteger a su señor, pero muy nerviosos y más dispuestos a escuchar los posibles embustes.

Hay un pozo en una esquina.

II A VII. HABITACIONES DE GUARDIA

En total hay diez guardias en estas habitaciones. Si los jugadores logran hacer huir al grupo principal antes de que salgan todos, los que queden se rendirán.

VIII. COMEDOR Y DESPENSA

Ocho guardias se unen a los que hayan escapado desde el patio de armas. Combatirán y después escapan en dirección a la planta superior. Dos de ellos huirán hacia la capilla (mala idea por su parte).

En esta sala hay varias mesas de comedor, además de una despensa muy bien provista, como para alimentar a los treinta hombres bastante tiempo.

En caso de llegar de noche sin caos habrá un par de guardias aquí.

IX. TEMPLO

Dos guardias habrán huido aquí y venderán caras sus vidas si no se les ofrece una buena alternativa. En el lugar hay una reliquia rápida en un altar a Soid de carácter simple pero muy buena manufactura.

X. PASILLO SUPERIOR

Los guardias restantes (seis) se unirán al grupo anterior. Arrojarán desde lo alto unas pesadas piedras en barriles que causarán diez puntos de daño contundente al primer osado que avance. Esto solo se puede evitar negociando o con poderes sobrenaturales. Los últimos hombres se dirigirán a la sala de gobierno.

XI. LIBRERÍA Y REGISTRO

Este lugar está cerrado por una cerradura de nivel 2. Incluye documentos útiles para la invasión que Agania podrá agradecer y que puede servir para cumplir con algunos anhelos.

XII. CAPILLA PERSONAL

Este pequeño templo personal deja claro que Golrem no era precisamente soidita, sino que practicaba alguna forma de rituales. Un chequeo de Historia con dificultad 3 permitirá identificar que... ¡se trata de símbolos derivados de Daarminal!

Además, si se tiene éxito en el chequeo se encontrará una reliquia longeva.

XIII. TESORERÍA

Este lugar está protegido por una cerradura de nivel 3. En su interior se pueden encontrar en cofres unas 400 monedas de plata y unas 10.000 de cobre. Por desgracia la contabilidad es un desastre y está todo mezclado. El conjunto pesa más de 20 kilos.

XIV. ARMERÍA

Es posible recoger cotas de mallas, espadas largas y escudos redondos en esta habitación.

XV. SALA DE GOBIERNO

Los últimos hombres se atrincherarán en su interior y protegerán la puerta con un buen cierre y objetos. Es necesario causar daños con una almádena o hacha de dos manos para conseguir entrar.

En su interior están los últimos hombres, además de Golrem y la alabarda de Hershel.

Un jugador particularmente pernicioso y mal intencionado puede intentar promover la instigación entre Golrem y Benus contándole al primero las intenciones del segundo. En este caso, el ego de Golrem puede controlarlo y que este decida salir con su guardia a recuperar la ciudad y a la infantería regular, y sumándola a su guardia, ¡enfrentarse a Benus!! No es la mejor de las soluciones, pero sin duda facilitaría las cosas a Agania, y puede suponer una buena alternativa si no pueden pasar de los últimos guardias o la puerta.

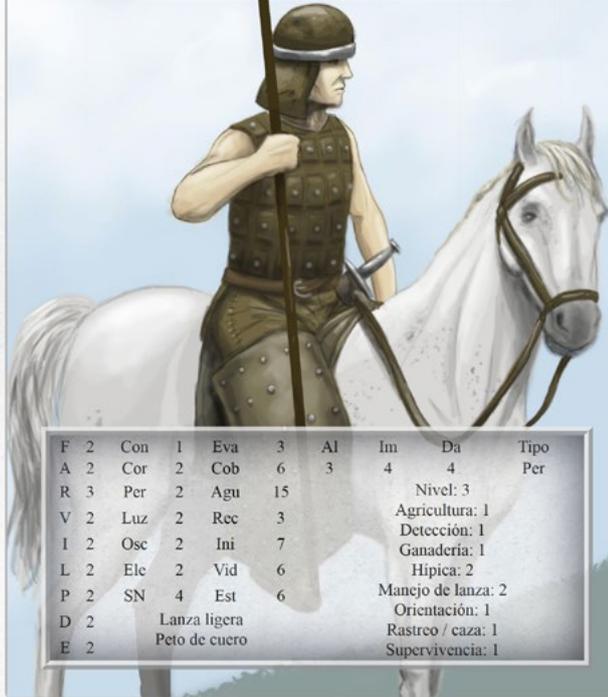
FICHAS GENÉRICAS

VETERANO DE LA LEGIÓN DEL SUR



F 3	Con	2	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	3	Cob	6	2	4	4	Cor
R 2	Per	5	Agu	10	Nivel: 3			
V 2	Luz	2	Rec	2	Agricultura: 1			
I 2	Osc	2	Ini	6	Detección: 1			
L 2	Ele	3	Vid	6	Ganadería: 1			
P 2	SN	4	Est	11	Historia: 1			
D 2	Espada larga, Escudo redondo				Manejo de espada: 2			
E 2	Cota de mallas				Orientación: 1			
					Sigilo: 2			
					Supervivencia: 1			

SOLDADO DE LA CABALLERÍA LIGERA



F 2	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	2	Cob	6	3	4	4	Per
R 3	Per	2	Agu	15	Nivel: 3			
V 2	Luz	2	Rec	3	Agricultura: 1			
I 2	Osc	2	Ini	7	Detección: 1			
L 2	Ele	2	Vid	6	Ganadería: 1			
P 2	SN	4	Est	6	Hípica: 2			
D 2	Lanza ligera				Manejo de lanza: 2			
E 2	Peto de cuero				Orientación: 1			
					Rastro / caza: 1			
					Supervivencia: 1			

SOLDADO DEL EJÉRCITO REGULAR



F 2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	0	Cob	3	3	3	4	Per
R 2	Per	0	Agu	10	Nivel: 1			
V 2	Luz	2	Rec	2	Agricultura: 1			
I 2	Osc	2	Ini	7	Ganadería: 1			
L 1	Ele	2	Vid	6	Manejo de lanza: 1			
P 2	SN	4	Est	0	Orientación: 1			
D 2	Lanza ligera				Pesca: 2			
E 1					Supervivencia: 1			

LORENTIE



Existen leyendas en Eridie que dicen que la Dama Luminosa viajó al sur y caminó entre los nativos tídar intentando sembrar en ellos las semillas de la cooperación, la armonía y el conocimiento. Siendo esta una tarea tan difícil, su éxito no fue grande ni tuvo gran repercusión.

No es muy conocido que cinco años después de su viaje, la comunidad de la luz, como se llamaban a sí mismos los seguidores tídar de Lorena, se asentaron en una región fértil y húmeda, y con los conocimientos y el liderazgo sereno de la Dama Luminosa, fundaron un pueblo que poco a poco fueron convirtiendo en una pequeña ciudad.

Cuando se colocó la última piedra de la muralla, Lorena ya había ascendido a su lugar en el más allá. Bajo el Templo de la Luna se cavaron unas catacumbas en las que se enterró a sus seguidores,

res, y en lo más profundo de las mismas, a su cuerpo mortal.

El lugar en el que se encuentra Lorentie está ubicado en la falda del pico Menilotos, en un espacio casi natural por el que no hay conflictos militares ni comercio alguno. Esto les garantizó tres siglos de paz, pero como nunca alcanzaron la autosuficiencia, comerciaron y negociaron con los diferentes pueblos y tribus para llevar los bienes que necesitaban a su hogar.

Su aspecto distintivo y su moral intachable llamaron la atención de los seguidores de Taharda. Seguidores que no mucho más tarde la diosa oscura enviaría para execrar definitivamente los restos mortales de la Dama Luminosa y sumir en el olvido su legado.

La ciudad quedó asolada, y muy pocos de sus ciudadanos sobrevivieron. Los muertos vivientes fueron encerrados en las catacumbas, convertidos, en contra de la voluntad de su diosa, en los guardianes que impedirían el expolio de aventureros y saqueadores.

Lorentie nunca se recuperó. Los supervivientes pasaron su legado de generación en generación, pero el conocimiento se difuminó, hasta que ya no recordaron qué era lo que guardaban exactamente...

LA AGONÍA DE UNA ESTRELLA

La siguiente aventura está ambientada en la ciudad de Lorentie y centrada principalmente en la exploración de sus ruinas. Se trata de una aventura de exploración, descubrimientos y decisiones en un lugar exótico del mundo de Espada Negra en la que el ritmo estará marcado por el misterio.

Se facilitan una serie de motivos por lo que los diferentes grupos de jugadores podrían ir a la ciudad, tras lo que se describe la localización, con sus PNJs. Finalmente los detalles de la tumba central darán conclusión a un evento que puede dar lugar a dos sesiones medias o una larga.



Para que la partida sea canónica, los jugadores deben utilizar personajes capacitados.

GANCHOS DE ENTRADA

ERIDIE

Un sabio de Acuantum, Paulus Claudius, reúne a los personajes. Este afamado historiador eridí es conocido por organizar expediciones en busca de antiguos escritos y artefactos pertenecientes a la época de la fundación del Orden.

En una de sus últimas misiones se hizo propietario de un documento donde se citaba a la Dama Luminosa Lorena, que acompañó a la Fundadora en algunos eventos previos a la fundación de Eridie. En un fragmento del desgastado papiro se menciona que Sia Lamda había devuelto una poderosa reliquia a Lorena en una ciudad dedicada a ella, oculta en el interior de la región de las tribus tídar.

Paulus no cuenta con un mapa exacto, pero está convencido de que puede dar a los personajes una localización aproximada basada en el texto del papiro y otras leyendas conocidas sobre la Fundadora.

Quiere que los personajes recuperen ese objeto que durante un tiempo perteneció a Lamda, antes de que cualquier enemigo pueda hacerse con él.

TIRTIE

Los personajes de los jugadores son reunidos por un sacerdote elegido de Taharda (puede ser un jugador, si así lo desea) que ha sido marcado con visiones nocturnas en las que la diosa de la muerte le ha mostrado una ciudad amurallada. En ella se percibe claramente un templo consagrado a Airí, con una tumba de la que emana un poder enajenante. En la visión se distinguía la vegetación propia del sur del territorio tídar.

Airí es una enemiga natural de Taharda, y para los fieles de su credo no será necesario decir mucho más.

TRIBUS TÍDAR

Los personajes de los jugadores son enviados por Vinska, una ambiciosa y talentosa mujer que ansía el poder de la matriarca de Aldus. Ella es la única que ha creído en la información de unos cazadores que dicen haber encontrado una ciudad al buscar nuevas rutas de caza.

Si es verdad que hay una ciudad, Vinska pagará con recursos y cargos a los guerreros que se hagan con sus reliquias y con el gobierno del lugar. Pretende conseguir de esta forma un importante símbolo de poder con el que obtener el matriarcado.

FIELES DE AIRÍ

Existen viejas leyendas entre algunos fieles de Airí en las que se cita que las enseñanzas de Lorena encontraron poco arraigo en las llanuras eridias. Según esta visión, recorría una comunidad tras otra sin detenerse en ningún lugar más que para extender la palabra de la diosa, como el agua que baja de la montaña, sin dejar de fluir.

Algunos fieles creen que no es posible que el mensaje de Lorena no calara en absoluto entre las gentes eridias, partidarias de dioses afines. Los que sostienen esta teoría creen que tuvo que hacer llegar un mensaje, como el río que poco a poco erosiona la roca.

Los personajes pertenecen a este grupo de personas. Quizá recibieron el culto a Airí como una herencia de los fieles a Lorena, o quizá escucharon historias que despertaron una fe impregnada por un mensaje latente. Esta hermandad informal es conocida por algunas personas como "los Defensores de la Luna", vengan de donde vengan.

Aunque normalmente este culto es totalmente neutro e inofensivo, en circunstancias especiales algunos de sus fieles son convocados directamente hacia un lugar sagrado hacia el que parten, sin comprender en absoluto su destino.

HISTORIA

El aspecto de Lorentie ha cambiado mucho en los últimos siglos, no tanto en forma, sino en contenido. A medida que el tiempo avanzaba y algunas cosas se olvidaban, se han abandonado construcciones, creado otras, y asignado nuevas funciones a la mayoría.

Al principio, Lorena solo aconsejó la construcción de los edificios básicos: una herrería donde forjar las herramientas, un grupo de casas con sus propias parcelas para cultivar, un establo donde criar y mantener a los animales, un altar a Airí, una escuela y finalmente una plaza como lugar de encuentro, rodeando al pozo de la ciudad.

Durante sus últimos años de vida, se edificó una casa mayor para albergar al gobernante de Lorentie. Este no coincidía con la persona de la propia dama, pues ella prefería el papel de consejera. En este periodo se proyectó la construcción de un inmenso templo, tarea demasiado costosa para la escasa población con la que se podía contar, y también de una muralla de piedra que rodeara el recinto con un pequeño saliente encaramado a cada punto cardinal.

Tras la muerte de Lorena se abandonó su discurso pacifista y se creó un cuartel y un campo de tiro en el lugar de la vieja escuela. La casa mayor pasó a convertirse en escuela y se inició la construcción de una nueva casa mayor, ajardinada, más grande y con un túnel que llevaba directamente al templo, ya terminado.

El templo se terminó cerca de dos siglos más tarde, y custodiando el exterior y el interior se emplazaron ocho estatuas con el rostro de los primeros fieles de la Dama Luminosa. La muralla se terminó algo después. Cuenta con una puerta al suroeste y otra al noreste.

En torno al siglo tercero sufrió un ataque tírtico de consecuencias terribles en la que ambos bandos lucharon sin tregua. En una defensa desesperada, los guardianes de Lorena tuvieron que encerrar a las monstruosas criaturas muertas vivientes en las catacumbas donde reposaban los cuerpos de sus antecesores.

Los pocos supervivientes que quedaron no pudieron mantener las construcciones, y la ciudad cayó en el desgaste propio del abandono. En el año 472 algunos edificios no pueden ni utilizarse por el riesgo de derrumbe.

No obstante, la ciudad no está abandonada. A los herederos de las familias que aún viven en ella se unen ocasionalmente enviados de Airí guiados por un impulso desconcertante, y entre ellos han dado una continuidad suficiente que permite decir que en el lugar aún hay algo de vida.

Por la noche nos creíamos seguros, nos creíamos fuertes. La luna y las estrellas son dominio de Airí, y eso nos animaba y reconfortaba. Pero no todas las noches los astros brillan y hay otra diosa que también goza de la oscuridad, de otro tipo de oscuridad...

Mi más terrible recuerdo comienza en una tranquila y calurosa noche de verano en la que los invasores saltaron la muralla. Eran sigilosos, rápidos, astutos, más que nosotros, pero aun así, contábamos con guerreros capaces y poderosos sacerdotes que defendieron la ciudad con tesón. Su diosa, no obstante, levantó a los muertos, suyos y nuestros, que nos atacaron. Tabarda movía sus pútridos hilos.

Confundidos por el miedo, y por el terror de ser atacados por nuestros seres queridos tomamos una decisión: hicimos avanzar a los enemigos hacia el Templo de la Luna. Allí los guardianes primigenios de Lorentie bajaron de sus pedestales y combatieron contra vivos y muertos.

El líder de aquél desalmado grupo desató un oscuro poder. Él y sus compañeros se volvieron oscuridad. Temimos tanto que actuamos de forma desesperada. Reunimos nuestros propios poderes y abrimos la cripta de la Dama Luminosa. Nuestra única esperanza era recurrir a la diosa y a su enviada.

Quizá cometimos un error, la mayor de las blasfemias contra la diosa, pero atenazados por el pánico de convertirnos nosotros mismos en parodias vivientes de todo lo que amábamos, no encontramos más respuesta que confiar en su poder.



LLEGADA A LA CIUDAD

Lorentie está muy alejada del resto de la civilización, por lo que es difícil dar con ella, pero los personajes han conseguido importantes indicios que les permitirán acceder al lugar con relativa facilidad. Puedes exigir algún chequeo de Orientación o Supervivencia para acceder y someterlos a algún evento natural en caso de fracaso.

El reto en sí es el propio lugar.

SOCIEDAD Y HABITANTES DE LORENTIE

La formación de la guardia tal como es hoy en día tuvo lugar tras la masacre de los lorentitas en el ataque tírtico. Anteriormente la ciudad se organizaba con armonía y cooperación. Cada lugareño hacía aquello que mejor se le daba y el trabajo más desagradable era compartido por los que podían realizarlo.

El primer gobernante de Lorentie, Manurek el Arquitecto, fue elegido por el propio pueblo, aunque el cargo luego se volvió hereditario. Aun así, los gobernantes solo organizaban las tareas generales y normalmente bajo la tutela de sabios y sacerdotes.

Doscientos años después del ataque, la guardia ha ido perdiendo. Solo ha habido casos esporádicos de inclusión de nuevos miembros, viajeros inspirados por una visión de Airí.

En el momento de la aventura quedan en la ciudad dieciséis personas, aunque tan solo ocho de ellas podrían combatir con eficacia. Sus rasgos son variados pues su sangre es una amalgama de predormenios, eridios y tídar. A continuación describimos a los mismos y su psicología para que puedas interpretarlos acorde a las acciones de los jugadores.

Para que no necesites una ficha para cada personaje, hemos preparado una ficha de Guardia de Lorentie que recoge bastante bien el estilo de vida de esta particular ciudad, solo tienes que añadirle una habilidad creativa a nivel 1. Algunos de los miembros de la guardia tienen ciertas particularidades que describimos en su entrada correspondiente.

MANERE

Es el actual gobernante por herencia, descendiente de Manurek el Arquitecto. Es un joven impaciente que no apoya en demasía el deber de la guardia. Su padre murió a temprana edad por una enfermedad y Manere no quiere pudrirse en el mismo lugar.

Es un buen guerrero pero si los personajes se ganan su confianza es posible que pacte con ellos para salir de allí. Aun así, sus actos tendrían una limitación, pues teme la ira de la diosa. Sacarlo de eso exige un argumento o una amenaza muy convincente.

Manere no tiene Luz ni Energía, y tiene Voluntad 2 pero Liderazgo 3. Además cuenta con Seducir a nivel 2 y Engañar a 2.



HADELE

Hadele es un tídar anciano, pero que conserva su gran tamaño racial. Es un hombre callado, muy comprometido con la causa de los guardianes. Se unió a Lorentie cuando, exiliado de su pueblo por un enfrentamiento con su matriarca, se topó con una patrulla de cazadores de la ciudad.

En esta iba el joven padre de Manere, en aquél entonces gobernador de Lorentie, y parecieron llegar a un acuerdo. Nadie sabe de qué hablaron ambos hombres, pero la lealtad del tídar se ha demostrado incuestionable.

HIPARIA

De origen eridio, esta anciana tiene un gran sentido del deber y el orden. Persigue a los jóvenes, saca a Aker de las casas en las que se cuele y evita las peleas entre Joze, Zaid y Manere.

Casi podría decirse que es la guardiana entre los guardianes. Muchos la comparan con la venerable Dalia, aunque no hay prueba alguna de que estén emparentadas.

ORISOS

Orisos es descendiente de anteriores habitantes de la ciudad, y se ha esforzado mucho en aportar algo a la comunidad. No es un gran guerrero ni un gran cazador, así que puso todo su esfuerzo en aprender algo de los textos repartidos por Lorentie para poder reutilizar la forja y mantener las herramientas que se usaban allí. Su habilidad no es muy alta, pero su intención y su dedicación le han granjeado la simpatía de los guardianes principales.

La habilidad creativa de Orisos es Forja a nivel 3.

BASPEDAS

Siendo hijo de tírticos y eridios, Baspedas nunca se sintió cómodo en ninguno de los dos "mundos". Escapó de sus instructores a temprana edad y se dedicó a vagar por las provincias tírticas, donde tampoco se sentía bien recibido.

Luego huyó de nuevo hacia el este, hacia las llanuras. En su errabundo caminar tuvo visiones durante un sueño. No muy lejos de allí necesitaban sus habilidades. Era como si algo lo exhortase, como si tirara de él. Cuando tras tres días de marcha sin apenas descansar llegó a las puertas de Lorentie, se presentó como carpintero y albañil, y los guardianes no hicieron preguntas.

Aquí se siente más cómodo de lo que se ha sentido nunca. Tiene buen trato con todo el mundo y a él le dejan trabajar en sus cosas. Siente una atracción sexual por Aintza, pero se ve con pocas posibilidades para ello.

Baspedas tiene, además de su habilidad creativa, Carpintería 3.

AINTZA

Nadie sabe por qué Airí querría a alguien como Aintza en sus filas, pero cuando la tírtica se presentó con diez años en Lorentie, pocos podían dudar de sus palabras. "Airí me ha dicho que debo estar aquí" fue todo lo que dijo. Pensaran lo que pensaran los guardianes, no la iban a dejar fuera.

La niña creció y se convirtió en una mujer de mal carácter, malos modos, y mucha energía. La única persona que la hace cambiar radicalmente, como si de una domadora de leones se tratara, es Aunia.

Tal es la admiración y el afecto que le profesa, que la gente piensa que mantienen relaciones carnales, cosa que es totalmente cierta.

AUNIA

Es descendiente de los primeros ciudadanos de Lorentie, de la época de Jolush el Lunático. Su marido murió en una partida de caza, ante sus propios ojos, lo que le obligó a mejorar en sus propias habilidades con el fin de que eso no volviera a pasar.

Cría a Urkeatin con el mismo amor con el que calma el fuego de Aintza. Es una mujer pasional, pero muy responsable y sensata. Está convencida de que su sobrina podrá mantener a Manere en el buen camino, aunque hay días en los que teme que sea él quien la lleve a ella por el malo.

Es una de las pocas cazadoras que quedan, junto a Joze y la propia Aintza.

Aunia tiene Orientación 2, Rastreo 3 y Supervivencia 3.

KARISKU

Este es el nombre del Noctámbulo del segundo nivel de las catacumbas. Su misión divina, asignada por Taharda, era destruir la ciudad de Lorentie y a sus habitantes. Ha aguardado impaciente a que la diosa de la muerte le mande ayuda, pero de eso hace ya tanto que apenas lo recuerda, aunque insiste una y otra vez. Frustrado por no poder entrar en la sala de Lorena, necesita a otros que lo hagan y roben o destruyan lo que allí encuentren.

Desafortunadamente, tuvo que lanzar irreversibles poderes en su asalto a Lorena y terminó convirtiéndose a él y a otros cultistas en muertos vivientes. Es posible que si se impacienta, su hambre de vivos le haga atacar incluso a potenciales aliados.



I. CASA MAYOR
II. HERRERÍA
III. ESCUELA
IV. TEMPLO

V. CUARTEL
VI. ESTABLO
VII. CAMPO DE TIRO

DESCRIPCIÓN DE LA CIUDAD

“Simus y yo pensábamos que nos había dado demasiado el sol y que estábamos ante un espejismo. Una ciudad, ¡con murallas!, en medio de aquellas montañas. No tenía ningún sentido, pero teníamos que asegurarnos.

Dejamos de seguir el rastro de nuestras presas y pusimos rumbo, con cautela, a aquél lugar. Sus murallas eran extrañas: no eran rectas, ni circulares; claramente no parecían eridias. Cuando nos acercamos más, vimos el portón, más grande que cualquiera de nuestras casas, y les vimos a ellos.

El primero en vernos fue un hombre grande, bien armado. Casi podía sentir su mirada sobre mí desde la distancia. Con un gesto tranquilo llamó la atención de un joven compañero, que corrió, aparentemente en busca de refuerzos. Al poco, media docena de personas, de diverso género y piel, presentaba guardia sobre la entrada. ¡Incluso juraría que vi a gente de las tribus, mi señora!

Un chico joven nos preguntó en nuestra lengua por nuestras intenciones, no sabíamos qué contestar, estábamos paralizados ante aquella visión. Intentamos acercarnos más pero lanzaron una jabalina que casi me arranca el brazo... Lo siento mucho, mi señora, pero huimos. Espero que al menos la información le resulte valiosa.

Informe de un explorador tídar a Vinska.

MURALLA Y PUERTAS DE ENTRADA

Lo primero que los viajeros pueden ver de Lorentie es, en sí, infrecuente. No hay muchas ciudades amuralladas en Eridie, y menos en la región de las tribus, por lo que observar la gran estructura puede confundir e incluso aterrar.

Su forma es también infrecuente. A pesar de que el interior de la muralla es perfectamente circular, la parte externa es bastante irregular, siguiendo unos parámetros aparentemente caóticos. Lo cierto es que fue diseñada por Jolush el Lunático, inspirándose en la forma de la propia luna. Insistió, además, en que se construyera durante la noche y a la luz de la luna llena.

Posee algunas atalayas en sus puntos cardinales que permiten una mejor protección y visibilidad, además de dos puertas de entrada: una al suroeste y otra al noreste. Las puertas son de madera recia,

aunque hace tiempo que no reciben el correcto mantenimiento. Las bisagras se han desgastado y la madera está algo podrida.

Tiene, además, un desagüe en la parte sur. El hierro está oxidado ya, pero aun así es poco maleable y difícil de romper.

CUARTEL

Aunque originariamente era una escuela, se cambió su función para satisfacer las necesidades defensivas fruto de la belicosidad de las tribus tídar. En este lugar se enseñaba la parte teórica de la formación militar.

Casi todo el material que se puede encontrar en el cuartel está escrito en manuscritos o en tablillas. Incluso hay lecciones grabadas en las propias paredes. Las enseñanzas hacen referencia a la infiltración, la rapidez, el uso de pocos individuos, y recuerdan a maniobras eridias poco ortodoxas o a triquiñuelas tírticas.

Las mesas y los bancos son sencillos, de piedra con una tabla de madera. Es un edificio que se ha conservado bien.



terior del Templo de la Luna, justo detrás de la estatua de Lorena, cuya ubicación solo conoce Zaid, como un secreto pasado de padres a hijos.

Se conservan manuscritos y textos del pasado, probablemente el poco conocimiento fiable sobre Lorentie y su fundación. Se guarda con celo en una habitación secreta. Solo Zaid sabe acceder con seguridad, aunque Manere ha entrado alguna vez por accidente.

Si los personajes buscan en la misma en pos de encontrar información, pueden encontrar una puerta secreta en la cocina, que lleva a un almacén repleto de papiros y manuscritos. Para ello deberían superar un chequeo de Detección de dificultad 5. La mayoría de material se convierte en polvo por el mero tacto, pero hay algunos archivos salvables. Entre ellos, con una tirada de Historia de dificultad 3 podrán hacerse con un texto importante:

Volvimos a abrir la catacumba medio siglo después de que mi padre encerrara a los monstruos ahí, seguros de que podríamos vencerlos. Llegamos al final del primer nivel. Incluso conseguimos abatir a tres de esos espectros, pero no pudimos hacer frente a Karisku, portador de tragedias, ahora una terrible criatura de oscuridad.

Calen, Damai y Feres cayeron, y tuvimos que abandonar sus cadáveres en el interior. Airí los proteja como a héroes.

Pero tiene que haber alguna manera de acabar con la bestia. Se comunicó con nosotros, y se que está desesperado. Busca terminar su misión, busca acabar con su eterna servidumbre, pero no podrá si no destruye la tumba de la Dama Luminosa. Quizás se le pueda provocar, pero no podemos arriesgarnos de nuevo. Somos muy pocos.

Si buscan en el jardín, con una tirada de Detección de dificultad 5 encontrarán el pasadizo que lleva al Templo de la Luna. Hará falta al menos un personaje con fuerza tres para abrirlo.

VIVIENDAS CLERICALES

Los sacerdotes de Airí herederos de Lorena fueron creando pequeñas casas rudimentarias (prácticamente chabolas de piedra) alrededor del templo para ejercer sus funciones con mayor comodidad y sentirse más cerca de la diosa. Han sido abandonadas, y algunas fueron usadas como tumba donde se dejaron las reliquias y posesiones de estos sacerdotes.

En la tercera vivienda por la derecha de la puerta del templo se conserva un libro de memorias. Está enterrado entre los restos caídos de la choza, pero se conserva legible. Es necesario realizar un chequeo de Historia de dificultad 3 para encontrar el siguiente texto:

Encontré algunos escritos sobre los orígenes de los diferentes guardianes. Algunos aparecían de la nada; otros eran extranjeros que llegaron a Lorentie tras su fundación, y luego estaban los descendientes de los seguidores originales de Lorena. Entre ellos, me llamó la atención el hijo de Bierk, el Converso, del que no se menciona madre.

Es posible que su progenitora fuera Canati, la Niña. Eso significaría que Nemue sería descendiente de la poderosa sacerdotisa. No sé si Zaid conoce esta información o qué hará con ella, o si el poder latente será el mismo que el de su predecesora.

Calen, seguidor de Airí y de la Dama Luminosa

El resto de objetos pueden tener cierto valor arqueológico, pero ninguna utilidad. La mayoría de las viviendas están derrumbadas y son completamente inaccesibles.

VIVIENDAS COMUNES

Muchos de estos edificios están en ruinas o a punto de desmoronarse. Cuando se fundó la ciudad y las primeras familias prosperaron, se alzaban viviendas según la necesidad de la población, pero tras el incidente de los seguidores de Taharda no había gente para ocuparlas.

En la actualidad es muy peligroso moverse por cualquiera de estos edificios.

EL TEMPLO DE LA LUNA

SALA PRINCIPAL

El templo de la Luna es el edificio de mayor tamaño y belleza de Lorentie. Tiene dos grandes columnas a la entrada y, entre las mismas, dos estatuas de tres metros de altura guardan el sagrado recinto. Caminando por su interior se pueden encontrar otras seis estatuas que flanquean el camino hacia el altar. Cada una de estas representa a los ocho seguidores originales de Lorena. Al fondo se encuentra la inmensa estatua de la Dama Luminosa, que refleja con detalle los rasgos de la mujer. Sobre ella, cince-

lada desde el techo, hay una representación de Airí con las manos hacia abajo, como si entregara su poder al avatar.

En las noches en las que la luna ilumina con fuerza, la luz entra por unos orificios hechos a tal efecto y se refleja en las manos de la diosa, proyectándose hacia su seguidora.

Las ocho estatuas que flanquean el paso de los visitantes del Templo no son simples figuras de piedra. Reconocen la afinidad a la Luz y cuando entra alguien sin esta característica, se ponen en movimiento, luchando con férrea determinación. El ataque se produce al cruzar el umbral por parte de las seis estatuas. El objetivo es siempre expulsar al intruso del templo, no necesariamente matarlo. Si el combate en el interior se hace difícil, las dos estatuas de fuera se unirán al enfrentamiento.

Para abrir el camino a las tumbas es necesario entonar un cántico bajo la luz de la luna. Si un jugador pregunta por él, puede obtenerlo con chequeo de Historia de dificultad 5, aunque también se puede leer en el altar exterior.

Cuando se entona, la estatua de Lorena cobra vida por unos segundos en los que bajará de su pedestal. Después, es posible empujar dicha losa para dejar al descubierto unas escaleras que conducen a las catacumbas.

NIVEL UNO

Rondando este nivel hay un grupo de cinco sombras, la mayoría de las cuales correrá hacia la entrada en cuanto escuchen la losa al moverse.

Las escaleras descienden hasta una sala sencilla de piedra. Enfrente queda un largo pasillo con cuatro habitáculos laterales, dispuestos de forma alterna (dos a la izquierda y dos a la derecha). Cada habitáculo tiene un pequeño altar y distintos compartimentos excavados en piedra. En cada uno de los altares hay una urna con las cenizas de los ocho seguidores de Lorena. En los compartimentos están sus objetos personales y, tallada en las distintas superficies, los principales hitos del personaje en cuestión, además de su nombre y título.

Para entender los textos es necesaria superar una tirada de Historia, pues están escritos en una variante del eridio bastante antigua. La dificultad varía según el texto.



Lo que podrán leer en cada habitáculo es:

♦ **Dificultad 3:** Manurek el Arquitecto. Levantó los edificios de Lorentie y gobernó el primero con justicia y sabiduría.

♦ **Dificultad 3:** Dalia la Eridia. Siendo cercana a la Fundadora, le pidió permiso para unirse a la congregación de la luz, compartiendo su credo en Daarmina con el de Airí.

♦ **Dificultad 4:** Satina la Lunática. En sus ojos y en su corazón la luna anidaba, y fue su devoción para con la Dama Luminosa. Mientras que en su pueblo fue lanzada a la oscuridad, nosotros la acogimos con la luz y siempre se vio así recompensada.

♦ **Dificultad 5:** Bierk el Converso. Enviado a asesinar a Lorena, la luz de Airí cambió su mente y lo alejó del oscuro camino de la diosa mortuoria. Pese a ser visto con malos ojos por el Inmaculado, la Dama Luminosa respetó su vida y le ofreció su alianza. Como muestra de afecto, le entregó un poderoso objeto que con él enterramos.

Aclaración: los personajes que superan estos chequeos de Historia reciben un punto de experiencia en la habilidad.

En el habitáculo de Bierk, además, se encuentra una reliquia que pasa desapercibida a simple vista. Es una cajita de madera de pequeñas y extrañas proporciones, con las siguientes leyendas asociadas:

Sus poseedores se vuelven paranoicos.

Fue creada como un presente para un ser que necesitaba protección.

Pasó cientos de años enterrada con el cadáver de uno de sus dueños (el propio Bierk).

Se trata de una reliquia que otorga resistencia a la luz. No se puede equipar al recuperarla, pero si se agradece a la diosa Airí, todos los presentes recibirán sus efectos mientras estén en el templo.

El final del pasillo lleva a unas estrechas escaleras que descienden hasta el segundo nivel con escalones altos y estrechos.

NIVEL DOS

En este nivel hay cinco espectros. Estos subirán en cuanto sean alertados por los vigilantes o atacaran si ven bajar a seres vivos.

En el cuarto habitáculo hay un noctámbulo (el propio Karisku) que al oír el combate se acercará a investigar. Era un poderoso sacerdote entre los elegidos de Taharda que realizaron el ataque a la ciudad hace ya doscientos años, y desde entonces ha mirado con frustración hacia la última sala, la tumba de Lorena, donde es incapaz de entrar.

Como sacerdote, aún conserva muchos de sus poderes, entre los que se cuenta la percepción sobrenatural. Colaborará con los personajes si estos son afines a la diosa de la muerte, y los alertará en ese caso de la trampa de la tumba (ver más adelante). Si los personajes no cumplen estas condiciones, el noctámbulo lanzará sus poderes de improviso o se esconderá esperando un momento propicio, según se desarrolle el combate con los espectros.

Es un enemigo poderoso, y tan solo es débil a la luz del sol, pero quizás los personajes tengan alguna idea sobre cómo provocarlo.

El texto de estos cuatro habitáculos es el siguiente:

♦ **Dificultad 3:** Daric el Cronista. Seguidor de Lorena desde el inicio, quiso reunir todos sus actos en manuscritos. Falleció antes de ver terminada su obra. El libro en el que reunía sus aventuras quedó perdido más allá de nuestro conocimiento.

♦ **Dificultad 3:** Mazura la Bendecida. A pesar de creerse maldita y pensarse portadora de infortunios entre su gente, vio la luz entre las tinieblas y fue designada una elegida más por Lorena. Falleció el mismo día que la Dama Luminosa, con su semblante de ébano en paz.

♦ **Dificultad 4:** Perset el Inmaculado. Poderoso guerrero de la luz que protegió a la Dama Luminosa en todos sus viajes, desde el viejo continente hasta la ciudad de Lorena. Hablan de actos impuros y de relaciones ocultas en su historia, pero se ganó el nombre de inmaculado y así se le recuerda. Sus descendientes son poderosos guerreros que contarán con la gracia de Airí.

♦ **Dificultad 4:** Canati la Niña. Sacerdotisa de Airí e hija elegida de Lorena. A pesar de ser de piel diferente, fueron madre e hija en todos los aspectos. Siendo una joven de los tídar, Airí la aceptó en su gracia y la convirtió en un poderoso canal de su protección. Su luz brille en el más allá.

Mazura la Bendecida se llamaba a sí misma la Maldita, o la mortuoria, pues allí donde iba solo traía oscuridad y dolor: su familia y su pueblo habían perecido ante las nauseabundas criaturas de Taharda. Cuando se encontró con la congregación de Lorena, esta le persuadió de lo contrario, indicándole que estaba viva justamente por estar bendecida. Como prueba le puso este título, uno de los pocos elegidos por la propia Lorena.

Perset era natural de los pueblos predormenios. Fue uno de los primeros devotos de Lorena, pero también se llevaba bien con Sia, pues era un guerrero disciplinado que no se separaba de Lorena en una condición autoimpuesta de guardia

personal. Tenía tanta admiración y devoción, que se decía que tenían alguna relación secreta. El título de Inmaculado le fue impuesto con algo de mofa por sus compañeros, aunque le hace cierta justicia, pues nunca se acercó a la Dama Luminosa más que para cumplir la misión que él mismo se había encomendado.

Canati era una pequeña niña tídar que Lorena adoptó al encontrar abandonada. La trató como si fuera su propia hija y la convirtió en una sacerdotisa de Airí, aunque nunca dejó de ser “la Niña”. Tuvo una relación con Bierk a escondidas, fruto de la cual nació un hijo. Para no poner en un aprieto a la mujer, Bierk decidió hacerse cargo completamente, y no mencionar a la madre.

Naira es, pues, descendiente de la Niña y del Converso, y a pesar del desprecio que sufre por la guardia, es quizás la que más probabilidades tiene de ser asistida por la diosa en tiempos de necesidad.

OBJETIVOS Y CONFLICTOS

Aunque puedes dejar que la aventura fluya de forma natural conforme se van explorando sus estancias, aquí te damos unos posibles objetivos más marcados y unas ideas para involucrar a los diferentes intereses.

El objetivo de los eridios es el de reunir las reliquias, testimonios y textos de la ciudad. En realidad no tienen por qué ser hostiles con Lorentie, pero que haya una comunidad no integrada en el Orden puede causar rechazo a los más rectos. Puedes considerar incluir a un grupo opositor de emisarios tídar que dé lugar a una nueva interpretación de la situación con los defensores.

La misión de los elegidos de Taharda es difícil por sí misma porque probablemente tengan que enfrentarse a los guardianes. Naira percibirá de forma sobrenatural a los agentes de la muerte y los denun-



ciará a Manere, quien no le hará ningún caso. Joze, sin embargo, sí que creará en ella.

Si logran vencer a las estatuas y cuentan con suficiente afinidad con la muerte, podrán dar órdenes a los mismos espectros y desatar el Caos sobre la ciudad.

El posible grupo de las tribus tídar tiene una difícil misión: para poder quedarse con la ciudad deben vencer a los guardias y hacerse con una reliquia, pero quizá otro grupo de tídar quiera obtener el mismo poder.

En el caso de los Defensores de la Luna, su visión está relacionada con la llegada de los elegidos de Taharda y la destrucción de Lorentie. Así que deben conseguir una alianza con la guardia, enfrentarse a los elegidos y limpiar las catacumbas.

Aunque es razonable que se produzca una alianza, los guardianes de la ciudad han perdido cierto contacto con la religión y en cualquier caso desconfían de los extranjeros, y desde luego no entenderán que sea prioritario o importante entrar en unas catacumbas que llevan siglos cerradas y seguras. Si los personajes de los jugadores no logran una alianza, aún así pueden querer infiltrarse al interior.

CONSECUENCIAS

Si los jugadores llegan hasta la cripta de Lorena, decidirán el destino de los restos mortales del avatar en función a sus intereses, desde dejar la tumba abierta y que puedan subir los muertos vivientes, a llevarlas a Eridie o a los matriarcados tídar, o simplemente buscar un nuevo lugar seguro, lo que sin duda dará lugar a otra aventura diferente.

Cualquier guardián estará dispuesto a unirse a un personaje con el que haya desarrollado afinidad personal, como seguidor o como contacto.

FICHAS

GUARDIÁN DE LORENTIE



F	2	Con	2	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	4	3	4	5	Per
R	2	Per	2	Agu	10				Nivel: 3
V	3	Luz	2	Rec	2				Detección: 2
I	2	Osc	2	Ini	7				Docencia: 1
L	2	Ele	2	Vid	9				Esfera luz: 1
P	2	SN	5	Est	7				Herbolaria / recolección: 2
D	2								Manejo de lanza: 3
E	2								Rastro / caza: 2
									Ritos: 1
									Supervivencia: 1

Lanza ligera
Armadura ligera eridia

ESTATUA CON VIDA



F	5	Con	4	Eva	1	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	6	Cob	1	0	4	5	Con
R	2	Per	7	Agu	0*				Nivel: 6
V	2	Luz	0	Rec	0*				Incansable
I	2	Osc	5	Ini	4				Inmune al dolor
L	1	Ele	5	Vid	6				
P	3	SN	4	Est	0				
D	2								
E	2								

Juega las aventuras de esta XIII Runas, otras publicadas, o las tuyas propias. Entra a Juégame, haz posible que se publiquen cada vez más.

<http://juegame.ocin.es>



MENTALIDAD CREATIVE COMMONS

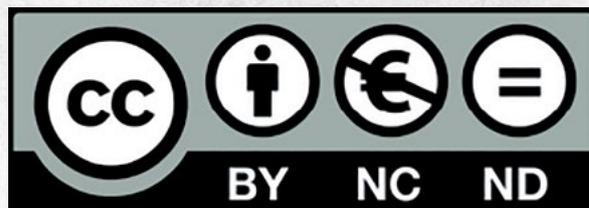
La hermandad de la Espada Negra publica todas sus obras bajo diferentes versiones de la licencia que ofrece la organización "Creative Commons", una organización sin ánimo de lucro que permite usar y compartir tanto la creatividad como el conocimiento a través de una serie de instrumentos jurídicos de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





EL CONFLICTO LLAMA AL ACERO

EL ACERO LLAMA A LA SANGRE

LOS DIOSES AGUARDAN

