

Symbaroum



Aventuras 3

2 AVENTURAS PARA SYMBAROUM

Aventuras 3

JÄRRINGEN:

Martin Grip, Mattias Johnsson,
Mattias Lilja

AUTOR:

Mattias Johnsson

DISEÑO GRÁFICO:

Johan Nohr Mattias
Johnsson

EDITOR:

Mattias Lilja

ARTE ADICIONAL:

Aline Gladh

ILUSTRADOR:

Martin Grip

PROOFREADING:

Brandon Bowling
Niklas Lundmark

MAPAS:

Lars Strömqvist

GRACIAS A:

Paul Baldowski, Jocke Bergström, Martin Englund, Aline Gladh, Ulrika Haake, Garry Harper, Andreas Marklund, John Marron, Johan Normark, Kina Nyman, Krister Persson, Pelle Pettersson, Isak Ström, Sigita Varnienė, and our friends at Rollspel.nu

Sybaroum



JÄRRINGEN

VERSIÓN:

1.00

ISBN:

978-91-87915-47-5

COPYRIGHT:

Nya Järningen AB 2018

Así habló Aroaleta

... y el pueblo se inclinó ante diferentes dioses, con diferentes nombres y diferentes figuras, con diferentes tonos y diferentes legados, con diferentes gustos de estilo y forma.

El pueblo luchó para honrar a los dioses, con similar rencor y armas similares, con similares objetivos y métodos, con similar amor y similar odio.

Pero ninguno de los dioses reconoció a la gente, ni a la madre, ni al niño, ni al guardia con el hacha o la lanza. Sólo hablaron con el Rey y el Sacerdote.



EL AULLIDO DE LOS DIOSÉS CONDÉNADOS

1	INTRODUCCIÓN	8
	Trasfondo.....	8
	Los personajes jugadores.....	10
	Estructura de la aventura	11
2	PASO DE PRIOS	13
	Localizaciones de Aventuras.....	15
3	ACTO I: LA NOCHE SILENCIOSA	19
	Inicio de la aventura	19
	El brote.....	20
4	ACTO II: RENACER DE LAS CENIZAS	22
	Investigaciones.....	22
	Hacia las montañas.....	26
5	ACTO III: LA DAMA DE LA NOCHE	32
	El campamento de bandidos.....	32
	Estrategias.....	36
	Cara a cara	37
	Consecuencias.....	38



DE TAL PALO, TAL ASTILLA

6	INTRODUCCIÓN	42
	Trasfondo.....	42
	Personajes jugadores.....	45
	Estructura de la aventura.....	47
7	CÓRVIDA	49
	Resumen.....	49
	Localizaciones de aventura.....	52
8	ACTO I: LA SOMBRA DE LAS LLAMAS	55
	Comienza la aventura.....	55
	Robos y asesinatos	58
	La Capilla de los Dioses Jóvenes.....	61
9	ACTO II: LAS SÚPLICAS DEL HEREJE	66
	Desaparecido.....	66
	Secuestrado.....	71
10	ACTO III: AMADOS POR PRIOS	74
	Preparación.. ..	74
	Estrategias.....	77
	Consecuencias.....	80



A P É N D I C E S

11	APÉNDICES	82
	Nuevas reglas.....	82
	Los Dioses Jóvenes.....	83
	Ayudas de juego.....	88
	Mapa: Paso de Prios.....	90
	Mapa: Córvida	92

La Lucha del Dios Sol...

... ES DE VITAL IMPORTANCIA para las aventuras de este libro. Desde la Exaltación, cuando Prios se convirtió en el Único, el pueblo ambrio ha sido dividido entre los Leales de la Curia que se adhieren a las órdenes del Legislador, y los Reformistas que quieren revivir la antigua identidad del Dios Sol, el Dador de Vida. Este cisma tiene muchas expresiones diferentes en la Ambria de hoy; expresiones que se vuelven más y más violentas a medida que aumenta la desesperación de los involucrados.

En su núcleo, *El aullido de los dioses condenados* trata sobre la reubicación de una hereje condenada, de una prisión en el viejo Alberetor a las mazmorras bajo el Muro de Temploorrecio. La hereje, Madre Elsana, es uno de las sacerdotisas que se negó a aceptar la Exaltación y el dictado de prohibir a las otras deidades en el panteón de los Dioses Jóvenes. De buena gana o no, los personajes se ven envueltos en la tensa situación que se produce cuando otras facciones intentan poner sus manos sobre Elsana, para liberarla o ejecutarla.

La segunda aventura tiene lugar en Córvida y se llama "De tal palo, tal astilla". Lo que en un principio parece una investigación de asesinato, pronto revela una clara conexión con el conflicto entre la Curia y los Reformistas. En el centro de la historia está el joven duque Ynedar, que ha realizado un acto demasiado drástico en nombre de los reformistas. Cuando los

personajes finalmente se enfrentan a la situación y entienden quien está a punto de alcanzar al noble ignorante, se enfrentarán a una difícil elección; ¿presentarán al hereje duque a la justicia del Dios Sol, o acudirán a su defensa contra los Caballeros de Prios Muerto, que están decididos a limpiar Córvida de la oscuridad engendrada por la Noche Eterna?

A los personajes jugadores se les da una amplia razón para participar en las dos aventuras. Sin embargo, las sugerencias que se presentan en el libro no deben considerarse más que como inspiración, ya que es importante que cada Director de juego adapte las historias a su grupo de juego particular. Al igual que en otros juegos de rol, la motivación puede provenir del deseo de ayudar a los necesitados o de obtener la gloria, pero el incentivo para los personajes de Symbaroum también puede estar arraigado en la fe, la moral o la lealtad a las diversas facciones. No nos corresponde a nosotros dictar cómo manejar esto; al final, Symbaroum es lo que tú y tus amigos queréis que sea.





A NOCHE DESCENDE como un profundo velo azul sobre el río Veloma y Paso de Prios. La nieve ya no cae, el viento ya no sopla, y una sombría calma se establece en las sombras de los Titanes. En algún lugar al otro lado del río está el

campo de refugiados, ocupado por alberetonianos que esperan ser acogidos en la Tierra Prometida de la reina Korinthia.

Crujiendo y crujiendo, la balsa es llevada hacia el sur fluyendo a través de las aguas, hacia los puntos de luz ardientes que brillan a lo largo de la ribera norte. El barquero gruñe una brusca despedida mientras te empuja hacia el muelle fangoso. Ahora, todo lo que queda es la espera y la esperanza; esperando en las sombras de las montañas y el imponente acantilado que eleva el Torreón de la Baronesa Karolia Meleon a lo alto del cielo; esperando que la caravana entrante no se haya atascado en la nieve. O algo peor.

Aunque preferirían no pensar en ello, todos han oído hablar de lo que puede pasar en el viaje a través de los Titanes. Depredadores, bandidos, incluso trolls y elfos. Otros cuentos advierten de la oscuridad infecciosa que muchos viajeros traen desde Alberetor, el sur enfermo, a los esperanzados refugiados en Paso de Prios.



AVENTURA 1:

EL AULLIDO DE LOS DIOSÉS CONDENADOS

Introducción

AL PIE DE LOS TITANES, en la cabecera del río Veloma, se encuentra Paso de Prios. Durante casi dos décadas, el puente de piedra restaurado del paso fronterizo ha sido la puerta de entrada a Ambria. Mientras que el flujo de refugiados que huyen del sur ha disminuido un poco, la necesidad de controlar su estatus crece cada vez más a medida que Alberetor oscurece, ennegrece y muere. Prios no puede proteger o curar a todos sus hijos, y el futuro parece particularmente sombrío para quienes son señalados como enemigos del Dios Sol; en el reino de la reina Korinthia, nadie tiene más enemigos, o más poderosos, que un supuesto hereje.

EL AULLIDO DE *Los Dioses Condenados* es una aventura que gira en torno al intento de la Iglesia del Sol de reubicar a una de la hereje más notorias de Alberetor, Elsana, que fue la alta sacerdotisa de la Madretierra, de su prisión en Alberetor a las mazmorras bajo la catedral de Temploorrecio. Las noticias de este intento han llegado a otras facciones: los Caballeros del Sol quieren que la hereje muera, los Reformistas de la Iglesia del Sol que sea perdonada, y los agentes del Reino de la Orden pretenden liberar a la prisionera y ponerla a salvo. Este capítulo inicial presenta los antecedentes de la aventura, el curso de los acontecimientos, y consejos

sobre cómo los personajes jugadores podrían ser atraídos por la historia. A continuación, le siguen tres capítulos que describen los actos de la aventura: en el primero se pone todo en marcha y da a los personajes motivos para profundizar en lo sucedido; un segundo describe las investigaciones que podrían arrojar luz sobre el misterio; y el tercero y acto final dependerá de la posición de los personajes sobre un tema espinoso para determinar quién se interpone entre ellos y un final feliz.

Por último, al final de este libro hay un apéndice con nuevas reglas, una introducción a los Dioses Jóvenes y una serie de ayudas de juego.

Trasfondo

PARA ENTENDER REALMENTE lo que ocurre en Paso de Prios en estos primeros días de invierno, uno debe mirar al pasado. La situación se originó en gran medida en el árido suelo de Alberetor y tiene relación con lo que se conoce como la Exaltación (año -5), cuando el Dios Sol Prios fue proclamado el Único y el Legislador en detrimento del panteón de dioses conocido como los Dioses Jóvenes.

CREANDO UN HEREJE

La exaltación de Prios no pasó desapercibida. Es cierto que la mayoría de la gente estaba dispuesta a obedecer

el decreto de la reina Korinthia, al darse cuenta de que el poder del Dios Sol sería su arma más poderosa en la guerra contra la oscuridad, pero al mismo tiempo, muchos se negaron a abandonar la fe de sus antepasados, ya fuera por devoción a un Dios Joven en particular, o porque adoraban al panteón en su totalidad y temían que la injusta exaltación de Prios los enfadase a todos.

Al cabo de un mes, miles de personas abandonaron Alberetor y viajaron hacia el oeste, donde finalmente

establecieron el Reino de la Orden. Con el paso de los años, les seguirían más, ya que ya no podían soportar tener que mantener en secreto sus prácticas religiosas. Pero hubo algunos que se quedaron para defender a sus dioses del nuevo y, lo que veían como, la versión distorsionada de Prios; que era el dios de la amabilidad del calor, la misericordia y el amor que todo lo abarca. Una de ellas fue la Madre Elsana, suma Sacerdotisa de la Madre Tierra.

Se negó a abandonar su templo en la capital, Kandoria, y durante un tiempo las autoridades toleraron su comportamiento. Sin embargo, pronto sus críticas y reivindicaciones públicas fueron un problema, especialmente cuando Korinthia fue capturada y la necesidad de aliarse contra la oscuridad se hizo aún más acuciante. En un juicio público en la plaza más grande de la ciudad, Elsana tuvo la oportunidad de entrar en razón y arrepentirse. En cambio, mostró y dejó con toda claridad su odio hacia el Legislador; ella ni siquiera diría su nombre, llamándolo “el falso Dios de la guerra” y “Sol Negro”.

La multitud rugió y reclamó que la hereje ardiera, pero Abramelin, el Primer Padre en ese momento, no quería hacer de ella una mártir. Así pues, decidió mostrarse misericordioso: la condenó a prisión y ordenó que, una vez al año durante el solsticio de verano, le dieran una nueva oportunidad de renegar a sus delirios blasfemos. Elsana fue encarcelada aproximadamente un año antes de la Victoria, y desde entonces ha pasado sus días en la oscuridad del calabozo. Un personaje jugador con la habilidad Estudiosos conoce el nombre de Elsana y que es una hereje; con una prueba de Inteligente exitosa, también puede recordar la historia relatada

UN SÍMBOLO DEL PECADO

Kandoria fue devorada hace mucho tiempo por la Muerte Gris, que poco a poco convierte Alberetor en una tierra de cenizas, aunque unos pocos todavía permanecen en sus puestos, para evitar el saqueo de casas nobles o la destrucción de lugares sagrados. Ahora, estos también abandonan sus puestos, uno tras otro, debido a la falta de agua limpia y otras necesidades.

Hace algunos meses, la Curia decidió a regañadientes que era hora de dejar Kandoria. La veintena de herejes que aún se encontraban bajo el templo, que antes de la Exaltación estaba dedicado al Verdugo, fueron condenados a una purificación por fuego; excepto uno. El Primer Padre ordenó que se llevara a Elsana a Templorecio y se le diera otra oportunidad de arrepentirse; ¡Con la marcha de los templarios de la Curia y los grandes esfuerzos de la reina para distanciarse de la iglesia, se tuvo que recordar a la gente que les sucede a quienes dan la espalda al resplandor de Prios!

La tarea de llevar a la hereje a la fortaleza del Primer Padre recayó en un grupo de cuatro mantos negros; liderados por el Padre Mogdas, quienes habían realizado el viaje a través de las montañas en varias ocasiones. La reina fue informada del transporte, pero por razones políticas no estaba dispuesta a apoyarlo o protegerlo públicamente, lo que significaba que la operación debía mantenerse en secreto para evitar amenazas conocidas: los Caballeros del Sol renegados que querrían ver a la hereje purgada por fuego sagrado; los líderes del Reino de la Orden que deseaban liberar a su mártir; y los traidores dentro sus propias filas que querrían disponer de Elsana para siniestros propósitos políticos

A pesar del secretismo, la información sobre la operación llegó a oídos de los enemigos de la iglesia. Cuando comienza la aventura, los templarios, los reformistas y los agentes de la Orden están presentes en Paso de Prios, pero los mantos negros acaban de llegar con la prisionera y todavía no lo saben. Estos últimos, los agentes de la Orden son los primeros en hacer un movimiento en la disputa por la sacerdotisa hereje.

EL PLAN DE LOS AGENTES

El padre Orun, de la Orden del Verdugo, lidera un grupo de dos hombres para liberar a Elsana y ponerla a salvo. Gracias a un topo dentro de la organización de los Hermanos del Crepúsculo, lograron obtener información detallada sobre el transporte de Elsana (consulta la ayuda en la página 39).

Su plan es tan simple como cruel: provocar una situación tan peligrosa en el campamento de refugiados que los guardias que escoltan a la prisionera deban abandonar su puesto y buscar refugio en un monasterio cercano, para luego preparar una emboscada en el camino junto con otros dos agentes en la zona. Esto lo harán envenenando la sopa que se sirve en el campamento, convirtiendo así a uno o más de los refugiados ya afectados por la corrupción en abominaciones furiosas.

Una vez liberada Elsana, se esconderán unos días mientras se resuelve la situación. Su escondite es uno de los campamentos de la líder rebelde Maridja, justo al norte de la frontera, conseguido en una negociación entre ella y el jefe de la Orden, el Teólogo. Maridja, conocida como la Bruja de Hielo, en realidad no tiene nada que ganar con el acuerdo, excepto causar problemas a los ambrios.

LOS TEMPLARIOS

Los Caballeros de Prios Muerto se enteraron del transporte de la hereje a través de una célula espía que aún opera en la antigua capital de Alberetor. Aunque carecen de detalles como el destino y si la reina lo ha aprobado, saben que la prisionera va en un carro

cerrado y que los guardias se hacen pasar por un maestro tejedor y sus aprendices.

Debido a su secesión de la Curia, los templarios no pueden actuar con total libertad en Ambria, a pesar de que muchos apoyan su causa. El comandante Iakobo Vearra envió a tres jóvenes audaces y leales caballeros a Paso de Prios, disfrazados de refugiados de Alberetor, con órdenes de matar a la prisionera. Lo que les pase después de cumplir la misión es un asunto que carece de importancia; si logran escapar con vida, la venganza simplemente continuará en otro lugar; si son muertos o resultan capturados por los lacayos de la reina, pasarán una eternidad arrodillados al lado de Prios Muerto.

LOS REFORMISTAS

La facción que promueve el cambio dentro de la Iglesia del Sol también obtuvo información sobre el transporte de prisioneros, así como sus órdenes por escrito (consulta la ayuda en apéndices).

Los personajes jugadores

COMO DE COSTUMBRE, esperamos que esta aventura se pueda jugar con cualquier personaje jugador, independientemente de su experiencia, antecedentes, opiniones o ambiciones. Por supuesto, la temática de la historia hace que sea particularmente interesante usar personajes con puntos de vista manifiestos sobre asuntos espirituales, y resulta aún más emocionante si los personajes jugadores han tomado posiciones más o menos divergentes en el conflicto entre las distintas facciones de la Iglesia del Sol. Aunque esto tampoco es un requisito. En realidad, cualquier personaje que haya ignorado previamente los conflictos teológicos, debido al diseño de la aventura, probablemente se verá obligado a tomar una posición, algo que enriquecerá y agregará más profundidad a su personalidad.

EXPERIENCIA Y HABILIDADES

El aullido de los dioses condenados está pensada para personajes que han acumulado entre 70 y 100 puntos de experiencia, además del nivel inicial. Sin embargo, la dificultad puede ajustarse para adaptarla a personajes con más o menos experiencia. Eres libre de cambiar el número de enemigos presentes durante los encuentros y/o las habilidades listadas para que cada enemigo varíe en dificultad. En cuanto a las habilidades específicas, es bueno (como siempre) tener al menos un personaje con la habilidad de Estudioso a nivel de adepto o superior. Otras ventajas importantes son las habilidades de Medicus, Alquimista, y Venenos, así como los rasgos Montés y Perro de Presa, ya que muchos retos implican buscar y seguir pistas.

El padre Sarvola y Deseba la Vieja quieren que Elsana sea liberada y, finalmente, perdonada; un alto representante de la Madretierra sería de incalculable valor para curar las heridas espirituales del reino.

Ellos se lo notificaron a la reina, pero aunque ella acoge con agrado la idea, todavía no se atreve a oponerse abiertamente a la Curia en asuntos eclesiásticos, todavía no ha llegado el momento. Sin embargo, los reformistas tienen la impresión de que tienen el permiso implícito de Korinthia para actuar.

Su plan es identificar el transporte en Paso de Prios y vigilarlo hasta que se acerque a Yndaros. Entonces atacarán, liberarán a Elsana y la llevarán ante el conde reformista Hastorio Arobel. La misión de localizar y seguir el transporte de la prisión ha sido asignada al hermano Huberdo. Es su único hombre en Paso de Prios, pero si es necesario, puede buscar refugio (aunque no reciba ninguna asistencia pública en el templo del sol local).

También recomendamos la ayuda de Contactos, ya que los contactos adecuados pueden facilitar la vinculación de los personajes con el drama de la aventura.

INCENTIVOS

Antes de empezar la partida, debes sopesar cómo hacer que los personajes (y jugadores) de tu grupo de juego se sientan comprometidos e involucrados en la aventura. Nuestra primera sugerencia es que vengan a Paso de Prios para ver a un amigo o familiar cercano (ver Un feliz reencuentro a continuación), pero obviamente hay muchas maneras de despertar su curiosidad y fortalecer su decisión. Hace falta reflexión, planificación y ajustes con una aventura, diseñada para una amplia variedad de jugadores con diferentes estilos de juego, si además pretendes que funcione bien en tu campaña.

UN FELIZ REENCUENTRO

Proponemos que los personajes jugadores hayan venido a Paso de Prios para visitar a un conocido cercano, amigo o pariente, que hasta ahora había preferido quedarse en Alberetor. También sugerimos que esta persona haya enviado a uno (o más) de los personajes jugadores, una carta, por mensajero, entregada en un cilindro de metal junto con una botella de vinagre destinada a hacer ilegible el texto si el contenedor se abre mal. Además de las formalidades habituales, el mensaje contiene los siguientes puntos:

- *“He descubierto uno delitos graves dentro de [facción/organización apropiada]”.*
- *“Temo por mi vida; Pueden venir a por mí en cualquier momento”.*

- “Encontrémonos en Paso de Prios, y por favor trae algunos amigos capaces y de confianza”.
- La fecha en la que se espera que llegue la caravana (no más de unos pocos días después de la entrega del mensaje).

Esto da a los personajes una razón para visitar el paso fronterizo, y buscar más tarde el diario del familiar/amigo (que describe algunas observaciones interesantes). Otra ventaja de esta premisa es que los personajes no necesitan saber de antemano de qué trata realmente la aventura (es decir, el transporte de un hereje convicta); en su lugar, llegarán a descubrir el trasfondo a través de sus investigaciones.

Además, es probable que los jugadores piensen, que los sucesos del campo de refugiados está relacionado de alguna manera con el descubrimiento del familiar/amigo. Esto tiene dos efectos deseables: despertar el impulso de descubrir lo ocurrido y hacer que el hallazgo de la verdadera trama de la aventura sea una especie de punto de inflexión dramático en la historia.

El amigo/familiar es asesinado al principio de la aventura, antes de que pueda contar a los personajes qué descubrió. Por ello deberían tener suficientes razones para empezar a investigar las circunstancias de su muerte, pero si necesitasen más incentivos, el director de juego podría añadir uno de los elementos que se enumeran a continuación.

ENEMIGOS DE LA OCURIDAD

Los personajes jugadores que, por diversos motivos, consideren a las abominaciones, cultos y oscuridad del mundo como sus enemigos naturales, no necesitarán que les persuadan para interesarse por la aventura. Los seres humanos que se convierten en abominaciones renacidas son suficiente; Y todavía más como resultado de envenenamiento deliberado. ¡Obviamente, los personajes deben encontrar y detener a los villanos antes de que hagan algo peor y se pierdan más vidas inocentes!

SOLUCIONADORES DE PROBLEMAS

Después del inicio de la aventura, resulta evidente que las autoridades locales necesitan ayuda, una excelente oportunidad para los personajes a los que les gusta aceptar trabajos para solucionar problemas. El capitán de la guardia Egusta, el mariscal de campo Beniam Starak o el legado de la reina, Neiem Kirte, son todos posibles empleadores. No importa quién se ponga en contacto (o sea contacto de) los personajes, su misión será identificar la causa de los trágicos acontecimientos y llevar a los verdaderos autores ante la justicia.

UN PELDAÑO MÁS

Los personajes jugadores miembros, o deseosos de formar parte de, en una determinada facción u

organización pueden ver la aventura como una oportunidad para demostrar su valía. Al comienzo del segundo acto, los representantes locales de la Iglesia del Sol (Padre Koramei), Ordo Mágica (Loria Argom) y el ejército/Exploradores de la reina (Beniam Starak) llegarán al campo de refugiados.

Todos tienen diferentes razones para querer que el autor de los hechos sea capturado, y podrían proponer a los personajes tanto recompensas como ascensos, en caso de que estén de acuerdo en ayudar. Naturalmente, el Pacto de Hierro y las brujas no están presentes en Paso de Prios, pero los personajes aliados con ellos podrían interpretar que sus líderes querrían que el caso fuera investigado y se castigara a los culpables. Un ajuste más significativo sería dejar de lado el feliz reencuentro y al amigo/familiar de Alberetor por completo, y en su lugar vincular la misión de los personajes directamente al transporte de la prisionera.

A los personajes que son aliados de los templarios se les podría ofrecer el encargo de matar a Elsana; los aliados de Deseba/Sarvola podrían ser enviados a liberar a la “hereje” y ponerla a salvo; por otro lado, alguien dentro de la Iglesia del Sol podría “considerar” que el transporte necesita más protección y enviar a los personajes para reforzarla.

Estructura de la aventura

EL AULLIDO DE *los dioses condenados* se divide en tres actos. Los dos primeros son bastante lineales, mientras que el tercero es más abierto para que los personajes jugadores decidan si quieren hacerse con la hereje.

ACTO I: LA NOCHE SILENCIOSA

Los personajes jugadores llegan a Paso de Prios y pronto descubren que el paso al campamento de

Carta del familiar/amigo

Como sugerencia, el Director de juego podría crear la carta entregada por el mensajero, ajustándolo al personaje (o personajes) a la que se dirige el mensaje y quién sea el familiar/amigo. Sé breve y asegúrate de incluir los cuatro elementos sugeridos, así como un saludo apresurado, y acaba con una despedida adecuada. Puede hacerse más elaborada o simplemente con papel y lápiz; Sin embargo, seguro que enriquecerá la experiencia de juego.

Un grave descubrimiento

El descubrimiento del familiar/amigo es irrelevante para esta aventura; simplemente se encontraba en el lugar y momento equivocado.

Aunque tal vez los personajes jugadores podrían averiguar lo sucedido. En la página 39 encontrarás sugerencias al respecto.

refugiados está bloqueado temporalmente; una caravana se aproxima desde el sur, y la puerta no se abrirá hasta que la situación se haya calmado y los Exploradores de la reina anuncien que la aldea ya no está amenazada. Podrían pasar hasta seis horas antes de que lo hagan, por lo que se recomienda a los personajes jugadores que esperen en alguna taberna hasta que la campana de la puerta suene tres veces. El Umbral de la reina, la Trucha y otros establecimientos están llenos de huéspedes, la mayoría de ellos a la espera de que llegue alguien. Los personajes pueden sentarse donde haya sitio, por ejemplo, en la mesa del hermano Huberdo, o en la de algún otro PNJ relevante. Cuando el Director de juego lo considere apropiado, la campana suena repentinamente. Aunque no tres veces. ¡Suena frenéticamente!

Pronto descubren que una abominación merodea salvaje por el campo de refugiados. La puerta junto al puente hacia el campo de refugiados todavía está cerrada a cal y canto, a los guardias de la aldea se les ha unido una tropa de Exploradores que no dejan pasar a nadie. Los personajes jugadores pueden decidir esperar hasta que la situación esté bajo control o intentar llegar al otro lado del río. Con una hábil persuasión, o coraje temerario, podrían llegar a tiempo para ayudar a los guardias a combatir a dos desorientadas abominaciones renacidas. Sin embargo, no consiguen salvar al familiar/amigo, que muere a manos de una abominación; una que parece haber sido engendrada adrede. ¿Pero cómo, por qué, y ¿por quién?

ACTO II: EL RENACER DE LAS CENIZAS

El segundo acto comienza con una serie de lugares por investigar. En la tienda del familiar/amigo hay un diario que contiene información interesante. Los personajes también pueden (ya sea para los Exploradores o por su propia iniciativa) investigar un pabellón que fue incendiado durante el ataque de la abominación, y averiguar qué fue lo que causó que esas personas se convirtieran en abominaciones renacidas (la sopa envenenada).

Cerca del pabellón hay algunas pistas que, si se siguen, conducen a tres templarios (uno moribundo y dos heridos

que aprovecharon la oportunidad para atacar el pabellón del hereje cuando estalló el caos. Piden a los personajes que los ayuden a cazar a la prisionera, pero no revelan quién es ella, solo que se trata de “una hereje de sangre tan negra como el alquitrán”. Incluso sin esta información, los personajes pueden descubrir que una hereje fue retenida en el pabellón quemado y que dos guardias huyeron al sur con la prisionera, dejando atrás un par de cadáveres, muy probablemente Mantos Negros. Con la ayuda de dos niños aterrorizados que afirman haber visto a la archibruja, los personajes pueden rastrear a los guardias siguiendo las pisadas a lo largo del camino hacia el monasterio de los Hermanos del Crepúsculo, en las montañas a unos 20 kilómetros al sureste de Paso de Prios. A mitad de camino se encuentran con tres bestias que se dan un festín con dos cuerpos aparentemente sin vida. Estos resultan ser dos Mantos Negros; uno todavía está vivo y logra jadear unas últimas palabras a los personajes: *“La Dama de la Noche, debéis encontrarla, llevarla al monasterio; Por Prios, cae la oscuridad...”*

Pueden rastrear a la prisionera y a sus libertadores directamente desde la escena del ataque hasta el estrecho valle donde la Bruja de Hielo tiene uno de sus campamentos, pero ese sendero es muy asiduo a desafiantes emboscadas. Una alternativa menos arriesgada sería seguir las pistas hasta la aldea y a uno de los agentes de la Orden que participaron en el ataque (algo que también podría derivar en un encuentro con el hermano Huberdo. De esa manera los personajes tendrán menos dificultades para encontrar el escondite y no arriesgarse a caer en una emboscada.

ACTO III: LA DAMA DE LA NOCHE

Sea como fuere, al fin llegan al valle donde están acampados los rebeldes de la Bruja de Hielo y se esconden la hereje y su escolta.

Superan en número a los personajes jugadores, hay perros guardianes que vagan por la zona y el escondite en sí parece estar protegido por algún tipo de ritual. Los personajes deben decidir cómo proceder. Disponen de cuatro alternativas: negociar con los rebeldes, maniobras sigilosas, un ataque directo (posiblemente con la ayuda de aliados o simplemente esperar a su presa. Si todo va bien, al final se encontrarán cara a cara con Elsana y tendrán que tomar otra difícil decisión; ¿Deben dejarla huir al Reino de la Orden (junto con los dos monjes guerreros responsables de la muerte del familiar/amigo o la encadenarán y la entregarán a otra persona?

Esta última alternativa implica, obviamente, luchar contra Elsana y los monjes. Por otro lado, si deciden dejarla escapar, puede que primero tengan que ayudarla a superar el ataque de un grupo hostil, o que les espera fuera del escondite de los rebeldes.

¿Antes de la separación de los templarios?

Esta aventura está escrita para jugarse después de Karvosti - El martillo de brujas, lo que significa que los templarios han prometido lealtad al Prios Muerto y se han apartado de la Curia de la Iglesia del Sol. Si la aventura se juega antes de que eso haya tenido lugar, Segri y sus caballeros han sido expulsados de la orden por persistir en su creencia de que Prios ya está muerto y que todo lo que les queda es venganza. En ese caso, reciben información sobre el transporte de prisioneros de un simpatizante secreto de la célula templaria de Kandoria.

Paso de Prios

EL PUESTO DE CONTROL FRONTERIZO junto al puente sobre el río Veloma se estableció el mismo año en que los ambrianos llegaron a la región. El general Karlogoi Meleon fue el encargado de restaurar la antigua fortaleza y el puente de piedra que se encontraban en una isla cerca de la orilla sur. La aldea desarrollada en la isla comenzó como un campamento de constructores, pero evolucionó a medida que se cultivaban las tierras circundantes y la fortaleza se convirtió en la residencia del exaltado barón Karlogoi de la casa Meleon.

COMO PUERTA SUR DE AMBRIA, Paso de Prios ha sufrido todo tipo de dificultades, siendo las más frecuentes los brotes de enfermedades en el campo de refugiados que, en el peor de los casos, han reducido su población hasta en un 50%. La amenaza de gatos kotka, jakaars, y bandas de ladrones es particularmente grande cuando el frío helado viene arrastrándose desde el norte. Y aunque es menos común, también debe mencionarse el peligro de la oscuridad del sur, pues no es inusual que los refugiados acaben manchados por la corrupción, y pequeñas hordas de dragules deambularon dos veces por los pasos de montaña, famélicos y ansiosos. En todas estas ocasiones se cerró el puente y se ordenó a los guardias que mataran a todo lo que se moviera en la orilla sur.

El barón Karlogoi murió en el año 19, en una salida de caza en las montañas, dejando a su hija Karolia y su propiedad. Al igual que su padre, ella confía la administración de la aldea y el puesto de control a los agentes de la reina Korinthia, a menos que las autoridades de Yndaros ordenen lo contrario. Las únicas excepciones son las patrullas fronterizas que está obligada a mantener y la búsqueda de campamentos rebeldes en las montañas. Además, su fuerza permanente de treinta jinetes y cincuenta arqueros puede ser llamada para ayudar a los exploradores y guardias fronterizos en la batalla.

DESCRIPCIÓN

En el área donde se encuentra el pueblo, el arroyo tiene aproximadamente 250 metros de ancho.

El puente colgante original fue reemplazado pronto por una estructura más robusta, de treinta metros de largo, construida sobre cimientos cuyas partes más antiguas se cree que se construyeron en la época de los Symbaroum. Los cinco metros más cercanos a la base norte del puente están hechos de madera y se pueden bajar, si es necesario, eliminando los puntales con cadenas fijas a un torno en una de las torres de vigilancia.

El muro de piedra de cuatro metros de altura que conecta con la ribera sur de la isla a lo largo de a la línea de flotación, lo que significa quienes cruzan el puente deben pasar por las puertas para dirigirse hacia Ambria. Cada vez que surge una amenaza, la puerta se cierra y se bajan las barras de metal frente a ella, mientras los arqueros dominan las torres y almenas. En situaciones realmente terribles, la última sección del puente también puede retirarse.

En el lado norte de la isla hay algunos embarcaderos, el más grande se utiliza como muelle para el transbordador que la gente utiliza para recorrer unos cien metros entre los bosques de los Titanes y el reino de Ambria. Los botes y embarcaciones privadas están anclados a los embarcaderos más pequeños, junto con dos barcas de los exploradores de la reina y una galera más grande que pertenece a la dueña de la fortaleza.

EL CENTRO DEL PUEBLO

Gracias al puesto de control fronterizo, la fortaleza de la baronesa de Meleon y su proximidad al Monasterio de Crepúsculo, Paso de Prios es relativamente acomodado. Ahora tiene aproximadamente un centenar de residentes permanentes, la mayoría de ellos pertenecientes a una de las tres facciones: constructores y comerciantes que abastecen la aldea con las necesidades básicas; propietarios o trabajadores de las posadas y tabernas

Jefe de bandidos alternativo

Mal-Rogan se presenta en la aventura La Tierra Prometida. Si el que aún vive en las montañas no corresponde con las experiencias previas de vuestro grupo de juego, puedes reemplazarlo fácilmente por algún otro barón ladrón no-muerto. ¿Quizás sea el barón ladrón Hojanocurna del escenario de Noche de corrupción (Aventuras 1) quien reside ahora en las montañas? O podría ser que los rumores de la muerte del barón Karlogoi sean exageraciones, que en realidad fuera asesinado por orden de su hija, pero que se alzó de nuevo para vengarse

que dan la bienvenida a los recién llegados a la Tierra Prometida; y varios funcionarios públicos cuya función principal parece ser restringir el número de refugiados que pueden cruzar el río Veloma.

La plaza de Prios es el centro de la comunidad, rodeado por la Delegación de la reina, la posada Puerta de la reina y dos tabernas llamadas La Copa Azul y el Molino. El resto del pueblo comprende una mezcla de varios edificios, con algunas excepciones: en el este, junto al río, se encuentra la torre relativamente modesta de Ordo Mágica, al lado del Templo del Sol, igualmente llano; por la Puerta Sur, los Exploradores mantienen sus barracones, establos y cuarteles de oficiales; y gran parte de las partes occidentales del pueblo están dominadas por El Cisne de Oro; una posada que solo está abierta a los nobles, ya sea como primera parada al entrar a Ambria o como un lugar cómodo en el que esperar a los amigos o parientes que llegan al reino.

EL CAMPO DE REFUGIADOS

Junto a la cabecera sur del puente se encuentra el campamento de refugiados. Su tamaño varía mucho según la temporada, y también debido a una pequeña disminución general en el número de viajeros que se aventuran a través del paso de montaña.

Los únicos edificios permanentes del campamento son las fortificaciones alrededor de la cabecera del puente y tres torres de vigilancia de Exploradores, cada una normalmente ocupada por cuatro centinelas. Aparte de eso, el campamento se compone de tiendas, carpas, y carros, generalmente colocados alrededor del perímetro de la torre de vigilancia central, según las instrucciones del oficial de servicio.

Hay dos comedores benéficos que sirven comidas calientes, sabrosas y gratuitas tres veces al día. El pan está incluido, pero a quienes desean llenar sus copas con algo más que no sea agua deben pagar una pequeña suma.

Es habitual que los recién llegados compren una pinta (y más de cerveza negra de Zarek) para celebrar su llegada.

ALREDEDORES

Al norte del río Veloma, las grandes tierras de cultivo se extienden hasta donde alcanza la vista. Los campesinos y agricultores de la casa Meleon son conocidos por producir buenos cultivos y elaborarlos con considerable habilidad y buen gusto. Su Stut, la cerveza amarga de los Titanes, es ampliamente reconocida por los conocedores de toda la capital, y el nuevo plato de la región (un paté de trucha llamado La tentación de Meleon) se sirve en tabernas de todo el reino.

Al sur del río no hay nada más que yermo, aparte de algunos muelles de pescadores y refugios de caza. El monasterio de los Hermanos del Crepúsculo se encuentra a un día marcha al sureste de la aldea, y hacia el suroeste se encuentra un puesto avanzado donde los eruditos de la baronesa y un puñado de adeptos de la Ordo Mágica investigan una mina abandonada. El resto no son más que montañas y valles, barrancos y arboledas, depredadores y saqueadores.

Dos grandes grupos de bandidos dominan la carretera de montaña entre Alberetor y Ambria. El barón ladrón no-muerto Mal-Rogan acecha en el oeste, con su creciente horda de plebeyos esclavizados; en su mayoría mujeres y hombres que han sido obligados a someterse y, desesperados, siguen las órdenes del antiguo noble con fingida gratitud. El grupo de colonos encabezados por Maridja, la mujer bárbara también conocida como la Bruja de Hielo, es, con mucho, el más grande y mejor organizado de los dos. Pero desde su propia perspectiva, ni Maridja ni sus seguidores son saqueadores; Si bien es cierto que de vez en cuando adquieren con la riquezas de Ambria, son básicamente rebeldes que se oponen con violencia al gobierno intruso.

¿Que pasa con los rechazados?

A más de la mitad de todos los esperanzados refugiados que llegan del sur se les niega la entrada al nuevo reino de Korinthia. Aunque las razones varían (véase la Delegación de la reina en la página 17), todos ellos se ven afectados por el mismo terror y la misma desesperación que se deriva de ser rechazados por los guardias fronterizos. Aproximadamente un tercio se une a las caravanas que regresan al sur, para buscar un nuevo hogar en Puebloliberdo, el Reino de la Orden, o alguna ciudad estado. Los demás eligen quedarse donde están. De los que se quedan, algunos se unen a los grupos rebeldes o bandidos acampados en las montañas, otros establecen pequeños y a menudo efímeros asentamientos en los valles de

los Titanes, pero la mayoría trata de colarse en Ambria sin la bendición de la reina. Muchos son asesinados en el camino, por depredadores, patrullas fronterizas, o por el frío y el hambre. Aquellos que tienen éxito se enfrentan a una peligrosa existencia, con el miedo constante a ser descubiertos, dispuestos a hacer cualquier cosa por comida y refugio. En el mejor de los casos, algún terrateniente sin escrúpulos los engaña dándoles comida a cambio de un trabajo agotador, a la vez que les amenaza constantemente con denunciarlos a los Exploradores de la reina.

Localizaciones de la aventura

LOS SIGUIENTES LUGARES y establecimientos de Paso de Prios y sus alrededores pueden ser relevantes cuando se juega *El aullido de los dioses condenados*. Por supuesto, el Director de juego es libre de añadir más lugares y, como siempre, debe estar preparado para improvisar siempre que los jugadores actúen de forma inesperada, lo que es de esperar.

EL UMBRAL DE LA REINA, POSADA

Después de diecisiete años de actividad, Febeo y su esposa Eda dirigen la posada más antigua del pueblo, en uno de sus edificios más antiguos; una casa rectangular de piedra construida en un principio para albergar a los trabajadores de la construcción. La cocina y el comedor están situados en su centro, mientras que se puede acceder a un total de doce habitaciones a través de pasillos que se extienden hacia los extremos más cortos del edificio. Cada dormitorio tiene dos literas, excepto las cuatro de las esquinas; habitaciones más lujosas con sólo dos camas bien emplumadas cada una.

Como todos los posaderos del pueblo, Febeo y Eda están obligados a llevar un registro de lo que ocurre en su establecimiento y a informar al Legado de la reina de las personas y acontecimientos sospechosos. Pero en el Umbral de la reina, es posible llevar a cabo asuntos turbios sin ser descubierto, ya sea contrabando de bienes delicados, enfermedades ocultas o reuniones con individuos cuestionables; la dueña tiene debilidad por los licores finos, y a menudo tratará de extorsionar a tales huéspedes antes de reportarlos al legado. Al hacerlo, ha acumulado una larga lista de secretos que poder utilizar, en caso necesario, contra una lista igualmente larga de ambrios prominentes; una lista que guarda en un pequeño cuaderno de notas con abundantes perlas debajo de una tabla suelta en la cocina.

LA PUERTA SUR DE AMBRIA

Al norte del puente hay un espacio abierto, de unos diez metros de profundidad y el doble de ancho, rodeado por un muro de piedra de cuatro metros de altura con cuatro torres. En tiempos de peligro, la puerta doble de cinco metros de ancho está atornillada, el rastrillo bajado, y las almenas guarnecidas con soldados y armas a distancia. También hay dos balistas montadas en la parte superior de las torres del norte.

Con todo esto haría falta un gran contingente de depredadores, bandidos o refugiados desesperados para atacar la aldea desde esa dirección. Solo una fuerza militar grande y altamente organizada podría hacerlo con éxito. Únicamente ha habido un puñado de intentos serios a lo largo de los años. Dos veces fueron los draguls los que cruzaron el puente en manada, y en tres ocasiones las masas desesperadas del campo han atacado (probablemente espoleadas por algún enemigo de la reina cuando el invierno de Istaros era tan duro que el estrecho se había congelado.

Para dirigirse hacia el sur a través de la puerta durante una crisis, uno debe estar bien conectado o ser un bien persuasivo. La única salida es a través de la gran puerta, que nunca se abrirá. Sin embargo, el oficial de guardia puede permitir que la gente descienda por el lado sur del muro, siempre que no haya enemigos ocupando la cabeza del puente y que la persona que pida permiso parezca capaz de hacer frente a la amenaza que se aproxima.

EL TEMPLO DEL SOL

El teúrgo principal del templo del Sol en Paso de Prios es un hombre llamado Padre Koramei. Es el hermano menor del difunto Karlogoi y, por tanto, el tío de la actual baronesa. También es un individuo sombrío y solitario que desde el principio renunció a su derecho a la baronía. A Koramei lo asisten dos liturgistas y tres novicios, y los seis son miembros de la facción dentro de la Iglesia del Sol que cuestiona la interpretación de la Curia de la voluntad y naturaleza del Dios Sol. Aunque se guardan este escepticismo para sí mismos, Koramei mantiene un contacto esporádico con Deseba la Vieja (ver la aventura *La Ira del Guardián*). Los Mantos Negros de la Curia así lo sospechan, y tienen vigilado el templo.

El templo en sí no es muy grande, con espacio para no más de treinta personas en el patio de luz. También hay cinco alcobas de oración y habitaciones para el personal. La verdadera joya del templo se encuentra en los aposentos privados de Koramei (una botella que contiene seis gotas de Agua de Prenumbras) un regalo de Temploorreccio, para utilizarlas en la lucha contra la oscuridad que se filtra hacia el norte desde Alberetor.

LA TORRE DE LA ORDO MÁGICA

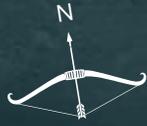
Hace un mes, el senil maestro Marfal, que hasta entonces había dirigido las modestas operaciones de la orden en Paso de Prios, fue reemplazado por una recién nombrada maestra llamada Loria Argom. Habiendo estudiado con el mismísimo Seldonio, ciertamente tiene sus cualidades, pero el Gran Maestro creyó que necesitaba "curtirse" un poco, por lo que la nombró maestra de Capítulo. Todavía no se siente del todo cómoda con su nuevo trabajo; apenas tiene treinta años y muestra una gran incertidumbre y un temperamento ardiente cada vez que es presionada o desafiada.

Los otros maestros estacionados en Paso de Prios son un joven ritualista llamado Toreo y un anciano Medicus llamado Ginda. Este último estudia las diversas enfermedades que padecen los refugiados del sur, junto con dos adeptos y un grupo de novicios que trabajan en contacto directo con los enfermos. Siempre busca contratar a nuevos novicios; al menos uno muere cada año, por infecciones, sarpullidos o estallidos violentos.

PASO DE PRIOS

0 |—————| 50 M

1. La Torre del Homenaje
2. El Cisne Dorado
3. La Guarnición
4. La Delegación de la Reina
5. El Umbral de la Reina
6. La Trucha
7. El Templo del Sol
8. Ordo Mágica
9. Torres de vigilancia
10. Comedores de beneficencia



LA DELEGACIÓN DE LA REINA

La delegación de Paso de Prios tiene un personal de diez individuos, supervisados por el ex general Neiem Kirte. Debido a las heridas sufridas en la Gran Guerra, el general tuvo que buscar trabajo en otro lugar, pero según él, su traslado al Paso de Prios fue un ascenso. ¡En estos tiempos difíciles, nada es más importante que impedir que los viejos enemigos se infiltren en el nuevo reino! Neiem tiene una sólida reputación de ser incorruptible, leal e implacable.

El legado y su personal deciden a quién se concede o no la ciudadanía plena de Ambria. Sus subordinados llevan a cabo entrevistas exhaustivas y exámenes de salud a todos los que llegan al campo de refugiados, a menos que ya posean y puedan presentar un documento (conocido como permiso de la reina que certifique que son súbditos leales de la reina Korinthia. Hoy en día, sólo los artesanos, agricultores e intelectuales calificados son bienvenidos a La Tierra Prometida. Aparte de los nobles, muy pocos están exentos del proceso de selección. A veces se puede tomar una decisión en unas pocas horas, pero también puede tomar una semana o incluso un mes. Hasta entonces, el solicitante debe permanecer en el campamento, dispuesto a responder a cualquier pregunta que pueda surgir o someterse a nuevos exámenes.

Básicamente, la única oportunidad para las personas contaminadas y/o no calificadas de entrar en el reino son los notarios, y los hermanos Laras y Demed. Durante los últimos dos años, junto con un puñado de subordinados, han obtenido beneficios de la venta del Permiso de la reina a ciertos refugiados cuidadosamente seleccionados. Hasta ahora han logrado evitar toda sospecha, pero ¿quién sabe cuánto tiempo pasará antes de que uno de sus "clientes" sufra un caso grave de honestidad, o sucumba a una enfermedad que lo manche?

LA TRUCHA, TABERNA

La Trucha es una taberna cerca de los muelles en el lado norte de la isla, y sirve la mejor comida del pueblo. Su carta se compone en su mayoría de varios platos de pescado, basados en recetas de los pueblos portuarios de Alberetor. Aunque el salmón ha sido reemplazado por truchas del río local, los palitos de pescado, los patés, las sopas, los pasteles y las tartas todavía tienen un sabor muy parecido al de sus equivalentes sureños.

La dueña, una viuda llamada Madam Flora, parece una persona muy amable y de corazón tierno, pero las apariencias pueden ser engañosas. Bajo la superficie de buen carácter, se esconde la líder de una organización de contrabandistas con sedes en Alberetor, en el sur, hasta Karvosti en el norte. La mayoría de las mercancías de contrabando (que pueden ser desde antigüedades de Alberetor hasta artefactos corruptos de Davokar) pasarán en algún momento por su sótano de tres niveles. Los compradores son igualmente diversos, desde líderes bárbaros

sin escrúpulos, pasando por nobles de la capital, hasta ricos que han permanecido al sur de las montañas. Incluso tiene clientes en el Reino de la Orden y en las ciudades estado, lo que significa que su fraude no sólo viola las normas del Dador de leyes; sino que también constituye alta traición.

TORRES DE VIGILANCIA

Los Exploradores de la reina son responsables de mantener el orden y la seguridad en el campamento al sur de Paso de Prios. Tienen a su disposición tres torres de vigilancia, cada una de ellas suele estar a cargo de cuatro guardias, incluidos los exploradores que se encuentran en la parte superior de las torres. La torre central tiene un anexo donde el personal de la Delegación realiza sus entrevistas y exámenes físicos, siempre con al menos un explorador presente.

La guardia está comandada por el mariscal de campo Beniam Starak, con la ayuda de sus oficiales subordinados: Los capitanes Elan, Domio y Egusta. Siempre se puede encontrar un capitán en la torre principal, pero cuando las caravanas más grandes están de camino, todos están en su lugar, mientras que el número de exploradores ordinarios se duplica. El capitán Egusta, fácilmente reconocible por la cicatriz que atraviesa su ojo izquierdo y que continúa sobre su boca y mentón, es el más hablado y autoritario de los tres.

COMEDORES DE BENEFICIENCIA

Los dos comedores de beneficencia que proporcionan a los residentes del campamento tres comidas al día son administrados por la Delegación y financiados por la reina. La comida es buena, nutritiva y gratuita. Quienes desean bebidas que no sean agua a menudo pueden encontrar algo más para comprar, pero no más de una botella o jarra por comida (en parte debido al escaso suministro y también, porque los Exploradores desean evitar cualquier desorden por embriaguez).

La cocinera Arela sirvió como chef del ejército durante la guerra y sabe cómo hacer buena comida en grandes cantidades. Pero ya no es tan jovial como antes; las melodías que solía tararear entre las ollas de la cocina de campo han sido reemplazadas por lamentos y juramentos constantes. Esto se debe en parte a la vejez, pero también a sus exasperantes ayudantes: mientras que el legado no escatima en ingredientes, es bastante rícano a la hora de pagar la mano de obra, lo que explica por qué Arela está actualmente a cargo de más de una docena de caóticos trasgos que parlotean en su cocina sin cesar.

EL MONASTERIO DEL CREPÚSCULO

Que el cuartel general de los Mantos Negros acabase en las montañas fue una coincidencia. La ruina en la que se encuentra el monasterio ya estaba allí, y en tan buen estado que debió ser construida por algún señor de Lindaros, posiblemente como palacio



El Monasterio del Crepúsculo en todo su nevado esplendor, resuena con himnos sublimes, mientras contiene la oscuridad de la Noche Eterna.

de recreo. En cualquier caso, la estructura se adaptaba perfectamente a su propósito, sobre todo debido a los muchos y vastos niveles del subterráneos donde los Mantos Negros encierran ahora a sus prisioneros (y a los sujetos de prueba). La proximidad de la ruina a Alberetor también fue ventajosa, ya que facilitó la reubicación de libros, reliquias, y a la captura de las víctimas de corrupción de las afueras de Berendoria.

A los visitantes no se les permite ver gran parte del interior del edificio; incluso a muchos de los que viven y trabajan en el monasterio se les niega el acceso a ciertos pisos y alas. Detrás de la imponente puerta hay un salón donde los huéspedes son recibidos y registrados por un secretario. Quienes buscan refugio del frío o simplemente quieren echar un vistazo son rechazados de inmediato, educadamente al principio, y después llaman a un escuadrón de Mantos Negros para expulsar al insistente huésped. Si el secretario considera que el asunto es lo bastante serio, muestra al visitante el salón de audiencias adyacente para que espere a un hermano o hermana de mayor edad. La mayoría de la gente nunca verá más que eso, ya que

quienquiera que se encuentre a continuación probablemente actuará como intermediario entre ellos y los líderes del monasterio.

Como uno de los baluartes en la tierra del Dios Sol Prios, el monasterio está sorprendentemente dominado por la oscuridad. Por supuesto, el trabajo de los Mantos Negros es estudiar y entender la oscuridad. En las profundas salas de la montaña, detrás de enormes puertas de hierro, se encierran humanoides horriblemente desfigurados: elfos cautivos, trolls y ogros en diferentes etapas de corrupción; fenómenos naturales extraños y sensibles que parecen rebosar odio y agresividad; incluso una abominación primigenia a la que la Curia llama el Dragón.

Otras salas contienen artefactos corruptos; pergaminos y tablillas de piedra que describen prácticas oscuras o escritas con símbolos que corrompen a quien los observa; y cámaras donde el látigo de Prios extrae verdades de herejes y miserables corrompidos. El contraste entre todo esto y los magníficos y casi resplandecientes himnos que se escuchan cada día en la capilla es sobrecogedor.

ACTO 1:

La Noche Silenciosa

EL PRIMER ACTO de la aventura aborda la llegada de los personajes jugadores a Paso de Prios y el pánico que surge cuando una persona, y luego otras dos, renacen corruptas en medio del campo de refugiados. Los personajes no pueden hacer nada para cambiar el curso de los acontecimientos, pero obviamente deben decidir si se involucran y, en caso afirmativo, de qué manera. Para tener la más mínima oportunidad de ayudar a los residentes, primero deben atravesar la *Puerta Sur de Ambria*.

Inicio de la aventura

MIENTRAS EL SOL SE PONE, los jugadores llegan a la orilla norte del río Veloma. Acaba de dejar de nevar, y una niebla húmeda reemplaza el aire frío y fresco. El suelo es fangoso bajo la nieve derretida; el viento gira hacia el sureste, pero las ráfagas siguen siendo lo bastante fuertes como para ondear las banderas y hacer parpadear las linternas de aceite.

No hay mucha cola en la orilla, y los jugadores pueden subir a la balsa, junto con una docena de pasajeros (coste: un chelín por persona, el doble para caballos y similares, y el doble de nuevo para carros y carretas). Los jóvenes que trabajan en el torno parecen exhaustos.

Probablemente han arrastrado la plataforma de un lado a otro del río todo el día, llena de gente llegada esperanzada para unirse a la caravana. Cuando finalmente llegan al otro lado del río, descubren que la llamada Puerta Sur de Ambria está cerrada. Tanto si hablan con uno de los diez guardias, o piden más información a algún aldeano, les cuentan la situación: una caravana llega al campamento de refugiados, y cada vez que eso sucede, la puerta se cierra hasta que los Exploradores se aseguran de que no hay peligro. No se permite pasar a nadie, tanto por su propia seguridad como por la del pueblo. Además, es imposible encontrar personas o transportes de suministros antes de que las cosas se calmen.

Alguien informa cortés a los jugadores que esperen en una de las posadas y tabernas. La persona con la que hablan cree que pueden pasar hasta seis horas antes de que abran las puertas, momento que anunciarán tres campanadas de la campana del portón. Todos los establecimientos están llenos de clientes, por lo que los personajes deberán estar dispuestos a compartir mesa con alguien.

Si el Director de juego lo considera oportuno, podría haber asientos vacíos en la mesa del Hermano Huberdo. No habrá ninguna conversación profunda, por supuesto; la mayoría, son pequeñas charlas sobre el clima, la vida en el pueblo y el viaje a través de los Titanes. Pero en caso de que haya futuros encuentros con Huberdo (ver la página 31), podría ser bueno que lo hayan visto alguna vez.

Encuentro con Huberdo

Si los personajes jugadores terminan en la mesa de Huberdo, es importante que el director de juego lo represente como cualquier otro visitante (sólo es) uno de los muchos viajeros venidos a unirse a la caravana que se acerca. Se presenta como Huberdo y dice ser notario de Yndaros, enviado por Lord Manselm para recoger un paquete de documentos legales de sus familiares en Alberetor. También se queja del clima y recuerda con horror su peligroso viaje a través de las montañas (eso fue hace casi diez años), en el que sufrieron de todo, desde avalanchas y depredadores hasta bandidos asesinos.



Incluso los Exploradores de la reina lucha cuando se enfrenta a abominaciones recién nacidas y hambrientas.

El brote

CUANDO EL DIRECTOR DE JUEGO lo considera oportuno, el rugido agudo de una mujer corta el bullicio: “¡Silencio!” grita una mujer de pie junto a la puerta abierta, y cuando todo el mundo enmudece, todos pueden oír el motivo de sus gritos. Una campana dobla en la distancia. Pero no tres veces; suena frenética e implacable.

AL RESCATE

Los personajes jugadores sin duda son libres de hacer lo que quieran. Sin embargo, probablemente comenzarán por tratar de averiguar qué es lo que pasa.

Ninguno de los civiles sabe nada al respecto, pero el capitán Turgal de la guardia de la aldea, un poco ebrio, y los exploradores que se han reunido en torno a la puerta sur todavía cerrada, puede decirles lo siguiente: “Una abominación vino con la caravana; está suelta, atacando a cualquiera que encuentre en su camino; ¡la puerta debe permanecer cerrada hasta que la situación esté bajo control!”

Para conseguir esta información, los personajes primero deben dirigirse a Turgal y luego persuadirlo para que cuente lo que sabe [Persuasivo +1]. Recuerda que su información no es del todo exacta, ya que la abominación no vino de hecho con la caravana.

No importa lo que digan los personajes, la puerta permanecerá cerrada. Para pasar por encima deben ponerse en contacto con el oficial a cargo de los Exploradores del lugar, la teniente Androna. Tranquila y serena, les dice que se calmen, asegurándoles que sus compañeros exploradores están acostumbrados a lidiar con situaciones parecidas. Los personajes deben pasar una tirada de [Persuasivo -3] para obtener su permiso, o Androna adoptará un tono más duro: ¡Si intentan cruzar el puente, ordenará a sus hombres que les disparen, por desobedecer una orden directa y para evitar que se interpongan en el camino de sus hermanos y hermanas de armas!

Los personajes que no pasen la prueba pero que todavía quieran acceder al campo de refugiados tienen dos opciones. Una es desobedecer la orden de Androna, en cuyo caso los dejará ir (mientras lanza algunos insultos). Sin embargo, esto podría causar problemas en el futuro, ya que los buscarán por insubordinación (si los personajes regresan a Paso de Prios, se arriesgan a ser encarcelados y sentenciados a veinte latigazos cada uno (esto no se aplica a los nobles, que se libran con el pago de una multa de 10 táleros).

Una segunda opción es conseguir una embarcación de algún tipo y remar por el estrecho, o ir donde termina el muro y nadar hacia el otro lado (sin armas ni armadura). Sea como fuere, los personajes no llegarán al campamento hasta que las tres abominaciones hayan sido abatidas (ver abajo).

LAS ABOMINACIONES

Como hemos mencionado, el caos al sur del puente es el resultado del plan de los agentes de la Orden de hacer que los Mantos Negros y sus prisioneros huyan al Monasterio del Crepúsculo provocando el caos en el campamento. Al saber que muchos de los refugiados de Alberetor están a punto de renacer, engañaron a dos de los trasgos de la cocinera Arela para que vertieran grandes cantidades de bayas krusas trituradas en la sopa. El efecto fue casi instantáneo.

Primero renace una abominación cerca del comedor de beneficencia occidental. Provoca grandes estragos antes de que la gente empiece a huir y los exploradores rodean a la criatura en actitud defensiva mientras esperan la llegada de los capitanes. El familiar/amigo es uno de los que no consigue escapar de la furia de la abominación y resulta herido de muerte por sus garras.

Los personajes jugadores que persuaden a la teniente Androna de bajar el puente (o simplemente ignoran su orden) pueden llegar al campamento justo cuando los dos capitanes que aún siguen vivos (Domio y Egusta) logran flanquear y decapitar a la bestia. Pero el peligro, al parecer, está lejos de terminar: se escuchan gritos de pánico y rugidos sanguinarios desde el oeste.

En caso de que los personajes decidan acompañar a los dos capitanes al comedor oriental, los aterrorizados gritos de las personas que huyen despavoridas, pronto indicarán que dos abominaciones más han enloquecido en el campamento. Y por supuesto, dos escuadrones de cansados exploradores luchan contra una abominación humanoide, a unos cincuenta metros uno del otro. Los capitanes cargan hacia una de ellas. La reacción de los personajes depende de ellos. Si deciden ayudar, recomendamos que se centren en una abominación y que el resultado de esa lucha también determine el destino de los capitanes y sus hombres.

Algunos grupos de juego pueden querer ignorar las abominaciones y tratar de localizar al familiar o amigo en su lugar. Si es así, lo encontrarán moribundo en el suelo cerca del comedor de beneficencia oriental, pero lo bastante fuerte como para decir unas últimas palabras: "Querido. ¡Cuidado! ¡Es ella! La vi. Encadenada. La oscuridad encadenada. La oscuridad, la oscuridad..."

Si los personajes prefieren no luchar contra la abominación, o si todos caen en la batalla, otros se apresurarán a matarla: veteranos de guerra, cazadores y otros que reconocen la necesidad de combatir a la horrible criatura. Será una tarea larga y sangrienta; una de las peores masacres de alberetonianos/ambrios desde la Gran Guerra.

Humano renacido

La mujer y los dos hombres que sufren el efecto corruptor de las bayas krusas ya estaban marcados por la corrupción cuando llegaron; permanecieron demasiado tiempo en la oscuridad de Alberetor. Como son abominaciones renacidas, crecen casi dos metros de altura y están deformadas hasta el punto de no ser reconocibles.

HOMBRE 1: Piel inyectada en sangre con grandes ampollas negras, lengua de serpiente centelleante y largas garras.

MUJER: Piel ennegrecida y que se cae en grandes pedazos; cráneo desnudo con protuberancias en forma de cuernos y antebrazo derecho transformado en una espada curva de hueso.

HOMBRE 2: Piel albina con palpitantes venas negras, ojos rojos brillantes; brazos/piernas anormalmente largos y cuernos de toro largos y afilados.

Conducta	Furiosa y aullante		
Raza	Abominación (ex-humano)		
Desafío	Normal		
Rasgos	Arma natural (II), Robusto (I) Sangre ácida (I).		
Ágil	7 (+3),	Atento	10 (0),
Discreto	10 (0),	Fuerte	11 (-1),
Inteligente	9 (+1)	Persuasivo	5 (+5),
Tenaz	13 (-3),		
Habilidades	Berserker (principiante), Combate sin armas (principiante)		
Armas	Garras/Espada de hueso/Cuernos 10		
Armadura	2 (Robusta)		
Defensa	+7, sangre ácida 3 daño durante 3 turnos		
Resistencia	11	Umbral de dolor	6
Equipo	1D10 chelínes.		
Sombra	Cobre totalmente corroído (consumido por la corrupción)		

Tácticas: La abominación quiere extinguir la vida, toda vida; no le importa en absoluto la suya propia.

EL FUEGO

Independientemente de si ocurre durante la lucha contra la abominación o mientras los personajes jugadores se arrodillan alrededor del familiar/amigo muerto, todos ellos pueden hacer una prueba de Atento. Quienes tienen éxito pueden oler el humo de un incendio, y con otra prueba exitosa ven pequeñas brasas danzando en el cielo, procedentes de algún lugar al sur, entre los carros y las tiendas de campaña.

Es el pabellón de la escolta de la prisionera el que arde, incendiado por los templarios después de su intento fallido de capturarla (dos de los Mantos Negros ya se habían ido con Elsana). Los huéspedes del campamento se apresuran a apagar las llamas antes de que se propaguen. Debajo del chamuscado lienzo hay una serie de pistas que los jugadores pueden descubrir a medida que comienzan a investigar las causas de todo este caos y, con suerte, resolver quién es el responsable de la muerte del familiar/amigo.

ACTO 2:

Renacer de las cenizas

EL SEGUNDO ACTO de la aventura comienza cuando las abominaciones mueren y las cosas se calman en el campo de refugiados. Ahora es el momento de que los personajes jugadores tomen las riendas, ya sea por iniciativa propia o en nombre del capitán Egusta

Investigaciones

CUANDO LA SITUACIÓN ya no es peligrosa, los jugadores tienen la oportunidad de mirar alrededor y evaluar la situación, posiblemente después de atender sus heridas. La escena de la batalla parece ahora misteriosamente desolada. Aparte de los que ayudaron a combatir a las abominaciones y que ahora están más o menos heridos, todos los habitantes del campamento han huido asustados hacia el sur, dejando atrás tiendas de campaña a medio levantar y sus pertenencias dispersas. Unos cuantos Exploradores se ponen de pie para ayudar a sus maltratados camaradas. Los dos capitanes que mataron a la abominación del comedor de beneficencia occidental se tambalean hacia la torre de vigilancia central y la mujer prácticamente carga con el hombre.

Diez personas yacen heridas o muertas alrededor de las abominaciones caídas y muy pocas ayudan. Esta podría ser una oportunidad para que los personajes jugadores sean útiles y al mismo tiempo recopilar pistas sobre lo sucedido. Si así lo hacen, utiliza la información que aparece bajo la sección Comedores benéficos, a continuación.

LA TORRE DE VIGILANCIA

Los personajes jugadores que quieran llegar al fondo de la cuestión es probable que comiencen por tratar de encontrar a personas que puedan tener algunas respuestas. No descubrirán gran cosa de los Exploradores supervivientes, ocupados ahora ayudando a los heridos, consolando a los que están de luto y calmando a los conmocionados: nadie parece saber qué causó la masacre. Si persisten, les dicen que pregunten a los comandantes, que es probable que estén en la torre de vigilancia central.

Efectivamente, el capitán Egusta está de pie frente a la puerta de la torre, gruñendo a los pocos oficiales subalternos que aún son aptos para el servicio, Domio está dentro, debatiéndose entre la vida y la muerte debido a las graves quemaduras de ácido. Una prueba de Atento exitosa con la habilidad de Medicus revela que Egusta está pálida, sudorosa y probablemente más malherida de lo que le gustaría admitir.



El capitán Egusta oculta a duras penas el dolor y el miedo que siente, no hasta que todo esté bajo control.

Cuando el último de los oficiales subalternos se haya ido, los personajes podrán ocupar su lugar. La capitana no está muy habladora, pero si los personajes ayudaron a matar a las abominaciones o si uno de ellos ofrece explícitamente sus servicios, puede darles un momento. También está herida, y sus compañeros capitanes están incapacitados, al igual que muchos de sus Exploradores. Sin duda, le vendría bien una mano amiga.

Con voz temblorosa, y a veces balanceándose por los mareos, Egusta es capaz de revelar la siguiente información:

- Parece que las abominaciones no vinieron con la caravana. Tres huéspedes que no parecían tener relación renacieron casi simultáneamente; sólo uno de ellos vino con la última caravana.
- Murieron más de veinte personas y hubo el doble de heridos.
- Al parecer, hubo un incendio en algún lugar del campamento, pero el daño a las tiendas de campaña, los carros y otras propiedades fue insignificante.
- Nada como esto había sucedido antes en Paso de Prios. No puede ser una coincidencia. ¡Alguien es responsable de la aparición de las abominaciones!
- En caso de que los jugadores soliciten o exijan una compensación por sus servicios, está dispuesta a pagar a cada uno de ellos el salario estándar de un explorador: 5 chelines al día. La suma puede ser duplicada con argumentos convincentes y una prueba [Persuasivo +1] exitosa.

Poco después de la victoria, más gente acudirá a la torre de vigilancia central. Entre ellos estarán el Padre Koramei, Loria Argom y el mariscal de campo Beniam Starak; todos ellos dispuestos a hablar con los personajes jugadores y pedir su ayuda para a) arrojar luz sobre la situación actual y b) llevar a los culpables ante la justicia. Además, Egusta exigirá que todos los líderes de las caravanas recién llegadas se reúnan en el edificio contiguo a la torre, para interrogarlos a fondo sobre quiénes vinieron con ellos en el viaje.

En otras palabras, la torre de vigilancia central se convierte en un lugar al que los personajes pueden regresar a medida que realizan sus investigaciones, para hacer preguntas sobre asuntos que no entienden o pedir ayuda con cosas que no pueden hacer ellos mismos (por ejemplo, realizar ciertos rituales).

LOS COMEDORES DE BENEFICIENCIA

Si los jugadores empiezan a preguntar o a interrogar a los residentes del campamento sobre lo sucedido, la probabilidad de que el entrevistado haya tomado la sopa es de 1-3 con un D6. Si es así, una prueba de Inteligente exitosa con la habilidad de Medicus o Venenos, o una prueba de [Inteligente-5], puede revelar que la persona parece estar bajo la influencia de alguna droga. Si la prueba tiene éxito con una diferencia de 3 o más, los personajes con una de dichas habilidades también pueden identificar la droga en cuestión: Bbyas Krusas (ver a continuación).

Los relatos de la gente sobre lo ocurrido justo antes de la masacre también sugieren una relación entre la reciente calamidad y la sopa de la noche. Todos mencionan los siguientes puntos, aunque no en el mismo orden:



A Boa y Tott les aterroriza el cucharón de Arela, pero también ser enviados lejos del campamento

- Varios carros de una gran caravana comenzaron a llegar al anochecer.
- Un grupo de bufones actuaba cerca de la torre central.
- Las colas de sopa eran largas; todos esperaban con impaciencia la sopa de zanahoria y champiñones.
- Los recién llegados empezaron a aparcar sus carros, a levantar sus tiendas de campaña y a ponerse cómodos.
- Quienes presenciaron el renacimiento también añadieron: *“De repente empezó a gritar, tiró el cuenco al suelo y.... se transformó, se oscureció... como una pesadilla...”*
- Quienes prueban y huelen la sopa y tienen la habilidad de Medicus o de Venenos deben pasar una prueba de Inteligente para identificar a) que el alimento ha sido envenenado, y b) qué veneno se utilizó.

Si le lanzan alguna acusación, Arela responde con una severa reprimenda: la cocinera enfurece, y llama de todo a los personajes, desde idiotas hasta gusanos sinvergüenzas: ¿cómo podéis ser tan estúpidos como para pensar que envenené mi propia sopa? Cuando le preguntan si tiene algún sospechoso, no tarda mucho en mirar con odio a un par de niños trasgos cercanos. Se comportan de manera inocente, pero no muy convincente: miran constantemente a su alrededor, sus ojos parpadean, mientras intentan silbar sin éxito. Tan pronto como Arela levanta la voz, se dan la vuelta y empiezan a correr.

Si los jugadores deciden perseguirlos, usa las reglas de persecución de la Guía del Jugador Avanzado; los trasgos Boa y Tott tienen Ágil 10 (0). Otra opción es seguirlos hasta su escondite, una carreta abandonada en el extremo sur del campamento. Pero aunque los pillen, los trasgos tienen poco que decir:

- “Era sólo una broma; dijo que no era peligroso, como tragar polvo picante”.
- “Parecía del todo normal, un humano barbudo. Ropa marrón o negra, sin armas.”
- “Se nos acercó a mediodía. Nunca lo habíamos visto ni antes ni después.”

LA TIENDA DEL AMIGO

Puede que los personajes quieran revisar el equipo del familiar/amigo. No les cuesta encontrar su tienda de campaña: han llamado a todos los propietarios de caravanas para interrogarlos en el anexo de la torre de vigilancia central, y los personajes que se llevan bien con el capitán Egusta u otras figuras de autoridad podrán preguntarles sobre él/ella.

Una mujer llamada Ilva se adelanta y dice que el familiar/amigo viajó con su caravana, pero que por alguna razón decidió montar su tienda lejos de los demás viajeros. El familiar/amigo se quedó cerca del comedor de beneficencia oriental (ver la explicación más abajo) mientras Ilva y los otros estacionaban los carros en el del occidental. Cree que sabe cómo es la tienda de campaña del familiar/amigo, y con el permiso de los Exploradores estaría encantada de llevar a los personajes hasta ella.

Aparte de un baúl de ropa y otro lleno de joyas, objetos de valor y algunas reliquias familiares como pinturas enrolladas, candelabros, cartas, diarios, etc. (valor total: 400+1d100 táleros), sólo hay un objeto de interés entre las pertenencias del familiar/amigo: un diario.

En él se relatan tanto los preparativos para el viaje como el viaje mismo. El personaje que se toma el tiempo para investigar y pasa una prueba de Atento encuentra un pasaje escrito unos días antes, con una letra mucho más temblorosa:

Es lo que temía; el maestro Tejedor y sus aprendices del carro de atrás de Ilva mienten.

Bayas Krusas

Las bayas del arbusto Krus pueden consumirse tanto frescas como secas, y provocan un zumbido duradero que puede compararse con el del alcohol. Quien ingiere las bayas también sufre 1d4 puntos de corrupción temporal, que tiende a permanecer en el cuerpo (si es relevante, la corrupción se desvanece al ritmo de un punto cada dos horas. Por esta razón, las bayas se han vuelto populares entre la gente seducida por la oscuridad de Davokar y los poderes de la Noche Eterna. Según los rumores, también se utilizan para torturar, el zumbido combinado con la creciente oscuridad puede hacer hablar a casi cualquiera...

Son guardias que escoltan a un prisionero. Una mujer. Vieja y encorvada. Pálida como el azúcar. Me vio. Me perforó con su mirada inyectada en sangre. Fue solo un segundo, como una puñalada. O un corte. Una expresión intensa, pero no sé lo que significaba.

Tal vez odio. Tal vez una advertencia, una amenaza. Por un momento pensé que quería comerme. O puede que fuera un grito de ayuda.

No me involucraré. No se lo digas a nadie. Mantén la distancia. No quiero saber qué decían en realidad sus ojos. Muerte. Ese es el sentimiento que prevalece: la muerte.

EL PABELLÓN

Con suerte, los jugadores se darán cuenta de que deben investigar el incendio surgido durante el ataque de las abominaciones; si no es el caso, el capitán Egusta o algún otro PNJ con el que hablen podría sacarlo a relucir.

El pabellón circular tiene unos cinco metros de diámetro y está caído, con la mayor parte del lado oeste completamente quemado. Al hablar con las personas en de la zona, los personajes pueden hacerse una idea de lo sucedido.

- En el pabellón vivían cuatro personas: un Maestro Tejedor y sus ayudantes. Algunos pueden recordar que el nombre del maestro era Mogdas.
- Nadie sabe qué fue lo que provocó el incendio; había demasiado caos debido a que toda la gente huía de las abominaciones.
- Cuando comenzó el incendio, algunos individuos capaces actuaron con rapidez. Derribarón el pabellón y sofocaron las llamas con mantas húmedas.
- Nadie ha entrado en el pabellón desde el incendio. Pero parece que hay al menos uno o dos cuerpos inmóviles bajo la tela.

Estos son los posibles descubrimientos:

Una prueba exitosa de Atento realizada por cualquiera que examine el terreno exterior: alguien perdió mucha sangre a pocos metros de la entrada norte; el suelo está empapado y pegajoso. Lo que podría ser el comienzo de un rastro de sangre que se dirige hacia el oeste.

Una prueba exitosa de [Atento -5] por cualquiera que examine el terreno exterior: hay un pequeño medallón pisoteado en el suelo y una cadena arrancada un poco más lejos. Es un simple disco de hierro redondo y ennegrecido. La habilidad de Estudioso o una prueba de Inteligente exitosa revela que es el nuevo símbolo de los Templarios: el símbolo de la Iglesia de Prios Muerto.

Una prueba exitosa de Inteligente con la habilidad de Medicus, sobre a los cadáveres bajo la tela: un hombre y una mujer, ambos en la treintena, muertos por golpes de espada en el cuello y el torso. Sus cuerpos son musculosos y llenos de cicatrices, como si fueran guerreros y no tejedores.

Una prueba de Atento exitosa con la habilidad de Estudioso, o una prueba [Atento -5] exitosa, sobre los cadáveres debajo de la tela: sus ropas son en realidad armaduras; el tipo de armadura oculta que es muy difícil y costosa de hacer y por lo tanto sólo la usan tres grupos de personas: hechiceros ricos, espías de la reina, y Mantos Negros en misiones encubiertas.

La habilidad Ojo Místico o Rituales sobre los grilletos que se encuentran debajo de la tela: están llenos de energía sagrada. Una prueba de Inteligente exitosa proporciona más detalles; el metal ha sido sometido tanto a los rituales Rito de Bendición como Cadenas de Juicio.

El rasgo/bendición de Montés y una prueba exitosa de Atento, o una prueba [Atento -5], dentro del pabellón: las marcas en el suelo sugieren que dos personas han arrastrado una tercera. Salieron por la entrada sur. El rastro no puede seguirse más de cinco metros, ya que desaparece entre el ajeteo la gente.

LOS TEMPLARIOS

En una remendada tienda de campaña en el extremo oeste del campamento (3x5 metros y lo bastante alta para que alguien esté de pie, los templarios Segri Elderra, Arlon Mirelda y Jelia Oralak han establecido su base. Comparten la tienda también con el anciano escudero Gromeo, que trabaja muy duro para servir a los tres nobles. La razón para disfrazarse de refugiados no tiene nada que ver con la discreción política; a los templarios no podría importarles menos si sus acciones enfurecen a la Curia, a la reina o a cualquier otra facción; la hereje morirá, todo lo demás es secundario. Se disfrazan simplemente para mejorar sus posibilidades de acercarse a la Dama de la Noche sin darle tiempo a su escolta a preparar una posible defensa o escapar a otro escondite.

Es muy posible que los jugadores sigan el rastro de sangre de los templarios desde el pabellón derrumbado. Una prueba de Atento exitosa con el rasgo/bendición Montés, o una prueba de [Atento-5], es todo lo que hace falta para encontrar la carpa destartada del oeste. Además, si la prueba tiene éxito con una diferencia de 3 o más, el rastreador ve que la sangre debe ser de más de una persona. Los templarios no están en condiciones de luchar: Jelia aún no ha recobrado el conocimiento, Arlon ha perdido demasiada sangre y Segri tiene profundas heridas

de arma blanca en la parte superior de sus brazos. En otras palabras, los jugadores tienen todo de su parte para acercarse, aunque deben hacerlo por su cuenta, ya que el capitán Egusta no puede prescindir de ningún hombre. Una estrategia podría ser esperar a que el viejo Gromeo salga de la tienda para buscar agua potable. Si lo capturan e interrogan, jurará que "sus amigos" no tienen nada que ver con las abominaciones, pero eso es todo lo que dirá sobre el asunto; los personajes tendrán que entrar con él y repetir sus preguntas a la líder del grupo.

Consciente de que la lucha está descartada, Segri asume un enfoque más diplomático; quizás los personajes podrían serle útiles. Los invita a sentarse junto a la hoguera en medio de la tienda de campaña, lista para responder a sus preguntas:

- Su nombre es Segri, y es una sierva de Prios; eso es todo lo que dirá de ella y de los que comparte su tienda. Si los personajes le muestran el medallón que encontraron pisoteado en el barro fuera del pabellón, se encoge de hombros: *"alguien lo debe haber tirado"*.
- Había una prisionera y su escolta en la tienda quemada; y no cualquier prisionera, sino una *"hereje de sangre negra como el alquitrán; enemiga del sol y aliada de las tinieblas, a la que no se le debe permitir vivir"*. No menciona el nombre de la hereje, ni las ofensas que ha cometido - *"La bruja es la Hija de la Noche Eterna, ¡y eso es todo lo que es!"*
- Cuando se le pregunta si tiene algo que ver con la sopa envenenada y los humanos renacidos, responde con una mirada siniestra. Ella y sus amigos simplemente esperaron el momento adecuado para atacar a la hereje; las abominaciones despertadas, y el caos que causaron, parecían una oportunidad de oro.
- Sin embargo, la prisionera ya se había ido, al igual que parte de su escolta. Segri y sus camaradas mataron a dos guardias después de una breve pero feroz batalla; enfurecida por la ausencia de la hereje, rompió una lámpara de aceite, de ahí el fuego.
- Si tuviera que adivinarlo, diría que alguna otra facción quiere liberar a la hereje, y que ellos envenenaron la sopa. Si ese es el caso, existe un riesgo significativo de que una de las apóstoles más grandes de La Noche Eterna pronto quede libre.
- Finalmente, pide a los personajes que rastreen a la hereje y le informen (sin intervenir). Con un poco de descanso y la atención adecuada, espera que sus amigos heridos se pongan en marcha en veinticuatro horas, listos para resolver el asunto.

Los Templarios

“Dios está muerto, los asesinos deben arder.”

Los tres caballeros son de alta alcurnia; son orgullosos, elocuentes e imponentes. Pero también hay fuego en sus ojos, una pasión que la mayoría de los nobles no poseen. Si los personajes los buscan inmediatamente después de la batalla, uno de ellos es eliminado y a los otros dos sólo les quedan 4 puntos de *Resistencia*.

Conducta	Calma fanática
Raza	Humana (Ambria)
Desafío	Complicado
Rasgos	Contactos (Caballeros del Sol)
Ágil 13 (-3), Atento 7 (+3), Diestro 10 (0), Discreto 5 (+5), Fuerte 15 (-5), Inteligente 9 (+1) Persuasivo 10 (0), Tenaz 11 (-1),	
Habilidades	Versado en criaturas (principiante), Berserker (principiante), Golpe de hierro (adepto), Combate con armadura (adepto), Inquebrantable (maestro), Martillo de monstruos(adepto)
Armas	Espada bastarda 9 (precisa), +3 con Berserker
Armadura	de cuero tachonado 3 (reforzado)
Defensa	-3 (+5 con Berserker)
Resistencia	15 Umbral de dolor 8
Equipo	1D10 táleros, látigo flagelante, símbolo de Prios Muerto.
Sombra	Amarillo dorado con vetas y manchas carmesíes. (Corrupción: 3)

Tácticas: Los caballeros de Prios Muerto luchan con una furia moderada y permanecen juntos para evitarlos flanqueos; Desatarán su furia berserker y atacarán con toda su fuerza si la batalla les es adversa.

Entre montañas

LOS PRESUMIBLEMENTE HAMBRIENTOS y exhaustos jugadores se enfrentan ahora a la posibilidad de tener que rastrear a su presa hasta los Titanes. Podrían volver a la torre de vigilancia central, para informar de sus hallazgos o con la esperanza de pasar la responsabilidad a otra persona. Sean cuales sean sus intenciones, y hablen con quien hablen, animan a los personajes a continuar con su persecución: los exploradores son necesarios en el campamento, para restaurar el orden y ayudar a la guardia de la ciudad en la vigilancia de la Puerta Sur de Ambria. Hay un gran descontento entre los refugiados, y los guardias temen que intenten entrar a la fuerza a Paso de Prios. Por todo ello, los personajes deben abandonar el turbulento campo de refugiados, de inmediato con la información de que dispongan, y lo más probable es que tomen una de estas dos rutas: siguen el camino fuera

RASTREANDO A LA HEREJE

Los jugadores (y por lo tanto, sus personajes) probablemente podrán adivinar que la prisionera ha sido llevada al Monasterio del Crepúsculo. ¿Dónde más irían dos Mantos negros amenazados que escoltaban a una hereje peligrosa en esta parte del mundo? Sin embargo, para los jugadores no demasiado aficionados a las adivinanzas, hay una manera de verificarlo y determinar exactamente qué ruta tomaron.

Sus pisadas conducen hacia el sur desde la tienda de campaña, antes de desaparecer entre numerosas marcas de botas, pezuñas y ruedas en el barro. Si los personajes siguen el camino hacia el sur del campamento y pasan una prueba de *Atento*, pueden oír a un niño llorando histérico a lo lejos.

Viene de una carreta techada. Una tenue luz brilla a través de los huecos en las paredes, y el llanto del niño se oye desde el interior, seguido por el intento de un padre de consolar a los jóvenes. Los hermanos Arnas y Anata, de ocho y cuatro años, vieron a los Mantos Negros que arrastraban a Elsana. Anata se asustó y corrió directa a casa, convencida de que acababa de ver a la famosa Archibruja y que esta vendría a buscarla. Arnas estaba igual de asustado, pero se quedó paralizado. Permaneció inmóvil, observando, con la mirada fija en los extraños, hasta que su madre vino a buscarlo. Por lo tanto, Arnas puede confirmar que los Mantos Negros siguieron el camino hacia el sureste, pero que luego giraron hacia el este, siguiendo una senda junto al río.

Con esta información, los personajes son capaces de rastrear los Mantos negros y a su prisionera sin tener que pasar ninguna prueba. Sin esta información, hacerlo requiere dos pruebas de *Atento* con el rasgo/bendición *Montés* (o una prueba de [*Atento* -5]), primero para redescubrir su rastro en el extremo sur del campamento, y luego para darse cuenta de dónde dejaron el camino (ver el mapa de la página 30).

de la carretera, a lo largo de un sinuoso sendero montañoso, o se quedan en la carretera hasta el Monasterio del Crepúsculo, convencidos de que la prisionera estará allí. En este último escenario (menos probable, los personajes descubren que no hay recién llegados en el monasterio, pero también que un “camino más corto y rápido los llevará al norte, hacia el río”. Tanto si siguen el sinuoso camino desde el monasterio o vienen del norte, tarde o temprano, se encontrarán con los restos de una emboscada.

¿QUE HA PASADO?

Tal y como estaba previsto, la escolta de Elsana fue atacada en el camino entre Paso de Prios y el monasterio.

Ayudados por dos agentes, uno asignado a la aldea y el otro al campamento de refugiados, los dos monjes guerreros del Reino de la Orden tendieron una emboscada.

Vencieron a los Mantos Negros, se resistieron antes de estrangularlos. Le quitaron las esposas a Elsana y los monjes guerreros la llevaron hasta el escondite acordado en uno de los campamentos de bandidos de la Bruja de Hielo. Los otros agentes regresaron a Paso de Prios. Conscientes de que alguien podía estar siguiéndolos, los monjes no se quedaron a registrar los cuerpos de los Mantos Negros ni se aseguraron de que estuvieran realmente muertos. Ahora, la cuestión es qué conclusiones sacarán los jugadores después de investigar la sangrienta escena del ataque...

LA ESCENA DE LA EMBOSCADA

En un lugar donde el camino está rodeado por densos arbustos yacen dos personas aparentemente muertas: un hombre mayor (Mogdas) y una mujer más joven. Y no están solas: tres gatas kotka cuya manada caza cerca han sido atraídas por el olor de la sangre, y ahora se están dando un festín con los humanos. Desde lejos, una prueba de Atento exitosa revela que el hombre sigue vivo (débiles gemidos de dolor y un pecho que se mueve al ritmo de una respiración jadeante).

¡Los koksas indudablemente no abandonarán a sus presas sin luchar! Los jugadores pueden retroceder y esperar a que se vayan, en cuyo caso los dos Mantos Negros morirán y los arrastrarán al yermo. Los jugadores harían bien en adoptar un enfoque más ofensivo; si es así, los gatos de montaña lucharán hasta que caigan dos de los suyos.

Si los personajes logran derrotar a las bestias o ahuyentarlas), Mogdas es capaz de decir unas pocas palabras antes de morir: *“Los asesinos... La trucha... en Paso de Prios ¡Tú! La Señora de la Noche, debes encontrarla, llévala al monasterio; junto a Prios, cae la noche...”*. No puede salvarse; uno de los koksas hundió sus colmillos en el cuello y le dio unos cuantos mordiscos bien grandes en el muslo y el torso. Con una prueba exitosa de Inteligencia y la habilidad de Estudioso, el personaje recuerda haber oído hablar de “la Dama de la Noche”, quién era, y el ritual anual en el que se le daba la oportunidad de arrepentirse (ver página 9). Además, también es posible realizar los siguientes descubrimientos en el lugar de la emboscada:

Una prueba exitosa de Atento por alguien que busca en los arbustos: alguien ha arrojado entre los arbustos las esposas que coinciden con los grilletos encontrados en el pabellón. Estos también cuentan con las bendiciones de los rituales *Rito de Bendición* y *Cadenas de Juicio*.

Kotka

El poderoso kotka es uno de los depredadores más temibles de los titanes. Tiene una gruesa piel de invierno de color blanco amarillento con rayas negras a la espalda, terribles colmillos y garras lo suficientemente afiladas para cortar incluso la piel de ogro más resistente.

Conducta	Confiada, audaz	
Raza	Bestia	
Desafío	Normal	
Rasgos	Duro (I), Arma natural (II), Robusto (I)	
Ágil 11 (-1), Atento 10 (0), Diestro 13 (-3), Discreto 7 (+3), Fuerte 15 (-5), Inteligente 10 (0), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 9 (+1),		
Habilidades	Combate sin armas (adepto)	
Armas	Garras 7, 2 ataques al mismo objetivo	
Armadura	Piel gruesa 4	
Defensa	+1	
Resistencia	15	Umbral de dolor 8
Equipo	Ninguno	
Sombra	Verde brillante como las hojas de un abedul (Corrupción: 0)	

Tácticas: Los kotkas tienden a cazar en parejas o grupos de tres adultos; normalmente se acercan sigilosos a los rebaños de presas y trabajan juntos para aislar a un solo objetivo. Hacen lo mismo cuando se enfrentan a un grupo de enemigos: se concentran en un objetivo cada vez, tratando de ganar ventaja mediante movimientos de flanco. Naturalmente, atacarán primero al oponente más grande y de aspecto más duro.

Una prueba exitosa de Atento con el rasgo/ven-aja de Montés, o una prueba de [Atento -5]: aparte de la prisionera y los Mantos Negros muertos, al menos tres personas han pasado por este camino hace poco; hay signos de pelea, o más bien de lucha. Tres personas han seguido hacia el este, probablemente dos vencedores de la pelea junto a la prisionera liberada.

Una prueba exitosa de Inteligente con la habilidad del Medicus o Estrangulador, sobre los cadáveres: ambos fueron estrangulados con un garrote. Las marcas en las muñecas indican que las víctimas también las sujetaron con fuerza, lo que significa que debe haber al menos cuatro atacantes.

Una prueba exitosa de Inteligencia con la habilidad de Estudioso, o una prueba de [Inteligente -5], sobre el trozo de tela que se encuentra en el puño apretado de la mujer Manto Negro: es una tela gruesa de algodón, blanca pero empapada de sangre, probablemente no por

Una mano amiga

Si los jugadores no se dan cuenta de que deben intentar seguir el rastro de Elsana por el borde sur del campamento, Egusta podría acudir en su ayuda. Obviamente sería más divertido para ellos descubrirlo por sí mismos, pero un poco de ayuda es mejor que quedarse atascados. En ese caso, Egusta (o algún otro PNJ) busca a los personajes para informarles que ha recibido una información relevante: un padre asustado llegó a la torre de vigilancia diciendo que sus hijos estaban asustados; y afirmó que habían visto a la archibruja.

la sangre de la mujer, ya que no tiene heridas cerca de la mano. La cantidad de sangre debería ser suficiente para crear un vínculo místico (para rituales como el Rastro Herético/Invocación) o para que un sabueso localice/identifique a los heridos.

Una prueba de Atento exitosa dirigida a Mogdas: hay un fino cilindro de cuero oculto en el dobladillo del manto del hombre; contiene una carta con instrucciones del Hermano Eumenos, el líder de los frailes del Crepúsculo. Sin embargo, no ha firmado el documento. Consulta la ayuda de juego de la página 88.

Por orden de la Curia

- *Debes llevar a la prisionera a la catedral de Templorecio*
- *No mires a los ojos a la hereje; evita todo contacto físico y no le hables.*
- *Queda autorizada el uso no letal de la fuerza.*
- *Nuestra reinay su administración han sido informadas. No te detendrán, ni te proporcionarán ayuda o apoyo alguno.*
- *Evita el contacto con los caballeros caídos, los renegados de Sarvola y el público en general.*
- *En caso de peligro inminente, pon a salvo a la hereje; no confíes en nadie más que en los hermanos y hermanas de nuestra orden.*

EL MONASTERIO

Los jugadores pueden decidir visitar el Monasterio del Crepúsculo. Mientras no causen una mala impresión (por ejemplo, acusando al monasterio de haber causado los renacimientos), pueden entrar en la sala de audiencias. Después de una hora de espera, la Madre Dealia viene a atender a sus preguntas. Tiene muy poco que decir, pero escucha con atención:

- No tiene constancia del transporte de ninguna prisionera, e insiste severa en que ningún miembro de su orden usaría nunca la corrupción como arma, ni siquiera en la sagrada batalla contra la oscuridad.
- Sin duda, está familiarizada con la Dama de la Noche, y puede ofrecer la misma información que la revelada por una prueba exitosa de Inteligencia con la habilidad de Estudioso.
- Cuando le habla de los templarios heridos, simplemente se encoge de hombros: "el bienestar de los caballeros caídos ya no es asunto nuestro".

Si los personajes le hablan de la Dama de la Noche y de lo que ha pasado, les pedirá un favor antes de que termine la conversación. Todos los Mantos Negros capaces, excepto los necesarios para mantener el monasterio a salvo de las amenazas externas e internas, están fuera de servicio. Si la Dama de la Noche anda suelta por la región y los personajes logran localizarla, la Madre Dealia pide que lleven a la hereje al monasterio.

Por último, termina con una amenaza mal disimulada: *"El incumplimiento de esta petición tendrá consecuencias; somos los Mantos Negros, lo vemos todo, lo oímos todo, y tarde o temprano, lo sabemos todo; y nunca perdonamos a los agentes de la Noche Eterna"*.

SIGUIENDO EL RASTRO

Los jugadores pueden intentar seguir a la prisionera y a su nueva escolta a través de las montañas. Gracias a la nieve, no es muy difícil. Para encontrar el camino al campamento de bandidos hacen falta tres pruebas de Atento exitosas con el rasgo/bendición Montés, o las mismas pruebas [Atento -5]. Los dos primeros van seguidas de un reto, como se describe a continuación:

Primera parada: las huellas pasan por la cueva del solitario troll cacique Raharax. Los monjes guerreros se escabulleron sin ser detectados, a unos diez pasos de la entrada, pero el olor de su paso hizo que el troll furioso y hambriento saliera. Raharax se encuentra agazapado en la entrada de la cueva, enfurecido por la oportunidad perdida, y frotando la cabeza de un poderoso artefacto: Trueno, el Martillo largo.

Una prueba de Atento es todo lo que se necesita para que los personajes detecten el olor de su fuego a distancia; una diferencia de 5 o más también revela un matiz de algo rancio en el humo (Raharax). Una prueba de [Discreto +3] permite a alguien acercarse lo suficiente para ver lo que le espera: una enorme sombra negra agazapada ante el resplandor rojizo del fuego.

Los personajes deben tomar una decisión. Pueden seguir el rastro, pero a menos que tengan suficiente comida para ofrecer a cambio de un paso seguro, el temerario y voraz troll atacará. Otra opción es simplemente dar un amplio rodeo a la cueva. No tendrán ningún problema en redescubrir el rastro, pero eso es algo que el Director de juego podría elegir no revelar de antemano.

Raharax

"¡Das comida, o eres comida!"

Hasta hace trece días, Raharax era el señor de cuatro trolls saqueadores, seis trasgos y ocho humanos esclavizados. Fue un tiempo glorioso. Sus lacayos le traían comida, inculcaron respeto a las bestias locales y se dejaron dominar como deberían todos los súbditos. Pero un día lo perdió todo; una avalancha sepultó a todos sus seguidores y Raharax fue el único superviviente, sin contar a los dos esclavos humanos, vida los que devoró para saciar su terrible hambre.

El troll cacique está decidido a reconstruir su territorio, pero no puede evitar la sensación de que las montañas quieren que fracase. Además, el hambre lo ha mareado. Sólo lucha cuando la victoria parece segura, o cuando la rabia lo consume por completo.



Conducta	Amenaza indecisa
Raza	Troll (troll cacique)
Desafío	Difícil
Rasgos	Arma natural (I), Duro (I), Longevo, Regeneración (III), Robusto (II)
Ágil 9 (+1), Atento 7 (+3), Diestro 13 (-3), Discreto 7 (+3), Fuerte 18 (-8), Inteligente 10 (0) Persuasivo 11 (-1), Tenaz 10 (0)	
Habilidades	Alquimista (principiante), Armas a dos manos (adepto), Berserker (maestro), Excepcionalmente Fuerte (maestro)
Armas	Trueno 12 (arma bastarda, masiva, precisa)
Armadura	Piel de troll 7 (regenera 4 puntos de Resistencia/turno, excepto daño por fuego o ácido)
Defensa	+4
Resistencia	18 Umbral de dolor 9
Equipo	Equipo alquímico básico, Trueno, el Martillo largo (ver página 35), tarro de monedas variadas (valor: 369 táleros)
Sombra	Carmesí con débiles vetas de óxido (Corrupción: 0)

Tácticas: Los troll caciques que no tienen criaturas más débiles como séquito a menudo carecen de su arrogancia habitual, y ese es ciertamente el caso de Raharax. Por otro lado, está absolutamente hambriento. Si los personajes se mantienen firmes, dudará y hará gestos para exigir tributo (es decir, comida). Pero si al troll se le ofrece muy poco, o nada en absoluto, su apetito se apodera de él; lo mismo sucede si los personajes le dan la espalda o comienzan a retroceder.

La segunda parada: El sendero continúa hacia el norte desde la cueva, y cuando los jugadores han pasado la segunda prueba de seguimiento, llegan al río Veloma. En las montañas, el río es más estrecho y sus corrientes más fuertes, pero por suerte el sendero conduce a un vado donde pueden cruzar por aguas tranquilas que llegan hasta las rodillas. Lo que no saben es que algunos rebeldes de la Bruja de Hielo están apostados al otro lado del vado, para advertir al campamento del norte de grupos de bandidos hostiles, patrullas de Exploradores y grupos de depredadores. Los cinco guardias también son capaces de atacar (y derrotar) a grupos de amenazas más pequeñas.

Cuatro de los cinco tienen las estadísticas de un Bandido, página 211 del Básico, con la habilidad de Combate con escudo (principiante): Daño 5, Defensa +2. El quinto, que es el líder, como Bandido Jefe, página 209 en

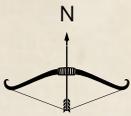
Raharax con compañía

Si Raharax no fuera suficiente amenaza por su cuenta, varios trasgos podrían haber sobrevivido a la avalancha (2-4 dependiendo del desafío deseado). Si es así, tienen las estadísticas de un cazatesoros (página 213 del Básico).



MAPA DEL ÁREA

1. Paso de Prios
2. Camino
3. El Monasterio del Crepúsculo
4. Vado
5. Campamento de bandidos



el Básico, pero con (Corrupción: 1) y Rituales (principiante: Rastro herético en lugar de Dominar).

Si los personajes jugadores declaran expresamente que se detienen en la orilla sur del río para explorar la orilla lejana, pueden detectar la amenaza. Quienes pasen una prueba de [Atento -3] verán una cabaña bien escondida en uno de los árboles que forman una arboleda a unos diez pasos del río. Hay varias maneras de superar este reto.

A escondidas: si aprovechan la oscuridad es posible cruzar el río sin ser detectado. Si los personajes lo hacen uno a uno, todos deben pasar una prueba de [Discreto -1]; si se mueven como grupo, sólo se requiere una prueba, del personaje con el valor Discreto más bajo. Si los detectan, los guardias dispararán sus ballestas.

Ataque: los jugadores podrían atacar el puesto de guardia. Incluso podrían encontrar una manera de protegerse de los proyectiles enemigos durante los dos turnos necesarios para llegar a la cabaña del árbol. ¡Permíteles ser creativos y recompensa todas las buenas ideas!

Correr: otra alternativa factible (pero posiblemente menos atractiva) es cruzar el río en línea recta y encontrar refugio al otro lado. Es una distancia de unos 40 metros, lo que significa que podrían lograrlo en dos turnos, si gastan ambas acciones en movimiento. El primer turno, recibirán una saeta de ballesta; el segundo $1+1d3$ ($=d6/2$ redondeado hacia arriba). Ten en cuenta que si los personajes eligen esta opción, y siguen adelante sin neutralizar a los guardias, la gente del campamento de la Bruja de Hielo sabrá de su llegada (a través del ritual de Rastro Herético, conocido por los líderes de todos los grupos de bandidos).

Nadar: si los personajes van unos pocos cientos de metros río arriba, una persona con el rasgo/bendición Montés puede nadar a través del río de veinte metros de ancho y atar una cuerda en el lado norte, haciendo posible que los demás puedan cruzar.

Debido a las corrientes, es necesario que tanto los nadadores como los que usan la cuerda realicen con éxito una prueba de [Fuerte +5]. Quienes fallan son arrastrados por las corriente y reciben un daño de $1d8$, antes de que puedan trepar por la orilla norte del río (con protección de Armadura como de costumbre).

El Reino de la Orden siempre ha tenido un puñado de agentes secretos apostados en Paso de Prios. Su principal objetivo es buscar refugiados y persuadirlos para que viajen hacia el oeste al "Reino libre de la Orden" en lugar de convertirse en "esclavos de la herética casa Kohinoor". Prefieren individuos capaces y vigorosos, pero reciben a todos aquellos cuyas solicitudes de Permiso de la reina son denegadas. También están dispuestos a participar en otro tipo de operaciones, armadas o no.

La agente que lleva más tiempo en el pueblo sin ser descubierta se llama Marella, y que trabaja como empleada de cocina en la taberna de Madam Flora, la Trucha. Los jugadores pueden rastrearla hasta allí gracias a la tela ensangrentada encontrada en la escena de la emboscada, dentro del puño de la Manto negro; es un trozo del delantal que Marella llevaba debajo del abrigo durante el ataque, ensangrentado por un corte en el muslo. Durante los próximos días cojeará de una manera detectable con una prueba de Atento.

Los jugadores pueden encontrar a Marella de dos maneras: usando rituales como Invocación o Rastro Herético

(al destacar que cruzó el agua dos veces al regresar a la Trucha desde la escena de la emboscada), o tomando prestado uno de los sabuesos de los exploradores (con o sin la participación de un Explorador). Un sabueso que huele la tela y ese le guíe por el pueblo captará el olor de Marella, siempre que esté a menos de veinte pasos de la Trucha. En cuanto a Invocación/ Rastro Herético, el maestro ritualista Toreo está dispuesto a prestar su experiencia por sólo 12 táleros.

Si los personajes pueden identificar a Marella y llevarla aparte para interrogarla, podría quebrarse; Su debilidad, en tal caso, es que realmente le gusta vivir y le resulta difícil soportar la presión psicológica. Con amenazas creíbles, una promesa igualmente creíble de paso seguro y una prueba de [Persuasivo +3], la agente confiesa lo siguiente entre sollozos:

- Trabaja para el Reino de la Orden.
- Normalmente, su trabajo consiste en persuadir a las personas adecuadas para que elijan el Reino como su nuevo hogar, en lugar de Ambria.
- A veces recibe orden de ejecutar a ciertos refugiados de la patria que intentan entrar en Ambria.
- Hace dos días el Padre Orun de la Orden del Verdugo estableció contacto. Recibió una carta del Teólogo, pidiendo su cooperación.
- Ella, Orun y otras dos personas que no conocía, tendieron una emboscada a dos Mantos negros y a su prisionera; el ataque fue un éxito, aparte de la puñalada que recibió en la pierna.
- No conoce la identidad de la prisionera, pero sabe dónde encontrar esa mujer y a Orun; se les ha permitido esconderse en uno de los campamentos de bandidos de la Bruja de Hielo, a un día de marcha al este del Paso de Prios. Orun le dijo cómo llegar allí, en caso de que quisiera contactar (cómo lo haría no lo dijo, pero probablemente utilizaría los poderes del verdugo).

HERMANO HUBERDO

Si los personajes jugadores se detienen en la Trucha antes de dirigirse al campamento de la Bruja de Hielo, el Hermano Huberdo contactará con ellos. Simplemente se acerca en la calle, los detiene, se presenta como Huberdo y les pregunta si tienen tiempo para hablar.

Siendo el único operativo reformista en el lugar y con su misión a punto de fracasar, Huberdo necesita ayuda. Con fe en la gracia y la guía de Prios, se dirige a la gente que vio



La cara del hermano Huberdo nunca revela lo que es delgado, excepto cuando él lo quiere.

registrando alrededor de la tienda quemada después del ataque de las abominaciones, consciente de que podrían querer matarle. Su confianza en el Dios Sol no le impide mirar con nerviosismo mientras hablan, actitud que puede detectar con una prueba exitosa de Atento.

A menos que los personajes tengan otras sugerencias, los lleva al templo del sol del pueblo. Entra en la antecámara, gira a la izquierda en un pasillo y continúa por la tercera puerta a la izquierda. Llegan a una desnuda celda de oración, de no más de 3x3 metros, destinada a dos oradores como máximo. Pero hay espacio para más, siempre y cuando permanezcan de pie. Preocupado por que la Madre Elsana esté pronto fuera de su alcance, o por que su secuestrador quiera hacerle daño, Huberdo cuenta a los personajes todo lo que sabe:

- Comienza con los antecedentes; la exaltación de Prios, las protestas resultantes, el encarcelamiento de Elsana y la llamada a su arrepentimiento público.
- Luego les habla de sí mismo, y subraya que hay muchos otros como él: personas en el seno de la iglesia que luchan por restablecer la antigua interpretación de la voluntad de Prios, y así dejar que “el Prios de la Guerra” quede en el olvido. La única persona que mencionará es el Padre Sarvola.
- Su misión es contactar y rastrear en secreto el transporte de la prisionera. Utiliza una piedra mental para informar a sus hermanos y hermanas de Yndaros; el plan era liberar a la Madre Elsana cerca de la capital y ponerla a salvo hasta que fuera indultada.
- Por último, Huberdo pide a los personajes que le ayuden; que encuentren y liberen a la acusada falsamente de herejía, y que se unan a él para escoltarla hasta Yndaros.

ACTO 3 :

La Dama de la Noche

TANTO SI LOS JUGADORES confían en su habilidad para seguir a la prisionera a través de las montañas como si toman el desvío a través del Paso de Prios, llegarán finalmente al campamento de la Bruja de Hielo donde se esconden Elsana y los monjes. La forma en que procedan a partir de ahí depende de ellos; como siempre, el Director de juego debe estar preparado para recompensar los planes/iniciativas inteligentes y castigar a los tontos.

El campamento de los bandidos

LA BRUJA DE HIELO y sus rebeldes tienen unos diez campamentos, algunos más grandes que otros, repartidos por las montañas al sur de Ambria. Esta base particular es la más avanzada, establecida dentro de las fronteras de la reina.

El campamento está situado en una cuenca montañosa casi redonda, formada por un arroyo que durante cientos de años ha erosionado la piedra caliza. El fondo tiene entre 140 y 160 metros de diámetro, y a nivel del suelo, la única entrada es a través del barranco arbolado donde el arroyo fluye en dirección sur, hacia el río Veloma. Los acantilados circundantes son más o menos escarpados, pero sin duda se pueden escalar. Las únicas excepciones son el barranco norte y el acantilado prácticamente vertical al este, en el que se excavaron cuevas hace siglos, cuyas entradas se encuentran a unos diez metros del suelo.

Hay una veintena de residentes permanentes, en su mayoría ancianos, que ya no tienen energía para moverse entre los diferentes campamentos y prefieren vivir en casas de verdad, en lugar de en tiendas de campaña o cabañas. Guardan las cabras montesas en una gran zona vallada al norte, y en verano se cultivan cosechas en la cuenca, especialmente en la vertiente sur.

Además de la posición fortificada junto al barranco del sur, el campamento está custodiado por cuatro Jakaars entrenados en combate que deambulan libremente entre las casas de la gente y a lo largo del perímetro. Por supuesto, están muy alerta por la noche.

Barranco y puesto de guardia

El barranco en el acantilado dividido que los lugareños llaman los Cuernos del Niño tiene casi quinientos metros de profundidad y está cubierto de árboles y sotobosque,

Jakaar, entrenado en batalla

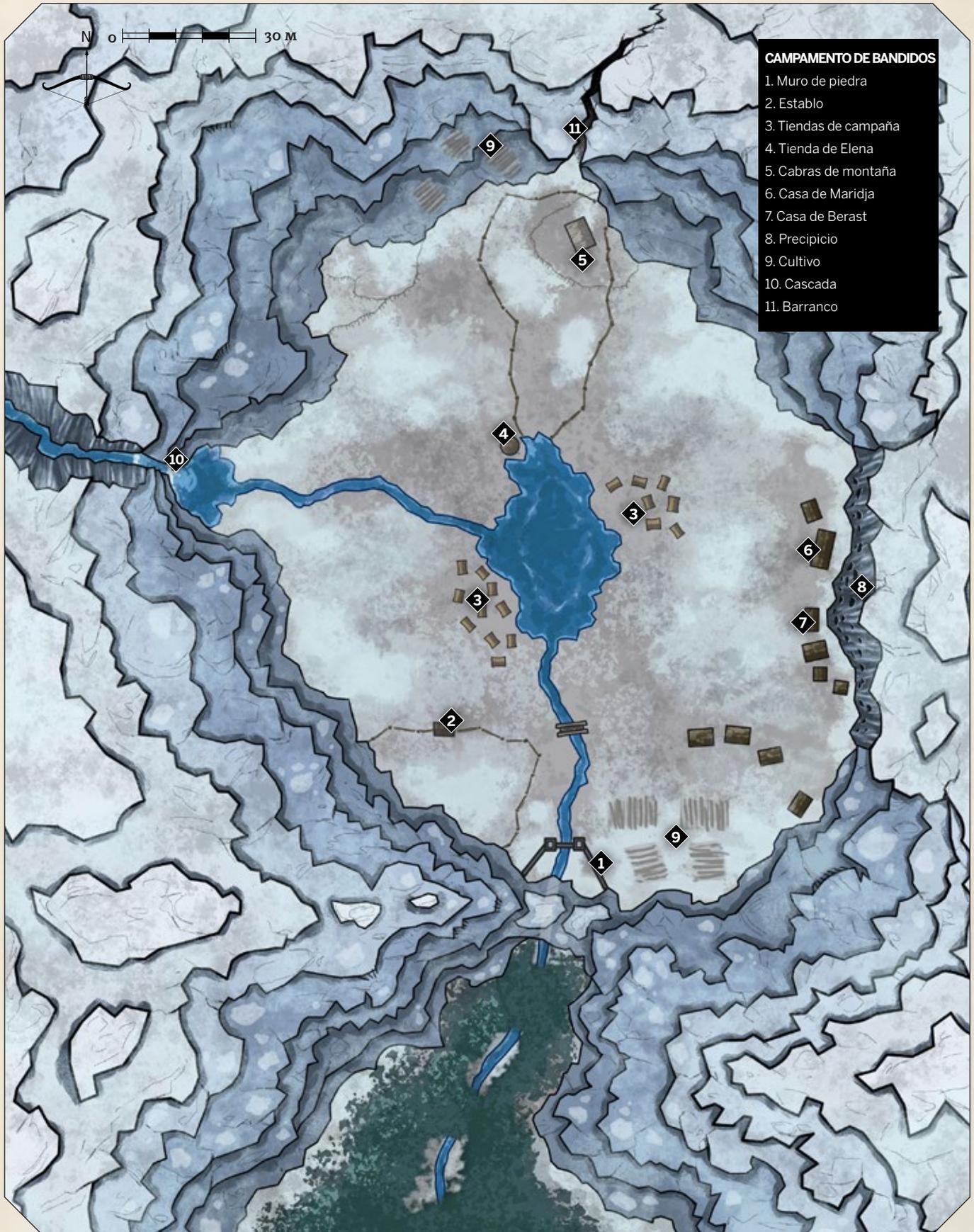
Las bestias entrenadas para la batalla son bastante comunes entre los clanes de la región y ninguna más que el Jakaar, parecido a un lobo.

Los bárbaros han domesticado a estos grandes caninos durante siglos, y para los miembros del clan Odaiova es una práctica común que cada familia tenga al menos un Jakaar, para protegerlos por la noche y hacerles compañía durante las horas de vigilia.

Raza	Bestia		
Resistencia	Normal		
Rasgos	Arma Natural (II), Duro (I)		
Ágil 13(-3), Atento 10 (0), Diestro 11(-1), Discreto 10(0), Fuerte 15 (-5), Inteligente 7 (+3), Tenaz 9(+1), Persuasivo 5(+5)			
Habilidades	<i>Guardaespaldas</i> (princi.), <i>Puño de Hierro</i> (princi.), <i>Combate sin armas</i> (adepto)		
Armas	Mordida 5, 2 ataques al mismo objetivo		
Armadura	Piel de lobo 2 (flexible)		
Defensa	-3		
Resistencia	15	Umbral de dolor	8
Equipo	Ninguno		
Sombra	Verde exuberante (Corrupción: 0)		

Tácticas: Los jakaars que vagan por el barranco están entrenados para marcar a cualquiera que no reconozcan, con ladridos y tratan de evitar que el intruso escape. No atacan hasta que atacan, o hasta que uno de sus dueños humanos se lo ordene.

EL AULLIDO DE LOS DIOS CONDENADOS



La Bruja de Hielo

Puedes encontrar más información sobre la Bruja de Hielo y sus seguidores en la tercera parte del Trono de Espinas, que se centra principalmente en Yndaros. Por ahora pueden saber que Maridja empieza a perder el control de sus ladrones rebeldes, sobre todo porque comienza a perderse...

con laderas planas tanto en el este como en el oeste. Con un ancho inicial de unos pocos cientos de metros, el barranco se estrecha hasta que termina en un acantilado; o eso parece. Abajo, a nivel de suelo, hay un túnel de tres metros de altura (e igual de ancho) que conduce a la cuenca donde acampan los rebeldes.

Al otro lado del túnel hay un muro de piedra, de tres metros de altura, con una robusta puerta doble de dos metros. El puesto está vigilado en todo momento por cinco centinelas, dos de ellos en la barandilla que se extiende a lo largo del interior del muro. Tienen las estadísticas de un ladrón, página 211 del Básico, con la habilidad Combate con Escudo (principiante): Daño 5, Defensa +2.

Establo

Un pequeño establo y un corral donde los visitantes rebeldes pueden dejar sus caballos.

Tiendas de campaña

Los rebeldes que visitan el lugar instalan sus tiendas de campaña, hechas de pieles y cueros, alrededor del estanque en el centro de la cuenca. Los fuegos para cocinar y las reuniones prenden espontáneamente, en función del número de huéspedes y del lugar donde viven de manera provisional.

Cuando llegan los jugadores, 26 de los seguidores de la Bruja de Hielo se reúnen allí (junto con 14 niños y ancianos), la mayoría con las estadísticas descritas antes. Sin embargo, cinco de ellos tienen las estadísticas de un Jefe Ladrón, descrito en el libro Básico página 211, pero con (Corrupción: 1) y Rituales (novato: Escritura lejana) en lugar de Dominación.

Cultivos

En verano, los cultivos crecen en la cuenca, sobre todo los que pueden sobrevivir a la sombra: coles, cebollas, remolachas y nabos. Los que requieren más sol se plantan en las laderas septentrionales.

Casas de madera

En el extremo oriental del campamento hay diez casas de tamaño modesto, hechas de madera con techos de césped. La mayoría están habitadas por los residentes permanentes de la cuenca, mientras que las otras se utilizan como almacenes.

La más grande es la casa larga donde Maridja y sus seguidores se alojan cada vez que visitan el campamento (durante la aventura están alojados en otro lugar). El edificio más pequeño junto a él es el hogar del jefe del campamento, Berast, y su familia.

El precipicio

Hay una sección de 70 metros de largo en el este, donde la ladera de la montaña es extremadamente empinada y de hasta 100 metros de altura. A unos diez metros del suelo hay una serie de aberturas



El líder Berast trata de mantener una fachada severa; en realidad está cansado. Muerto de cansancio.

en las cuevas, que conducen a una gran red de túneles y grutas, algunas creadas de forma natural, otras con picos y mazas. Cuentan con escaleras de madera robustas apoyadas en las aberturas, sirven se utilizarían como vía de escape en caso de emergencia. Las cuevas son fáciles de defender y disponen, de suficiente comida y agua para resistir un asedio más largo. En las situaciones más terribles es posible destruir las entradas y huir hacia abajo, hacia el Inframundo, que aunque peligroso, precario y en gran medida inexplorado, es mejor que esperar una muerte segura. Nadie sabe quién creó los túneles, ni por qué, y a los habitantes actuales de la cuenca no les importa. Quienquiera que fuera, dejó atrás varias paredes y suelos de mosaico, ahora asolados por el tiempo, y otras paredes con símbolos cuneiformes que sin duda interesarían a los magos de la Ordo Mágica, por no hablar de los buscadores de tesoros en busca de riquezas y conocimientos ancestrales.

La tienda de Elsana

Como forasteros, los agentes del Reino de la Orden sólo son bienvenidos en el campamento porque Maridja les ha dado permiso para esconderse allí. Se les ha asignado un lugar junto al estanque, cerca del cercado de las cabras; sobreviven sin ayuda y planean hacerlo durante su estancia de dos semanas. La tienda está protegida por el ritual del *Rito de Bendición*, que bloquea el uso de rituales como la *Clarividencia* y *Invocación*.

La carpa redonda tiene un diámetro de cinco metros, una sola entrada (hacia el estanque), y dentro una cortina divide su interior en dos secciones. Elsana vive en la izquierda desde la entrada, y los monjes guerreros Orun y Adelena en la otra.



La Madre Elsana le cuesta confiar en la gente, pero sabe que debe hacerlo, para preservar su vida y su libertad.

Su acuerdo con Maridja les permite compartir los alimentos y suministros de los otros residentes; sin embargo, intentan arreglárselas con lo que tienen para evitar conflictos innecesarios.

Un monje siempre está de guardia durante toda la noche, vigilando a los demás mientras duermen y manteniendo vivo el fuego dentro de la tienda, en un hoyo a aproximadamente un metro de la entrada (la cortina comienza un metro más adentro).

Elsana, sacerdotisa

“Cosechas lo que siembras”

Después de más de veinte años en la oscuridad, uno esperaría que Elsana fuera una mujer rota. Pero ella es hija de la Madretierra, y como tal, pasó su cautiverio en el abrazo de su madre. Claro, su cuerpo estaba débil y su piel tan pálida como la nieve. Pero en su mente sigue siendo la misma: una sacerdotisa que, con fe inquebrantable, está dispuesta a luchar por la restauración de Prios.

Esa es su convicción: los sacerdotes del sol y los teúrgos de hoy son los verdaderos herejes; Su interpretación de Prios es la de un falso dios y un engendrador del mal.

Elsana quiere ir con Orun al Reino de la Orden, pero si alguien la convence de la existencia de los reformistas y que colaboran con la reina Korinthia, pueden persuadirla para que se quede en Ambria. Volver a la cárcel no es una opción; preferiría pasar la eternidad en el abrazo de su madre.

Conducta	Sombría y Desconfiada
Raza	Humana (Ambria)

Desafío	Difícil	
Rasgos	Arma natural (II), Duro (I)	
Ágil	5 (+5)	Atento 10 (0), Diestro 9 (+1), Discreto 10(0), Fuerte 7 (+3), Inteligente 11 (-1), Tenaz 15(-5), Persuasivo 15(-5)
Habilidades	Anatema (adepto), Bendiciones (maestro), Escudo Bendito (maestro), Disparo de tierra (maestro), Atraer a la Tierra (adepto), Excepcionalmente Tenaz (adepto), Estudioso (maestro), Rituales(adepto): Exorcismo, Rito de Bendición, Fuego purificador)	
Armas	Ninguna	
Armadura	Toga bendecida 2 (flexible)	
Defensa	+5	
Resistencia	10	Umbral de dolor 4
Equipo	Ninguno	
Sombra	Varios tonos de dorado y pardo, como el fuego reflejado en una pepita de oro (Corrupción: 0)	

Tácticas: Elsana no es ajena al combate. Pasó años en el frente durante las primeras fases de la Gran Guerra. Si hay tiempo, se rodea a sí misma y a sus aliados cercanos y con Escudo Bendito, después trata de inmovilizar todos los enemigos posibles con Atraer la Tierra y acabar con ellos con Disparo de tierra.

Monjes guerreros

“Descansa en paz.”

Tanto Orun como Adelena pertenecen a la Orden del Verdugo y fueron enviados por el líder de la Orden, el Teólogo, a liberar a Elsana. Están dispuestos a morir para cumplir su misión, convencidos de que la libertad de Elsana agrada a todos los dioses jóvenes, incluido el Verdugo, así como a la sufrida población de su reino. La única persona que podría convencerlos de que bajaran sus hachas es la propia Elsana.

Conducta	Sombría y Desconfiada	
Raza	Humana (La Orden)	
Desafío	Complicado	
Rasgos	Contacto (La Orden del Verdugo)	
Ágil	10(0)	Atento 10 (0), Diestro 13(-3), Discreto 5 (+5), Fuerte 15(-5), Inteligente 7 (+3), Tenaz 11(-1), Persuasivo 9(+1)
Habilidades	Guardaespaldas (adepto), Proeza de fuerza (principiante), Combate con armadura (adepto), Recuperación (maestro), Inquebrantable (maestro), Armas a dos manos (adepto)	

Armas	Hacha de Verdugo 7 (impacto profundo, difícil de manejar, masiva)	
Armadura	Bata bendecida 3 (flexible)	
Defensa	0	
Resistencia	20	Umbral de dolor 8
Equipo	Equipo de campo, alimentos, monedas de plata 5+1D10 (equivalente a táleros pero con el símbolo de los dioses jóvenes, la Aureola)	
Sombra	Un amarillo pálido y opaco, como el latón sin pulir (Corrupción: 0)	

Tácticas: Los monjes se centrarán en proteger a Elsana. Si uno de ellos cae gravemente herido, puede retirarse de la batalla para recuperar el aliento (Recuperación).

📖 Estrategias

LA FORMA EN LA QUE LOS PERSONAJES se aproximan al campamento depende de si han seguido a los fugitivos a través del yermo o si han presionado a Marella para que revele su ubicación. Si atraviesan el barranco, quienes se acercan lo suficiente para ver el túnel y el puesto de guardia deben pasar con sigilo para evitar ser vistos. Si vienen de las laderas, una prueba de [Discreto +3] será suficiente, siempre y cuando declaren explícitamente que están teniendo cuidado.

Ten en cuenta que esta última alternativa ofrece la oportunidad de reconocerlo antes de actuar. Si observan el campamento durante al menos una hora, todos pueden realizar una tirada de Atento. Cada personaje que tiene éxito, se revela una de las siguientes informaciones:

- Perros guardianes (Versado en criaturas: Jaakars) recorren el perímetro. Son dos grupos de dos bestias cada uno.
- Una persona (Orun) cuya túnica de color tierra difiere de la de los demás, sale de la tienda aislada al noroeste del estanque, al lado del cercado de las cabras.
- Dos jóvenes llevan cada uno una caja de suministros desde una de las casas de madera en el este hacia la tienda de campaña aislada. Escupen varias veces en el contenido de las cajas, mientras sonríen con malicia.

Una vez que los personajes obtengan una visión general de las actividades del campamento, los personajes deberán decidir cómo proceder. Abajo hay cuatro alternativas; si tu grupo de juego llega de alguna otra forma, ¡sigue el ritmo y adáptate a lo que surja!

ATAQUE

Los personajes que aprecian una buena pelea pueden sugerir un ataque total contra el campamento. ¡Esto podría ser la solución, con la ayuda del enemigo de su enemigo!

Una opción es contactar a los Exploradores y la capitán Egusta en Paso de Prios. Los refuerzos ya han llegado a la aldea en forma de patrullas; una fuerza más grande está en camino desde la guarnición de la capital. Incluso los personajes pueden decidir el destino de la fugitiva, si ofrecen información sobre el paradero de la Bruja de Hielo y se les permite arrestar a los criminales que envenenaron la sopa con bayas krusas.

La segunda opción obvia es el Monasterio del Crepúsculo. La Madre Dealia puede, en poco tiempo (24 horas), convocar a una fuerza de cuarenta mantos negros y diez teúrgos para apresar a la fugitiva. Sin embargo, esto daría a los personajes jugadores muy poco control sobre el destino de Elsana.

Los jugadores podrían pensar en otros aliados adecuados. Por ejemplo, los tres templarios se han recuperado lo suficiente como para contratar a un grupo de veteranos entre la gente del campo de refugiados y, como mínimo, crear una distracción con una carga por el barranco, mientras los personajes encuentran otra forma de entrar. Aunque los caballeros ponen una condición: la hereje debe morir, o los personajes se habrán ganado un enemigo de por vida.

Sugerimos que los aliados, sean quienes sean, se enfrenten a los ladrones mientras los personajes tratan con Elsana y los monjes guerreros. El Director de juego ofrece un resumen de la gran batalla más grande y el fracaso o el éxito de los personajes determina el resultado final.

Veteranos

"¡He luchado por mi lugar en Ambria!"

Segri Elderra convence a 15 veteranos de guerra recién llegados para que se unan a ella en la batalla contra los herejes, prometiéndoles que responderán por ellos cuando soliciten un permiso de la reina. Dada la secesión de los Templarios de la Curia, esto no cambiará nada, pero los veteranos no lo saben. ¡Ellos harán todo lo que puedan para ganarse la recomendación de la noble mujer!

Conducta	Demasiado orgulloso
Raza	Humana (Ambrio)
Desafío	Normal
Rasgos	Contactos (El ejército ambrio)
Ágil 11(-1), Atento 10 (0), Diestro 15(-5), Discreto 5 (+5), Fuerte 13(-3), Inteligente 7 (+3), Tenaz 10(0), Persuasivo 9(+1)	
Habilidades	Combate con armadura(adepto), Recuperación(princ.), Combate con escudo(princ.)
Armas	Espada 5
Armadura	Cota de malla 4
Defensa	-3 (escudo)
Resistencia	13 Umbral de dolor 7

Equipo Equipo de campo, alimentos, monedas de plata 5+1D10 (equivalente a táleros pero con el símbolo de los dioses jóvenes, la Aureola)

Sombra Un amarillo pálido y opaco, como el latón sin pulir (Corrupción: 0)

Tácticas: Los veteranos han visto muchos combates y no se echarán atrás en una pelea. Pero les falta sutileza y si ven que sus enemigos son demasiados fuertes podrían rendirse (maldiciendo con todas sus ganas)

NEGOCIAR CON EL JEFE DEL CAMPAMENTO

Al jefe del campamento, Berast, no le gusta tener gorriones por aquí, ya que disminuyen los ya de por sí escasos suministros invernales, al no aportar al campamento. Y aunque él mismo lo encuentra tolerable, muchos de los suyos no lo hacen, lo que podría derivar en un problema.

El clan puede que lo lidere Maridja, pero no es una dictadura. Los jefes de campo gozan de bastante libertad para gobernar sus asentamientos como mejor les parezca. Además, Berast está descontento con Maridja por haber restringido su libertad para acechar el río Noora y conseguir menos provisiones que en inviernos anteriores. Pero es un negociador codicioso, los jugadores pronto lo descubrirán.

Si los personajes se acercan al campamento por el barranco sin parecer amenazadores, los guardias de la base requisan sus armas y las llevan a casa de Berast; si además explican el motivo de su visita y piden que se alejen de Elsana y de los monjes, los guardias los conducirán a un cuarto de círculo alrededor de la pared de la montaña.

Mientras le ofrezcan algo de valor a cambio, el jefe del campamento dejará que los personajes hagan lo que quieran con los invitados de Maridja. Simplemente ordena al resto del campamento que no interfiera con lo que suceda en la orilla noroeste del estanque. Sus bazas de negociación pueden incluir una gran suma de táleros, un artefacto, o información sobre un lugar lleno de cosas interesantes o necesarias (y ayudas para asaltarlo).

Cara a cara

¿QUE PASARÁ CUANDO los personajes jugadores se encuentren en una negociación con Elsana y sus acompañantes?

Esta situación podría darse además de las estrategias descritas antes: después de negociar con Berast, después de que uno o más personajes se hayan acercado a la tienda de campaña, o en el área fuera de la cuenca, donde los personajes esperan al acecho. La conversación podría incluso ser una opción durante un ataque a gran escala, por ejemplo, si una de las partes enfrentadas resulta (en su mayor parte) derrotada.

Si las estadísticas de Berast llegan a ser relevantes, usa las de un Guardia del Clan en la página 214 del Básico, pero con Atento 7 (+3), Persuasivo 11 (-1), y Líder (principiante).

A ESCONDIDAS

Las personas hábiles para moverse en silencio pueden entrar en la cuenca por la noche y dirigirse a la tienda de campaña de Elsana, si es posible descendiendo con cuerdas por la grieta del extremo norte y, posteriormente, atravesando a hurtadillas el cerco de las cabras. El Director de juego tendrá que decidir qué tiradas de Discreto deben pasar los personajes en función de cómo decidan acercarse al campamento. Como sugerencia, el ejemplo anterior requeriría primero una tirada de Ágil para no caer mientras se trepa (daño de 1d6) y luego una tirada de Discreto para no agitar a las cabras, que hagan ruido y llamen la atención de los cuatro jaakars que deambulan por el área.

Si hay gritos, confusión o enfrentamientos cuando los personajes entran en la tienda, los jaakars tardarán 1d4+1 turnos en llegar, y otros 1d4+1 turnos para que cuatro guardias acudan corriendo. 1d6+1 turnos más tarde, la tienda está rodeada por el jefe del campamento y sus guerreros.

ESPERAR

Otra opción viable (aunque menos épica) es sentarse a esperar que la fugitiva y su escolta abandonen el campamento. Esto llevará diez días y no debería ser transcurrir sin incidentes; aunque se encuentran en territorio ambrio, las regiones fronterizas no están exentas de peligros, especialmente en invierno, cuando a veces aparecen manadas de depredadores tan al norte, como a la orilla sur del río Doudram.

LA DAMA DE LA NOCHE

La forma en que se desarrolla la conversación de los personajes con la Dama de la Noche depende en gran medida de ellos, pero también es importante tener en cuenta que espera lograr Elsana y hasta qué punto está dispuesta a comprometerse. El Director de juego puede asumirlo siguiente:

- Elsana quiere vivir; encarcelada desde hace más de dos décadas, quiere pasar sus últimos años en libertad, y hacer cuánto pueda para reivindicarse.

- La reivindicación significa aplastar la imagen de Prios que ahora domina Ambria; la que ella se negó a aceptar y todavía considera una distorsión herética ideada por belicistas y nobles hambrientos de poder (especialmente la casa Ko-hinoor) para someter a la gente.
- Volver a la cárcel no es una opción; preferiría caer en "el abrazo de la Madre" (es decir, morir).
- Le gusta la idea de contribuir al desarrollo del Reino de la Orden, pero más que nada quiere ver caer al Prios de Guerra y a todos sus apóstoles. A ello se dedicará, ya sea a través de los agentes de la Orden o junto a Deseba o Sarvola y después con la reina.

BATALLA FINAL

Si los personajes jugadores se encuentran con Elsana en circunstancias pacíficas y permiten que la sacerdotisa hereje elija su propio destino, el Director de juego debería considerar presentar al grupo un último reto: una fuerza militar hostil se interpone entre Elsana y su libertad.

Si esto es posible, y así lo prefieres, la identidad de los atacantes, depende de las acciones previas de los personajes. Si estos atacaron el campamento de bandidos con aliados que tienen sus propios planes para la hereje, son por supuesto esos mismos aliados los que han venido a por ella ahora. Los Mantos Negros y los templarios la quieren capturada o muerta, mientras que los Exploradores la responsabilizan junto a su escolta de la masacre en Paso Prios, o como

espías extranjeros (en otras palabras, no cumplirán ningún acuerdo previo).

Por otro lado, podrían haber seguido a los personajes después de reunirse con representantes de una determinada facción y haber despertado sospechas: el terreno cubierto de nieve permite seguir a alguien largas distancias, evitando así el riesgo de ser descubierto. Por ejemplo, los Mantos Negros podrían haberlos seguido después de una visita al Monasterio del Crepúsculo o al Templo del Sol. Otras posibilidades son que los templarios tuvieran a Gromeo, los Exploradores o algún otro explorador, siguiéndoles el rastro; si es así, los templarios vendrán a por la hereje y los Exploradores estarán decididos a exterminar a todos los que moradores del campamento.

El desarrollo de este escenario hay que determinarlo caso por caso, pero como sugerencia, los personajes y Elsana podrían recibir una advertencia a tiempo; los exploradores de Berast detectan la amenaza mientras se aproxima (o está a la espera), y son lo bastante amables como para avisarles. En la batalla consiguiente, los personajes deben luchar contra el líder enemigo y sus guerreros más cercanos y el resultado determina el destino de Elsana y los monjes guerreros. El desafío apropiado para los personajes podría ser:

- Un Templario y número de PJ de Veteranos (pág. 36)
- Un Capitán Explorador y número PJ de Exploradores (pág. 212 del Básico)
- PJ x2 Mantos Negros (pág. 214 del Básico)

Consecuencias

EL AULLIDO DE los dioses condenados es una aventura en la que los personajes deben tomar partido en cuestiones que preocupan a muchas de las facciones poderosas e influyentes de Ambria. Depende del Director de juego decidir qué consecuencias tendrán sus elecciones y acciones, quizás en función de las reglas de intriga descritas en Karvosti - El martillo de la bruja (ver páginas 58-60).

Después de hablar de los puntos de experiencia recibidos, ofrecemos algunas sugerencias sobre cómo los diferentes resultados podrían afectar los destinos y futuras aventuras de los personajes jugadores. Por último, pero no menos importante, queremos compartir algunas ideas para futuras aventuras, basadas en los personajes, lugares y eventos que aparecen en el Aullido de los dioses condenados.

EXPERIENCIA

Si asumimos (como se ha sugerido en aventuras anteriores) que cada encabezado del texto de la aventura constituye una escena, el Aullido de los dioses condenados debería proporcionar a los personajes del jugador entre 14 y 17 puntos de experiencia.

Sin embargo, el resultado puede variar en función de la ruta que tomen los personajes en el segundo acto y de cómo afronten los retos del campamento de los bandidos. La cantidad de experiencia obtenida también puede ajustarse según las preferencias de tu grupo de juego, en caso de que quieras acelerar o ralentizar la progresión de los personajes.

EL DESTINO DE ELSANA

Mientras haya testigos que corran la voz, lo más probable es que las acciones de los personajes jugadores durante esta aventura afecten a sus relaciones con muchas de las facciones poderosas de Ambria. Esto depende principalmente de lo que le suceda a la Madre Elsana al final de la historia. Matar a la sacerdotisa sin duda complacerá a los templarios, pero enfurecerá a casi todos los demás, aunque por diferentes razones y en distintos grados. Nadie estará más indignado que los líderes y agentes del Reino de la Orden, seguidos por los reformistas de la Iglesia del Sol (Deseba, Sarvola, y por extensión la reina).



La Orden pondrá un precio a las cabezas de los personajes, mientras que las otras facciones se vuelven más reacios a tratar con ellos en futuros encuentros y negociaciones.

Por otra parte, si los personajes arrestan a la hereje y la entregan a una de las facciones ambrias, esto obviamente provocará diferentes reacciones en función de quién la consiga (excepto para el Reino de la Orden, que reacciona como se ha mencionado antes). Dejarla con los Mantos Negros enfurecerá a los templarios y a los reformistas, y viceversa. Ten en cuenta que los personajes que han hablado con los Caballeros del Sol en el campo de refugiados, y aún así entregan a Elsana a otra persona, se convertirán en sus enemigos mortales de por vida.

Finalmente, los personajes pueden liberar a Elsana. Si esto se sabe, podría complicar mucho más sus futuras vidas en Ambria. La Iglesia del Sol los llamará "los hijos e hijas de la Dama de la Noche" y los calificará de herejes. Los templarios están de acuerdo con este juicio. Los reformistas (incluyendo Korinthia) entienden y aceptan la decisión de los personajes, pero aún así están decepcionados por haber perdido una aliada tan importante. Los únicos que lo celebran son las personas del lejano Reino de la Orden, lo que probablemente será de poco beneficio para los personajes.

MÁS AVENTURAS

Tras la aventura, hay varias semillas que pueden ser desarrolladas en aventuras propias. Las reacciones mencionadas respecto a la manipulación de Elsana con los personajes

podrían dar lugar a que fueran cazados o buscados de forma que se sintieran obligados a actuar. No hay mucho que hacer con los templarios, pero quizás la Iglesia del Sol pueda apaciguar sus acusaciones de herejía si los personajes realizan alguna tarea "en nombre de Prios", por ejemplo, cazar a un líder de secta muy buscado o a una abominación furiosa.

Las cuevas del campamento de bandidos también pueden emplearse como base para otras aventuras. Los personajes pueden querer bajar y explorar el Inframundo, o interpretar las pinturas y mosaicos de las paredes de la montaña que podrían llevar a una interesante búsqueda del tesoro, en las montañas o más al norte. ¿Quizás una pintura describe el gran palacio del que huyó el señor de la región durante la caída de Symbaroum?

Por último, pero no menos importante: si los personajes jugadores han ido a Paso de Prios para encontrarse con un familiar/amigo, podrían profundizar en las "graves fechorías" que él o ella afirma haber descubierto. ¿Tal vez un examen más profundo de sus pertenencias revele pistas sobre esas fechorías en cuestión? ¿Quizás uno de los individuos abordan a los personajes a sabiendas de que el familiar/amigo contactó con ellos para pedir ayuda, o para silenciarlos? Podrían incluso viajar a través de las montañas, al antiguo hogar del familiar/amigo en el marchito Alberetor, con la esperanza de descubrir el misterio.



ONDE EL TORRENTE de los ríos Doudram y Rava se funden en un tranquilo pero poderoso arroyo que fluye a través de las llanuras, se encuentra Córvida; el asentamiento de la reina que mejor encarna la unión del pueblo ambrio con el bárbaro. Pero mientras

las aguas se juntan sin más efectos de que algunas espumas y remolinos, la unión de los dos pueblos crea problemas peores. Entre los distintos clanes, entre los ambrios y los clanes, y entre las distintas facciones de la Tierra Prometida.

No todos los ambrios aceptan a los extranjeros; muchos se preocupan, o incluso se sienten amenazados, después de escuchar a sacerdotes y autoridades describirlos como intrusos o criaturas malvadas que llevan la oscuridad de la Noche Eterna en su propia sangre. No está claro si los asesinatos que ahora han adormecido el espíritu festivo del pueblo de Córvida pueden atribuirse a la naturaleza multicultural de la ciudad, pero ciertamente parece una conclusión razonable. Una víctima es un sacerdote ambrio, la otra una bruja del bosque de Davokar y ambos asesinados con fuego y gran sufrimiento...



AVENTURA 2:

DE TAL PALO, TAL ASTILLA

Introducción

TODOS LOS AMBRIOS TIENEN LA VISTA PUESTA en Córvida en especial quienes nunca han visitado el palacio del duque en Nueva Beretor. La gente temerosa de Dios tiende a tomar una posición negativa, que va desde la aversión suspicaz hasta el odio hostil. La razón de esto es, por supuesto, la actitud indulgente (¡incluso acogedora!) del joven duque Ynedar hacia los bárbaros, y el hecho de que las autoridades locales parecen permitir a los extranjeros practicar sus tradiciones bárbaras sin castigo ni el más mínimo reproche. Las pocas personas que se atreven a señalar los efectos positivos de todo esto suelen recibir una buena paliza, o al menos una amenaza de muerte, que a menudo termina con sugerencias como: *"Si amas tanto a los bárbaros, ¿por qué no te mudas a ese agujero de mierda de Córvida?"*

EN OTRAS PALABRAS, la aventura *De tal palo, tal astilla* está ambientada en un escenario que, en cierta medida, podría describirse como un lugar de encuentro entre los clanes bárbaros y los ambrios. Pero Córvida no es un caldero de ingredientes mezclados. No, es más bien una comida cultural de tres platos, con muros de piedra que separan al "bárbaro" del ambrio, así como de la cultura y el nivel de vida de los ambrios nobles o adinerados. Las estructuras sociales de la ciudad actuarán sobre todo como telón de fondo para "De tal palo, tal astilla", o para que los Directores de juego creen sus propias aventuras en la principal ciudad de Nueva Beretor.

Trasfondo

El **joven** y bastante inexperto duque Ynedar de Nueva Beretor ha hecho algo absurdo, algo muy estúpido. Actuó movido por el pánico, pero aún así mantuvo la calma suficiente de tratar de ocultar su propia participación. Ahora corre un gran riesgo de tomar una mala decisión y empeorarlo, que la crisis que esperaba evitar no sólo ocurra, sino que haga que sus aliados y él mismo pierdan su buena fama y se ahoguen en una vorágine de puro caos. La situación es desesperada, el duque necesita ayuda.

Este primer capítulo se centra en el fondo y la estructura de la aventura, y describe cómo involucrar en la historia a los personajes. A continuación, encontrarás los tres actos de la aventura, cada uno en un capítulo distinto: el primero dedicado al preludeo y a las investigaciones iniciales de los personajes, un segundo sobre la búsqueda de un prisionero secuestrado; y por último un tercero en el que los personajes, junto a las autoridades locales, deben defender al duque y su ciudad contra la ira del Legislador.

El texto, y por lo tanto este libro, concluye con un apéndice que contiene nuevas reglas, una serie de ayudas de juego y algunos mapas para los jugadores.

De tal palo, tal astilla está diseñada para jugarla en un momento en que los conflictos dentro de la Iglesia del Sol ambria aumenten, y la tensa relación entre la iglesia y la reina Korinthia alcance un punto de ruptura. Los grupos de juego que usan la Crónica del Trono de Espinas como base para sus aventuras podrían jugar esta aventura justo antes o poco después de Yndaros - La Estrella Más Oscura, cuando la Curia está a punto de disolverse y los Templarios llevan ya mucho tiempo de venganza pura.

El desafío de la ciudad del duque Ynedar también debería ser adecuada para los personajes que están listos para enfrentarse a La Estrella Oscura, aunque el Director de juego siempre debe pensar en la dificultad de los retos.

En las siguientes secciones se presenta la historia de la situación a la que se enfrentarán los personajes. El conflicto central de la aventura es el de las dos facciones de la Iglesia del Sol: los Reformistas y los Leales. La ciudad de Córvida y el ducado de Nueva Beretor pueden parecer bastante remotos, pero quizás es por eso por lo que han llegado a jugar un papel tan importante en las luchas internas dentro de la iglesia de Prios; algo sobre lo que los Directores de juego pueden profundizar en el libro electrónico El Trono de Espinas; Visión general de la campaña, que pueden descargar gratuitamente en la tienda web de Järnringen [butik.jarnringen.com].

PASAR POR EL CAMINO...

Ynedar Kohinoor es hijo del hermano gemelo de Korian, un héroe de guerra que murió durante la ofensiva que dio lugar a la liberación de la reina. Ynedar tenía cinco años cuando fue agraciado con el título de duque. Tres años más tarde se vio obligado a trasladarse a Córvida, que en ese momento era poco más que un campamento militar. Vino sólo con su tutor Gadiro Brigo, hermano de su abuela Abesina, y una caravana de objetos y muebles de la residencia familiar de Alberetor. Su madre murió poco después que su padre, de (como lo llamaban un corazón roto. Mientras tanto, su hermana Korthena enviada a en un convento (donde finalmente se uniría a los miembros todavía secretos de los reformistas.

Durante los primeros diez años, Nueva Beretor estuvo gobernada por Korinthia y la mariscal de campo Eliana Nidel, mientras que Gadiro, que tenía un gran interés en la historia y la religión, llevaba al duque a excursiones por los bosques y las montañas. Durante largos períodos de tiempo se quedaron con el jefe del clan Zoltar de Vajvod e Ynedar hizo muchos amigos entre los jóvenes vojvodeos. El vínculo entre la religión bárbara y la característica de Alberetor antes de la Exaltación del Prios pronto se hizo evidente para el joven noble, así como la relación entre el Prios de la Curia y el estilo de vida competitivo y belicoso del pueblo ambrio. En secreto creció en él la decepción y el enfado por la incapacidad (o la falta de voluntad) de su tía para reconocer los viles actos de los sacerdotes, teúrgos y templarios, sentimientos que se oscurecieron aún más al pensar que sus padres habían muerto para poner a Korinthia en el trono.

Ahora Ynedar ya es adulto, de la misma edad que el calendario ambrio, y ha ido creciendo poco a poco abriéndose camino hasta el considerable poder que

recibió como duque del reino de Ambria. Antes de que Gadiro falleciera en el año 18, el maestro presentó a su protegido al Padre Ombardo, un sacerdote de Córvida con simpatías secretas por el hereje Sarvola, quien a su vez se había mudado hace poco a Fuerte Espina. Su relación se hizo más profunda con el tiempo, e Ynedar ahora mantiene un contacto habitual tanto con Sarvola como con su amigo y aliada más cercana, Deseba la Vieja. No se ha articulado, pero el duque está seguro de que Deseba planea derrocar a los Prios de la Guerra a favor del panteón de los Dioses Jóvenes, y que también quiere ver a la ambiciosa Korinthia destronada y reemplazada, por el joven duque.

Pero aproximadamente un mes antes del comienzo de la aventura, sucedió algo que sacudió el mundo de Ynedar. Durante una audiencia en la fortaleza del duque, la Primera Teúrga Armanda (leal a la Curia y suma sacerdotisa del templo del sol de Córvida) afirmó tener pruebas irrefutables de las conexiones heréticas de Ynedar con Sarvola, así como con los "cultistas" locales en forma de sacerdotes bárbaros y los líderes de la capilla de los Dioses Jóvenes. Amenazó con enviar sus pruebas a la Curia, la reina y la Iglesia de Prios Muerto en Temploorrecio si no se declaraba inmediata y públicamente fiel a la Curia. También tenía una demanda más personal: que recibiera una donación de diez mil táleros y la ayuda del duque para disponer legalmente (aunque con pruebas inventadas de dos liturgistas, de los que sospechaba que simpatizaban con el hereje Sarvola, incluido al Padre Ombardo.

De repente, los sueños de Ynedar de destronar a su tía y llevar al país hacia un futuro de paz y cooperación, en lugar de conflicto y competencia, se vieron seriamente amenazados. Había que hacer algo, rápido y sin riesgo de comprometer a sus aliados dentro de la Iglesia del Sol, quienes, por cierto, nunca aprobarían la estrategia que Ynedar creía absolutamente necesaria.

LAMUERTEDELA TEÚRGA

La Primera Teúrga Armanda luchó con los Caballeros del Sol Muerto durante la Gran Guerra y siguió esgrimiendo la reluciente espada de Prios incluso después de llegar a la Tierra Prometida, contra los barbaros, a los colonos herejes y la naturaleza salvaje de la región. Nunca traicionaría a la Curia y su interpretación del mensaje del Legislador; la única forma de evitar la amenaza que representaba para Ynedar era eliminarla. Pero la operación debía realizarse de manera que dirigiera las sospechas a alguien que no fuera él mismo, sobre todo porque Sarvola y Deseba desaprobarían que eligiera el camino de la violencia.

Las noticias corren

Los personajes jugadores que se interesan por lo que ocurre en Ambria podrían haber oído hablar del asesinato de Armanda poco después. Los representantes de la Iglesia del Sol afirmaron que fue asesinada por los "apóstoles de la Noche Eterna" (es decir, las brujas de Davokar) por ser una de las campeonas más destacadas de Prios. Se rumoreaba que incluso estaba a punto de ser promocionada a Iluminaria en la próxima reunión de la Curia. Otras fuentes son más explícitas en sus evaluaciones. También culpan a las brujas, pero con el añadido de que el asesino era muy probablemente un Kariteo, al tener en cuenta la participación de Armanda en la limpieza del territorio de su clan.

Cinco meses antes, en su huida de un jefe local kariteo, la bruja Algaya contactó con el duque, a través de amigos del Distrito Bárbaro. Su único delito fue comunicarse con otra bruja del fragmentado clan Karohar, pero el líder sospechaba una conspiración hostil. Algaya pidió la protección del duque y ofreció sus servicios, contactos y conocimientos a cambio, algo que Ynedar no dudó en aceptar. Así, la bruja se convirtió en la herramienta perfecta para deshacerse de Armanda: había experimentado personalmente los estragos de la despiadada guerra del sol en el sur de Davokar y agradeció la oportunidad de poder vengar a sus parientes masacrados.

Algaya asumió su forma de pájaro, aterrizó fuera de la pared en la cámara de Armanda, se hundió en la misma usando Refugio Terrestre, y al momento estuvo de pie dentro al pie de la cama de su objetivo. Llenó el cuerpo de la teúrga con larvas hambrientas y vio como la víctima sufría una muerte ruidosa y retorcida. Cuando la gente empezó a golpear la puerta cerrada, salió de la misma forma que entró.

EL LÁTIGO SE QUIEBRA

Si Armanda no hubiera sido tan codiciosa y conspiradora, habría compartido sus pruebas contra el duque con los Mantos Negros, especialmente con el Hermano Galdam, líder del grupo responsable de investigar y denunciar las actividades heréticas que se han permitido en Córvida. Entonces Ynedar no habría tenido oportunidad de escapar de las garras de la Curia.

Que la tolerancia de Nueva Beretor hacia los herejes se debiera al genio diplomático del joven duque es algo que los agentes de la Curia consideran una contradicción difícil de creer. En cambio, cada vez están más convencidos de que Ynedar es en realidad un hereje. El propósito de sus operaciones de inteligencia sistemática en Córvida es proporcionar una prueba de ello; una prueba tan sólida que la reina ya no podrá proteger a su sobrino sin incurrir en la ira del pueblo.

Cuando el representante principal de Prios en Nueva Beretor, la Primera Teúrga Armanda, fue asesinada, muchos

sacerdotes y Mantos Negros se negaron a creer que el incidente no estaba relacionado con el conflicto interno de la iglesia. Pero el responsable del Monasterio del Crepúsculo, el Hermano Eumenos, pasó por alto el incidente y pidió a sus subordinados que confiaran en las fuerzas del orden de Córvida y en los agentes de la reina en la región. Todo el mundo sabía que era una decisión política, que temía ofender a una reina ya en pie de guerra, y casi todo el mundo asumió ante su autoridad.

Pero a puerta cerrada otra estrategia cobró forma. Eumenos ordenó a la Hermana Losadra del Látigo de Prios que investigase el asesinato y que difundiera la verdad del asunto. También le dio el orden no oficial de que contactase con los templarios, mientras Iakobo Vearra cortaba lazos con la Curia, como Primer Vengador, pues difícilmente podría tolerar creencias y hechos heréticos entre la élite terrenal de Ambria.

La Hermana Losadra envió de inmediato un mensaje a los Mantos Negros que acechaban en las sombras de Córvida, con órdenes de aunar esfuerzos para buscar pruebas de la asociación del duque los cultistas y herejes. La propia Losadra viajó a Templorrecio, donde, después de una larga espera, inició conversaciones con el Primer Vengador. De primeras Iakobo no estaba convencido de que los asesinos de Prios y los mayores partidarios de la Noche Eterna se encontrarán en Davokar, Fuerte Espina e Yndaros, por lo que sus tropas ya tenían otros objetivos preparados. Losadra estaba en la cuerda floja. Vio que sopesaba cada palabra con cuidado, en busca de objetivos ocultos, pero finalmente, estuvo de acuerdo en que un duque hereje debía ser un objetivo prioritario para los Caballeros de Prios Muerto.

Llegaron a un acuerdo, que la hermana Losadra crearía una prueba irrefutable de la culpabilidad del duque y la presentaría al hijo de Iakobo, Ervano Vearra, quien cazaba herejes en Nueva Beretor junto con los caballeros de su gran y bien entrenado Sol; una fuerza militar tan fuerte que, en un ataque sorpresa, tendría una gran oportunidad de acceder por la fuerza al palacio de Yndaros y reclamar la cabeza de la propia reina.

EL FUEGO DE PRIOS

El hermano Galdam de los Hermanos del Crepúsculo recibió el mensaje de la Hermana Losadra con una gran sonrisa. También está convencido de que la herejía en Córvida llega hasta la cámara del duque Ynedar y ha anhelado la oportunidad de tomar medidas contra los pecadores.

Su teoría es que alguien dentro de la cúpula del ducado, probablemente el propio duque, ordenó el asesinato de la antigua Suma Sacerdotisa y que luego la ejecutó una bruja aliada o un cultista ambrio. También cree que hay un hereje traidor entre los sacerdotes de la ciudad, uno que simpatizó con Sarvola y otros de su calaña que han elegido dar la espalda al Legislador. Las sospechas previas sobre el consejero espiritual de Ynedar (debido a su actitud indulgente y amistosa hacia la población bárbara de Córvida) lo convirtieron en el primer objetivo de Galdam.

Una primera irrupción en el estudio del solitario padre Ombardo proporcionó una clara evidencia de que visitaba regularmente la capilla de los Dioses Jóvenes en el distrito Bárbaro, y que un "amigo" solía acompañarle. Volvieron la noche siguiente para descubrir la identidad del amigo; un interrogatorio que debido a la inquebrantable tenacidad del sacerdote condujo a métodos cada vez más brutales e infructuosos y terminó con la purificación del Fuego de Prios.

La siguiente persona en ser interrogada fue el brujo Yarmar, ya que se le había visto con anterioridad de visita en dicha capilla y, además, tenía amigos entre los habitantes de Ambria. Estos atrajeron a su hermana y pudieron dedicar horas de tortura para intentar lograr una confesión, la cual nunca llegó. Este interrogatorio también terminó con el hereje en el fuego.

Cada vez más desesperados por lograr resultados antes de la llegada de la hermana Losadra, decidieron obtener una mejor visión de la población del distrito Bárbaro, en su búsqueda de otros sospechosos. Lo hicieron irrumpiendo en la casa del enviado del clan Vajvod en Córvida, la hija del líder Molgara, el día antes de que los personajes del jugador llegaran a la ciudad.

Así que, cuando los personajes se involucran en la historia, el hermano Galdam y sus Mantos Negros han cometido dos asesinatos y dos robos. Además, la hermana Losadra está en camino, decidida a castigar a la persona o personas responsables de la muerte de Armanda la Primera Teúrga. En otras palabras, están a punto de meterse en la boca del lobo.

Personajes jugadores

ESTA AVENTURA debería poder jugarse con cualquier personaje, posiblemente con algunos ajustes o cambios por parte del Director de juego. Los teúrgos y otros personajes con fuertes lazos con la Iglesia del Sol pueden parecer miembros inapropiados del grupo de juego, pero mientras no sean radicalmente leales a la Curia y a lo que se ha conocido como Prios de la Guerra, su participación será más interesante que problemática.

El trasfondo de la aventura

5 meses antes:

Algaya llega a Córvida en busca de la protección del duque.

5 semanas antes:

Armanda amenaza al duque Ynedar.

2 semanas antes:

Algaya asesina a la Primera Teúrga Armanda a petición del duque

10 días antes:

El hermano Eumenos le da a la Hermana Losadra órdenes secretas de castigar al asesino del Sumo Sacerdote.

7 días antes:

Los Mantos Negros irrumpen en el estudio del padre Ombardo y encuentran evidencias de actividad herética.

6 días antes:

La hermana Losadra inicia conversaciones con el Primer Vengador; Interrogan y queman vivo al padre Ombardo.

4 días antes:

El brujo Yarmar es interrogado y quemado hasta morir; el nuevo Sumo Sacerdote Leandro es acusado por la desesperada población y acto seguido arrestado y llevado a la fortaleza del duque (en realidad bajo custodia protectora, ni como sospechoso ni como acusado).

2 días antes:

La hermana Losadra e Iakobo llegan a un acuerdo; Losadra se dirige a Córvida.

1 día antes:

Los Mantos Negros irrumpen en la casa del enviado del clan Vajvod, Molgara.

En cualquier caso, los personajes están atrapados justo en medio de las dos facciones opuestas dentro de la Iglesia del Sol; los reformistas personificados por el duque Ynedar, y la Curia, representada por la Hermana Losadra y los Mantos Negros. Antes de que la aventura termine, tendrán que elegir un bando, o al menos decidir si ayudan o no al duque cuando la ira de Prios Muerto aparezca en forma de una tropa avanzada de Caballeros del Sol caídos.



El Látigo de Prios llega a Córvida para encontrar pruebas convincentes de la herejía del duque.

EXPERIENCIA Y HABILIDADE

De tal palo, tal astilla está creada para jugadores que han acumulado unos 100-120 puntos de experiencia además de su nivel inicial. Sin embargo, hay que ajustar el nivel de desafío de manera que plantee retos adecuados para los personajes de tu grupo de juego. Por lo tanto, no tengas miedo de alterar los números, la fuerza o los perfiles de habilidad de los enemigos presentados, si crees que eso hará las sesiones de juego más emocionantes y/o dramáticas.

En cuanto a las habilidades específicas es bueno (como siempre) que un personaje tenga la habilidad de Estudioso, a nivel de adepto o superior. Otras ventajas importantes son las habilidades de Medicus, Alquimista y Venenos, así como las de Montés y Perro de Presa, ya que varios retos suponen encontrar pistas y seguir las. También cabe mencionar los Contactos, ya que las personas adecuadas podrían facilitar la implicación de los personajes con el drama de la aventura.

INCENTIVOS

Obviamente, nadie sabe qué motivará a los jugadores y a sus personajes a involucrarse en la historia mejor que el Director de juego. A continuación presentamos una lista de sugerencias para elegir, pero puede que se te ocurra un punto de entrada totalmente diferente que se adapte mejor al grupo de juego.

Amigos del sacerdote

Una posibilidad es que un personaje jugador ya conozca al padre Ombardo. En ese caso, podría ser un pariente, o tal vez un antiguo maestro o consejero espiritual. Otra opción es que Ombardo y el personaje se conocieran en los Titanes y vivieran aventuras durante las que forjaron un vínculo de por vida; tal vez el personaje salvó la vida del sacerdote, o tal vez fue al revés,

En cualquier caso, este personaje recibe la siguiente carta unos días antes del comienzo de la aventura (el Director de juego decide el número de días en función de la ubicación actual de los personajes. Lo que el destinatario no se da cuenta es que, para cuando lee el mensaje, el padre Ombardo ya ha sido víctima de las sombras de las que habla...

Querido amigo,

Siento ser tan breve, pero si mis temores son ciertos, el tiempo apremia. Espero verte pronto, para poder contarte todas las cosas fantásticas que están a punto de suceder, con mi amada Córvida como fuente de bondad.

No hay cambio sin resistencia y este tampoco lo hará. Una vez dijiste que siempre puedo contar con tu ayuda. ¿O era tu protección? En cualquier caso,

me temo que necesito ayuda. Las sombras me siguen a cada paso, sombras que estoy seguro que quieren hacerme daño. El duque Ynedar hace todo lo que puede, pero preferiría mantenerlo al margen, por razones que es mejor discutir cara a cara. Si no puedes ayudarme, lo comprendo perfectamente, pero si estás dispuesto y es posible, espero que vengas a Córvida lo antes posible. Y si tienes algún amigo de confianza de buen corazón, por favor tráelo. Tengo los medios para pagar vuestros gastos y más, si es necesario.
A la luz del Dador de Vida,

Padre Ombardo

Un miembro de la Iglesia del Sol o alguien que pase la prueba de Inteligente con la habilidad de Estudioso reconoce al Dador de la Vida como un nombre más antiguo para Prios, de la época en que no era más que uno de tantos dioses. De acuerdo con la Curia, el Legislador es la designación correcta, mientras que la mención del Dador de la Vida se considera un acto blasfemo. El hecho de que el escritor se atreva a terminar su carta con esa frase es, en otras palabras, muy notable.

Resolver problemas

Si ninguno de los personajes jugadores pudiera conocer al padre Ombardo, hay otras personas que podrían pedir ayuda. En función de quiénes sean los personajes y de la facción o facciones con las que estén alineados, pueden tener contactos dentro de Ordo Mágica, el Ejército Ambrio, la Iglesia del Sol, o algún clan bárbaro que los reconozca como capaces de resolver problemas.

Si es así, la persona que contacta con los personajes está preocupada por lo que suponen los dos asesinatos (Ombardo y Yarmar), y teme que no sean más que el comienzo de una violenta ofensiva contra la población bárbara de Córvida y los ambrios que se asocian con ellos. Además, tiene poca o ninguna fe en la capacidad de las autoridades locales para resolver la situación, especialmente después de que el duque hiciera arrestar al recién nombrado Sumo Sacerdote Leandro sin más explicaciones.

La estructura de la aventura

DE TAL PALO, tal astilla tiene lugar en un momento en el que el duque Ynedar aún no ha aparecido como la cabeza visible de los Reformistas dentro de la Iglesia del Sol y cuando las relaciones dentro de la iglesia, así como entre esta y la corona son muy tensas

Para salvar el pellejo y además preparar el ducado para el nuevo orden espiritual, el duque hace que la leal Suma Sacerdotisa de

En cualquier caso, los personajes reciben una recompensa en forma de táleros, favores o información si pueden identificar a los asesinos y evitar que vuelvan a atacar.

Subir escalones

Por supuesto, las dos sugerencias mencionadas podrían estar relacionadas con el deseo de los personajes de avanzar dentro de una de las facciones del mundo del juego. Tal vez no sea uno de los personajes, sino un alto representante de la Iglesia del Sol (reformista o lealista), Ordo Mágica, la nobleza de Ambria, o incluso el Pacto de Hierro, quien conozca al padre Ombardo y reciba su petición de ayuda (es decir, la carta). O tal vez el viejo sacerdote se mantiene fuera de la estructura de incentivos, y uno de los contactos del personaje dentro de alguna facción recibe una súplica similar de un compañero de facción en Córvida? En cualquier caso, los personajes acuden al domicilio del representante (o equivalente), donde se encuentran con el ofrecimiento de responder a la llamada de ayuda, a cambio de algo que la facción es capaz de proporcionar. Puede ser algo tan simple como un ascenso dentro de la jerarquía de la facción, o la tarea puede ser una prueba para posibles futuras misiones.

Amigos y familia

Cuando se trata de poner en acción a los personajes jugadores, nunca hay que descartar la utilización de relaciones personales. Si Ombardo y Yarmar no son familiares, amigos o ex-compañeros de un personaje, el Director de juego puede presentar otras víctimas, como un transeúnte de Córvida completamente inocente que acaba de ver a los mantos negros abandonar la escena de un asesinato y apuñalado hasta la muerte como resultado.

También es posible que los personajes, por una razón, u otra, ya hayan pasado unos meses en Córvida y durante ese tiempo hayan conocido tanto la ciudad como varios de los personajes centrales de la aventura. En ese escenario, podría ser incluso el comandante de la guardia de la ciudad quien requiera su ayuda, siempre y cuando ya se hayan hecho un nombre a la hora de resolver problemas.

Córvida sea asesinada. Esto hace que los ya Mantos Negros sospechosos reaccionen, pero ni el Primer Padre ni el Hermano Eumenos se atreven a desafiar abiertamente a la reina Korinthia y a su sobrino, el duque.

Sin embargo, a la hermana Losadra del látigo de Prios tiene como misión secreta resolver el asesinato. A su vez ordena a los Mantos Negros destinados en Córvida que investiguen el

incidente y encuentren pruebas de la participación del duque. Mientras tanto, Losadra se pone en contacto con los Caballeros de Prios Muerto, con la esperanza de poder persuadirlos para actuar donde la Curia no puede...

ACTO 1: LA SOMBRA DE LAS LLAMAS

Los personajes son contratados, o se encargan de descubrir la verdad detrás de los recientes asesinatos en Córvida; las víctimas son el liturgista Ombardo y el brujo Yarmar. Una charla inicial con el comandante de la ciudad puede darles una imagen bastante clara de las víctimas y los asesinatos.

Después de la investigación inicial, pueden descubrir tres enfoques, que juntos llevan al final del primer acto; el sacerdote asesinado había hecho visitas secretas a "la capilla" junto a un "amigo" sin nombre; el brujo quemado estaba ocupado discutiendo las diferencias/similitudes entre los dioses bárbaros y el panteón adorado por los ambrios antes de que Prios fuera declarado el único. Después de una incursión en los archivos en la casa del enviado del clan Vajvod en Córvida, faltan tres libros, uno de ellos es un informe de las actividades en la Capilla de los Dioses Jóvenes.

Así pues, los personajes jugadores se dirigen a la capilla, donde finalmente se encuentran con Algaya; la bruja que mató a la antigua Suma Sacerdotisa (después de hacer un trato con el duque). Ella confiesa, pero no menciona la participación del duque. La conversación se interrumpe cuando el hermano Galdam y sus Mantos Negros vienen a castigar a Algaya. La bruja se hunde de inmediato en la tierra con Refugio Terrestre y escapa; los personajes se quedan para luchar contra los Mantos Negros, que suponen que todos los que se encuentran en la capilla son herejes y aliados de la asesina de la difunta Suma Sacerdotisa.

ACTO 2: LA SÚPLICA DEL HEREJE

Los personajes jugadores apenas han recuperado el aliento después de la pelea cuando oyen un rumor desconcertante: el duque Ynedar ha desaparecido. Un sirviente puede informar de que la Hermana Losadra del látigo de Prios visitó al duque, exigiendo ver al Sumo Sacerdote encarcelado. También se acuerda de que el duque y dos guardaespaldas iban a llevar al prisionero a un almacén en el distrito Bárbaro. Cuando los personajes llegan al almacén, no encuentran a nadie más que la escolta asesinada del duque.

Investigaciones posteriores sugieren que una persona herida ha huido de la escena. El rastro conduce hacia el borde del distrito, a una ruina abandonada de los días de Symbaroum. Los personajes pueden elegir entre atacar inmediatamente a los miembros del látigo de Prios que también siguen el rastro, o esperar hasta que encuentren al duque. De cualquier manera, el combate sigue.

Si los personajes logran salvarlo, el duque se derrumba en lágrimas de alivio y decide confiar en ellos. Ahora

tienen que elegir: ¿se pondrán del lado de los reformistas o de la Curia, o simplemente se irán? Si eligen la primera opción, deben seguir a la hermana Losadra y al sumo sacerdote secuestrado hasta una granja a una hora de camino al este de la ciudad. Por supuesto, la hermana Losadra luchará para defenderse si los personajes atacan, pero si no, entregará al prisionero sin causar problemas. Dice que de todas formas ya es demasiado tarde: ¡la información extraída del Sumo Sacerdote fue suficiente para convencer a Ervano Vearra de que Córvida merece la retribución de Prios!

ACTO 3: AMADOS POR EL SOL

El tercer acto depende todo de lo que los personajes jugadores hagan con la información de que un grupo de 20-30 templarios asesinos están a punto de atacar al duque Ynedar y sus partidarios. Al regresar a Córvida, descubren que la bruja Algaya está con el duque.

Desde su huida de la capilla, ha seguido los sucesos en forma de pájaro. Ayudó al duque a escapar del almacén, luego siguió a la hermana Losadra a la granja donde Ervano Vearra esperaba las pruebas y después siguió a Ervano a su campamento.

Parece haber cuatro enfoques posibles, todos con ciertas complicaciones. Los jugadores/personajes imprudentes pueden pensar que es una buena idea negociar con Ervano; si es así, hay que aconsejarles encarecidamente que lo reconsideren, pero no impedir que lo intenten.

Defensa: Los personajes jugadores, el duque y sus aliados atraen al enemigo al Montículo y luchan allí, entre las murallas de la fortaleza y los muros del distrito.

Batalla abierta: Los defensores de la ciudad se alinean en los campos al norte del distrito Bárbaro, confiados en que su posición elevada les ayude a evitar la carga inicial a caballo de los caballeros.

Emboscada: Los personajes jugadores y sus aliados intentan preparar con discreción una emboscada, ya sea en el borde del distrito Bárbaro o en algún otro lugar del camino entre Córvida y el campamento de los caballeros.

Ataque: Liderados por los personajes jugadores y el duque, los defensores de Córvida marchan hacia el norte para llevar la lucha al enemigo, y así poder sorprenderlo.

Sea cual sea la estrategia que elijan, los personajes jugadores tendrán que luchar contra el líder de los Caballeros de Prios Muerto, Ervano Vearra, y posiblemente contra la Hermana Losadra, si es que sigue viva y libre; de los otros opositores se encargan sus aliados. La estrategia elegida podría facilitar o dificultar su parte de la batalla, por lo que habrá que sopesar con los riesgos potenciales para el pueblo de Córvida.

Corvida

LA PRINCIPAL CIUDAD de Nueva Beretor se construyó alrededor de las ruinas de un castillo restaurado, situado en una colina donde el río Rava se une con el estruendoso Doudram. Los eruditos dicen que la fortaleza ha estado allí desde los días de Symbaroum, y que parece haber sido arrasada, reconstruida y ampliada muchas veces. Las últimas renovaciones se completaron en el año 8, poco después de la llegada del duque Ynedar. Desde entonces, Córvida ha experimentado una notable transformación.

CUANDO EL DUQUE llegó, la ciudad estaba compuesta por la fortaleza y unas pocas estructuras permanentes en la ladera plana conocida como el Montículo, que en ese momento carecía de muros exteriores. El resto era poco más que un gran campamento militar para los soldados que constituían la división del ejército oriental de la reina en la guerra contra los clanes Jezora y Karohar. La actual Córvida comenzó a florecer realmente cuando el Gran Jefe Haloban cayó derrotado y se hizo evidente la importancia del río Doudram para el reino, el comercio y el transporte de recursos desde los bosques y las montañas. La colaboración entre Nueva Béretor y el clan Vajvod ha crecido a lo largo de los años, lenta pero de forma

segura. Los clanes están por supuesto presentes en todos los principales asentamientos de Ambria, pero no en los números y con la integración natural que caracteriza a Córvida. Podría ser cierta la afirmación de que gran parte del campo de refugiados de Yndaros se vaciaran, si tan sólo los bárbaros de Córvida volvieran al bosque y dejaran sitio a los ambrios honrados y trabajadores. Pero ni la reina ni su sobrino parecen estar de acuerdo (el permiso que los bárbaros necesitan para alquilar o comprar una propiedad dentro de los muros exteriores de Córvida probablemente no es más que un intento de apaciguar a los críticos), tampoco los representantes de la iglesia, que afirman que *"el mal de los salvajes se apodera de Nueva Beretor"*.

Resumen

CÓRVIDA ES UNO de los asentamientos ambrios que más han crecido en la última década, si se tiene en cuenta también el distrito Bárbaro. Y debería serlo; quienes viven y trabajan en el área lo hacen sin ninguna restricción. Allí también hay muchos ambrios, especialmente después de las horas de trabajo, cuando es el momento de comer, beber y socializar. El rápido crecimiento podría describirse en su mayor parte como armónico, pero todos los que han participado en el esfuerzo pueden señalar una brillante excepción. Durante los ocho años de servicio de la Suma Sacerdotisa Armanda, la población creció cada vez más dividida en sus opiniones sobre la Iglesia del Sol en general y el Templo del Sol en particular. Era bastante abierta sobre el hecho de detestar *"la indulgencia del duque hacia los cultos bárbaros y la idolatría herética"*, y su retórica se endureció con el tiempo.

Cada vez era más habitual que sus sermones se centrasen en *"el mal contagioso intrínseco de los bárbaros, que infectaba el espíritu de Ambria"*; un mensaje que pronto se extendió por toda la ciudad y provocó la ira en la población; una ira debida al descontento en algunos casos, o a la complacencia santurrón en otros.

El tiempo de Armanda ya ha pasado, y ha dejado atrás una ciudad que en otros aspectos es relativamente próspera. La mayoría de habitantes tienen empleo, los índices de criminalidad son bajos, y el sacerdote del sol que la reemplazó es mucho más tolerante con cosas que en otras partes del reino serían consideradas heréticas en el acto. Claro, hay algunas quejas aquí y allá, y sí, los distritos dentro de la muralla se caracterizan por un estilo de vida muy parecido al de otros asentamientos ambrios, pero en general Córvida parece dirigirse hacia un futuro brillante.



- | | | |
|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Posada La Barbarie | 8. Posada El Hacha del Líder | 16. Antiguo Templo del Sol |
| 2. Templo del Demonio | 9. Plaza Karvosti | 17. Gran Templo del Sol |
| 3. Posada Claro Encantado | 10. Taberna Cangrejo y Gambas | 18. Sede de Vigilancia de la Ciudad |
| 4. El Cazador del Río | 11. La Mascarada | 19. Taberna Tándem |
| 5. Campamento de Expedición | 12. Maestro Sastre Norlio | 20. La bodega de Tharabán |
| 6. Casa Luminosa | 13. Plaza El Octágono | 21. Taberna El Halcón |
| 7. Posada La Tierra Prometida | 14. Ordo Magica | 22. Capilla de los Dioses Jóvenes |
| | 15. La Plaza Oval | 23. Posada Piernas Cansadas |
| | | 24. Posada El Búho y la Noche |
| | | 25. El enviado de Vajvod's |
| | | 26. Taberna El Bastón del Peregrino |
| | | 27. Taberna Gruta de caza Salvaje |
| | | 28. Calle Ynedar |
| | | 29. Residencia del Sumo Sacerdote |
| | | 30. Fortaleza |

Localizaciones de aventuras

- A. Almacén de la Luna Azul
- B. La Casa de Intercambio de Galeia
- C. Residencia de Ombardo
- D. Las Ruinas
- E. Cuartel General de la guardia
- F. Casa de Yamar

DISTRITO BÁRBARO

El distrito al norte de las murallas de la ciudad de Córvida tiene en la actualidad unos cinco mil residentes permanentes, que viven en casas de troncos de un piso o, en raras ocasiones, de dos pisos. Sus calles y callejones forman un laberinto enmarañado, que se ha ido desdibujando a medida que se han construido los nuevos edificios y no como resultado de una cuidadosa planificación. También hay muchas plazas públicas, tanto grandes como pequeñas, todas con su propio foso de fuego alrededor del cual la gente suele reunirse tras el anochecer. La sección más al norte incluye un campamento donde los huéspedes pueden aparcar los carros o montar sus tiendas. Esta área acostumbra a alojar

hasta mil personas de las profesiones más aventureras, en su mayoría comerciantes, exploradores y cazatesoros de camino a Davokar o de vuelta.

Los recién llegados encontrarán que siempre parece haber una razón para divertirse, y si la razón no es tan obvia, los residentes simplemente se inventan una. Hay que tener en cuenta que las fiestas del distrito Bárbaro son diferentes a las de Yndaros, Agrella o Fuerte Espina. Claro que se consume mucha bebida, sobre todo en forma de refrescos y zumo de bayas, pero aquí las fiestas están dominadas por el canto, la música, los cuentos salvajes y la danza de zancos practicada por el clan Vajvod, que a día de hoy también puede verse en otras partes del reino.



Y luego, está por supuesto la comida. Todos los demás fosos de fuego al norte de la muralla están equipados con algún tipo de parrilla o brochetas. A menudo son los dueños de las tabernas quienes se turnan para manejar el foso más cercano, lo que da lugar a comparaciones y discusiones que a veces duran días. La taberna zareka conocida como la Gruta de la Caza Salvaje cerca de la Puerta Oeste y la Bodega de Tharaban, dirigida por un Vajvod en la Plaza Karvosti, suelen salir victoriosos de tales comparaciones, aunque el cocinero de la posada del Claro Encantado también tiene muchos admiradores.

También hay que mencionar las diez ruinas que con el tiempo han pasado a formar parte del área residencial del distrito, probablemente pertenecientes a un asentamiento más grande situado aquí cuando la fortaleza fue levantada por primera vez. La mayoría de ellas no son más que una sección de pared o un sótano incorporado a los edificios actuales del distrito, como las mazmorras bajo el cuartel local de la Guardia de la Ciudad. Sin embargo, hay dos excepciones sorprendentes: una sección de grada robusta, de un cuarto de esfera, que ha sido modernizada e incorporada a lo que ahora se conoce simplemente como la Arena, y la imponente ruina del llamado Templo del Demonio.

DISTRITO NORTE

Los edificios entre los muros externos e internos son en muchos aspectos similares a los de otras ciudades ambrías. Alrededor de tres mil personas están hacinadas al norte de la calle Ynedar, en casas cuyos pisos más bajos son de piedra, con uno o dos de madera apilados encima, a menudo con ventanales o balcones que proyectan sombras sobre las estrechas calles del distrito.

Los almacenes se alinean en la orilla del río. La mayoría de las mercancías que pasan por la ciudad se dirigen a Yndaros o a Agrella, por lo que los edificios de almacenamiento contienen en su mayoría mercancías y materiales producidos en Nueva Beretor. Mientras los barcos amarrados cargan o desargan, sus tripulaciones aprovechan para visitar populares locales de entretenimiento como la Mascarada y el Cazador de Río, ambos situados justo al este de los almacenes; algunos también pasan la noche en una de las posadas del distrito, de las cuales se cree que el Búho y la Noche y la Tierra Prometida ofrecen la mejor relación calidad-precio.

En la zona Norte también se encuentra la Plaza Oval, donde se celebra un mercado alrededor de la estatua del joven duque Ynedar con armadura completa, con la espada levantada en un gesto de victoria y el rostro vuelto hacia los cielos de Prios. La plaza está rodeada de tabernas y casas de juego, excepto en su lado suroeste que está dominado por el Gran Templo del Sol.

El área al este de la plaza es el distrito artesanal más importante de la ciudad. También es el hogar de muchos de los bárbaros a los que se les ha concedido residencia dentro de la muralla exterior, o que se establecieron allí antes de

que se implantara el sistema de solicitud de permisos. Se dice que entre estos residentes bárbaros, se esconden dos de los elementos criminales más infames de la ciudad: el contrabandista conocido como Oso Negro, y los miembros del culto de sangre que, a intervalos mensuales, deja cuerpos desangrados en lugares públicos.

La existencia de Oso Negro y el culto (comúnmente conocido como los Hombres de Medianoche, los Chupasangres o los Muertos de Hambre) aún no ha sido probada. Para los forasteros pueden ser fácilmente percibidos como cuentos y fantasías delirantes, más que como personajes reales. Por otra parte, los productos de contrabando altamente corruptos que a veces se encuentran en la ciudad o en los barcos que pasan, y los nueve cuerpos sin sangre con lenguas arrancadas que hasta ahora se han encontrado, son dolorosamente reales...

DISTRITO SUR

Los distritos al oeste del Montículo están ocupados por mil de los residentes más ricos de la ciudad. Muchos de ellos han venido de otras partes del reino, a menudo nobles de baja cuna que buscan beneficiarse de la ventajosa posición de Córvida en las rutas comerciales entre las montañas y el este de Davokar por un lado, y ciudades como Yndaros, Agrella y Mergile por el otro.

Otro grupo está formado por exploradores de éxito jubilados que se sienten a gusto entre la población de Córvida, relativamente tolerante y diversa. La exploradora del cementerio de Bargoalg, Anelea Boldheart, y Orleo el saqueador que descubrió Haganor, incluso encontraron a sus cónyuges entre los miembros de los clanes; otros simplemente parecen preferir el modo de vida bárbaro al ambrío.

En el Octágono, la plaza pública del distrito, se encuentran las mejores tabernas de la ciudad. El dueño del Cangrejo y Gambas, el Maestro Alsgalm, es famoso, incluso en Yndaros, por sus tradicionales platos de mariscos de ambríos; lo mismo puede decirse de los cocineros Pero y Larso en Tándem; una taberna especializada en comida para picar como quesos, salchichas, canapés y (supuestamente) sesenta y tres tipos de embutidos. El Octágono es también el lugar donde el maestro sastre Norlio tiene su taller, conocido por fabricar la ropa de explorador más exclusiva del reino; muy duradera y práctica, por supuesto, aunque no gusta a muchos exploradores y cazatesoros que asocian esa ropa con personas adineradas que, en su opinión, nunca deberían poner un pie en los bosques.

EL MONTÍCULO

Alrededor de trescientas almas tienen el privilegio de vivir dentro de los muros del Montículo, en lo que también se conoce como la Vieja Córvida, aunque apenas hay un solo edificio de más de doce años de antigüedad. El apodo se refiere al hecho de que toda la ciudad del duque inicialmente cabía dentro de ese espacio. Desde el año 14, la ciudad ha crecido de manera explosiva; un crecimiento que en gran parte se debe a los trabajadores migrantes de Vajvod, Odaiova y Karohar, que decidieron

El asesino de Cliff

La competencia entre Tona y Anabelora les ha llevado a bajar sus precios hasta tal punto que Cliff empieza a tener un efecto negativo sobre el comercio en Córvida. El asesinato de Karal fue orquestado por una sociedad secreta de comerciantes de la ciudad del duque, para alimentar el conflicto entre las dos familias. Un asesino llamado el Soga fue contratado para matar a la víctima y plantar pruebas falsas para incriminar a los matones de Tona.

quedarse y así se formaron las bases de lo que hoy se conoce como distrito Bárbaro.

El distrito más cercano a la fortaleza es el hogar de la mayoría de los individuos con más influencia en la ciudad; además del duque, está el muy respetado comandante Burlio de la Guardia de la Ciudad, la anciana pero aún muy capaz mariscal de campo Eliana, el Maestro del capítulo Leviana de la Ordo Mágica, y un puñado de ricos comerciantes. La Iglesia del Sol también posee una villa en la zona, destinada al Sumo Sacerdote de la ciudad, mientras que otras dos casas están disponibles para los nobles que por una u otra razón han decidido visitar la ciudad principal del ducado. Por último, pero no por ello menos importante, está la gran propiedad cerrada que el duque ha asignado al enviado del clan Vajvod y sus ayudantes. La enviada no es otra que Molgara, hija del jefe Zoltar, y no pasa un día sin que se escuche o discuta sobre la probabilidad de que se convierta pronto en la duquesa de Nueva Beretor.

El Montículo está custodiado por una fuerza de treinta soldados curtidos en la batalla que, en tres turnos, se turnan para patrullar la zona, vigilar los muros y las puertas y descansar. También hay un grupo de guardaespaldas personal de Ynedar, formado por cuatro veteranos de guerra, cada uno de los cuales tiene una niña o niño de baja cuna que le hace de escudero. Además de todo esto (y de los cuarenta hombres y mujeres de la Guardia de la Ciudad, el ejército permanente del ducado, incluido el regimiento personal del duque comandado por Elna Parfas, está guarnecido en Melion y Starak. Esto se debe a que se asume que cualquier amenaza futura a Nueva Beretor llegará desde el bosque.

ALREDEDORES

Casi 150.000 ciudadanos pueden llamar duque a Ynedar Kohinoor, una quinta parte reside en la región controlada con mano de hierro que rodea Córvida.

Localizaciones de aventuras

LOS LUGARES, LA GENTE, y los establecimientos descritos a continuación es probable que aparezcan en la aventura "De tal palo, tal astilla". Como Director de juego, tienes todo el derecho de crear lugares adicionales y desarrollar Córvida como una

Como en el resto del reino, una abrumadora mayoría de la población son agricultores, ganaderos o ambas cosas.

Vale la pena mencionar tres poblaciones más grandes. El Istmo de Aram, situado en la orilla del río Rava, a mitad de camino entre Córvida y la baronía de Parfas. El hombre fuerte del pueblo, el pescador Romar, también conocido como el Grumete, está acusado de apoyar, albergar y posiblemente incluso dirigir a los ladrones que atacan de manera esporádica a los transportes a lo largo del río. Pero como todavía no se ha demostrado, puede que sea mentira; a menos que sea extremadamente bueno ocultando la verdad a los agentes del duque.

Mas o menos a la misma distancia al norte por el Doudram se encuentra Cliff. La aldea está controlada por dos familias de comerciantes, lideradas por las matriarcas Tona y Anabelora. Cada familia tiene su propia posada, burdel y casa de comercio, cada uno intentando atraer a los viajeros del río que prefieren evitar los atestados atracaderos de Córvida. La competencia entre las familias es despiadada y se manifiesta en sabotajes, acusaciones públicas y a veces a puñetazos. La situación podría estar fuera de control, ya que han encontrado asesinado al hijo mayor de Anabelora. La tía Tona jura que su familia es inocente, pero a menos que pueda señalarse a otro, tales garantías es probable que caigan en oídos sordos y furiosamente vengados.

Por último, pero no menos importante, está el pueblo formado cerca de la propia finca del duque, situado a tres horas de viaje de Córvida, camino de la sede de la baronesa Eloria Mirelgo. El pueblo se llama Legado de Ynedar y sólo se conoce por una cosa: la mayor quema en masa de la breve historia de Ambria. Fueron los Mantos Negros (junto con el Sekretorium Real, según algunos) quienes hace tres años descubrieron un templo subterráneo dedicado a la Anfitriona, o más específicamente, una de sus formas conocida como el Amante. Sorprendieron a cerca de quince personas en "actos indescriptibles enfermizos durante tres días". La mayoría de ellos procedían del Legado de Ynedar y otros de Córvida o sus alrededores.

Corre el rumor incluso que el propio duque estuvo allí, pero que logró escapar antes de que los cazadores de cultos de los Mantos Negros, el látigo de Prios, asaltaran el templo, o que lo capturaron pero se salvó de la pira por su rango

ciudad dinámica, llena de color y contraste. Por supuesto, también debes estar preparado para improvisar en base a los caprichos de los jugadores y las consiguientes elecciones y estrategias de sus personajes.

CAMPAMENTO DE EXPLORACIÓN

Aún no se ha construido ningún puente sobre los casi cien metros de ancho de los ríos Doudram o Rava. Se han hecho planes, y en la actualidad se construyen cabezas de puente en el lugar donde se estrecha el Doudram, a eso de un kilómetro al norte de Córvida. Pero el proyecto está paralizado debido a la aparición del Juramento de la Soberana (véase la Crónica del Trono de Espinas); las tropas del 2º Ejército de Nueva Beretor que hicieron gran parte del trabajo fueron apostadas en la frontera de Davokar. Por ahora, los dos transbordadores tirados a mano que cruzan el río serán suficientes. La gente a menudo debe hacer cola, al menos los que viajan con uno o dos carros, y muchos pasan el tiempo en una de las dos tabernas cercanas: el Halcón y el Bastón del Peregrino; la primera se encuentra en el campamento de expedición occidental y la segunda en el lado de la ciudad. En el lado oeste también se encuentra una posada llamada "Piernas cansadas" y un número creciente de almacenes, para quienes no necesitan almacenar sus mercancías en el lado este. El viaje a través del río es lento; aunque los operarios trabajan a destajo, suele durar un cuarto de hora, al menos cuando las corrientes de Doudram son fuertes. La tarifa sólo sirve para pagar los salarios de los doce trabajadores, y por lo tanto es tan baja como un orteg por criatura (persona o animal) y un chelín por carro (independientemente del tamaño).

ANTIGUO TEMPLO DEL SOL

El pequeño templo del Montículo sólo lo visitan los nobles, tanto por razones sociales como religiosas. La construcción terminó en el año 9, y su único liturgista en ese momento es todavía el único sacerdote allí, el anciano Padre Manos. La vejez le dificulta el caminar, y recientemente ha comenzado a afectar su habla, memoria y facultades mentales en general, pero a los visitantes no les importa. Los conflictos actuales dentro de la Iglesia del Sol no le molestan; todo lo que le importa al Padre Manos es el bienestar de su rebaño.

GRAN TEMPLO DEL SOL

El edificio sagrado que casi todos llaman simplemente el Templo ha sido desde el año 13 la sede de la Iglesia del Sol en Córvida; aquí es donde trabaja el Sumo Sacerdote y las delegaciones y misioneros acuden procedentes de otras partes del reino para visitarlo. La misa se celebra todas las noches al atardecer, pero las puertas están abiertas durante todo el día a quienes necesiten consejo, sanación o ayuda para aliviar el dolor de un alma torturada. Con Armanda muerta, el Gran Templo del Sol dominan por completo los sacerdotes y novicios en alianza con los reformistas. El Sumo Sacerdote Leandro, y los liturgistas Sondro y Torun (bárbaro) están, junto con sus hermanos y hermanas, decididos a recuperar la confianza del pueblo; todavía pueden recibirles en el templo,

aunque también pasan mucho tiempo entre los residentes de distrito Bárbaro. Esto, por supuesto, molesta a los leales adoradores de Prios de todo el reino, pero no hay indicios de que la reina o su sobrino tengan intención de intervenir. Puede ser que de hecho apoyen en silencio a la Reforma. Quizás un grupo de los verdaderos creyentes del Legislador pronto hará realidad la afirmación poco convincente de que cuando las autoridades son incapaces de combatir el mal, el pueblo debe levantarse contra todos los que amenazan con sumir al mundo en la oscuridad de la Noche Eterna...

LA CAPILLA DE LOS DIOS JÓVENES

El hecho de que la Capilla de los Dioses Jóvenes existe y opera en el distrito Bárbaro es un secreto a voces. Fue levantada hace cuatro años por un grupo de vajvodeos a quienes les gustaban los Dioses Jóvenes y un fanático con el que se identificaban fácilmente después de haber vivido en Davokar. Lo que casi nadie sabe es que esta afición surgió después de una serie de sesiones de rezo muy secretas con el sacerdote del sol, el padre Ombardo.

La antigua costurera Torga es la cabeza informal de la capilla, pero no tiene sacerdotes de verdad. En su lugar, todos son considerados iguales cuando se trata de interpretar el mensaje, la voluntad y los deseos de los Dioses Jóvenes; los visitantes se ayudan mutuamente a encontrar maneras de lidiar con las dificultades y problemas de la vida cotidiana, guiados por los iconos de las siete alcobas de la capilla: pinturas del Dador de Vida, la Madretierra, el Verdugo, el Explorador, el Salvaje, el Guardián y la Anfitriona.

Todos son bienvenidos a visitar la capilla. No es difícil de encontrar, aunque el edificio carece de cualquier signo externo que lo señale como un lugar sagrado. Todos los residentes del distrito Bárbaro saben dónde está la capilla, al igual que la mayoría de la gente que vive en Córvida; incluyendo a todos los guardias y sacerdotes del sol de la ciudad. El edificio suele tener entre cinco y veinte visitantes en todo momento, acurrucados en las alcobas de los dioses o sentados a la mesa de la capilla, hablando y bebiendo agua de hierbas con miel.

POSADA LA BARBARIE

Rara vez un establecimiento ha tenido un nombre más engañoso que el de la Posada la Barbarie. Bueno, obviamente eso depende de a quién se le pregunte. Los clanes bárbaros pueden muy bien asociar la palabra con la tranquila convivencia que caracteriza las tardes en la taberna, pero muchos visitantes ambrios probablemente esperan algo muy distinto. En cualquier caso, los propietarios, los cónyuges, Doralg y Moira, y su abigarrado equipo de asiduos hacen todo lo posible para que la Barbarie sea tranquila y acogedora, en lugar de un alboroto de borracheras. Los huéspedes que no actúan en consecuencia pronto terminan en las calles por una multitud muy decidida.

Una noche en Barbarie cuesta dos chelines por persona, independientemente de si se pasa en el dormitorio individual o en una de las siete habitaciones de cuatro camas, pero entonces un desayuno constante de gachas está incluido en el precio. La comida es simple pero bien cocinada, y cada día hay al menos dos platos tradicionales ambrios y dos más rústicos para elegir. Los clientes sedientos también pueden pedir stut (además de zumo de bayas y refrescos), así como varias formas de veloum y vesa.

Paté de cordero con remolacha amarilla	5 chelines
Rata almizclera asada con crema de chucrut	6 chelines
Mezcla de nueces asadas	4 ortegs
Jarra del alivio del duque	1 chelín
Jarra de Veloum	2 chelines

ENVIADO DEL CLAN VAJVOD

La hija del jefe, Molgara, es la responsable de que los ambrios creasen una delegación, una oficina diplomática que represente los intereses de Zoltar en términos de comercio, política y seguridad. Pero en este caso la enviada ha asumido un papel más importante, en parte a petición del Gran Jefe, al corriente e interesado en el desarrollo de Córvida. El personal de Molgara mantiene un registro de todos los bárbaros, independientemente de su clan, que eligen residir en la ciudad del duque. También hacen todo lo posible para ayudar a todos los que se acercan a ellos con diversos problemas, ya sean perseguidos, exiliados simplemente indigentes económicos.

Además de la residencia donde vive y trabaja el personal, hay varios edificios en el recinto cerrado. El más notable de ellos es la Torre Vajvod que, con casi veinte metros de altura, rivaliza con las almenas de la Fortaleza en altura a pesar de estar situada un poco más abajo. Desde su cima se puede ver todo el camino hasta el borde de Davokar, pero sobre todo se tiene una clara vista del distrito Bárbaro y sus habitantes. En el recinto también hay una casa de piedra, donde el jefe Zoltar se aloja durante sus cada vez menos frecuentes visitas a Córvida, así como dos casas de huéspedes más pequeñas y un almacén. Los persistentes rumores sugieren que este último está lleno de objetos de valor; entre otras cosas una colección de artefactos recuperados de las ruinas de Symbaroum, a la espera de convertirse en regalos a los dignatarios ambrios. Tales historias sin duda han tentado a muchos ladrones a lo largo de los años...

EL TEMPLO DEL DEMONIO

En el centro exacto del distrito Bárbaro se encuentra una ruina inusualmente bien conservada con tantos apodos que uno podría pensar que la gente la aprecia. No obstante, no son nombres cariñosos, sino de miedo; nombres como el Templo del Demonio, la Cuna Nocturna, la Puerta del Infierno, o simplemente la Abominación.

Es un rectángulo de 25x50 metros de gruesas columnas de piedra gris oscura, levantado sobre un cimiento igualmente gris-negruczo, de un metro de altura, sombreado por un enorme techo del mismo material. La piedra debía ser lisa y pulida, y aparte de ciertas grietas y cavidades, parece haber resistido bastante bien las fauces roedoras del tiempo; tal vez de forma poco habitual. El suelo entre las columnas está siempre cubierto de basura y escombros. Al asomarse entre las columnas, también se puede ver una estructura que se eleva sobre la superficie plana: un cubo de lo que parece ser piedra con rayas grises, pulido hasta brillar y tan alto como un trasgo adulto.

Cualquiera que ponga un pie en el piso superior experimenta un espeluznante escalofrío junto con un intenso desasosiego; la persona debe pasar una prueba de Fuerte cada minuto, o sufrir una corrupción temporal de 1d4 puntos. El origen exacto de dicho efecto está sujeto a los estudios del Maestre Engurst, pero como él se niega a discutir el asunto antes de disponer de un "conocimiento irrefutable", los demás deben conformarse con especular. Lo que está claro, sin embargo, es que todos el mundo mantiene su distancia con la ruina, y que se supone que es la fuente de todos los sonidos inexplicables que se oyen en el distrito Bárbaro, especialmente espantosos y que ocurren de noche. Esto, combinado con el rumor de que cualquiera que mire fijamente el cubo del Templo del Demonio puede verlo temblar, es suficiente para atormentar los sueños de niños y adultos por igual...

ORDO MÁGICA

El capítulo de Ordo Mágica en Córvida es pequeño por estar en la ciudad principal de un ducado. La razón es una combinación de su lejanía con Davokar y otras regiones montañosas interesantes y que los nobles locales tienen otras prioridades que hacer donaciones a la Ordo Mágica. El capítulo más grande de Nueva Beretor se encuentra en Miel, la capital del condado de Melion

Sin embargo, esto importa poco a los dos Maestres de la Orden de Córvida. El Maestre Engurst recibe fondos de la reina, el duque y el los líderes de la Ordo Mágica para estudiar el Templo del Demonio; suficientes para contratar a dos adeptos, dos magistrados superiores, cinco novicios y todos los jornaleros que se necesiten de vez en cuando (por ejemplo, si decide implementar su plan de cavar un túnel bajo los cimientos de la ruina

Levania suele estar tan ocupada con su trabajo como Maestra del Capítulo que nunca tiene tiempo para ninguna investigación, pero quizás solicite ser transferida cuando al fin decida llevar a cabo la expedición de sus sueños: al Templo Cobalto; el legendario hermano del Templo Azul al otro lado de los Cuervos. Hasta entonces, dedica la mayor parte del tiempo enseñar piromancia básica y cumplir con los deberes del capítulo hacia las autoridades de la ciudad y la gente necesitada.

ACTO 1:

Las Sombras de las Llamas

EL PRIMER ACTO DE LA AVENTURA comprende de las investigaciones iniciales de los personajes jugadores sobre los dos asesinatos por fuego, y concluye con un ataque sorpresa cuando entran en la capilla de los Dioses Jóvenes. Los jugadores pueden elegir qué investigar, y en qué orden, pero todos los caminos conducen finalmente a la capilla y la idea de que los motivos del asesino están muy probablemente vinculados relacionados con los conflictos dentro de la Iglesia del Sol.

Comienza el juego

A PESAR DE QUÉ punto de entrada elija el Director de juego para la aventura (ver Incentivos en la página 46) debería comenzar con los personajes jugadores tratando de entender lo sucedido. Llegan, o ya están situados, en Córvida, y se preparan para celebrar la constitución del ducado. Está claro que los habitantes tienen sentimientos encontrados; no es raro que gente de la ciudad muera, o sea asesinada, pero los acontecimientos de las últimas semanas han sacudido tanto a los visitantes como a los residentes. La teoría más extendida es que los tres asesinatos están relacionados y los dos incendios fueron represalias por la muerte de la Suma Sacerdotisa Armada. La gran preocupación se debe principalmente a dos circunstancias: que una de las víctimas quemadas era otro sacerdote del sol, y la sensación de que esto solo es el comienzo de algo más grande, algo relacionado con los conflictos ajenos a la gente de Córvida hasta ahora; el conflicto entre ambrios y bárbaros, y el notorio cisma dentro de la Iglesia de Prios.

En otras palabras, es una multitud inusualmente tranquila y sería la que prepara la Plaza Oval, el Octágono y Karvosti (la gran plaza del distrito Bárbaro para las festividades del día; se traen y colocan largas mesas; cuerdas de banderines en amarillo, verde y rojo entre los edificios; grupos de canto y baile ensayan y se construyen escenarios o podios para las obras y discursos de la noche. La mayoría de la gente espera con especial interés el discurso del duque,

pero no con sus habituales expectativas positivas sin reservas. La pregunta del día es si Ynedar Kohinoor será capaz de disipar el creciente temor, o solo empeorará las cosas.

Las aperturas sugeridas a continuación se basan en la suposición de que los personajes jugadores han llegado a Córvida en respuesta a una carta, dirigida a ellos o a quien les manda aquí. Si alguna otra premisa parece más apropiada para tu grupo de juego particular, habrá que hacer ciertos ajustes; lo que importa es que la información que el comandante tiene que ofrecer llegue de alguna manera a los personajes jugadores.

LA MUERTE DE LOS PERSEGUIDOS

Los personajes jugadores llegan a Córvida al amanecer, por el río o algún camino rural, en función de dónde estaban cuando decidieron ayudar al padre Ombardo. Presumiblemente, empiezan por preguntar la dirección del sacerdote, pero pregunten a quien pregunten, se encuentran con una mirada sorprendida y una réplica: "¿Por qué lo preguntas? ¿No lo has oído? Está muerto. Quemado hasta morir".

Los personajes podrían insistir en saber dónde vivía el sacerdote. Si es así, apuntan a un estrecho edificio de dos pisos en la parte este del distrito Norte, justo al lado del muro. La ventana a la izquierda de la puerta está tapiada con tablas y el marco está chamuscado y lleno de hollín en la parte superior, como si estuviera dañado por el fuego.

Celebración alternativa

En función de la época del año en la que el Director de juego quiera que se desarrolle la aventura, la constitución del ducado puede no parecer una fiesta apropiada. En ese caso, podría reemplazarla por el cumpleaños del duque, la conmemoración de una importante batalla contra los clanes Jezora o Karohar, o la firma de un tratado entre Nueva Beretor y el jefe Zoltar del clan Vajvod.

Entrar no es un problema, pero hay mucha gente arriba y abajo, así que a menos que los personajes sean muy cuidadosos alguien puede alertar a la guardia de la ciudad; en pocos minutos llega una patrulla de cuatro valientes soldados, exige saber qué sucede, y los lleva a su cuartel general junto al Octágono.

A pesar del encuentro con las fuerzas del orden de la ciudad, hay poco que ver en la casa. Si tienen tiempo para una investigación exhaustiva, el Director de juego puede echar un vistazo a la sección titulada La casa del sacerdote (página 58, si la Guardia de la Ciudad está en camino, los personajes no tienen tiempo de ver más que el suelo y las tablas de las ventanas carbonizadas que revelan cómo el propietario de la casa se encontró con su muerte.

EL COMANDANTE

No importa si son escoltados por guardias con cara de mal genio o si preguntan por alguien que sepa más sobre la muerte del padre Ombardo: pronto acabarán en el cuartel general de la Guardia de la Ciudad situado en el distrito Sur, donde les espera el comandante Burlio.

Primero se encuentran con el Capitán Ealna, quien se niega a responder las preguntas; no quiere, ni está autorizada, a compartir ninguna información con extraños, en especial en este caso. Se necesitan buenos argumentos y una prueba de Persuasivo exitosa para que acepte molestar al comandante. La carta de Ombardo y los contactos dentro de una facción adecuada añaden +1 a la prueba, +3 si el grupo dispone de ambos.

Poco después del primer asesinato, informaron al comandante Burlio que el duque deseaba asumir el control personal de la investigación.

La Guardia de la Ciudad recibió la orden de mantenerse al margen o estar preparada para ayudar a los agentes del duque si se le pedía. Burlio aún no ha oído nada sobre el progreso de la investigación, por lo que empieza a



Burlio pensó que la vida sería mejor si ascendía. Empieza a darse cuenta de que estaba equivocado.

sospechar que algo pasa, puede que el encubrimiento del delito. Está muy interesado en profundizar en el caso, pero tiene prohibido hacerlo él mismo. ¿Quizás los personajes podrían hacerlo por él?

El comandante los saluda en su oficina; invita a dos personajes a sentarse en las sillas frente a la mesa, mientras que los demás deben permanecer de pie. Al principio es bastante tranquilo, y pide a los invitados que le cuenten: a) su recado, b) qué quieren, y c) lo que piensan hacer. Siempre que parezcan razonables, tiene lo siguiente que decir sobre los asesinatos:

- Formalmente no puede hablar o investigar lo que pasó con Ombardo y Yarmar; el caso lleva directamente por el duque y sus agentes, debido a su "naturaleza sensible".
- No sabe qué progresos han hecho o qué se ha averiguado, lo que claramente le irrita: *"Uno pensaría que nuestro duque querría hacer buen uso de la pericia de mi capitana Ealna en casos como este, pero no. No he oído ni una palabra"*.
- Si los personajes jugadores quieren ayudar al duque, ni Burlio ni sus guardias se interpondrán en su camino, pero no tiene mucha información que ofrecer.
- El padre Ombardo fue durante mucho tiempo el sacerdote personal del duque Ynedar, y era querido por todos. Que alguien asaltara al hombre, y luego lo quemara vivo, no tiene ningún sentido.
- Tal vez haya una conexión con el burdel del que Ombardo informó el día antes de su muerte. No robaron nada, pero no es una coincidencia: ¿quizás los ladrones volvieron porque no habían encontrado lo que buscaban?
- El brujo Yarmar tampoco parece ser una víctima muy probable de asesinato: agradable, sociable y servicial, según sus vecinos y amigos. Claro, se presentó una denuncia contra él hace mas o menos un año; alguien afirmaba que vendía elixires inútiles y falsos. Pero nunca se pudo probar.
- Ambos murieron quemados en sus casas: Ombardo en la parte este del distrito Norte y Yarmar en una casa de troncos cerca de la Plaza Karvosti. Había señales claras (marcas de pinchazos, arañazos y cortes) de que habían sido torturados antes de quemarlos, probablemente en busca de información

Eso es todo lo que el comandante tiene que decir por ahora. No puede escribirles una carta de salvoconducto ni nada de eso, ya que no está oficialmente en el caso, pero si los personajes jugadores hacen preguntas específicas, podrán sonsacarle más detalles de interés sobre temas relacionados con los asesinatos. Esto puede suceder en su primer encuentro o más adelante, según lo que descubran en el transcurso de la aventura.

Además, tanto Burlio como la capitana Ealna pueden ayudar a los personajes si su investigación fracasa, ya sea cuando se reúnen por primera vez en el cuartel general o haciendo que busquen a los personajes para recibir noticias sobre sus progresos.

¿Otros informes de robos?

- Después de un paseo por los archivos, Burlio puede informar a los personajes de que hay diez denuncias de delitos durante el último mes, incluida la de la casa del Padre Ombardo. En cinco casos los culpables fueron atrapados (ladrones comunes), en tres de los no resueltos sólo robaron objetos de poco valor, pero los dos últimos pueden ser de interés.
- Hace tres semanas, la casa de intercambio Galeia denunció un robo; en realidad no robaron nada, y solo tocaron los libros de contabilidad; ¿tal vez para estudiarlos y copiarlos?
- Sólo el día antes de que los personajes comenzaran sus investigaciones, Molgara, enviada del clan Vajvod a la ciudad e hija del jefe Zoltar, informó que habían revuelto su despacho y sus archivos de forma extraña.

El asesinato de la Primera Teurga Armanda

- El asesinato de Armanda también terminó en la mesa del duque, pero Burlio tuvo tiempo de inspeccionar la escena del crimen antes de que la Guardia de la Ciudad se quedara el caso.
- La Suma Sacerdotisa yacía muerta en la cama, en un dormitorio donde la puerta y todas las ventanas estaban cerradas por dentro.
- El cadáver no era una vista agradable, medio devorado desde dentro por larvas glotonas.
- En el corto tiempo que la capitana Ealna tuvo que examinar la habitación, no vio ningún daño en su puerta o ventanas; sin embargo, había huellas de botas en la alfombra al final de la cama; y sólo allí.

AUDIENCIA CON EL DUQUE

No es del todo improbable que los personajes jugadores intenten obtener audiencia con el duque Ynedar. Para que se les permita atravesar las puertas del Montículo, deben declarar sus asuntos de una

El látigo de Prios

En algún momento de las investigaciones iniciales, los personajes deberían ser testigos de la llegada del Látigo de Prios a Córdida, quizás en su trayecto entre algunos de los lugares que investigan. La hermana Losadra y los cuatro agentes que siempre la acompañan llegan desde Temploorrecio en un carruaje, cruzan el río Doudram en una barcaza, y continúan por las calles hacia la fortaleza, a través de la Plaza Oval. El símbolo del Látigo de Prios se ve en las puertas del carruaje y en los abrigo del conductor y de los dos agentes montados, el Teúrgo Aldoro y la Caballera del Sol Emelia Dardall; la cara del primero está cubierta por una máscara solar dorada, la del segunda por un brillante gran yelmo.

manera que el guardia acepte; pedir audiencia con el duque o alojarse en la famosa y exquisita posada de la Corona de la reina es aceptable; "echar un vistazo" no lo es.

Entonces deben pasar los muros de la fortaleza, lo que no es tan fácil. La capitana la guardia no dejará pasar a nadie que no haya sido invitado. Les pide que digan sus nombres y el propósito de querer reunirse con el regente del ducado y después les ordena esperar una decisión de la fortaleza. Puede llevar un tiempo, así que a menos que quieran merodear por la puerta, la respuesta la pueden recibir en su posada o a algún establecimiento similar.

La respuesta será probablemente un claro e inequívoco "no"; el duque está ocupado, y pasarán dos o tres semanas antes de que tenga tiempo de verlos. Pero si los personajes declaran explícitamente que desean contribuir a la investigación de los dos asesinatos,



Con el tiempo, Belalia ha aprendido a controlar de manera imperceptible a su señor; en muchos aspectos, ella es la verdadera gobernante.

y/o uno de los personajes es una persona influyente con contactos entre los nobles o en el ejército, se les concede una audiencia. Sin embargo, no con Ynedar, sino con su ayudante Belalia, antigua capitana de la infantería de Nueva Beretor.

El ayudante les da la bienvenida en el edificio más cercano a la derecha justo al cruzar la puerta, un edificio sencillo donde se recibe a simples visitantes, sin recados para la fortaleza. Después de pasar por un estrecho pasillo donde se espera que los invitados dejen sus abrigo y armas, entran en un salón dominado por una larga y oscura mesa rodeada de sillas de madera y una bandeja de frutos secos, nueces y carne ahumada. El ayudante tomará los pedidos de bebidas de los personajes tan pronto como se hayan sentado.

Pronto resulta ser un interrogatorio, más que una reunión. Belalia los interroga sobre quiénes son

por qué han venido a Córvida, y también quiere saber por qué se han interesado en las "muertes" (no las llama asesinatos. No responderá a ninguna pregunta. Una vez le cuentan todo lo que necesita saber, Belalia concluye la conversación con una petición que, por su tono de voz, suena más como una orden:

"Las dos (posiblemente "tres" si también se menciona a la Suma Sacerdotisa muertes que estamos discutiendo ahora deben ser manejadas con gran discreción, a la luz de las circunstancias únicas que existen aquí en Nueva Beretor. Por lo tanto, debo pedirles que dejen la investigación al duque, que hace todo lo posible para arrojar luz sobre lo sucedido; esto se lo aseguro. Quédense en Córvida, por supuesto, pero dedíquense a divertirse, descansar y otras actividades que no puedan exacerbar una situación ya de por sí difícil. Adiós".

Robos y asesinatos

BASÁNDOSE EN LO QUE se sabe de los asesinatos durante la apertura de la aventura, hay un puñado de pistas que seguir. Para avanzar al segundo acto de la aventura, los personajes sólo necesitan información de tres de ellas, mientras que las investigaciones sobre el robo en la casa de intercambio de Galeia y la muerte de la antigua Suma Sacerdotisa sólo añaden más intriga.

LA CASA DEL SACERDOTE

Como se mencionó antes, la casa de Ombardo está situada cerca de la muralla en el distrito oriental del distrito Norte. El estrecho edificio de dos pisos tiene una habitación individual en la planta baja (biblioteca y estudio), con una habitación con cama y una cocina/comedor en la primera.

No hay nada que encontrar allí arriba, y el suelo también parece más o menos limpio después de que alguien (los agentes del duque) vaciaran todas las estanterías, cajones y armarios. Pero si los personajes jugadores siguen en ello, pueden descubrir la siguiente información:

Una prueba exitosa de Atento con la habilidad de Ojo místico, por parte de alguien que entra en la habitación de la planta baja produce la siguiente visión: *"La sombra de un hombre sentado y atado a un simple sillón en el lugar donde el suelo y las paredes están ahora carbonizadas y negras; un líquido plateado brillante fluye sobre él, le cubre pronto de la cabeza a los pies; la sombra permanece desafiante inmóvil, incluso cuando el líquido se enciende con una luz cegadora".*

Si la prueba tiene éxito con una diferencia de 5 o más, el psíquico también puede detectar un canto que rodea la escena. Es un himno muy conocido de Prios llamado los Apóstoles de la Luz, compuesto por el propio Primer Padre Jesebegai cuando llegó por primera vez a Ambria

Pero si la canción procede de la víctima o de los asesinos sigue sin estar claro.

El ritual "Relato de Cenizas" realizado en el lugar donde Ombardo fue quemado:

La visión comienza justo cuando un Ombardo empapado en aceite estalla en llamas; cuatro figuras vestidas con discretas ropas grises y marrones se detienen para ver el fuego arder; tres con sus rostros cubiertos por capuchas, el cuarto un hombre sombrío de unos cincuenta años con el pelo canoso y una gran nariz ganchuda. Este último (el hermano Galdamhace la señal del sol antes de que todos abandonen la escena con gran prisa.

Una exitosa prueba de Atento o Inteligente dirigida a la pila de hojas de papel en blanco que se encuentran en el púlpito:

Las hendiduras en la hoja superior deben permitir recrear el último texto escrito por Ombardo, raspando un poco de carbón de un lado a otro de la superficie. Si los personajes hacen eso, aparece el siguiente pasaje, que termina de manera abrupta con la llegada de los asesinos.

"Otro bello día bajo el rostro radiante del Dador de Vida. ¿Quizás mis temores son infundados? Un día como éste, en el que la luz de la vida brilla fuerte y brillante, debería revelar todas las sombras de los pastos de Sola, incluso aquellas hechas carne y puestas en acción. Pero no he visto nada, excepto la oscuridad que ya conozco.

Nos aventuramos a visitar la capilla de nuevo, tanto mi amigo como yo disfrazados de vagabundos, nuestros rostros ocultos en profundas capuchas. Recibimos una cálida bienvenida de la congregación, que sin duda nos conoce por nuestro nombre y posición, pero que sin embargo sigue nuestra farsa. Ambos estamos encantados de ver el calor de la capilla extenderse a través de ella"

☞ < 9FA 5B5 89@6FI ☜

El Mí ĉ Yarmar vivía con su hermana en una casa de troncos recién construida en la parte más septentrional del Xstrito Bárbaro. Su casa fue tan devastada por el fuego que sólo queda su estructura;" @ hermana, Yara, está todavía en estado de shock paralizada de dolor, y ha sido acogida por una familia vecina; algo que los personajes pueden descubrir fácilmente preguntando por ahí.

Al principio los vecinos son suspicaces y están a la defensiva, pero si los personajes parecen honestos y dicen que desean investigar la muerte de Yarmar (prueba de Persuasivo), la familia puede dejar entrar a uno de ellos, siempre y cuando se dejen las armas fuera. Yara está acurrucada en posición fetal en el sofá de la cocina, bajo varias capas de mantas, inmóvil y muda.

Se necesita un toque delicado y un poco de paciencia para despertar a la mujer de su estado apático. Pero Yara quiere que se haga justicia, y si los personajes del juego consiguen convencerla de que el duque podría tener razones políticas para no querer profundizar en la tortura y Uei Yá Ude su hermana, ella empezará a escuchar, y pronto responderá también a las preguntas, U bei Y sin moverse ni apartar la vista de la pared que hay detrás del respaldo del sofá.

Esto es lo que Yara tiene que decir, aunque no necesariamente en el siguiente orden, ya que su información se rige por las preguntas que hacen los personajes del juego.

- Su hermano era un Mí ĉpero también joven, y no se le había enseñado mucho antes de que su asentamiento en la frontera entre los clanes Vajvod y Karohar fuera destruido; *"por una enorme criatura aterradora de muchos brazos, de hielo y oscuridad, que lo devoraba todo y a todos, excepto a Yarmar y a mí"* (es decir, una Abominación Primigenia).
- Yarmar era un hombre decente y muy querido; nadie tenía motivos para odiarlo, y mucho menos para matarlo. Ofreció sus servicios donde se le necesitaba, a veces por dinero, a veces sólo para ayudar. Sobre todo trabajo físico, pero también era un curandero competente.
- Hacía tiempo que sentía el anhelo de volver a Davokar, pero hace menos de una luna su humor cambió. Afirmó haber conocido a un Tejedor Verde que estaba dispuesto a llevarlo más lejos por el camino de la naturaleza.
- Desde entonces vivía consumido por cuestiones religiosas, casi eufórico. Constantemente quería discutir las similitudes entre los dioses que veneraban los Ambrios

antes de su gran guerra, y los dioses desdibujados por los clanes. Yara lo dejaba hablar, pero nunca le prestó mucha atención, lo que ahora lamenta.

Eso es todo lo que Yara tiene para ofrecer, y si los personajes del jugador realizan el ritual *"Relatos de Cenizas"* dentro de su casa incendiada, se produce la misma visión que la de la biblioteca de Ombardo.

ENVIADA DEL CLAN VAJVOD'S

En un terreno cerrado justo al este del Antiguo Templo del Sol se encuentran los edificios del clan Vajvod y su enviada, la hija del jefe Molgara. La villa principal es de diseño ambrio, excepto que consiste en un piso alargado en lugar de varios pisos más pequeños. Los otros edificios son todos casas de troncos con techos de paja, excepto la torre al sur de la residencia, que se eleva unos veinte metros en el aire; lo bastante alta para ver, si el tiempo lo permite, hasta el borde de Davokar.

Como el duque y sus subordinados no han encontrado todavía ninguna conexión entre el robo de la casa de la enviada y los recientes asesinatos, nadie ha puesto hasta ahora una mordaza a Molgara. Por lo tanto, los personajes jugadores pueden pedir audiencia, siempre y cuando presenten su recado de manera que despierte la curiosidad del enviado, ya sea porque saben algo sobre el robo o porque sospechan que hay una conexión entre el robo y los recientes asesinatos.

En tal caso, los soldados con hacha y escudo de la guardia personal de la enviada los escoltarán a la entrada sur de la residencia, donde Molgara ya está esperando. Les ofrece algo de beber y les invita a sentarse en las pieles de rayón del suelo. Naturalmente, quiere saber quiénes son y qué hacen, pero entiende si hay ciertas preguntas que no pueden o no quieren responder. Está feliz de ayudarles en todo lo que pueda, si eso puede contribuir a la captura de los ladrones y a la devolución de los tres libros perdidos.

Esto es lo que tiene que decir:

- La noche antes del comienzo de la aventura, alguien (o varias personas) pasaron por encima de la valla y entraron en su residencia. Ni la guardia de la ciudad ni su propia gente han encontrado ningún rastro o pista.
- Los ladrones huyeron con un montón de objetos de valor, sobre todo baratijas de plata y oro, pero también dejaron atrás otros objetos muy valiosos, probablemente porque tenían prisa.



El Signo del Sol

El gesto conocido como el signo del sol, con el que todos los fieles de Prios terminan sus oraciones, saludan a los sacerdotes mayores y a los teúrgos y en el que buscan fuerzas en tiempos de peligro, ha permanecido inalterado durante siglos: una mano abierta con los dedos extendidos se sostiene directa al cielo y luego se mueve hacia la cara, luego hacia el corazón con la palma hacia adentro. El mismo signo es usado por la Iglesia de los Prios Muerto, pero con el puño cerrado.



- También entraron en los archivos, sacaron libros y pergaminos de los estantes, y derribaron con ello muchos de ellos.
- Al principio asumió que los ladrones pensaron que los archivos contenían algún tipo de compartimento oculto para objetos preciosos, pero ahora que la habitación ha sido limpiada y su contenido listado, parece que faltan tres libros:

1. El último informe sobre el comercio de bienes vajvodeos en los mercados de Córvida.
2. Un informe sobre el número de personas que visitan la Capilla de los Dioses Jóvenes en el distrito Bárbaro.
3. Un registro de los miembros de otros clanes que se han trasladado a Córvida, de forma más o menos permanente, en los últimos tres años.

El segundo interesa obviamente a los personajes, ya que puede hacer que permite descubrir otro retazos de información. Pero es el tercero el que más deseaban los Mantos Negros, ya que (entre otras cosas) enumera la llegada de Algaya una bruja del clan Karohar...

CASA DE INTERCAMBIO DE GALEIA

El gerente Eberio y sus 4 encargados, ocupan la segunda planta de un edificio cerca del Puerto Sur. Ahí es también donde fueron robados, hace unas tres semanas. El negocio es dirigido desde la capital, lo que hace que Eberio sea más un mayordomo y administrador que un líder de la industria. Pero siempre que se presenta así, suena

más como si fuera el hombre que posee y dirige la compañía del Maestro Laguboi.

La Guardia de la Ciudad abandonó la investigación hace tiempo, por lo que el gerente está muy contento de ver a los personajes jugadores, aunque sólo sea para quejarse de la incompetencia de la capitana Ealna y la indulgencia del Comandante Burlio hacia las casas comerciales locales. Eberio está convencido de que una coalición de competidores menores está empeñada en superar a Galeia en términos de comercio a lo largo del río Doudram, en particular el comercio de pieles, cuernos y carne del clan Vajvod. La verdad, sin embargo, es algo bastante diferente (ver el cuadro de texto La maldición de la codicia).

De todos modos, debería quedar claro que este robo no tiene nada que ver con los asesinatos. Si los personajes jugadores dan una impresión competente, Eberio podría ofrecerles el trabajo de investigar el incidente, pero eso se convierte en una historia totalmente diferente (que el Director de juego debe crear por completo)

LA MUERTE DE LA SUMA SACERDOTISA

El asesinato de Armanda no es fácil de investigar. Sin embargo, hay dos personas que la conocían bien y que pueden proporcionar cierta información esclarecedora.

Armanda vivía en una de las más bellas residencias del Montículo, que ahora inventarían. Parte del inventario será vendido, otra parte será enviada a la hermana de la Suma Sacerdotisa en Kurun. Una de las personas que hace la catalogación y la evaluación es una elegante dama llamada Joral; la difunta sirvienta de la Suma Sacerdotisa. A ella no le importa compartir las observaciones que ha hecho sobre la muerte de su amante:

- Lady Armanda era tan piadosa como se puede ser; amaba a Prios más que a nada, y era celosa de aprovechar al máximo sus dotes, algo que también exigía de sus sirvientes. Era importante disfrutar de la vida, pero también mostrar gratitud al hacerlo.
- Una prueba exitosa de Atento revela que ella se está conteniendo. Si los personajes pasan entonces una prueba Persuasiva, ella les dice toda la verdad: *"Bueno, la ama tenía un lado menos encantador...; podía ser cruel y despiadada, incluso codiciosa a veces, pero sólo porque sabía mejor que nadie cómo hay que manejar y... disfrutar de los regalos de Prios"*.
- En los últimos tiempos, Armanda estaba inusualmente alegre, incluso con humor, en especial durante la semana anterior a su muerte. No dijo por qué, pero a menudo insinuó que su futuro y el de su personal se veía muy brillante, que había obtenido una gran victoria para el Legislador, y que él seguramente la honraría con su favor.

La Maldición de la Codicia

El conde Arnon Melion ya controla más de la mitad del comercio tanto del Doudram como del Rava, pero todavía no está satisfecho. Es la persona más rica de Ambria, pero su codicia le obliga a buscar más, en especial porque cree que su inmensa riqueza pronto le hará lo bastante poderoso como para comprar el control completo de todo el reino, eliminar a todos los líderes políticos que no le gustan, dictar tratados y acuerdos, e incluso determinar las relaciones de Ambria con otros reinos. Fueron sus agentes los que irrumpieron en el edificio de oficinas, precisamente para estudiar los libros de contabilidad de Galeia en preparación de su pendiente ascenso al poder.

Los personajes jugadores no tienen tiempo para esto ahora, pero tal vez el creciente conflicto entre las casas comerciales de Nueva Beretor (incuidas las dos de Cliff) podría ser la base para futuras aventuras? Si es así, es probable que surjan tres facciones: el duque de Melion con su ejército privado de vendedores; una alianza de casas comerciales con sede en Yndaros, ayudada por casas como Galeia, Vereo y Harl; y una coalición de lugareños menos influyentes, apoyados por bandas de ladrones y jefes bárbaros individuales.

- La noche del asesinato, Joral se despertó con unos gritos terribles, o más bien aullidos de dolor, procedentes de la alcoba de la señora. Corrió hacia allí, pero la puerta estaba (por una vez) cerrada con llave desde el interior. Los gritos continuaron, pero ella también escuchó algo más; una risa profunda y tosca, seguida por lo que sonó como un corto himno cantado en la lengua bárbara.
- Cuando otros sirvientes vinieron a ayudar, y finalmente abrieron la puerta, los gritos habían cesado hacía rato. Había un horrible hedor dentro. Por otra parte, Joral puede confirmar la descripción del comandante del cadáver y la escena.

Los personajes jugadores también podrían ir al Gran Templo del Sol para hablar con sus liturgistas y novicios. Como ya se ha dicho, el duque ha arrestado al nuevo Sumo Sacerdote, Leandro, supuestamente por su presunta participación en los dos asesinatos y su predecesora. Ni su ayudante, el liturgista Sondro, ni los demás miembros del templo (todos ellos alineados con los reformistas) piensan que Leandro haya estado involucrado, aunque ninguno de ellos llora el fallecimiento de la antigua suma sacerdotisa. Sondro está convencido en secreto de que el duque

Capilla de los Dioses Jóvenes

EN BASE A las pistas conseguidas (Ombardo mintiendo sobre una capilla, el interés de Yarmar en los dioses ambrios y bárbaros, y el informe robado sobre la Capilla de los Dioses Jóvenes los personajes jugadores seguramente tienen una idea clara de dónde deben ir para averiguar más sobre los asesinatos.

Además de la descripción anterior (ver página 53, hay que decir que la capilla, como uno de los pocos edificios al norte del muro exterior, tiene un nivel subterráneo al que se puede llegar por una escalera a nivel del suelo y una entrada al sótano exterior. El sótano fue excavado principalmente para proporcionar una ruta alternativa de escape, en caso de que las autoridades decidieran tomar medidas enérgicas contra los "cultistas heréticos". Pero también ha servido para otros propósitos a través de los años, como esconder fugitivos que los feligreses creen que son inocentes. Este es actualmente el caso de la bruja Algaya

La gerente de la capilla Torga y Algaya han sido advertidos por el duque que un grupo de agentes hostiles de la curia parece que operan en la ciudad. Sus intenciones no están del todo claras, pero lo más probable es que hayan venido a vengar a la Primera Teurga Armanda, y existe un riesgo significativo de que se dirijan a la Capilla. Torga no sabe que Algaya cometió

también cree en la inocencia de Leandro, pero guarda silencio para no exponer los fuertes lazos del duque Ynedar con la llamada facción "herética" de la Iglesia del Sol.

Los personajes pueden obtener la siguiente información al visitar el Gran Templo del Sol:

- La Primera Teurga Armanda luchó con un pasado oscuro. Siempre fue una sirvienta de Prios, pero la guerra y la violencia su marcaron su alma.
- Sus acciones pasadas también son presumiblemente la razón por la que ahora permanece arrodillada al lado del Dios Sol; las fuerzas oscuras con las que una vez luchó finalmente la alcanzaron, y tomaron su negra venganza.
- Leandro es inocente, no hay duda de ello. Fue la actitud de la antigua Suma Sacerdotisa hacia los clanes y su religión lo que causó tensiones entre los ambrios y los bárbaros. Con Leandro a cargo, Sondro espera que las relaciones entre la iglesia y los dos pueblos mejoren significativamente; y no porque el nuevo Sumo Sacerdote tenga algún amor particular por los clanes en general, sino porque entiende que la conversión nunca puede alcanzarse por la fuerza.

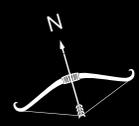
el asesinato, pero entiende que la huésped está en peligro ya que es una bruja.

LLEGAR A LA CAPILLA

Este día de fiesta, hay pocos visitantes en la capilla. Torga está allí, por supuesto, hablando con un bárbaro alto y guapo que llora y sorbe sus propios mocos. También hay un par de personas en cuclillas en las alcobas de la Anfitriona y el Verdugo.

Torga mira hacia arriba, visiblemente asustada. Siempre que los personajes jugadores no parezcan un grupo de herejes cazadores de Mantos Negros, se relaja y les da la bienvenida con un movimiento de cabeza. Sin embargo, no abandona su intento de consolar al sollozante visitante, al menos hasta que los personajes dejan claro que necesitan hablar. Al principio ella simplemente mueve la cabeza, pero si insisten, lleva al apuesto joven, casi medio metro más alto, a la alcoba del Verdugo y le pide a la mujer sentada allí que lo cuide.

Es difícil decir exactamente lo que los personajes jugadores le preguntarán o dirán, ya que depende de las conclusiones que crean sacar de las pistas anteriores.



0 |-----| 5 M

LA CAPILLA

- 1. Mesa y sillas
- 2. Almacén
- 3. Escaleras abajo
- 4. Alcobas
- 5. Cobertizo
- 6. Escaleras del sótano
- 7. Escalera exterior
- 8. Escalera arriba
- 9. Puerta secreta
- 10. Algaya

Torga no sabe nada de los asesinatos; está feliz de responder a cualquier pregunta, excepto que no comenta las frecuentes visitas de Ombardo y el duque, o la huésped del sótano. Para proceder, los personajes deben decirle a Torga lo suficiente para que entienda que hay una conexión entre los asesinatos y la capilla, y posiblemente que los responsables de las muertes podrían ser una amenaza para su congregación.

El Director de juego decide si consiguen alarmarla realmente. Si lo hacen, les pide que esperen y se dirige al sótano para informar (y preguntar a Algaya sobre lo que acaba de oír).

CONVERSACIÓN CON ALGAYA

Según el acuerdo de Algaya con el duque, la bruja debe proteger a su cómplice en caso de que alguien la encuentre, simplemente no mencionando su participación. Ella no tiene ningún problema con esto: la Suma Sacerdotisa era una asesina cruel, malvada hasta la médula de su ser, y Algaya cree que era su deber vengar a los amigos y parientes que Armanda contribuyó a asesinar. Está preparada para afrontar las consecuencias de sus actos, si alguna vez la atrapaban sus perseguidores.

Cuando Torga le habla de los personajes jugadores, de sus preguntas y afirmaciones, Algaya le pide inmediatamente que vaya a buscarlos. Su plan es, en primer lugar, confesar el asesinato de Armanda, para que estos fisgones no investiguen más el asunto. Espera que sean personas razonables que pueda convencer de que la Suma Sacerdotisa merecía morir y que su eliminación era realmente un favor para Córvida y todo el ducado. Si logra convencerlos, también espera que los personajes la ayuden a detener el avance de los vengadores; o posiblemente la escolten a un nuevo escondite en la ciudad. Por otro lado, si no se les puede convencer, intentará escapar, a pesar del riesgo de encontrarse con la persona (o personas) que la persiguen al abandonar el escondite.

Conduce a los personajes jugadores por las escaleras, a través del desolado sótano, a lo que parece ser un muro de ladrillos. Su acompañante golpea con fuerza la pared, y al poco tiempo aparece el contorno de una puerta secreta; Torga se detiene un momento antes de abrirla a empujones, se hace a un lado y hace un gesto para que los personajes entren.

La única luz en la estrecha y oscura guarida detrás de la puerta oculta proviene de una lámpara de aceite, con una mecha corta y parpadeante, que se encuentra en una simple mesa justo en el interior de la puerta. En el extremo más alejado de la habitación hay una silla, en la que está sentada una figura encorvada



Algaya anhela su hogar en Davokar. Saber que tal vez nunca puede volver la carcome.

y encapuchada. La cara está medio escondida detrás de trenzas decoradas con perlas y plumas, que cuelgan como un escaso paño de una cinta de pelo bordada. Antes de que los personajes se alineen ante ella, la voz clara y firme de una mujer dice, en un ambrio quebrado: *"Fui yo, quien le quitó la vida a la sacerdotisa"*. En función de las preguntas de los personajes jugadores, puede relatar la siguiente información:

- Hasta hace ocho inviernos, Armanda participó en varias masacres de kariteos, jeziteos y otros bárbaros, en busca de individuos que su Dios Sol consideraba herejes y malhechores, es decir, incluso después de que la reina lograra dominar las llanuras.
- Algaya llegó a Córvida hace cinco meses. Han pasado dos meses desde que vio por primera vez a la sacerdotisa y concluyó que tenía que pagar por sus crímenes contra los clanes.
- La noche del asesinato, Algaya aterrizó fuera de la pared del dormitorio en su forma de cuervo, se internó en la tierra y la piedra para entrar, cerró la puerta y llenó el cuerpo de la víctima dormida con larvas voraces. Se fue de la misma manera que entró.
- Ha oído hablar de los otros asesinatos y admite que podría haber los cometidos alguien que la busque - Yarmar era un brujo y recientemente (después de mucho insistir) aceptó como su aprendiz; Ombardo era un sacerdote del sol particularmente perspicaz que visitaba a menudo la capilla, pero a quien vio sólo una vez y muy brevemente.

Cuando los personajes no tienen más preguntas, les pregunta qué pretenden hacer con ese conocimiento recién adquirido, pero antes de que tengan tiempo de tomar una decisión, el silencio se interrumpe por un grito en el nivel superior. Un chillido que termina tan repentinamente como comenzó.

Algaya, Bruja de Karitea

"Tus leyes, mis leyes... no son lo mismo."

La tejedora verde Algaya tiene cerca de sesenta años y ha visto a su pueblo transformarse de humanos orgullosos y libres en bestias divididas y cazadas, de lo que culpa por completo a los ambrios y a su reina. Trajeron la guerra, la codicia y la crueldad con ellos desde el sur, coaccionaron a los clanes y esparcieron la duda y el egoísmo entre los pueblos de Davokar.

Hasta hace seis meses se esforzó por reunir a los sariteos, y hacer fuerte de nuevo al clan Karohar. Sin embargo, su jefe vio sus esfuerzos de mediación como un acto de traición y lo perdió todo. Pero cuando llegó a Córvida, recobró la esperanza. Ella ve en el duque Ynedar un líder que busca la unidad en lugar de la división, la reconciliación en lugar de la guerra. Que sea un ambrio es irrelevante; Algaya está decidida a protegerlo contra todos los que le quieren hacerle daño.

Conducta	Taciturna, voz monótona
Raza	Humana (bárbara)
Desafío	Difícil
Rasgos	<i>Montés</i>
Ágil 9 (+1), Atento 10 (0), Diestro 10 (0), Discreto 5 (+5), Fuerte 7 (+3), Inteligente 11 (-1) Persuasivo 13 (-3), Tenaz 16 (-6),	
Habilidades	<i>Alquimista</i> (maestro), <i>Versado en Criaturas</i> (adepto: <i>bestias</i>), <i>Enredadera veloz</i> (maestro), <i>Tenaz Excepcional</i> (princip.), <i>Erupción de Larvas</i> (maestro), <i>Imposición de manos</i> (maestro, <i>Estudioso</i> (princip.)), <i>Refugio Terrestre</i> (maestro), <i>Rituales</i> (maestro: <i>Préstamos animal</i> , <i>Crecimiento Acelerado</i> , <i>Manipulación Atmosférica</i> , <i>Círculo de Bruja</i>), <i>Cambiaformas</i> (princip.), <i>Manto de espinas</i> (maestro), <i>Brujería</i> (maestro)
Armas	Manto de espinas: látigo de espinas 5, ignora Armadura
Armadura	Túnica de bruja 2 (flexible), +3 con Manto de Espinas
Defensa	+1
Resistencia	10 Umbral de dolor 4

Equipo Velo de plumas (proporciona un bono +1 y una repetición por escena para superar las tiradas de los poderes y rituales de la brujería)

Sombra Caleidoscópica, verde brillante, como el follaje iluminado por el sol con hojas cerosas. (Corrupción: 0)

Tácticas: Algaya se mantiene firme en el combate, a poder ser completamente quieta para aprovechar al máximo su Manto de Espinas, y si puede en medio de aliados que luego compartan su protección. Por lo general, comienza atrapando a los enemigos con Enredadera veloz y los llena de larvas hambrientas por dentro; si se ve obligada a priorizar, siempre elige curar a sus aliados antes que infligir daño.

LLEGADA DE LOS MANTOS NEGROS

El grupo de Mantos Negros responsables de los asesinatos, y que ahora creen que han rastreado la raíz del mal hasta la Capilla de los Dioses Jóvenes, son liderados por el hermano Galdam y su escudera, la hermana Miela. Siempre han sido campeones de Prios despiadados, y el cisma dentro de la Iglesia del Sol y la posición en peligro de la Curia apenas han mejorado su actitud hacia los idólatras y otras formas de herejes.

En lo que a ellos respecta, todos los que visitan la Capilla de los Dioses Jóvenes son herejes, o incluso cultistas; aliados de la Noche Eterna. Después de dejar a Torga inconsciente, rápidamente hacen lo mismo con los visitantes; La triste joven da un poco de pelea, manteniendo ocupados a dos de los experimentados mantos negros durante dos turnos. Los otros bajan las escaleras del sótano, en busca de la bruja asesina que esperan que se esconda dentro. Nótese que los mantos negros han cerrado la puerta exterior del sótano con cadenas y candados antes de entrar. Sin embargo, es tan débil que puede ser forzada a abrirse con una prueba de [Fuerte -3].

Algaya se estremece al oír el grito desde el sótano, pero pronto se recompone, mira a los ojos de la persona con la que habla y dice: "Que los espíritus te favorezcan". Luego se hunde en el Refugio Terrestre, camina hasta el nivel del suelo fuera de la capilla, se transforma en su forma de cuervo y se va volando. Los personajes del juego se encargan de los Mantos Negros vengativos. Pueden elegir cerrar con llave la puerta secreta y esconderse; no se puede abrir desde el exterior a menos que toda la pared sea arrasada. Galdam tarda unos minutos en localizar el escondite; presiona sus manos contra la pared, probándola, pero pronto decide un enfoque diferente: coge a la inconsciente Torga y amenaza con cortar la garganta a menos que "los herejes cobardes que se esconden en su guarida que salgan desarmados".

El Director de juego debe decidir cómo se desarrolla la situación basándose en las acciones de los personajes jugadores, pero el plan de Galdam es matar a todos los que no parezcan brujos o sacerdotes herejes. La gente que coincida con esa descripción será capturada y llevada ante la hermana Losadra.

Manto Negro competente

"¡Prios es la ley, se os juzga y se os condena!"

El hermano Galdam y la hermana Miela han trabajado juntos durante más de una década, principalmente con la pesada y a menudo muy publicitada tarea de cazar cultistas dentro de las fronteras de Ambria. Hace unos años el cansancio comenzó a instalarse, y pidieron al hermano Eumenos un puesto más permanente, a poder ser fuera de Yndaros, donde después de muchas misiones exitosas se daban a conocer tanto en nombre como en apariencia. Así es como terminaron en Córvida donde, con profunda frustración, han visto la oscuridad seducir a los habitantes de la ciudad sin que la Curia reaccione a sus informes. Recibieron las órdenes informales de la Hermana Losadra con gran gratitud y calidez en el corazón, una calidez que resplandece en el fuego del Legislador; ¡Harán todo lo que esté a su alcance para dispersar la sombra que ha descendido sobre el duque Ynedar y su ciudad!

Conducta	Condenando con arrogancia
Raza	Humano (ambrio)
Desafío	Difícil
Rasgos	<i>Contactos</i> (Iglesia del Sol)
Ágil 13 (-3), Atento 11 (-1), Diestro 5 (+5), Discreto 10 (0), Fuerte 7 (+3), Inteligente 10 (0) Persuasivo 15 (-5), Tenaz 9 (+1)	
Habilidades	<i>Versado en criaturas</i> (adepto: <i>Abomionaciones</i>), <i>Dominar</i> (adepto), <i>Golpe de Hierro</i> (maestro), <i>Lider</i> (maestro), <i>Estudioso</i> (maestro), <i>Combate con Armadura</i> (adepto), <i>Recuperación</i> (maestro), <i>Rituales</i> (princip.: <i>Decretar confesión</i>), <i>Inquebrantable</i> (adepto), <i>Ojo Místico</i> (maestro)
Armas	Espada maestra 9 (impacto agravado)
Armadura	Cuero tachonado 4 (reforzado)
Defensa	-4 (escudo)
Resistencia	10 Umbral de dolor 4
Equipo	Símbolo del Sol, 1 dosis del Elixir de Vida, copia del Portador de luz, 1D20 táleros y 1D8 chelines.
Sombra	Naranja, como los rayos de un sol naciente o poniente (Corrupción: 1)

Tácticas: Un competente manto negro es un guerrero temible, que domina al enemigo y ataca con el poder del Dios Sol. Cuando está rodeado de aliados, su poder se hace más evidente, ya que el liderazgo del manto negro puede hacer que los débiles luchen como ogros y que los manipulables resistan la influencia del enemigo.

Manto Negro experimentado (PJ -1)

"¡No esperes piedad, hereje!"

Conducta	Mirada escrutadora
Raza	Humano (Ambrio)
Desafío	Complicado
Rasgos	<i>Contactos</i> (La Hermandad del Crepúsculo)
Ágil 13 (-3), Atento 5 (+5), Diestro 15 (-5), Discreto 10 (0), Fuerte 7 (+3), Inteligente 10 (0) Persuasivo 11 (-1), Tenaz 9 (+1)	
Habilidades	<i>Acróbata</i> (maestro), <i>Finta</i> (maestro), <i>Estudioso</i> (princip.), <i>Ojo místico</i> (adepto)
Armas	Espada de esgrima 5 (preciso, impacto agravado)
Armadura	Armadura de cuero 2
Defensa	-4
Resistencia	10 Umbral de dolor 4
Equipo	Espada de esgrima maestra (precisa, impacto agravado), ortegs 1D4, táleros 1D10 y chelines 1D6
Sombra	Plata mate con rajadas negras (Corrupción: 3)

Tácticas: En el combate, los experimentados mantos negros se dividen en grupos, cada uno comandado por un líder competente, que a su vez elige un enemigo. Los miembros del grupo pueden entonces usar Persuasivo de su líder en lugar de su propio Tenaz durante la escena (por ejemplo, para resistir influencias místicas), y también infligen +2 de daño contra el objetivo elegido por su respectivo líder.

Evitar el combate

Aunque el hermano Galdam y la hermana Miela estén frustrados y prefieran condenar antes que perdonar (sobre todo para demostrar su valor al látigo de Prios), siempre debe ser posible evitar el combate. Los personajes pueden, por ejemplo, huir del lugar, antes de que los mantos negros lleguen a ellos o intentando pasar a toda velocidad mientras aceptan cualquier ataque libre que se les presente. Los mentirosos hábiles también deben ser recompensados, incluso si la situación requiere una modificación negativa añadida a la prueba de éxito.

Si los mantos negros sobreviven al encuentro en la capilla, es probable que aparecerán más tarde, tal vez con la hermana Losadra en su sede provisional...

Armas y habilidades

Notese que hemos hecho un añadido a los valores que describen varios monstruos y criaturas. Ahora hay un atributo, a veces dos, especificado en Armas, para aclarar qué valor utiliza la criatura al realizar sus ataques principales. Sin embargo, recuerde que todas las criaturas pueden recurrir a su valor de Diestro siempre que se vean obligadas a utilizar tácticas que no se correspondan con sus habilidades.

ACTO 2:

La Suplica del Hereje

LA ESTRUCTURA DEL SEGUNDO ACTO es más lineal y directa. Los personajes jugadores oyen que el duque ha desaparecido, y eso no es todo: el recién nombrado Sumo Sacerdote Leandro ha desaparecido de su celda. La pareja es bastante fácil de encontrar, pero rescatar a Ynedar aterrorizado por el látigo de Prios, y luego seguir a la Hermana Losadra y su prisionero, es bastante más complicado. El segundo acto concluye con la revelación de que una gran tropa de los Caballeros de Prios Muerto ha decidido "limpiar" Córvida.

Desaparecido

PARA COMPRENDER PLENAMENTE lo que ha sucedido, debes entender que tanto el látigo de Prios como el duque Ynedar están deseosos de mantener sus actividades en secreto. El primero porque sus acciones no han sido sancionadas por la reina o la Curia, el segundo por temor a ser expuesto como hereje y asesino frente a su pueblo, tanto aliados como enemigos.

Poco después de llegar a Córvida, la hermana Losadra visitó la fortaleza. Ynedar no se atrevió a negarle una audiencia, pero hizo que su ayudante, el inquebrantablemente leal Elam, supervisara la reunión desde una alcoba oculta, con órdenes de convocar la guardia del duque si la situación se tornaba hostil. Losadra explicó con calma que había venido a encontrar primero el asesino de la Teúrga Armanda, y que estaba segura de que el asesino (o la persona que ordenó el asesinato) lo podría encontrar entre los herejes dentro de las propias filas de la Iglesia del Sol. Por lo tanto, exigió el derecho de interrogar al sucesor de la víctima, el Sacerdote Leandro, pero no en su celda de la fortaleza, ya que el público nunca podría saber acerca del interrogatorio.

Aliviado de no ser él mismo un sospechoso, y con miedo de parecer sospechoso de alguna manera, el duque accedió a organizar una reunión en el almacén de la casa comercial Luna Azul en las afueras del distrito Bárbaro; un lugar que había utilizado a menudo para reuniones

informales de carácter privado y comercial, aunque primero hizo jurar a la Hermana Losadra que vendría sola, y que permitiría al duque y a sus guardaespaldas asistir al interrogatorio, lo que ella hizo con gusto.

Así, el joven duque se puso en una posición muy peligrosa. En su desesperación, combinada con su creencia de que los representantes de la Iglesia del Sol nunca se atreverían a dañar al sobrino de la reina, dejó que el látigo de Prios lo manipulara y le tendiera una emboscada mortal.

LA FORTALEZA

Cuando los personajes jugadores de una u otra manera abandonan la Capilla de los Dioses Jóvenes, pronto oyen un rumor que se extiende por la ciudad y que estropea el ambiente festivo: ¡por primera vez en doce años, el duque Ynedar ha cancelado su discurso al pueblo! Los rumores también tienen muchas ideas sobre la causa subyacente. Algunos piensan que ha caído enfermo, otros que ha empezado a ser como otros nobles y que ha dejado de preocuparse por sus súbditos, pero según una teoría igualmente prevalente, "basada en la información del personal de la Fortaleza", el duque ha desaparecido sin dejar rastro.

Dado que los personajes jugadores acaban de luchar (o posiblemente negociar) con la gente probablemente

responsable de los asesinatos, puede que quieran informar al duque de esto, ya que él supervisa la investigación de dichos crímenes. ¿Quizás incluso han conseguido atrapar vivo a Galdam, Miela o uno de los Mantos Negros? Otra posibilidad es, por supuesto, que lleven su información y cualquier prisionero que tengan al comandante Burlio, que en ese caso los dirige a la Fortaleza.

Como en anteriores visitas a la fortaleza (si las hay, los personajes jugadores deben esperar fuera de la muralla mientras su petición de audiencia se transmite a la ayudante Belalia. Siempre que hayan dicho algo sobre el propósito de su visita, no tendrán que esperar mucho tiempo; la ayudante vuelve rápidamente, tras lo cual dos guardias escoltan a los personajes hasta el edificio que se encuentra al otro lado de la puerta (ver página 58). Cuando han declarado sus asuntos (y posiblemente entregado a uno o dos prisioneros), ella tiene que decir lo siguiente:

- Tanto el duque como el nuevo Sumo Sacerdote Leandro están desaparecidos; este último nunca fue sospechoso de los asesinatos, pero se quedó en la fortaleza como huésped del duque Ynedar a esperar mientras la situación en la ciudad se calmaba.
- La desaparición fue descubierta hace unas pocas horas, y recientemente se ha sabido que el ayudante del duque, Elam, conoce su ubicación. Elam había jurado silencio, pero el temor de su seguridad le hizo romper su promesa al duque.
- El duque y Leandro fueron a un almacén en el distrito Bárbaro para asistir a una reunión secreta con el Látigo de Prios, hace unas dos horas.
- Belalia envió inmediatamente una tropa de soldados a la zona, pero según el informe que recibió justo antes de la llegada de los personajes, no había nadie allí excepto los cadáveres de dos de los guardaespaldas de Ynedar.
- El ayudante se teme lo peor. Si los personajes dan una impresión competente, ella les ofrece el trabajo de ayudar a los soldados a encontrar a Ynedar. Les promete una recompensa de veinte táleros a cada uno, y garantiza que el duque será aún más generoso si contribuyen a su regreso seguro. Una negociación exitosa [Persuasivo -1] duplica la cantidad.

No aceptará responder a ninguna pregunta en este momento, pero subraya que la situación es urgente y que nunca hablaría del duque Ynedar en su ausencia. Si quieren información tendrán que preguntarle al propio duque, una vez lo hayan encontrado.

EL ALMACÉN DE LA LUNA AZUL

La casa comercial Luna Azul, con sede en Yndaros, ha concentrado en los últimos años gran parte de su negocio en Fuerte Espina, por lo que su almacén a orillas del río Doudram ha permanecido vacío durante mucho tiempo, algo que el duque ha aprovechado usándolo para encuentros románticos así como para tratos comerciales secretos.

El edificio, algo aislado, está situado en la orilla parcialmente arbolada del río, una simple estructura de piedra de un piso, con su propio atracadero. Sus dos entradas están orientadas hacia el río y consiste en una simple puerta de madera, la otra una puerta doble; ambas están normalmente cerradas con barras de metal y candados. Cuando los personajes llegan, la puerta más pequeña se abre y los diez soldados que siguen allí abren la más grande. Siempre que los personajes hayan hablado con Belalia, también tienen una carta para mostrar al comandante del lugar como prueba de que se puede confiar en ellos.

Dentro del edificio hay muy poco de interés, al menos en un primer vistazo. Consiste en una sola habitación grande completamente vacía, excepto por los muebles de la esquina norte. Sobre lo que es claramente una alfombra cara, se encuentra una mesa de comedor ovalada con espacio para cuatro personas, cubierta con un mantel de encaje blanco debajo de un candelabro de plata de cuatro brazos con velas encendidas. Más allá de la mesa, contra la pared, se encuentra una simple pero elegante cama de plumas. Cerca de la mesa, los cuerpos sin vida de los guardaespaldas de Ynedar están tumbados boca abajo.

Una exitosa prueba de Inteligente con la habilidad de Medicus sobre los cadáveres: ambos parecen haber sido atacados por la espalda, uno muerto con un garrote, el otro apuñalado cuatro veces desde atrás.

Una exitosa prueba de Atento mientras registran la habitación: hay tres plumas negras se encuentran en el suelo. También se encuentra una marca de quemadura y una punta de flecha (eje roto) alojadas en la pared de la derecha dentro de la puerta más pequeña.

La hora del discurso

El Director de juego tiene todo el derecho de determinar exactamente cuándo se supone que el duque debía hacer su discurso, y ajustar el tiempo para que coincida con la visita de los personajes del jugador a la capilla. Otra opción es dejar que los rumores sobre el evento cancelado empiecen a correr antes de que los personajes vayan a la capilla, o anunciar que el discurso se ha pospuesto para la tarde o tarde-noche. El Director de juego decide, en función de lo que él o ella cree que tendrá el efecto más dramático.

La habilidad de Versado en Criaturas o Estudioso sobre las plumas negras: Fueron derramadas hace poco (fue Algaya, quien distrajo a los secuestradores para que el duque pudiera escapar).

Una prueba exitosa de Inteligente con la habilidad Estudioso, o una prueba de [Inteligente-5] dirigida a la marca de quemadura y la punta de flecha: la gente que está de pie junto a la mesa del comedor ve que claramente la flecha fue lanzada a alguien junto a la puerta. Una prueba posterior de Atento revela huellas de tierra en el suelo, lo que sugiere que alguien patinó y se apresuró a atravesar la puerta; ¡Alguien que logró escapar!

Por ahora, rastrear al fugitivo a través del distrito Bárbaro no será fácil, y requiere dos pruebas exitosas de [Atento -5] en los lugares donde Ynedar pasó a lo largo de los transitados senderos para caminar y cabalgar. Pero hay otra manera de llegar a encontrar el nuevo escondite del duque, en una de las ruinas mejor conservadas de la zona.

Un pájaro grazna repetidamente (Versado en Criaturas/Estudioso: un cuervo). Si un personaje mira al árbol donde está posado, el cuervo bate sus alas unas cuantas veces antes de callarse y volar a un árbol más lejano, donde aterriza, mirando a los personajes de nuevo. El cuervo es, por supuesto, Algaya, tratando de llevarlos a la ruina; algo que preferiría hacer sin revelar quién es, ya que todavía quiere proteger al duque de ser vinculado a la bruja que mató a Armanda.

En caso de que los personajes llamen la atención de los soldados sobre el pájaro, el comandante responderá que prefiere confiar en las huellas físicas que en alguna distracción alada (los cuervos suelen ser representados como los mensajeros de la Noche Eterna). Y lo que es más: ¡si el pájaro no es sólo un cuervo ordinario, podría pertenecer al enemigo y tratar de atraerlos a una trampa!

Rastrear a los caballos

Si los personajes jugadores se entretienen tanto tiempo que encuentran al doque, y si luego dudan en intervenir mientras los agentes montan sus caballos, la única opción que les queda es seguir el rastro hacia el este. La forma en que se desarrolle esta situación la decidirá el Director de juego, pero tal vez los personajes lleguen a la granja mientras Ervano y otros dos templarios caídos siguen en el lugar.

En ese caso, los personajes se enfrentarán a un enemigo demasiado fuerte para ellos, pero quizás tengan tiempo de traer refuerzos, ya que el Látigo de Prios y los Caballeros de Prios Muerto tienen ahora dos personas a las que interrogar. Una cosa es cierta: a menos que los personajes intervengan, Ynedar Kohinoor morirá en esa granja, decapitado por Ervano Vearra.

En otras palabras, si los personajes quieren seguir al cuervo, deben hacerlo por su cuenta. Este vuela delante de ellos, entre árboles, tejados y chimeneas, hasta que finalmente aterriza en la ruina. También hay que tener en cuenta que cuando los personajes parecen haberse dado cuenta de que han llegado al lugar correcto, Algaya desaparece en el cielo (más detalles a continuación).

LAS RUINAS

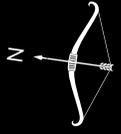
La fachada de las ruinas está tan bien conservada porque estuvo enterrada dentro de una colina hasta hace cinco años. Cuando la Ordo Mágica comenzó a excavar, lo único que sobresalía del suelo era parte de los muros de la planta superior; el techo hace tiempo que desapareció. Ahora, totalmente excavado, el edificio tiene entre diez y doce metros de altura dependiendo de dónde se tome la medida, ya que las paredes del piso de arriba están medio derrumbadas. En el centro de la planta baja hay un agujero de una cueva de hace unos meses y en el sótano hay escombros, así como varias cavidades profundas.

Cuando la ruina se hace visible, los personajes jugadores inmediatamente observan a los caballos rojos frente a su enorme entrada. Cuatro miembros del grupo de operaciones de la Hermana Losadra han permanecido allí algún tiempo. Dos Mantos Negros competentes (ver página 65) además de los dos personajes descritos a continuación. El ladrón Aldoro y uno de los Mantos Negros están en el sótano, buscando puertas secretas u otros rincones donde el fugitivo pueda estar escondido; los dos restantes vigilan desde el piso superior dañado. En cuanto al duque, conoce bien la ruina y se ha arrastrado por una de las grietas del suelo del sótano, hasta una cámara que es difícil (pero no imposible de detectar desde arriba).

Se necesita una prueba exitosa de [Atento +5] para notar a la antigua templanía Emelia Dardall, mirando a través de una grieta en la pared occidental del piso de arriba; la prueba para detectar el Manto Negro que sobresale en el lado sur se tira contra Atento. El personaje jugador que intente colarse en el edificio desde cualquiera de estos lados debe pasar una prueba de Discreto modificada por +3 o -1, pero si elige acercarse desde otro lugar no se necesita una prueba de Discreto hasta que entre en la ruina.

Si los detectan, los personajes escuchan un silbido tranquilo y agudo, y los cuatro enemigos estarán preparados para su llegada. Traer refuerzos es por supuesto posible, pero muy poco aconsejable; desde que los personajes llegan a la escena, ya que solo tienen unos dos minutos antes de que los subordinados de la Hermana Losadra encuentren al duque y cabalguen con él hacia una granja temporalmente ocupada por el Látigo de Prios.

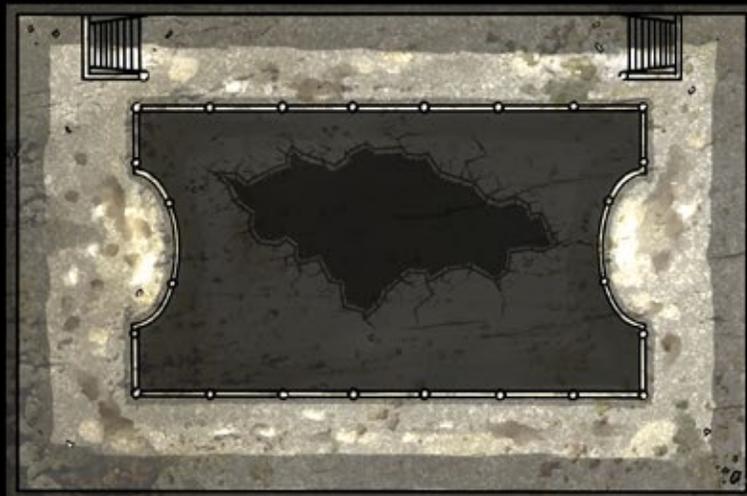
SÓTANO CON ESCOMBROS Y CAVIDADES PROFUNDAS



PLANTA BAJA CON AGUJERO EN EL SUELO



PISO SUPERIOR CON BALAUSTRADA



¡No, si los personajes quieren impedir que los agentes pongan sus manos en Ynedar Kohinoor, deben atacar con rapidez! Tener una visión general de la situación y planear su ataque, y cuando lo hagan, las buenas ideas deben (como siempre) ser recompensadas y las malas castigadas.

Aldoro

"Confiesa, pecador, y recibe tu castigo."

Con menos de treinta años, el teúrgo Aldoro fue elegido para unirse al Látigo de Prios tanto por su postura despiadada contra los herejes como por su talento. Recibió la noticia con gran alegría; nada podría ser más importante que destruir las enfermizas plagas que amenazan con llevar el reino y su gente a la ruina. Después de sólo dos años se le concedió un lugar en la legendaria unidad de la Hermana Losadra, y ahora ya llevan tres exitosos años juntos.

Conducta	Orgullosa, piadosa
Raza	Humano (ambrio)
Desafío	Difícil
Rasgos	<i>Contactos</i> (Iglesia del sol)
Ágil 7(+3), Atento 10 (0), Diestro 13 (-3), Discreto 10 (0), Fuerte 5 (+5), Inteligente 9 (+1), Persuasivo 11 (-1), Tenaz 15 (-5)	
Habilidades	<i>Anatema</i> (maestro), <i>Escudo bendito</i> (maestro), <i>Aura Sagrada</i> (adepto), <i>Estudioso</i> (adepto), <i>Medicus</i> (maestro), <i>Prisma ardiente de Prios</i> (maestro), <i>Rituales</i> (maestro: <i>Cadenas de Juicio</i> , <i>Rito de bendición</i> , <i>Rastro Herético</i> , <i>Humo Sagrado/Mirada penetrante</i> , <i>Fuego purificador</i> , <i>Decretar confesión</i>), <i>Inquebrantable</i> (adepto), <i>Teúrgia</i> (maestro), <i>Ojo Místico</i> (adepto)
Armas	Bastón de mando 3 (larga, roma) Diestro
Armadura	Túnica bendita 2 (flexible)
Defensa	+3
Resistencia	10 Umbral de dolor 3
Equipo	Máscara solar (+1 para realizar pruebas de los poderes sagrados y de destierro), copia del Portador de Luz, 3 hierbas curativas, 15 táleros y 4 chelines
Sombra	Rojo ardiente, como el oro rojo bajo un sol abrasador (corrupción: 0)

Tácticas: Después de haberse rodeado a sí mismo y a dos aliados con un Escudo Bendito, Aldoro descarga la luz de su alma en el enemigo. Si alguna vez deja que la luz ardiente se apague, es para romper los poderes en curso del enemigo (Anatema) o para ayudar a cualquier camarada herido con primeros auxilios.

Emelia Dardall

"¡Por Prios, el vivo, el Único!"

Cuando el comandante Iakobo Vearra proclamó la secesión de la Curia y fundó la Iglesia de los Prios Muerto, Emelia fue uno de los templarios que eligió dejar la organización. Su fe le dijo que la llama del Legislador todavía chispeaba con vida; que no era demasiado tarde. Esta decisión nunca se debió a ninguna duda religiosa general o a ningún tipo de amor por el Dador de la Vida alabado por los Reformistas. No, ella todavía quiere luchar para la Curia, convencida de que el Legislador puede ser salvado.

Solicitó un puesto en el Látigo de Prios, donde fue bienvenida e inmediatamente se le dio un lugar en la unidad de la Hermana Losadra, en sustitución de un Hermano del Crepúsculo que había jurado lealtad al Primer Vengador. No sólo pasar por la espada a los idólatras más evidentes, sino también ayudar a exponer a los que se esconden detrás de fachadas de aparente virtud, requiere convicción, pero también una gran fe en la capacidad del Dios del Sol para desenmascarar la oscuridad.

Conducta	Seria, cruel
Raza	Humana (ambria)
Desafío	Difícil
Rasgos	<i>Contactos</i> (Caballeros del Sol)
Ágil 11 (-1), Atento 7 (+3), Diestro 10 (0), Discreto 5 (+5), Fuerte 15 (-5), Inteligente 10 (0), Persuasivo 9 (+1), Tenaz 13 (-3)	
Habilidades	<i>Versado en criaturas</i> (adepto: <i>seres civilizados</i>), <i>Golpe de hierro</i> (maestro), <i>Combate con armadura</i> (maestro), <i>Inquebrantable</i> (maestro), <i>Armasa dos manos</i> (maestro), <i>Martillo de monstruos</i> (maestro)
Armas	Espada bastarda 11 (impacto agravado, precisa), ignora la Armadura, +4 contra los seres civilizados, +5 contra las Abominaciones
Armadura	Armadura de placas completa de Templario 5 (sagrado), +2 con sagrado
Defensa	-1
Resistencia	15 Umbral de dolor 8
Equipo	Espada de bastarda hecha a mano por un maestro (precisa, impacto agravado)
Sombra	Plata brillante con unas pocas rayas de color amarillo como el pus (Corrupción: 1)

Tácticas: Emelia envuelve su sagrada espada bastarda con el fuego de Prios y ataca al enemigo más fuertemente protegido con temibles golpes. Convencida de que el Único lucha a su lado, nunca se retira de un enfrentamiento con herejes o idólatras.

Secuestrado

SI LOS JUGADORES derrotan a los agentes de Losadra, pueden llamarse con razón los salvadores del duque Ynedar Kohinoor. Cuando el polvo se asienta, escuchan una voz temblorosa que llama de manera cautelosa desde el interior de una de las grietas, "Hola, ¿quién... quién anda ahí?"

CONVERSACIÓN CON YNEDAR

Si los personajes jugadores responden de manera tranquilizadora, el duque pronto vendrá arrastrándose por el borde escarpado del agujero. Está helado y sucio y a juzgar por las líneas de su mugrienta cara, ha estado llorando hace poco. Una vez en pie, pronto se pone en marcha, endereza la espalda, levanta la barbilla y deja que su mirada se endurezca mientras inspecciona a sus salvadores. Entonces comienza la conversación con tres preguntas importantes para él:

- "Entonces, ¿a quién debo mi vida?"
- "¿Cuál es vuestro interés en este asunto; qué es lo que queréis?"
- "¿Cuál es vuestra posición con respecto al cisma dentro de la Iglesia del Sol?" (Si no dan una respuesta clara, reformula la pregunta: "El Primer Padre o el Padre Sarvola, ¿a quién elegís?")

Si el duque confía en los personajes, las dos últimas preguntas son importantes, o bien se declaran completamente desinteresados en el conflicto interno de la iglesia y la prédica del duque (todo lo que quieren es la recompensa), o se alinean con él. Si el Director de juego juzga que el noble bastante ansioso se atreve a confiar en su moral, capacidades y discreción, presenta las siguientes informaciones:

- La antigua Suma Sacerdotisa, Armanda, era una fanática leal. No admite haber ordenado el asesinato, pero subraya que su muerte fue necesaria para allanar el camino para "el Dador de Vida, el verdadero Prios".
- El sucesor, Leandro, es un reformista, pero no estuvo involucrado en la muerte de Armanda; fue arrestado para protegerlo del ambiente de ira que había empezado a extenderse por la ciudad, dirigida a la Iglesia del Sol en general.
- Los Mantos Negros, y el látigo de Prios en particular, parecen sospechar que se opone a la Curia y a su interpretación de las leyes del Dios Sol; si logran doblegar al secuestrado Leandro, lo sabrán, así como otras cosas que podrían complicar mucho su situación.



El duque Ynedar está orgulloso y avergonzado de lo que ha hecho.

- Sin embargo, cree, tal como Losadra señaló cuando se reunieron, que los actos de los patriotas no están autorizados por la Curia, ya que eso perjudicaría sus ya pobres relaciones con la reina. En otras palabras, ¡ahora hay una oportunidad de detener el curso de los acontecimientos!
- El duque pide a los personajes que localicen a la Hermana Losadra y a su prisionero, Leandro. Lo que hagan con Losadra depende de ellos; lo importante es que el Sumo Sacerdote sea devuelto sano y salvo y que cualquier confesión escrita (o documento similar) sea destruida.

Los personajes jugadores deben tomar una decisión, ¡y hacerlo rápido! Si dudan, el duque subraya que tiene vastos recursos a su disposición, y que tanto su bienestar como el del reino dependen de que Leandro regrese a salvo y que los agentes de la Curia no tengan la oportunidad de acusar públicamente al duque de ser un hereje. En otras palabras, puede ofrecer una recompensa muy grande si contribuyen a tal resultado.

RASTREAR AL SUMO SACERDOTE

Después de haber ayudado a Ynedar a escapar, Algaya se quedó el tiempo suficiente para oír a la hermana Losadra ordenar a sus agentes que rastrearan al fugitivo, mientras ella regresaba a la "granja" con Leandro. Desde lo alto podía entonces seguir los movimientos del duque y al mismo tiempo ver cómo Losadra dirigía su caballo hacia el este. Así, fue para localizar esta granja que Algaya desapareció tan pronto como los personajes llegaron a la ruina.

Los fieles de la Curia

Si los personajes de tu grupo de juego son leales a la Curia, o piensan que tienen más que ganar entregando a Ynedar al látigo de Prios, son por supuesto libres de hacer lo que quieran. Como Director de juego debes intentar seguir el ritmo y pensar en cómo la muerte del Duque puede llegar a afectar a otras personas y facciones del mundo del juego. Dicho esto, Korinthia (simpatizante reformista como él) nombrará con toda probabilidad a un nuevo duque/duquesa que comparta su punto de vista y el de Ynedar en materia religiosa, de modo que cuando se mencione a "Ynedar" en futuras aventuras/módulos la situación pueda remediarse fácilmente con sólo cambiar el nombre del personaje.

Y una vez que logra identificar el centro de operaciones temporal del látigo de Prios, encuentra otro camino a seguir (ver más abajo, lo que significa que los personajes deben localizar la granja por su cuenta. Hay esencialmente tres maneras de hacerlo.

Sería más fácil si los personajes logran capturar a uno de los agentes con vida. Ninguno de ellos normalmente divulgaría nada a las criaturas de la Noche Eterna (es decir, cualquiera que se oponga a la Curia. Pero quizás una prueba exitosa de [Inteligente←Tenaz] puede provocarlos para que den algo, usando la retórica reformista: por ejemplo, los personajes podrían argumentar que el Prios de la Guerra fue inventado por la élite de Alberetor para subyugar y motivar al pueblo durante la Gran Guerra; que el Prios que representa la Curia es un engaño, que surgió a causa de la agresión de los Señores Oscuros y que por lo tanto fue creado por la oscuridad; y que esto se confirma por el hecho de que la Curia y sus seguidores no tienen el apoyo del Dador de la Vida. ¡Están perdiendo! Después de tal discurso, el prisionero rugiente puede que desafíe a los personajes a buscar a la Hermana Losadra; "¡Y verán a quién ama Prios!" Una rápida pregunta de seguimiento hace que el agente señale desafiante el paradero de su líder.

Otra posibilidad es utilizar rituales o elixires con uno de los agentes de Losadra. Por ejemplo, un uso inteligente de la Decretar confesión, Esclavizar, Nigromancia o el Interrogatorio mental podría servir. Del mismo modo, el uso de un Suero de la Verdad (ver página 83) puede permitir un interrogatorio más convencional. Si los personajes jugadores no tienen tal elixir o rituales a su disposición, ¿tal vez el duque podría solicitar ayuda/artículos de Ordo Mágica o del Templo del Sol?

Finalmente, puede ser posible rastrear el caballo de la hermana Losadra desde el almacén de la Luna Azul. Después de la fuga del duque, ella dobló la esquina norte del edificio con Leandro atado de espaldas, cubierto por el lomo de una mula. Seguir

el rastro a través del distrito Bárbaro y más adelante a lo largo de los caminos rurales más pequeños requiere tres pruebas exitosas de Atento, la primera de ellas con un modificador de -5. Si la primera prueba falla, el duque podría prestarles sus sabuesos, después de lo cual la prueba podría repetirse sin el modificador.

LOSADRA DEL LÁTIGO DE PRIOS

No importa lo que hagan, los personajes jugadores no llegarán a la granja a tiempo. El padre Leandro se ha derrumbado bajo el interrogatorio concertado de Losadra y Ervano Vearra, lo que significa que este último ha adquirido finalmente la prueba que necesita para actuar: ¡Córvida debe ser bautizada con el fuego purificador de Prios Muerto!

Cuando los personajes llegan son recibidos por la hermana Losadra, de pie en la puerta como una silueta, apoyada de manera casual en el umbral de la puerta. Ella les saluda para que entren, se da la vuelta y deja la puerta abierta detrás. Cuando los personajes entran en el edificio, ella ya ha tomado asiento junto a la mesa del comedor. Leandro está sentado en otra silla, atado e inconsciente, en el centro de la habitación.

"Por supuesto, esperaba dar la bienvenida a Aldoro y Emelia", suspira, "pero supongo que tendré que celebrarlo con vosotros en su lugar". Los mira, sonriente, con los ojos fríos. *"La oscura plaga que el duque de Nueva Beretor lleva dentro de su ser ha quedado expuesta; ¡pronto Córvida arderá!"*

La Hermana Losadra no se enfrentará a los personajes en combate más que para defenderse, en cuyo caso lucha con una sonrisa que no se desvanece ni siquiera después de ser asesinada. Mientras los personajes no ataquen, ella responderá con desdén a todas sus preguntas, sin intentar impedir que liberen al Sumo Sacerdote; *"Sus días están contados de todas formas, su vida está perdida..."*

En cuanto a la amenaza contra el duque y Córvida, ella tiene lo siguiente que decir:

- Cuando la Curia y el liderazgo de la Hermandad del Crepúsculo no tienen la capacidad de defender la luz contra las autoridades mundanas, hay que encontrar otras formas de vencer la oscuridad.
- La Iglesia de Prios Muerto puede estar en caída y degenerada, pero sus caballeros aún consideran a las hordas de la Noche Eterna como su principal objetivo.
- El subcomandante Ervano Vearra dirige el segundo mayor Sol de Prios Muerto (es decir, las unidades de combate); ahora prepara un asalto a Córvida, con el fin de erradicar la enfermedad negra que se ha permitido que infecte y se extienda en la ciudad.

- Ella no sabe su número exacto, pero todo Sol que ha visto antes en acción consistía en una decena de caballeros, y fue capaz de arrasar con todo un asentamiento bárbaro.
- En términos de tácticas, piensa que primero atacarán el corazón de la oscuridad, es decir, el duque y su fortaleza, pero sin duda causarán grandes estragos incluso de camino a las puertas.

Si los personajes jugadores hacen otro tipo de preguntas, Losadra responde con gusto; cuanto más tiempo permanezcan con ella, menos tiempo tendrán para prepararse para el ataque de los templarios. El Director de juego es libre de improvisar sus respuestas, siempre que tenga en cuenta la actitud arrogante y despectiva de la hermana Losadra.

Hermana Losadra

"*Prios dicta mi fe, y te condena*".

Losadra ha dedicado su vida a la caza de los enemigos del Legislador. En las etapas finales de la Gran Guerra, ayudó en el interrogatorio de supuestos colaboradores y lo aprendió todo acerca de la Noche Eterna; cómo puede esconderse dentro de cualquiera, incluso en quienes no conocen su propia oscuridad; y cómo siempre puede ser expuesta, sacada a la luz, y si no es expulsada entonces al menos quemar su piel.

Ahora, a los cuarenta años de edad, a pesar de su modesta formación ha surgido como la líder indiscutible del látigo de Prios. Nadie ha expuesto más herejes o cultos de adoración a la oscuridad que ella. Su receta para el éxito es simple: nunca dejarse engañar por los engaños de la Noche Eterna; ¡Y confiar en la propia fe, a pesar de los llamamientos desesperados, las lágrimas y las súplicas de inocencia! Y si se equivoca, es un precio que vale la pena pagar: mejor un inocente enviado a Prios que un engañoso hereje vivo bajo su cielo.

Conducta Desprecio arrogante

Raza Humana (ambrian)

Desafío Difícil

Rasgos *Contactos* (Iglesia del Sol)

Ágil 13 (-3), **Atento** 10 (0), **Diestro** 10 (0), **Discreto** 7 (+3), **Fuerte** 9 (+1), **Inteligente** 11 (-1), **Persuasivo** 15 (-5), **Tenaz** 5 (+5)

Habilidades *Acróbata* (maestro), *Dominación* (maestro), *Flagelante* (maestro), *Estudioso* (maestro), *Rituales* (adepto: *Humo Sagrado*, *Cadenas de Juicio*, *Oráculo*), *Teúrgia* (princip.), *Lucha con látigo* (maestro)



Armas Azotador 4 (articulada, enredadora), Látigo largo 3 (articulado, enredadora, roma)

Armadura Cuero tachonado 3 (reforzado)

Defensa -3

Resistencia 10 **Umbral de dolor** 5

Equipo Símbolo del Sol, copia del Portador de Luz, herramientas de interrogación (+1 a Persuasivo durante los interrogatorios), pipa y tabaco, 13 táleros y 10 chelines

Sombra Blanco brillante como el acero recocido (corrupción: 0)

Tácticas: Losadra lucha de forma experta con un látigo en una mano y un azotador en la otra. Utiliza el látigo para atraer a un enemigo hacia ella, con lo que obtiene automáticamente daño +3. Cuando lucha contra varios enemigos en combate cuerpo a cuerpo, lanza el látigo a todos los que están a su alcance. Sólo usará su capacidad de sumisión en situaciones en las que se vea superada en número y sienta la necesidad de nivelar el campo de juego.

Losadra como Archienemigo

Si Losadra sobrevive a los acontecimientos en Córvida, podría convertirse en uno de los enemigos más persistentes de los personajes. Probablemente permanecerá dentro del látigo de Prios, lo que significa que tiene acceso a vastos recursos en forma de contactos y aliados. Otra alternativa es que sea expulsada por su fracaso, lo que reduciría sus activos, pero aumentaría su venganza hasta el punto de la locura.

Otro pensamiento emocionante es hacer que un Losadra muerta despierte como un no-muerto. En este caso, difícilmente será bienvenida de nuevo en la Iglesia del Sol, incluso si ella misma considera el renacimiento como una evidencia de su santidad: Prios le ha dado la vida de nuevo, para que sea capaz de castigar a todos los que contribuyeron a su muerte.

ACTO 3:

Amados por el Sol

LONICO QUE se puede decir de antemano sobre el tercer acto de la aventura es que habrá algún tipo de batalla, con los Caballeros de Prios Muerto a un lado, y el duque y sus aliados al otro. Cuándo, dónde y cómo tendrá lugar esta lucha depende en gran medida de los personajes jugadores, como consejeros del indeciso duque.

Preparación

A pesar de cómo terminó su encuentro con la hermana Losadra, los personajes jugadores no tendrán más remedio que volver con el duque y explicarle lo que está a punto de suceder. Tal vez intenten seguir el rastro de Ervano, con la esperanza de que les lleve a su campamento, pero no tendrán esa suerte. Claro que hay huellas de cascos recientes en el corral, pero muchas de ellas fueron hechas más o menos al mismo tiempo y se extienden en todas las direcciones. Una prueba de rastreo exitosa (Atento) indica que el rastro más prometedor lleva al norte, pero al poco de seguirlo se pierde entre otros rastros del camino. No, deben volver a Córvida.

TOMAR DECISIONES

Los guardias de la fortaleza tienen órdenes de escoltar a los personajes jugadores directamente al edificio que visitaron antes y de buscar al duque, a la ayudante Belalia y al comandante de la guardia del Montículo, el coronel Morego. Con Ynedar viene otra persona también: Algaya.

El duque acaba de ser informado del encuentro entre el Látigo de Prios y Ervano Vearra, y la tropa de este último de casi treinta caballeros bien armados, entrenados y, con toda probabilidad, totalmente fanáticos. Pero no lo sabe todo, y no ha tenido tiempo de informar al ayudante y al coronel, por lo que comienza pidiendo a los personajes que expliquen la situación. Mientras tanto, despliega un mapa de la ciudad sobre la mesa.

Cuando la situación está lo más clara posible, el duque Ynedar establece lo siguiente:

- Algaya sabe dónde están acampados los caballeros: a menos de una hora a caballo al norte del distrito Bárbaro. Según su estimación, están listos para salir en cualquier momento, si es que no lo han hecho ya.
- Llamará a los refuerzos de las tropas de Melion y Starak, pero la posibilidad de que el coronel Elna Parfas y los demás lleguen a Córvida a tiempo para la batalla es prácticamente nula.
- Los cuarenta hombres y mujeres de la Guardia de la Ciudad no tendrán ninguna oportunidad contra tal enemigo, y lo mismo puede decirse, por supuesto, de la mayoría de la población. Esto significa que las fuerzas armadas de la ciudad consisten en los treinta soldados de la Guardia del Montículo, cada uno de ellos muy inferior a un templario. Las únicas excepciones son los dos miembros supervivientes de la guardia personal del duque, que juntos podrían ser capaces de enfrentarse a uno de los caballeros del enemigo.

Por lo tanto, los asuntos a resolver son las estrategias disponibles y los posibles aliados, si los hubiera, que podrían encontrarse más cerca. Los personajes invitados bienvenidos a contribuir en ambos temas. En cuanto a las estrategias, el coronel Morego puede presentar alternativas adicionales si los personajes pasan por alto algunas de las mencionadas a continuación bajo el epígrafe Estrategias. En cuanto a los posibles aliados, Belalia conoce bien a los habitantes de la ciudad y sus capacidades.



Los Caballeros de Prios Muerto dan la bienvenida a la muerte, pero primero quieren castigar a tantas bestias de la Noche Eterna como sea posible.



A continuación se describen cinco posibles aliados y lo necesario para que ayuden en la defensa de Córvida. El Director de juego decide si los personajes se ocuparán de uno, dos o todos estos contactos; los otros los tantean Morego, Belalia o el propio duque.

ORDO MÁGICA

Persuadir a los dos Maestres del capítulo local de Ordo Mágica de que dejen de lado sus proyectos personales es un desafío, en especial si el argumento es que deben participar en una batalla abierta contra un grupo de fanáticos templarios caídos.

Los personajes que son miembros de la Ordo o tienen contactos dentro de la organización pueden obtener rápidamente una audiencia con la Maestra del capítulo Leviana; otros deben presentar argumentos creíbles y pasar una prueba de Persuasivo para convencer al novicio oficioso del vestíbulo de entrada de que la moleste.

La Maestra del Capítulo escucha con rostro serio, y luego pregunta de qué manera su situación sería de interés para la Ordo Mágica. El argumento de que los caballeros amenazan a los habitantes de la ciudad probablemente no sea muy efectivo, pues es responsabilidad del duque proteger a la gente, especialmente de las amenazas que él mismo ayudó a crear. La única forma de asegurar la ayuda del capítulo es ofrecer algo valioso a cambio, y firmar un contrato a tal efecto. La sugerencia de Leviana es que el duque prometa financiar una expedición al Templo de Cobalto (la famosa hermana del Templo Azul que, según se dice, está situada en algún lugar al este de los Cuervos) y que los personajes jugadores se comprometan a ir como escoltas.

Si se llega a un acuerdo, ambos Maestres, dos adeptos y algunos novicios capaces se unirán a las fuerzas defensoras del duque (y de los personajes

Dar y Recibir

Si los personajes jugadores aceptan entregar el artefacto que Othelda desea, el Director de juego debería, tarde o temprano, darles la oportunidad de recuperarlo sin más, o quizás a cambio de otra cosa. La vieja cazafortunas sabe mucho sobre las riquezas de Davokar, y si pudiera montar a lomos de alguien (o llevada en brazos) le encantaría ir a una última búsqueda de tesoros a Davokar.

CLAN VAJVOD

La población bárbara de Córvida incluye, por supuesto, un gran número de guerreros y brujas sin mancha. Si un personaje descendiente de uno de los clanes de Davokar se le concede rápidamente una audiencia con la enviada Molgara; los demás deben presentar argumentos creíbles y pasar una prueba de Persuasivo para convencer a los guardias de las puertas de la residencia de que transmitan su petición urgente de una reunión.

Al escuchar su relato de las circunstancias actuales, Molgara se da cuenta de que un ataque de los caballeros afectaría a gran parte de la población del distrito Bárbaro, y que el duque necesita urgentemente su ayuda. Puede reunir una fuerza de combate, pero sólo bajo la condición de que la propia Molgara tenga un puesto permanente en el consejo del duque y que se construya un tercer muro alrededor del distrito Bárbaro. Además, exige que los inmigrantes bárbaros de Córvida sean tenidos en cuenta al planificar la defensa de la ciudad, tanto como sea posible. Tal vez también necesita que los personajes ayuden en algún asunto de Davokar (algo que los tabúes del clan Vajvod impiden a su propia gente?

Si satisfacen sus demandas, Molgara tarda una hora en poner a disposición del duque treinta y tres experimentados guerreros del clan y dos jóvenes pero competentes brujas.

LA IGLESIA DEL SOL

Los representantes del Templo del Sol de la ciudad pueden ser invitados a participar en la batalla contra sus hermanos y hermanas caídos. Si el Sumo Sacerdote Leandro ha sido liberado de las garras de Losadra, es con él con quien los personajes (o alguien más deben hablar; si no lo ha hecho, deben dirigirse al Sumo Sacerdote en funciones, el liturgista Sondro.

Después de la época de Armanda como su líder, la congregación local tiene motivos de sobra para demostrar que son útiles, en especial a las gentes del Distrito Bárbaro. Como Molgara, el negociador de la iglesia quiere ver una estrategia que reduzca explícitamente las víctimas civiles y el sufrimiento tanto como sea posible, incluso pidiendo un contrato escrito que muestre claramente que esto es lo que la congregación exige. Aparte de eso, no tienen más condiciones, al contrario, el nuevo jefe del Templo del Sol ve la batalla que se avecina como una oportunidad para recuperar la confianza del pueblo.

Después de la muerte de Armanda, el Templo del Sol de Córvida no puede presumir de tener téurgos listos para la batalla, pero todos son sanadores competentes, con o sin poderes místicos. Con Leandro vivo pueden contribuir con ocho sanadores que se distribuirán entre los defensores (por ejemplo, los personajes, de lo contrario sólo hay siete.

LOS CAZATESOROS

A menos que a los personajes se les ocurra la idea ellos mismos, Belalia podría mencionar a los cazatesoros de la ciudad como un grupo potencial de aliados. La mayoría de ellos viven en el distrito Bárbaro, como inquilinos o en una de las posadas más pequeñas; el Hacha del Líder, el Claro Encantado, o la Taberna La Barbarie. Esta última es la más grande, y su taberna es algo así como un punto focal para los exploradores, cazadores de tesoros y monstruos más empedernidos de la región. Un personaje con Contactos dentro de uno de estos grupos es consciente de ello; de lo contrario, Belalia o alguien más podría informarles.

El líder informal de los cazatesoros de la ciudad es la cazadora de monstruos retirada Othelda. Dada la oposición que les espera, ella conoce a una docena de personas que podrían ayudar en la lucha; una mezcla de místicos, arqueros y guerreros, así como el aspero ogro Nogood que (a pesar de su nombre podría ciertamente igualar a un caballero por su cuenta. Pero por supuesto, su ayuda no es gratuita. Exige cincuenta táleros para ella, veinte para cada uno de los otros, y una licencia de un año para buscar tesoros para todos los involucrados. También le gusta un artefacto u objeto que lleva uno de los personajes; el objeto debe ser entregado de inmediato, ¡o cualquier acuerdo está fuera de discusión!

LAS CASAS DE INTERCAMBIO

Finalmente, no hay que olvidar las muchas casas comerciales de Córvida. Son ricas, y sus dueños siempre tienen a mano un grupo competente de guardaespaldas. Si los personajes jugadores se encargan, como aconseja el duque, de persuadir a los comerciantes de la ciudad para que contribuyan al esfuerzo defensivo, sugiere que primero busquen a Eberio en la casa comercial de Galeia. De lo contrario, el duque podría manejar esta negociación por sí mismo.

Con quienquiera que hable, Eberio afirma que podría reunir entre quince y veinticinco guerreros y arqueros competentes, pero su precio es alto: el estatus de libre de impuestos para las mercancías que Galeia y otras casas comerciales participantes transportan a través de Córvida (pero no venden ahí) durante los próximos cinco años. Además pide un favor personal. Una barcaza pronto dejará Córvida y navegará hacia Vojvodar para recoger un precioso cargamento, que luego será enviado hasta Agrella; el envío necesita la protección adicional de un grupo de vendedores fiables (y por lo tanto caros. Si son los personajes jugadores los que llevan a cabo la negociación o si los ha conocido antes, Eberio exige su ayuda; de lo contrario el duque preguntará si pueden ser de utilidad, por un precio razonable. La mercancía exacta a transportar y lo que ocurre en el viaje es algo que debe decidir el Director de juego.

❖strategias

EL TIEMPO EXACTO de que disponen los personajes jugadores y sus aliados antes de que lleguen Ervano Vearra y su grupo de ejecutores totalmente acorazados depende del Director de juego, con el objetivo de que el final suceda de la forma más dramática posible. Sin embargo, es importante que puedan recibir un aviso temprano de que el enemigo se acerca, por ejemplo, mediante la realización del ritual de Prestamo Animal por parte de Algaya dando vueltas al norte de la ciudad en forma de algún pájaro en vuelo rápido. Tal vez tome prestado uno de los gerifaltes del duque.

A continuación se presentan las cuatro principales estrategias disponibles para los personajes y cómo pueden ser descritas, pero primero unas palabras sobre cómo el Director de juego podría abordar la próxima batalla.

LA PREPARACIÓN DE LA BATALLA

Las reglas básicas de Symbaroum no son particularmente adecuadas para resolver batallas a gran escala, simplemente porque nunca fueron diseñadas para tales situaciones. Cuando surjan, sin embargo, el grupo de juego debe centrarse en la parte de la batalla de sus personajes, y dejar que su éxito o fracaso determine el resultado de la batalla en su conjunto. En este caso, las posibilidades son altas. Los personajes jugadores tienen mucho que ganar; la amistad del sobrino de la reina, que también podría convertirse en una de las principales figuras de la Iglesia del Sol reformada. Pero también hay mucho que perder, además del hecho de que arriesgansus vidas.

En cuanto a la batalla contra Ervano Vearra y sus soles de templarios, sugerimos que los personajes se enfrenten al propio Ervano y a uno de sus Ejecutores, con independencia de la estrategia que elijan (ver más abajo). También recomendamos que dicho Ejecutor sea reemplazado por la hermana Losadra, si no murió o encarcelada por los personajes.

Además, la pelea de los personajes debería verse afectada por la cantidad de grupos de aliados que los personajes y el duque lograron reclutar a tiempo. Esto está simbolizado por Ervano y su Ejecutor, a los que se unen más Ejecutores durante el curso de la batalla, como signo de que los otros grupos aliados no son lo bastante fuertes para mantener ocupados a todos los enemigos. Por cada grupo que los personajes NO reclutaron, otro Ejecutor se unirá a la refriega; el primero llega a la escena al cabo de 1d4 turnos, el segundo después de otros 1d4 turnos, y así sucesivamente (deja que los jugadores tiren el dado), a poder ser sin revelar el significado del resultado.

Por último, recomendamos que el duque Ynedar permanezca cerca de los personajes durante la batalla. Se mantiene en segundo plano, pero tiene dos curas a base de hierbas y la habilidad Medicus a nivel de principiante (Inteligente 13) que podría ser de utilidad si un personaje resulta malherido

En resumen: si los personajes ganan su parte de la batalla y matan a Ervano Vearra, su bando también ganará la batalla entera, a pesar de sufrir graves bajas pero con el duque aún con vida. Si los personajes caen, el resto de sus fuerzas, incluido Ynedar Kohinoor, también morirán por la espada de fuego de Prios Muerto.

DEFENSA

El duque es reacio a dejar las murallas protectoras del Montículo. Es fácil ver por qué, pero también significa que grandes partes de la ciudad serán vulnerables a los caballeros atacantes, algo que la enviada del clan Vajvod y la Iglesia del Sol no comparten.

Se deben tomar dos medidas si esta propuesta va a ser aprobada. En primer lugar, deben emitir inmediatamente una advertencia para que los indefensos residentes del distrito Bárbaro tengan tiempo de escapar y buscar refugio al sur de Córvida. Muchos aún no pueden irse, o simplemente deciden quedarse, pero lo importante es que no sean tomados del todo por sorpresa.

En segundo lugar, hay que dejar abiertas las puertas exteriores del Montículo, algo que los atacantes podrían ver desde lejos, al venir del norte. De esta manera podría ser posible atraer al enemigo dentro de los muros, para atraparlo y luchar contra él allí, con arqueros y místicos apostados en la balastrada interior.

En ese caso, la estrategia de los caballeros será primero eliminar a todos los enemigos en el campo de batalla y, si salen victoriosos, usar Levitación para llegar a la cima de la muralla interior. Incluso si la parte de la batalla de los personajes tiene lugar en el suelo, animamos al Director de juego a dejar que algunos caballeros asciendan por el aire, hacia los arqueros de la muralla, aunque sólo sea por el efecto. Combinando los poderes de "Imperceptible" y "Levitacion", un par de caballeros también podrían aparecer entre los místicos y arqueros sin previo aviso.

Compensación

La gente y los grupos que pueden ayudar al duque a defender la ciudad exigirán algo a cambio. Como Director de juego, por supuesto, puedes ajustar estas demandas.

¿Quizás la futura expedición de la Maestre Leviana esté dirigida a otro destino que no sea el Templo de Cobalto? O tal vez no está interesada en este tipo de apoyo, si no que quiere una donación importante para las operaciones generales del capítulo, si te parece más apropiado para te historia y grupo de juego.

Convertirse en Abominación

Los Caballeros de Prios Muerto están dispuestos a vengarse a cualquier precio, lo que significa que ya no temen contraer corrupción; se permiten todos los medios en la lucha por vengar al dios Muerto. Si el Director de Juego lo desea, esto podría ser representado por uno de los Ejecutores como una Abominación renacida en medio de la batalla. Si los personajes son muy experimentados y las probabilidades están a su favor, esto podría sucederle a uno de sus enemigos; de lo contrario sugerimos que ocurra en otra parte del campo de batalla o en algún lugar entre los edificios. Los Directores de Juego que encuentren esta idea atractiva deben preparar valores para el templario convertido en abominación antes de que comience la sesión de juego.



BATALLA CAMPAL

Siempre que se hayan reclutado al menos tres grupos aliados, el coronel Morego sugiere que se enfrenten a los caballeros en los cultivos al norte del distrito Bárbaro. Incluso con la ventaja de un terreno elevado los defensores sufrirán grandes bajas durante la carga inicial de la caballería, pero para él es un precio que vale la pena pagar para mantener a la población civil a salvo.

Si los personajes están de acuerdo, el duque también se dejará persuadir. Como efecto, la parte de la batalla de los personajes incluirá un

Templario adicional, que aparece después de 1d4 turnos según el modelo descrito anteriormente. Si el grupo de juego usa las reglas de Reputación (ver la Guía del Jugador Avanzado) o de Intrigas (ver Karvosti - el Martillo de la Bruja), su elección heroica de estrategia también debería traer algunas recompensas sociales apropiadas. Tal vez la batalla termine con los personajes (después de haber ganado su parte de la lucha) encontrando al duque de espaldas, herido y aterrorizado, flanqueado por dos Ejecutores con sus espadas llameantes levantadas. Esta lucha final debería ser bastante fácil de manejar

(tal vez porque el enemigo ha perdido la mayor parte de su fuerza) y un añadido principalmente para asegurar un final de batalla emocionante y épico.

EMBOSCADA

Otra alternativa es realizar una emboscada, ya sea en alguna arboleda o estrechez en la ruta entre el campamento de los templarios y Córvida, o entre las casas de la parte norte del distrito Bárbaro. Esto resulta en un asunto más complicado, ya que hay que suponer que los Caballeros de Prios Muerto tienen agentes apostados en la ciudad. Y así es.

Los personajes y el coronel Morego deben idear una estrategia para mover sus tropas (por ejemplo, disfrazados, escondidos en barcos del Puerto Sur, o cabalgando en un largo semicírculo por el oeste) y después de lo cual el jugador con el valor más alto de Inteligente debe pasar una prueba modificada por -5 (sugerimos que el Director de juego no diga nada sobre el modificador y mantenga el resultado en secreto).

La ventaja de esto es que los personajes y sus aliados pueden tomar al enemigo por sorpresa, en cuyo caso los personajes se enfrentarán a un Templario menos durante su parte de la batalla. Por otro lado, si la mencionada prueba de Inteligente falla, los templarios están alerta y elegirán otra ruta, lo que obliga a los posibles defensores a darse prisa y alcanzarlos antes de que puedan hacer grandes estragos en el distrito Bárbaro.

Si el grupo de juego utiliza las reglas de Reputación o Intriga, probablemente debería resultar en un castigo significativo, especialmente si fueron los personajes los que abogaron por esta estrategia...

ATACAR

Luego, por supuesto, está la opción de llevar la lucha al enemigo. Sin embargo, este enfoque requiere la misma discreción que el anterior para evitar alertar al enemigo y, en consecuencia, enfrentar una fuerte carga de caballería, sin gozar del terreno elevado. Si eso sucediera, los personajes deben derrotar a dos Ejecutores adicionales para ganar su parte de la batalla.

Por otro lado, si los personajes y sus aliados logran sorprender a los templarios, la estrategia no afectará a la batalla de los personajes de ninguna manera: se convierte en lo mismo que si las fuerzas chocaran dentro del Montículo.

Ervano Vearra

"¡Soy tu muerte, apóstata!"

Como hijo del comandante Iakobo Vearra y hermano de Alisabeta, Ervano ha sido moldeado como un feroz campeón del Legislador desde que era un niño. Lleva sus cicatrices, tanto espirituales como físicas, con orgullo desbordante y, por supuesto, es

extremadamente serio acerca de vengar la muerte de Prios. Los bárbaros, parias, ogros y otros no ambrios que adoran la oscuridad por ignorancia deben ser castigados; los súbditos de la reina que contribuyeron deliberadamente a la muerte del Legislador y a la propagación de la Noche Eterna también merecen sufrir.

Ervano no escuchará súplicas ni tendrá piedad. Ya no le preocupa su propia alma: el Primer Vengador, su padre, ha proclamado que todos los medios están permitidos en la búsqueda de venganza, incluso si oscurecen el alma. La retribución es lo único que importa, y ese es el camino que seguirá hasta que llegue el momento de arrodillarse junto al polvo del dios asesinado.

Conducta	Furioso y tranquilo
Raza	Humano (ambrio)
Desafío	Mortal
Rasgos	Contactos (Iglesia de Prios Muerto)

Ágil 13 (-3), **Atento** 9 (+1), **Diestro** 10 (0), **Discreto** 5 (+5), **Fuerte** 18 (-8), **Inteligente** 7 (+3) **Persuasivo** 10 (0), **Tenaz** 13 (-3)

Habilidades	<i>Versado en criaturas</i> (maestro: <i>Abominaciones</i>), <i>Berserker</i> (maestro), <i>Escudo bendito</i> (adepto), <i>Jinete</i> (maestro), <i>Ágilidad excepcional</i> (adepto), <i>Fuerza excepcional</i> (maestro), <i>Proeza de fuerza</i> (maestro), <i>Aura sagrada</i> (princip.), <i>Golpe de Hierro</i> (maestro), <i>Armas a dos manos</i> (maestro), <i>Martillo de monstruos</i> (maestro)
--------------------	---

Armas	Espada del verdugo 15 (precisa, difícil manejo, masiva), +2 cuando la Resistencia se ha reducido a la mitad, ignora la armadura
--------------	---

Armadura	Placas templarias mugrientas 7 (sagrado), +5 con Escudo Bendito y Sagrado
-----------------	---

Defensa	-3
----------------	----

Resistencia	23 Umbral de dolor 9
--------------------	-----------------------------

Equipo	17 táleros y 4 chelines, y nada más (los Caballeros de Prios Muerto no poseen más que los instrumentos para su venganza)
---------------	--

Sombra	Rayas de un amarillo pálido sobre un fondo que se oscurece, como los últimos rayos de sol en el cielo del atardecer (Corrupción: 3)
---------------	---

Tácticas: Ervano cabalga directamente a la batalla rodeado por la luz persistente de Prios y su espada llameante de ira. Si se baja del caballo o lucha desde su lomo depende de la situación, pero cuando los enemigos son muchos prefiere atravesar su línea con una o dos cargas antes de terminar la lucha cuerpo a cuerpo. No le importan las heridas, es consciente de que se hace más fuerte con cada una de ellas.



Sobre la cualidad Masiva

Como los PNJ no tiran ningún dado al atacar, la cualidad Masiva funciona un poco diferente para ellos. En lugar de tirar dos dados de daño y elegir el resultado más alto, son los jugadores los que deben tirar dos dados de armadura y elegir el más bajo.



Ejecutor

"¡Muere, asesino!"

Con pocas excepciones, los soles de ejecutores de Ervano son nobles de baja cuna. Saben cómo comportarse correctamente, pero ya no les importan los modales o la etiqueta. Sus ojos arden con un fuego que nunca se ve en otros nobles, posiblemente como resultado de la corrupción que han contraído voluntariamente para ser más efectivos en su búsqueda de venganza.

Conducta	Fanático calmado
Raza	Humano (ambrio)
Desafío	Difícil
Rasgos	Contactos (Iglesia de Prios Muerto)

Ágil 13 (-3), **Atento** 7 (+3), **Diestro** 10 (0), **Discreto** 5 (+5), **Fuerte** 15 (-5), **Inteligente** 9 (+1) **Persuasivo** 10 (0), **Tenaz** 11 (-1)

Zecuelas

QUÉ APLICAR DESPUÉS de la batalla contra los Caballeros de Prios Muertos es una pregunta bastante abierta. Depende no sólo de cómo transcurra la batalla, sino también de lo que los personajes jugadores decidan hacer con Ervano Vearra (muerto o capturado), así como de sus acciones anteriores en el escenario. El Director de juego debe pensarlo bien, sobre todo si el grupo de juego también tiene la intención de jugar/seguir la Crónica del Trono de Espinas, que puede verse afectada por el resultado de esta aventura.

Este capítulo comienza con sugerencias sobre la distribución de la experiencia, seguido de algunas reflexiones sobre el desarrollo de la región de Córvida y las relaciones de los personajes

Héroes de la Curia

Algunos grupos de juego pueden elegir un camino completamente diferente en esta aventura, poniéndose del lado del Legislador/Curia y entregar el duque Ynedar al látigo de Prios, o encadenar al duque y llevarlo de vuelta a Yndaros con un informe de su herética traición. Esto sería un golpe terrible para los reformistas y una victoria igualmente grande para los partidarios de la Curia, sin importar si la reina ya ha disuelto la Curia o si ese paso aún no se ha dado. Aunque parece muy probable que el duque termine rápidamente con su tía en el Palacio del Amanecer y que sus actos sean encubiertos, si el Director de juego así lo desea, en realidad podría llevar a que el Primer Padre Jeseebegai y sus aliados ganen un mayor apoyo, mientras que el respeto del pueblo tanto por Sarvola como por la reina disminuya; algo que debería tenerse en cuenta cuando se jueguen futuros episodios en la Crónica del Trono de Espinas.

Habilidades *Versado en Criaturas* (princip.), *Berserker* (princip.), *Jinete* (adepo), *Golpe de Hierro* (maestro), *Combate con armadura* (maestro), *Poder Místico* (adepo: una de ellas *Imperceptible*, *Levitar* or *Maldición*), *Inquebrantable* (maestro), *Armas a dos manos* (adepo), *Martillo de monstruos* (maestro)

Armas Espada bastarda 9
Fuerte (preciso), +3 si *Berserker*

Armadura Cuero tachonado 3 (reforzado)

Defensa -3 (+5 si es *Berserker*)

Resistencia 15 **Umbral de dolor** 8

Equipo 1D10 táleros, látigo flagelante, símbolo de Prios Muerto

Sombra Amarillo dorado con rayas y manchas rojo oscuro (Corrupción: 3)

Tácticas: Los Caballeros de Prios Muerto luchan con furia controlada y se mueven en grupos para evitar ser flanqueados; sólo cuando parecen estar perdiendo desatan su furia berserker y atacan con toda su fuerza.

jugadores con los protagonistas de la aventura. Por último, presentamos algunas ideas que el Director de juego puede usar para desarrollar en futuras aventuras en Córvida y sus alrededores.

EXPERIENCIA

Aparte de los títulos que son puramente intencionados como interludios, De tal palo, tal astilla debería ofrecer una quincena de escenas desafiantes y los mismos puntos de experiencia para los personajes del jugador. Pero no olvides que tu grupo de juego puede estar de acuerdo en aumentar o disminuir esta cantidad, dependiendo de la rapidez con la que quieras que tus personajes progresen.

DESARROLLO

Con independencia de lo que le ocurra al duque Ynedar, muchas cosas seguirán igual en Córvida. Si él muriera, la reina podría persuadir a su hermana, Korthena Kohinoor, de dejar el Monasterio del Crepúsculo en los Titanes y tomar el lugar de su difunto hermano. Quienquiera que esté a cargo, la construcción de un tercer muro comenzará de inmediato, ya que todos en la ciudad están convencidos de que Iakobo Vearra nunca dejará que los asesinos de su hijo queden impunes, además de negarse a estar de brazos cruzados mientras "la Noche Eterna descende sobre Córvida". En este momento, Iakobo tiene otras cosas en mente, lo que depende de cuándo se desarrolle la aventura en relación al Trono de Espinas; o la boda entre Esmeralda y Thabor, o la búsqueda de Symbar. Pero si al grupo de juego le gusta Córvida, la venganza de Prios Muerto podría desarrollarse muy bien en una serie de aventuras futuras.

Las diversas facciones de la Iglesia del Sol, por supuesto, reaccionarán y se verán afectadas por los acontecimientos en Córvida. La Curia el menguante grupo de partidarios restantes de la Curia afirma que no estuvo involucrada, pero no denuncia oficialmente al látigo de Prios y su caza de herejes; hecho que causa que las relaciones entre Korinthia y el Primer Padre y/o el Hermano Eumenos se deterioren aún más. Todos los que parecen haber ayudado al duque, incluidos los personajes jugadores, son tildados formalmente como herejes y adalides de la oscuridad. Los reformistas también se dan cuenta de quiénes estaban involucrados y de qué lado luchaban, sobre todo con la esperanza de identificar futuros aliados. Si tu grupo juega

"De tal palo, tal astilla" antes de la Estrella más Oscura podría ser incluso el enfrentamiento del duque con la Curia lo que convence a Sarvola y Deseba la Vieja de trasladarse a Córvida. En cualquier caso, los reformistas usan el avance del látigo de Prios para ejercer presión en sus comunicaciones con La reina; La curia debería ser disuelta lo más pronto posible, si no lo ha hecho todavía; y si lo ha hecho, la reina Korinthia debería considerar seriamente un intento de vincular al líder de los Hermanos del Crepúsculo con los actos de traición de la Hermana Losadra.

No podríamos concluir esta aventura sin decir también algo acerca de cómo la Iglesia de los Prios Muerto reacciona a la noticia de que uno de sus soles más grandes y fuertes, además del comandante adjunto Ervano, ha sido masacrado por herejes en Córvida. Una cosa es cierta: los personajes han atraído la atención de un grupo de enemigos muy poderosos y crueles; las futuras negociaciones con los templarios caídos deben resolverse a través de intermediarios, o bajo identidades secretas. También está claro que el dolor y la ira del comandante Iakobo lo acercarán todavía más cerca al borde de la locura, aunque no sobre ella. No, Templorrecio seguirá siendo el refugio del Vengador y de sus ejecutores hasta después de la cuarta parte de la Crónica del Trono de Espinas.

MÁSAVENTURAS

La aventura ya ha ofrecido algunos indicios de semillas de aventura que el Director de juego puede desarrollar y llenar con cualquier contenido que se adapte al grupo de juego. Ayudar a la Luna Azul a transportar bienes

sensibles desde Vajvod a Agrella es una opción; acompañar a la Maestra del Capítulo Leviana al Templo de Cobalto a través de los Cuervos es otra. Pero también puede haber razones para ahondar en la historia del camino del duque Ynedar (o de la duquesa Korthena) hacia la alternativa del reformista a Korinthia Hiendenochte

En función del momento en que se desarrolle la aventura, se podría pedir a los personajes que acompañen al padre Sarvola, a Deseba la Vieja y al niño Aluin a Córvida. En otras palabras, si "De tal palo, tal astilla" se juega antes que "La estrella más oscura", ellos serán los que ayudan a los líderes reformistas a escapar de Fuerte Espina; si se juega después, los tres han abandonado

la Bodega tras repetidas amenazas y permanecen ocultos en una granja al oeste de Karabbadokk.

Probablemente se encuentren en el camino tanto a los Mantos Negros, como a los templarios caídos, o tal vez algún influyente partidario de la Curia que haya reclutado a un grupo de cazadores de brujas independientes (para una oposición más variada). Tal vez los personajes no están solos en la escolta de los líderes, y quizá resulta cada vez más evidente que hay un traidor entre ellos... Tal vez Sarvola les exige que hagan una parada en la baronía de Gorinder, cuyo líder, el ferviente partidario de la Curia el barón Gorolai,

mantiene encerrada a su hija reformista; podría ser una aliada valiosa y debe ser liberada, a través de negociaciones, la fuerza o maniobras sigilosas!

Otra misión interesante podría consistir en ser enviado a un asentamiento libre en los Cuervos, uno cuyos habitantes a menudo adoran a los Dioses Jóvenes, incluido al Dador de Vida. La tarea consiste en invitar a sus líderes a una reunión en Córvida, pero, por supuesto, surgen complicaciones: resulta que una aldea se ha convertido al culto del demonio y trata de sacrificar a los personajes a su monstruoso dios; otra aldea se ve envuelta en una disputa con una banda de ladrones que han secuestrado al hijo del anciano del lugar, que debe ser devuelto; una tercera está espeluznantemente desierta y los personajes deben tratar de encontrar a sus habitantes secuestrados/desplazados/corruptos.

Sea lo que sea que los personajes decidan hacer después de que De tal palo, tal astilla llegue a su conclusión, los acontecimientos les afectarán, así como a Córvida y a todo el reino de Ambria, en un futuro próximo.



El látigo de Prios

Apéndices

ESTE CAPÍTULO FINAL contiene nuevas reglas relevantes para la aventura, pero también una presentación más detallada de los Dioses Jóvenes. Invitamos al Director de juego es bienvenido a usar esto último para crear aventuras caseras, o como inspiración al crear PNJs herejes. Por supuesto, la información también será de interés para quienes deseen entender la historia de Ambria y los conflictos actuales dentro de la Iglesia del Sol.

Nuevas reglas

HABILIDAD: DONES

Los Dones representan la tradición mística enseñada y practicada por todos los sacerdotes con inclinaciones místicas del lejano Reino de la Orden. En esencia, combina los poderes tanto de la brujería como de la teúrgia con una variedad de dones únicas para el clero de los Dioses Jóvenes.

Ten en cuenta que la tradición en sí misma se describirá con más detalle en futuros libros.

- Princip. **Acción: Especial.** El sacerdote deja de sufrir Corrupción permanente cuando aprende los dones a nivel principiante, o al aprender los rituales de la tradición. Sin embargo, sigue desprotegido contra la corrupción temporal que proviene de acudir a los dones y rituales de esta tradición.
- Adepto **Acción: Especial.** El sacerdote ya no sufre Corrupción permanente cuando aprende dones a nivel Adepto. El Adepto también ha aprendido a usar los poderes místicos y rituales de acuerdo a la voluntad de los dioses, y ahora sólo sufre un punto de Corrupción temporal al realizarlas.
- Maestro **Acción: Especial.** El gran conocimiento del sacerdote sobre lo divino aumenta el efecto de todos los poderes sanadores y sagrados con un 1D4, incluido el daño infligido a Abominaciones y a No Muertos. El sacerdote no sufre Corrupción cuando aprende Dones a nivel de maestro.

PODER MÍSTICO: DISPARO DE TIERRA

Material: Símbolo sagrado

Con gestos salvajes y cánticos, el místico puede hacer que la tierra misma ataque a aquellos que amenazan a un siervo de los dioses; Las rocas son arrancadas de debajo de la tierra y de la hierba, y lanzadas con fuerza al objetivo impío.

- Princip. **Acción: Activa.** El místico arranca una piedra de borde afilado de la tierra y la lanza a un objetivo. Con una exitosa prueba de [Tenaz<--Ágil] resuelve si impacta e inflige 1D8 puntos de daño.
- Adepto **Acción: Activa.** Igual que principiante, pero el místico extrae 1D4 piedras, que puede lanzar a uno o varios objetivos. Cada roca cuenta como un ataque separado.
- Maestro **Acción: Activa.** Igual que adepto, pero en lugar de rocas, lanza miles de fragmentos de piedra con fuerza a la víctima/víctimas. Los proyectiles son lo bastante pequeños y afilados como para golpear a su objetivo a través de diminutos huecos, pliegues y grietas, ignorando así la Armadura.

PODER MÍSTICO: ATRAER LA TIERRA

Material: Un puñado de tierra

Piedras, tierra, plantas y minerales pueden apresar a aquellos que amenazan a los siervos de los dioses. El místico puede dejar que el hereje se hunda en el suelo, lo bastante profundo como para impedir todo movimiento, posiblemente en un agarre tan fuerte que dañe al objetivo.

Princip. **Acción: Gratuita.** Una vez por turno, con una tirada exitosa de Tenaz, el místico puede hacer que un objetivo se hunda y se meta en el suelo. La criatura apresada es incapaz de moverse, pero puede usar armas a distancia y poderes místicos. La criatura permanece apresada hasta que el místico pierde la concentración o falla una prueba de [Tenaz←Fuerte].

Adepto **Acción: Gratuita.** Una vez por turno el místico puede intentar apresar a varios objetivos. Si el místico logra apresar a un objetivo con una prueba de Tenaz, puede intentarlo con otro, y así sucesivamente hasta que un intento fracasa. Los objetivos afectados permanecen apresados hasta que el místico pierde la concentración o falla una prueba de [Tenaz←Fuerte].

Maestro **Acción: Gratuita.** Igual que adepto, pero el suelo está tan compacto alrededor de las piernas de la víctima que también recibe 1D6 de daño por turno (ignora Armadura).

HABILIDAD: COMBATE CON LÁTIGO

No es raro que los cazadores de brujas y los Mantos Negros luchan con una espada en una mano y un látigo en la otra. Es una combinación efectiva; con el entrenamiento adecuado, puede emplearse para vencer incluso al oponente mejor armado.

Princip. **Acción: Activa.** Ataque con un látigo y un arma de una sola mano en la otra. Si el ataque del látigo golpea, el personaje obtiene un Ataque Gratuito con la otra arma, tanto si el látigo causa daño como si no.

Adepto **Acción: Activa.** Como novato, pero el látigo impide el movimiento del objetivo; el Ataque Gratuito golpea automáticamente.

Maestro **Acción: Activa.** Como Adepto, pero el combatiente del látigo atrae al enemigo hacia él o ella; el Ataque Gratuito también inflige +1D6 de daño.

ELIXIR: SUERO DE LA VERDAD

Se necesita un alquimista experto para crear un potente suero de la verdad. Aquellos que (voluntariamente o no) inhalan este polvo, o beben una disolución de él, son despojados de su claridad mental, recibiendo -5 a *Tenaz*

Los Dioses Jóvenes

LA GRAN GUERRA provocó un cambio radical en la actitud de los Alberetonianos hacia la religión y la espiritualidad. Antes de la guerra, la gente adoraba un panteón de principios divinos llamados los Dioses Jóvenes, quienes creían que podían ayudarles a superar los desafíos de la vida diaria. A veces los dioses exigían algo a cambio (una pequeña ofrenda, una oración

mientras intentan resistir los interrogatorios en los que la otra persona usa el ritual de Persuasión o el de Interrogatorio Mental. Con una prueba de Fuerte exitosa, el modificador se convierte en -3.

Si el suero fue hecho por un verdadero maestro alquimista, el modificador se convierte en -8, o -5 después de una prueba Fuerte exitosa. El efecto dura toda una escena.

ARTEFACTO: TRUENO, EL MARTILLO LARGO

Nadie conoce el origen del martillo largo llamado Trueno por su actual dueño. Raharax lo encontró poco después de haber despertado de su última hibernación, en el cercano crisol de un troll que claramente no había sobrevivido a su transición de troll saqueador a troll cacique. Quizás el martillo proviene de Küam Zamok, pero si es así, debe haber sido forjado en tiempos de Symbaroum y traído al reino enano por sus fundadores mientras huían de la caída del imperio.

Como otras armas de su tipo, es enorme, aunque Trueno es flexible y tiene las cualidades de Arma Bastarda, Masiva y Precisa, pero la cualidad negativa de Dificil manejo ha sido eliminada (valor: 500 táleros). Además, el martillo viene con dos habilidades especiales para que su poseedor pueda hacer uso de ellas:

Rompe-armaduras: el dueño vincula al martillo puede intentar aplastar la armadura metálica o el escudo del enemigo después de cada ataque exitoso o parado. El intento se realiza como un ataque extra, y el daño se lanza como de costumbre, y si el resultado es mayor que el valor de armadura, el valor de la armadura se reduce permanentemente en 1d4. Si el resultado es 6 o más, el ataque hace que el escudo del enemigo quede inservible, obligando a su usuario a tirarlo.

Rompe-armaduras puede utilizarse varias veces contra el mismo adversario.

Acción: Reacción

Corrupción: 1D4

Sincronización: Si el dueño tiene la habilidad de Ritmo de Martillo, Trueno puede adaptarse perfectamente a los movimientos del usuario y golpear con el máximo efecto. La sincronización inflige un daño de +1d6 y dura hasta el fin de la escena o el dueño cambia de objetivo.

Acción: Gratuita

Corrupción: 1D6.

cantada o recitada), o una promesa de hechos futuros; pero no eran adorados y en general eran considerados comprensivos con sus devotos humanos.

Esto cambió en gran medida con la guerra. Justo después de la muerte del rey Ynedar, el sacerdote del sol Abrammar tuvo una revelación. Nunca dudó de que era el Dador de vida quien

Antes de los jóvenes

Nadie habla de lo que existía antes de los Dioses Jóvenes. En la mente del público era una época de caos, destrucción y tormento perpetuo; una época en la que la supervivencia era todo lo que los humanos podían esperar. Para los teólogos de la Ordo Mágica la pregunta es irrelevante. Pero si uno los presiona y exige que le digan por qué el Dador de Vida, el Conquistador, y los otros son llamados los "Jóvenes", responderán a la prueba que los dioses fueron nombrados en relación con las criaturas furiosas que dictaron la temprana existencia de la humanidad, hace eones, antes de que las culturas de Symbaroum y la del mar oriental florecieran y murieran.

visitaba sus sueños, aunque el dios se refería a sí mismo por uno de sus nombres más antiguos: Prios (el primero/el más alto/uno) un nombre que ya había sido recuperado por los nobles de la congregación llamado las Vestales de Prios. Inspirado por su revelación, Abramam escribió el Iluminario un libro que describe la naturaleza de Prios y establece las leyes del sol.

Cinco años más tarde, en medio de una reunión con su consejo de guerra, la reina Korintia de Kohinoor se desvaneció. Al recobrar la conciencia, la reina anunció que Prios había venido a ella con la palabra de los escritos del Padre Abramam y le ofreció su ayuda en su justa batalla contra la oscuridad. Pero el Dador de Vida también le hizo saber que se moría, y que necesitaba la ayuda de los humanos para crecer bien, libre y fuerte. Lo más importante es que la gente tuvo que abandonar a los Dioses Jóvenes (excepto Prios) porque según el Iluminario, estos eran meros aspectos de la Noche Eterna, enviados para robar el poder que proviene de la fe y la creencia humana. En pocas palabras: Prios parecía la única oportunidad de la humanidad para derrotar a las criaturas de la noche, pero para que él pudiera ayudar en su batalla contra los Señores Oscuros, todos los Alberetonianos tendrían que someterse a sus leyes, cumplir sus deberes con diligencia y celo, y poner su confianza en el sacerdote del Sol. Al poco tiempo, la sociedad en conjunto había sido reformada. El vínculo entre la Iglesia del Sol y la corona se fortaleció de múltiples maneras; por ejemplo, la reina y su administración ajustaron las leyes de la tierra de acuerdo con los decretos de Prios. Y lo que es más, estableció una orden de guerreros para servir a su iglesia: los Caballeros del Sol Moribundo, también conocidos como los Templarios.

Sin embargo, a nivel personal, el entusiasmo con el que se recibió la Exaltación varió mucho entre individuos. La del gran mayoría acogió de todo corazón la promesa de asistencia del Dios Sol e hizo todo lo que pudo para contribuir a su recuperación y fortaleza.

El castigo por Herejía

En el Ambria de hoy, adorar públicamente al Verdugo o al Explorador es ser un sectario. La ley, la Iglesia y la mayoría de la población del país están de acuerdo en que tales acciones contribuyen a la debilitada condición de Prios y a la propagación de la oscuridad. Los niños pueden recibir un azote severo; todos los demás que demuestren ser culpables de idolatría deberán enfrentarse a las llamas purificadoras de la hoguera sagrada. Oficialmente, esto se aplica tanto a los nobles como a la gente común, pero en el caso de los nobles es notablemente común haber sido engañados o seducidos por algún hereje; que por lo tanto debe tomar el lugar del noble en la hoguera.

Muchos otros hicieron lo mejor que pudieron para parecer obedientes, mientras en secreto veneraban a los Dioses Jóvenes. Pero también hubo quienes se negaron a someterse y eligieron huir de lo que consideraban una mentira ideada para esclavizar al pueblo. Algunos incluso llegaron a denunciar públicamente a la reina como hereje y amante del mal.

Esta sección presenta los Dioses Jóvenes más grandes, más a fondo que la introducción encontrada en la aventura La Campana de Kastor. Además de describir el carácter, el dominio y los símbolos de cada dios, ofrecemos ejemplos de lugares de Ambria donde su presencia sigue siendo fuerte. Adorar a uno o más de los dioses jóvenes es un delito, tanto en el sentido legal como en el eclesiástico, pero como los herejes notorios como Sarvola y el barón Mergai Dekanor todavía no han sido castigados, cada vez más gente sigue su ejemplo. Por desgracia (para ellos, a menudo es mucho más difícil escapar de la hoguera si uno carece tanto de amigos poderosos como de apoyo público importante...

PRIOS

Símbolo: Sol o un haz de rayos solares

Variaciones de nombre: Los nombres de Dador de Vida y Sol/Único son usados a menudo por aquellos que todavía adoran la versión antigua de Prios.

Dominio: La chispa de la vida, el fuego del corazón y el amor universal.

Práctica: La gente adora al Dador de Vida con la esperanza de aumentar la fertilidad (tanto en humanos como en ganado) y responde con amor, y alivio de las dolencias espirituales y físicas. Hasta el día de hoy, muchos creen que el sol es la mejor cura para todo tipo de enfermedades. El Dador de Vida también es considerado como un defensor justo de la santidad de la vida, a menudo venerado por gente pobre que reza por su pan de cada día y por una mejor salud.

Culto actual: El Padre Sarvola en Fuerte Espina es obviamente el representante más famoso del Dador de Vida en la Ambria contemporánea, pero su resurgida doctrina se ha extendido a otras partes del reino también, y ha ganado terreno dentro de la misma Iglesia del Sol. Incluso la reina Korinthia tiene planes secretos para renunciar al Legislador en favor del Dador de vida; aunque sólo sea para deshacerse del ambicioso Primer Padre Jeseebegai. También hay que mencionar que el duque Ynedar de Nueva Beretor está cada vez más convencido de que "el Prios de la Guerra" ya no tienen cabida en el reino de Ambria; La Exaltación fue un mal necesario durante la guerra, pero ha llegado el momento de que el Sol brille de nuevo sobre todos sus hijos.



LA MADRETIERRA

Símbolo: Cáliz o pozo

Variaciones del nombre: Aparte de la variación Madre Tierra, a veces se hace referencia a la Madretierra por sus nombres más antiguos: Mylla y Torva.

Dominio: Naturaleza, recolección y prácticas de parto seguro.

Práctica: La Madretierra es adorada en tiempos de siembra y plantación, así como durante los embarazos y el parto. También se cree que puede detener terremotos, curar tierras enfermas o infértiles y corregir perturbaciones en el ritmo estacional.

Culto actual: Gran parte de la población de Ambria son agricultores, que trabajan sus propias tierras o las de los propietarios más ricos. Debe ser muy raro que tales personas, incluso aquellos que viven bajo el Dominio de Prios, no le dediquen un pensamiento a la Madretierra mientras siembran sus cosechas. Desde que los templarios arrasaron el asentamiento

libre de Páramo de Tierra en el año 17, ha habido dos grandes cultos en Ambria - uno en Kurun y el otro centrado en el conde Hastorio Arobel y su finca, situada cerca de la ensenada del río Noora con el Doudram. Ambos son desconocidos para el público y se oponen con fuerza (y en secreto) a la interpretación de la Curia de la naturaleza y las leyes de Prios.

EL VERDUGO

Símbolo: El hacha doble como una runa estilizada.

Variaciones del nombre: A veces se hace referencia al Verdugo con nombres más antiguos como el del Castigador, el Ahorcado o simplemente la Muerte.

Dominio: Castigo, honestidad y muerte justa o natural.

Práctica: El verdugo es adorado en tiempos de confusión y guerra, por guerreros que anhelan una muerte gloriosa y por civiles que esperan sobrevivir. Los ancianos y sus familiares oran cuando alguien

muriéndose muere, y el verdugo supuestamente puede ayudar a las víctimas del crimen a encontrar al culpable, y traer la absolución a los acusados injustamente.

Culto actual: Aparte de las oraciones silenciosas, susurradas por costumbre o por precaución, actualmente hay un puñado de grupos dedicados exclusivamente al Verdugo. Uno de ellos son los Cazadores de Cabezas, con sede en Yndaros, una sociedad secreta de una veintena de individuos con ideas afines, liderados por el capitán Andonio, de la guardia urbana. Los miembros siempre llevan la túnica de verdugo cuando asisten a reuniones o realizan tareas y, por lo tanto, no conocen la identidad real del otro; si alguien es capturado, o si el grupo tiene infiltrados, los demás no deben temer ser expuestos. La misión del grupo es doble: contrarrestar a la Iglesia del Sol y su interpretación herética del Verdugo, y hacer justicia donde la ley no puede. Esto último a menudo implica castigar a los nobles que han escapado de la justicia debido a su estatus, ya sea por medio de iniciativas físicas o destrucción de la propiedad.

EL EXPLORADOR

Símbolo: Un triángulo de ramitas.

Variaciones del nombre: Como uno de los Dioses Jóvenes más queridos, al Explorador se le han dado muchos nombres a lo largo de los siglos; el Buscador, el Guardabosque, el Trampero, por nombrar algunos.

Dominio: Suerte, caza y viajes seguros.

Práctica: El Explorador es adorado en todas las cosas que pertenecen a su dominio; cuando se emprenden viajes de cualquier longitud, caza mayor o aves, y en todas las situaciones donde el resultado puede ser atribuible al azar (por ejemplo, durante diferentes tipos de juegos y concursos).

Culto actual: A la sombra de Sarvola y su intento de restablecer a Prios como el dios del amor universal, Fuerte Espina es el lugar donde el culto al Explorador es más fuerte. Muchos comerciantes venden en secreto símbolos de triángulos a los jugadores y a los aventureros, y con los contactos (y actitud) correctos, uno puede ser invitado a una de las celebraciones festivas que a veces se celebran en Davokar. El hecho de que los Exploradores de la reina hayan interrumpido ocasionalmente esas reuniones sólo parece haber aumentado su popularidad, a pesar de que un puñado de participantes han sido arrestados y quemados en la hoguera.

EL SALVAJE

Símbolo: Una trenza.

Variaciones del nombre: El Salvaje es a veces conocido como el Artista o el Soñador, en función de qué aspecto es el más apreciado.

Dominio: Pasión, inspiración y visiones.

Práctica: El Salvaje es mayormente adorado por artistas que necesitan inspiración, pero a veces también se puede escuchar a las autoridades a diferentes niveles susurrar oraciones al dios de la inspiración, en suplica de orientación y ayuda para resolver situaciones difíciles, ya sean de naturaleza social o práctica.

Culto actual: Las fiestas que a veces se celebran para honrar al Explorador no son nada comparadas con las fiestas de los Salvajes. En Agrella, un gran grupo de artistas y librepensadores organizan las llamadas Fiestas Salvajes, con puertas y ventanas cerradas. Se consumen grandes cantidades de intoxicantes y drogas recreativas, se cuentan relatos, se cantan canciones y se disecciona la naturaleza de la existencia. Corre el rumor que muchos eruditos de la Ordo Mágica asisten a estos eventos; incluso que la antigua archimaga Elionara Gatoámbra es una de las organizadoras. El Primer Padre ha ordenado recientemente que se tomen medidas más duras contra la glotonería y la promiscuidad, y la quema de un archimago hereje, por supuesto, le agradecería enormemente.

EL CONSTRUCTOR DE CÚPULAS

Símbolo: Un arco o una puerta abierta

Variaciones de nombre: Los artesanos de diferentes tipos a veces nombran al Constructor de Cúpulas con el epíteto "el más grande": El Gran Albañil, Alfarero, Constructor, Costurera, etc.; o simplemente el Gran Creador.

Dominio: Práctica de creación, construcción y forja.

Práctica: En Alberetor, el símbolo del Constructor de Cúpulas se podía encontrar en todos los talleres de artesanos, pero la gente común también rezaba al Gran Creador antes de abordar las reparaciones, las construcciones y las artesanías cotidianas. El arco del Constructor de Cúpulas nunca se ha visto en la Ambria contemporánea, pero en susurros aún se oye en herre-rías, panaderías y obras de construcción.

Culto actual: La orden elitista de los artesanos conocida como la Academia Superior fue desmantelada como resultado de la Exaltación, al menos oficialmente. Los miembros que permanecieron en Alberetor se arrepintieron públicamente y declararon la disolución de la orden, pero su pasión por la libre creación nunca disminuyó. Según Prios (de la Guerra), la tarea del artesano es cultivar la naturaleza de una manera que beneficie a la humanidad; la Academia Superior reclamó el derecho a cultivar por el bien de cultivar, y perfeccionar la materia prima independientemente de su utilidad o valor.

Hoy en día la Academia Superior es legendaria entre los artesanos, y su objetivo es a menudo un ideal secreto. Por supuesto la organización sigue viva, en las sombras. Para la mayoría de la gente su existencia sigue siendo un rumor sin fundamento, pero para uno o dos artesanos al año el rumor se confirma. Son invitados a la sede de la orden en Mergile, donde deben jurar lealtad al Constructor de Cúpulas y condenar las "leyes de la Curia" ante los aproximadamente veinte miembros y la actual jefa de la orden, la Maestra de Costura Alma.

EL NAVEGANTE

Símbolo: Un barco o un ancla.

Variaciones de nombre: Nombres más antiguos como Marinero o Timonel son a veces utilizados por los ambrios que recuerdan las costas de Alberetor; los más jóvenes utilizan el nombre de Navegante.

Dominio: Viajes por mar, pesca y tormentas.

Práctica: el Navegante tiene que conformarse con una oración tranquila antes de que el barco o embarcación se haga a la mar, pero a veces también se le presentan ofrendas en forma de pasteles, flores o unas pocas gotas de sangre. Las oraciones más largas y las promesas de regalos futuros podrían ayudar cuando se trata de calmar una tormenta enfurecida tanto en tierra como en el mar).

Culto actual: Todos los buques de Ambria están marcados con al menos un discreto símbolo del Navegante; la Iglesia del Sol difícilmente puede acusar a alguien de herejía de-bido a un ancla tallada en el casco. Pero algunos marineros siguen plenamente convencidos de que su bienestar depende del favor del Marinero. Un ejemplo de ello es la tripulación de la embarcación de dos mástiles Esmeralda, liderada por el capitán Mendero. Mendero es uno de los que piensan que el Legislador fue inventado por la corona para obligar a la gente a someterse, y su tripulación (cuidadosamente seleccionada) siempre se reúne en la cabina del capitán antes de embarcarse en un viaje más largo, para rezar al Navegante y a su hermano Sol y pedir condiciones favorables. Tan pronto como la Esmeralda abandona el muelle, un cáliz de sangre ceremonial se vierte sobre la barandilla, algo que, si alguna vez se descubriera, constituiría sin duda una herejía.

EL GUARDIÁN

Símbolo: Un muro o una torre.

Variaciones de nombre: El Cantero se usa a veces cuando se están construyendo defensas, mientras que aquellos que guardan secretos delicados o se dedican a actividades secretas pueden apelar al Velo o a la Sombra.

Dominio: Protección, seguridad y secretos.

Práctica: Era práctica común en Alberetor tallar el símbolo del Guardián en las bases de las murallas y torres, y honrarlo con canciones de trabajo durante la construcción. Se creía que los objetos o documentos secretos eran más seguros cuando se cubrían con un velo bordado con uno de los símbolos del Dios.

Culto actual: Siempre se puede ir al templo del Guardián en el viejo Alberetor y obtener ayuda para esconder objetos, documentos y otras cosas que es mejor mantener en secreto. Esta tradición perdura a través de templos secretos en Yndaros y Fuerte Espina. En este último caso, el anciano Padre Marald dirige una capilla oculta en su sótano dentro del Anillo de Haloban, cerca de una taberna cervecera. Y debajo del sótano hay tres niveles más, llenos de objetos que han quedado a su cuidado. Sus dueños nunca contactaron con Marald directamente, sino a través de uno de sus tres seguidores iniciados; dos mujeres y un joven que son muy cuidadosos acerca de a quién ofrecen los servicios del Guardián. La pregunta es cuánto tiempo pasará antes de que se descubra la capilla.

LA ANFITRIONA

Símbolo: Un ojo o una mariposa.

Variaciones del nombre: Quienes se enfocan en dar y recibir placer, a menudo utilizan nombres alternativos como el Amante, el Deseo y la Tentación.

Dominio: Cocina, belleza y placer.

Práctica: Una pizca de sal o azúcar, una flor extra en el pelo, o una respiración cuidadosa en la oreja de su amante es todo lo que se necesita para recibir la ayuda de la Anfitriona.

Culto actual: En Yndaros un grupo de jóvenes se han reunido en torno a una interpretación distorsionada de la Anfitriona. Todos ellos provienen de entornos humildes, y la mayoría pasan sus días como albañiles, camareros y estibadores. Pero dos veces al año se reúnen en un santuario dedicado a la Seductora (en realidad un almacén decorado) para preparar la "Noche de la Conquista". Su objetivo es colarse en algún evento de lujo y encontrarse con un hombre o una mujer rica que los lleve por mal camino; En la reunión del día siguiente, el que puede jactarse de haber recibido el regalo más extravagante de un amante se ha ganado el derecho de llamarse a sí mismo el guardián de la tentación. Hasta ahora, todas las víctimas se han mantenido calladas sobre lo que sucedió (probablemente por vergüenza), pero esa suerte se acabará tarde o temprano.

COMUNIDADES RELIGIOSAS

Los ejemplos de la veneración actual mencionados antes se refieren a grupos que se enfocan en un Dios Joven en particular. En el antiguo Alberetor, los dioses a menudo eran venerados como una familia, más que como individuos. Sus lugares santos no se llamaban templos, sino ciudades templo, independientemente de si había varios edificios o sólo uno: los más grandes el de Kandoria y Berendoria consistían en un magnífico edificio para cada uno de los dioses. De hecho, tales comunidades también existen en la Ambria actual, aunque rara vez en las ciudades más grandes.

Un ejemplo es el Templo de Muchos, una congregación en Kastor cuyos miembros se reúnen bajo tierra para celebrar misa. El Templo de los Muchos, que una vez fue común en el sur, también se puede encontrar en otros lugares, sobre todo en pueblos rurales de los ducados de Kasandrien y Narugor. En muchos casos, incluso el sacerdote local del sol se ha unido a la congregación, lo que, por supuesto, nunca sería tolerado si la Curia se enterara de ello.

Es lo que tenía: el maestro tejedor y sus aprendices del carro de atrás de Sta mienten. Son guardas que escoltan a un prisionero. Una mujer. Vieja y encorvada. Pintada como el azúcar. Me wo. Me pefofo con su mirada ingratada en sangre. Fue solo un segundo, como una puñalada. O un coste. Una expresión intensa, pero no se lo que significaba. Tal vez odio. Tal vez una adresterencia, una amenaza. Por un momento pensé que quería comenme. O puede que fuera un grito de ayuda. No me involucraré. No se lo digas a nadie. Mantén la distancia. No quiero saber qué están en realidad sus ojos. Muerte. Ese es el sentimiento que prevalece: la muerte.

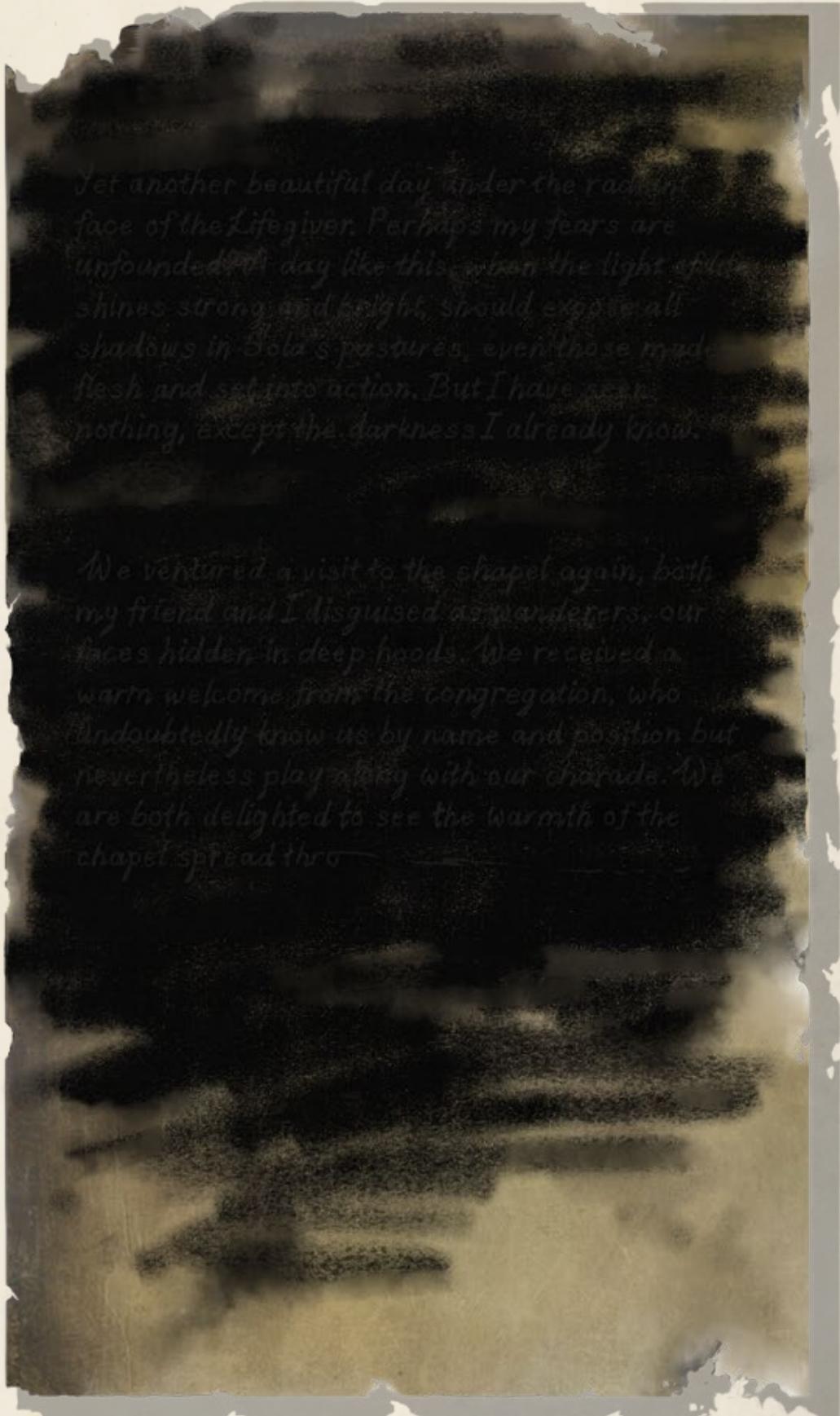
Por orden de la Curia

- Deebes llevar a la prisionera a la catedral de Cemplorrecio.
- No mires a los ojos a la hereje, evita todo el contacto físico y no lehables.
- Queda autorizado el uso no letal de la fuerza.
- Nuestra reina y su administración han sido informadas. No te detendrán, ni te proporcionarán ayuda o apoyo alguno.
- Evita el contacto con los caballeros caídos, los renegados de Sarvola y el público en general.
- En caso de peligro inminente, pon a salvo a la hereje; no confies en nadie más que en los hermanos y hermanas de nuestra orden.

A la izquierda:

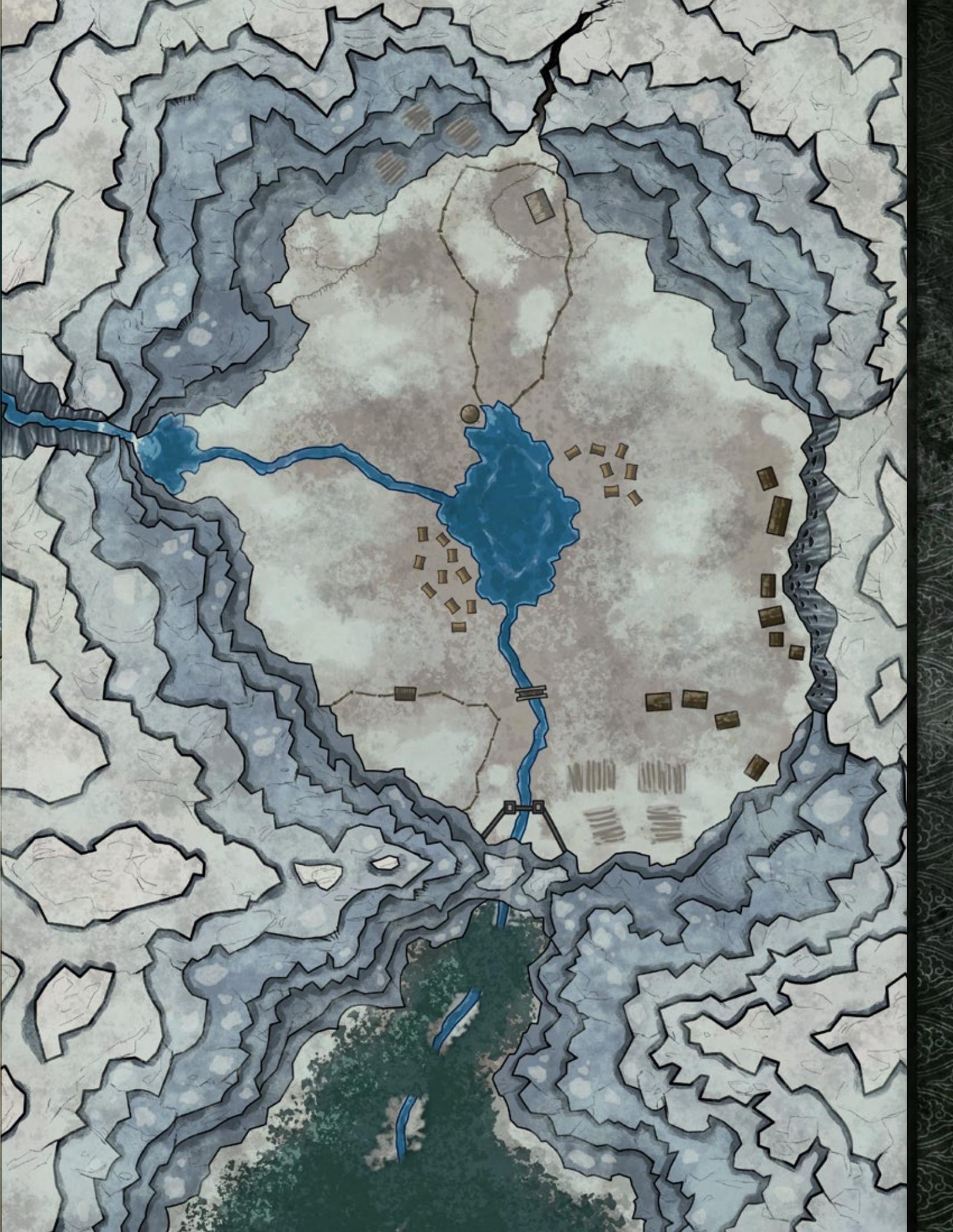
El diario del colega,
página 24

A la derecha: Las notas
de Ombardo, página 58

**A la izquierda:**

Instrucciones De los
Mantos negros,
página 28

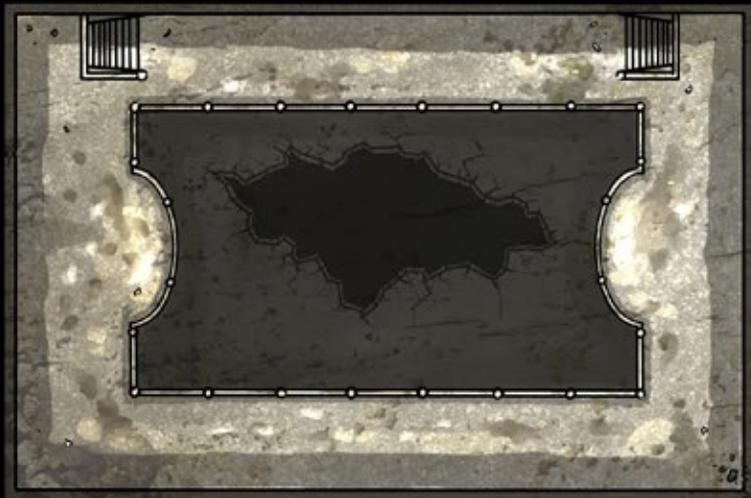












La Noche Desciende como un profundo Velo Azul...

... sobre el río Veloma y el pueblo del Paso de Prios. La nieve ya no cae, el viento ya no sopla, y una calma sombría habita en las sombras de los Titanes. En algún lugar al otro lado del río está el campo de refugiados, ocupado por alberetonianos que esperan ser acogidos en la Tierra Prometida de la reina Korinthia.

Chirría y cruje, la balsa avanza a través de las aguas fluyen, hacia los puntos de luz ardiente que brillan a lo largo de la orilla norte. El barquero gruñe una brusca despedida mientras te empuja hacia el muelle de barro. Ahora, todo lo que queda es la espera y la esperanza; en las sombras de las montañas y el elevado acantilado que eleva el Torreón de la baronesa Karolia Meleon hacia el cielo; a la espera de que la caravana entrante no se haya quedado atascada en la nieve. O algo peor.

Aunque preferirían no pensar en ello, todos han oído hablar de lo que puede suceder en el viaje a través de las montañas. Depredadores, bandidos, incluso trolls y elfos. Otros relatos advierten de la oscuridad infecciosa que muchos viajeros traen desde Alberetor, el sur enfermo, a los esperanzados refugiados en Paso de Prios.



AVENTURAS 3 INCLUYE dos escenarios que tratan de diferentes maneras acerca de la Iglesia del Sol, y los conflictos espirituales del pueblo ambrio. *El aullido de los dioses condenados* se sitúa en el pueblo fronterizo de Paso de Prios, donde una caravana está a punto de llegar, cargada de refugiados desesperados y la oscuridad del depravado sur. La segunda aventura, *De tal palo, tal astilla*, lleva a los personajes jugadores a la ciudad del joven duque Ynedar, Córvida, donde la mezcla de bárbaros y ambrios crea excelentes asociaciones y agonizantes conflictos. Los personajes tienen una gran oportunidad de influir en el resultado de las historias, aunque deben estar preparados para enfrentarse a oponentes muy duros y tomar decisiones morales igualmente duras.

CONTENIDO DESTACADO

- El pueblo de aso de Prios y la ciudad de Córvida como paisajes de aventura detallados.
- Cerca de veinte sitios y establecimientos donde los personajes pueden comer, comerciar, dormir, adquirir información o visitar a los dignatarios locales.
- Mapas en color de ambos asentamientos
- La tradición mística Dones, junto con otros poderes y suplementos de reglas.
- Una completa introducción al panteón de los Dioses Jóvenes, y la historia detrás de la Exaltación de Prios.

Symbaroum

 JÄRRNINGEN