

ÍNDICE

4	1 La Isla del Reo	21	4 Misiones
4	2 Trasfondo: La Ciudad	22	Agua
5	Llegada a la ciudad	22	La Lucha de los Monstruos
6	Las Bandas	22	La carta más alta
6	Orden del Arcángel San Miguel	23	Sucesos Aleatorios
7	Cuarenta Ladrones	23	La Casa de Ana
7	Inquisidores	23	Encuentra al Ladrón
7	Hermanad Negra	24	Uno de los Cuarenta Ladrones
8	Sarracenos	24	El Hijo de Össoro
8	Sicarios	24	El Asesino
8	Intocables	25	El intento de secuestro
8	Hijos de Össoro	25	La Procesión de Difuntos
9	Negros	27	5 Sucesos aleatorios
9	Alimañas	27	La Niña Bruja
9	Argumento Principal de la Aventura	27	El elfo
11	Callejero	27	Encuentro con un PNJ
12	El Mercado	27	Violación u otros ejemplos
12	La Taberna del Ladrón	27	¡Lluvia!
12	La Casa de Ana	28	6 Bestiario
12	El Pozo de San Miguel	28	Personajes No Jugador (PNJs)
12	El Nuevo Palacio Inquisitorial	28	Perfiles básicos
13	La Plaza del Juicio	29	7 Reglas Especiales
13	El Paseo de los Condenados	29	<i>Once del once</i>
13	La Casa de Inés	29	Og'Jerro, el Mutante
13	La Taberna del Tahúr	31	Anexo I: Mapas de la Ciudad
13	El Palacio de la Bruja	32	Mapa que poseen los PJs
14	La Antigua Mezquita	33	Mapa de Inés
14	El Pozo de la Peste	34	Mapa del Dominio de las Bandas
14	Las Ruinas	35	Mapa del Recorrido Previsto de la Procesión de Difuntos
15	La Puerta de Oriente	36	Anexo II: Tablas de Referencia
15	Los Muelles del Sur		
15	Subsistir, comercio, moneda de cambio y los Pozos: el Agua		
17	3 Sistema de Juego		
17	Los Turnos		
17	Atributos		
18	Tiradas de Dificultad		
19	Combates		
19	Magia		
20	Creación de Personajes		
20	Pertenencias de los PJs		
21	Movimientos sobre el Mapa		

I. LA ISLA DEL REO

La Isla del Reo es una aventura para jugar a rol basada en un sistema de juego sencillo y ambientada en un lugar tan fantástico como decadente. Esta aventura ha sido diseñada especialmente para jugadores poco experimentados con los juegos de rol, por ello, bastarán entre una y tres sesiones para completar toda la aventura y divertirse un par de buenos ratos. Se ha intentado que sea una aventura sencilla, tanto de jugar como de dirigir, aunque eso sí, el director de juego (DJ) debe leerse todo este trabajo antes de nada para estar familiarizado con la historia, los sucesos y las posibles salidas de los jugadores.

La aventura está diseñada para ser jugada entre 2 y 6 jugadores, incluyendo al DJ. Antes de comenzar la aventura, los jugadores deben confeccionar sus personajes, como se indica en la página 19. El sistema de juego utilizado en esta aventura es muy sencillo, y ha sido diseñado especialmente para ella. Se basa en el sistema conocido como *Tiradas de Dificultad*. Más adelante se detalla su procedimiento.

En este manual se detalla el contexto en que se desarrolla la aventura: una ciudad decadente en que sólo viven los despojos de la sociedad, donde las bandas rivalizan por el poder, y donde la corrupción es lo cotidiano. El sistema que impera es el del más fuerte, y la moneda de cambio es el agua, imprescindible para vivir. Todo aquí ignoran

el dinero pues no tiene ningún valor. Se trata de una ciudad encerrada entre unos muros infranqueables. La única entrada es el puerto, y no tiene salida. Nadie puede escapar de ahí. Más adelante se hablará de la ciudad y de su historia, o la que sus habitantes creen conocer. Además, se hablará del contexto en su conjunto: las bandas que coexisten en la ciudad, y el ambiente en que se envolverá la aventura.

Además, se presenta un bestiario, con perfiles básicos de los habitantes de la ciudad, adecuados al sistema de juego y listos para cualquier evento en la aventura, así como los perfiles de los personajes no jugador (PNJs) que también participan.

La aventura se basa en un sistema de misiones sobre un mapa, es decir, los personajes jugadores (PJs) poseerán un mapa de la ciudad, sobre el que moverse, con lugares señalados, en los cuales encontrarán gente que les pueda ofrecer misiones a llevar a cabo. Todas estas misiones están relacionadas con un argumento principal que conforma toda la aventura. Dependiendo de los lugares a los que vayan primero, la historia de la aventura se tornará hacia unos cauces u otros, ya que la participación de los personajes será crucial para el desarrollo de lo ocurrido. En todo caso, cualquier camino que elijan los PJs les llevará a unirse a una u otra banda, y más tarde a terminar en un final irremediable, donde la aventura daría fin, de una u otra manera.

II. TRASFONDO: LA CIUDAD

Esta ciudad fue antaño próspera, y habría sido floreciente como puerto comercial si las plagas y la corrupción no la hubieran azotado de tal manera. Muy pocos son los que recuerdan aquellos buenos tiempos, y aun menos los que siquiera vivieron para contarlo. Hoy en día, la ciudad es un agujero donde la sociedad destierra a los despojos, a modo de cárcel en el olvido. Un gueto cerrado del que nadie puede salir una vez ha entrado. A la ciudad se envía a todos

los deshechos de la sociedad que nadie quiere cerca. Se les lleva en barco, y se les abandona en el puerto sin mediar explicación, no sin antes haber llevado a cabo un ritual con diferentes fragancias e infusiones que borran la memoria de los destinados al exilio en la ciudad.

En este ambiente nos movemos. Lo peor de la sociedad se encuentra aquí reunida, encerrados como perros, olvidados por todos.

Son lo oscuro de la sociedad, los que ya nadie quiere.

Los PJs son, entonces, convictos, asesinos, ladrones o cosas aun peores, cuyos pecados son tales que han sido condenados al

exilio en esta ciudad abandonada y fuera de la sociedad. Aunque ellos no lo recordarán. En este contexto, en la ciudad sin ley, deben sobrevivir y, tal vez, averiguar qué endemoniado lugar es ése...

Llegada a la ciudad

Esta aventura no sigue un guión como es habitual a veces en los juegos de rol. El sistema que se ha utilizado es más amplio, permitiendo a los PJs actuar más libremente, de manera que pueden dirigirse a cualquier lugar de la ciudad. De hecho, al principio el DJ debe asegurarse de que se hagan con un plano de la ciudad, para que puedan moverse a su aire.

La aventura comienza cuando los PJs se despiertan en la bodega de un barco. Ninguno de ellos recuerda su pasado en absoluto, y no sabrán qué hacen ahí, ni por qué están ahí. Alguno se despertará antes, de arribar a puerto, y verá como la tripulación echa ahí a un marinero de los suyos, ebrio hasta tal punto que está inconsciente. Los demás lo habrán metido en la bodega con los PJs a modo de castigo por algo. Ésta puede ser una ocasión para que los PJs consigan alguna de sus *Pertenencias*, como la cantimplora llena de agua (ver apartado de Creación de Personajes, página 19).

Al poco, el resto serán despertados, pues han llegado a puerto. Les obligan a bajar al muelle, y los dejan ahí sueltos. Tan sólo serán ellos, los PJs, que deberán vérselos en la ciudad, sin recordar nada, sin saber qué lugar es ése, ni saber qué demonios está ocurriendo. La tripulación del barco los deja ahí, sin dar explicaciones, descargan el pescado que traían, podrido y en pésimas condiciones, y zarpan sin mediar palabra con nadie.

Mientras esto ocurre, nadie de la ciudad se atreve a acercarse al pesquero, y una vez ha zarpado, unos cuantos van a recoger el pescado, y después distribuirlo por diferentes puestos del Mercado.

Los PJs estarán entonces en el Mercado. Es de noche pero éste no cesa

nunca, y hay un gran bullicio. Ésta puede ser otra buena ocasión para hacerse con las pertenencias con que deben comenzar la aventura. Los PJs pueden visitar algún puesto del Mercado, encontrarán todo tipo de cosas, éste es el centro de compra-venta de la ciudad, sin descanso, veinticuatro horas al día. Pueden dar con todo tipo de comida y otras cosas: verduras, pescado, especias, conservas producidas en la misma ciudad, y también con utensilios como velas, lámparas, armas o incluso animales, aunque todo esto en menor medida. Es muy difícil que en un puesto se venda cualquier tipo de bebida o de carne, pues son vienes extremadamente caros en la ciudad. En esta ciudad no existe el dinero, y la moneda de cambio es el agua. Los PJs deberían darse cuenta, o al menos comenzar a verlo en la ciudad. Para saber más a cerca de la compra-venta, ver el apartado de *Subsistencia, comercio, moneda de cambio y Pozos: el Agua*.

Nada más llegar al Mercado, aunque todos los ignorarán al ser los nuevos en la ciudad, una niña pequeña, de unos diez años, se les acercará. Les preguntará a todos si alguno recuerda su fecha de nacimiento. Ninguno de ellos podrá recordarlo, salvo uno, que deberá efectuar un chequeo de dificultad contra su Fuerza de Voluntad (Dif. Difícil = 60+ - consultar el *Sistema de Juego*). Si el PJ recuerda su fecha, el DJ debe decirle que su fecha es el *once de noviembre*. En caso de que se lo diga a la niña, ésta le tomará su mano, y le preguntará si puede leérsela. La acariciará con su dedo un momento, siguiendo líneas invisibles para los demás, y después lo mirará y se irá corriendo, perdiéndose por una callejuela. Los PJs la perderán, el DJ no debe permitir que den con ella. Más tarde se la encontrarán: ver *Sucesos Aleatorios*.

En el mercado se encontrarán, después del encuentro con la niña, un puesto pequeñito y apartado de escribas. En él habrá unos Sarracenos, que venden papel en blanco, plumas para escribir, y manuscritos, aunque la mayoría estará en una lengua que desconocen los PJs. Aquí les será ofrecido un mapa de la ciudad a cambio de una Pinta.

Inmediatamente después, cerca de ellos, pasará un grupo de soldados Inquisidores, armados hasta los dientes y con lanzas. Se detendrán cerca, viendo acercarse a un Negro. Los Inquisidores entonces le tirarán un puñado de manzanas al suelo, riéndose de él. Éste, ofendido, los insultará al recogerlas, y ellos, sin contemplación, le clavarán la lanza en la espalda. El Negro morirá, y éstos se quedarán riendo. Entonces, de un edificio no muy lejos (ver en los planos el edificio de la banda de los Negros), saldrán un grupo de éstos, y se encararán contra los Inquisidores. Comenzará entonces una pelea. Son muchos Negros, contra pocos Inquisidores, y durará no mucho tiempo. La gente comenzará a huir, y ellos se verán arrastrados por los demás,

alejándose de la pelea. Si no es así, y permanecen en la plaza del Mercado, verán como los negros matan a los Inquisidores, y en muy poco tiempo se llevan los cadáveres y desaparecen. Sobrevivirá un Inquisidor, que se irá corriendo por la gran avenida que lleva a la Plaza del Juicio.

Aquí comienza realmente la aventura. Una vez el DJ haya narrado todo lo redactado hasta aquí, con la participación de los PJs en el Mercado, el encuentro con la niña y el primer contacto con la ciudad, son libres de mover a su discreción.

El DJ debe entonces pedirles que indiquen a donde se dirigen de la ciudad. Siempre deben indicar un lugar, y una ruta a seguir, trazada en el mapa, pues es posible que se encuentren *Sucesos Aleatorios*. Como se explica en el *Argumento de la Aventura*, ahora los PJs son quienes deciden a dónde ir y qué hacer. El argumento de la aventura irá desarrollándose entonces dependiendo de lo que ellos hagan, pues participarán de él, pero son libres de actuar junto a unos y otros implicados en la trama.

Las Bandas

En la ciudad vive mucha gente, hacinados como pueden y arreglándose para sobrevivir el mayor tiempo posible... Lo cual es difícil. La sociedad ha llegado a un implícito sistema organizado en bandas, que se disputan la ciudad como pueden. Aquél que desea sobrevivir, debe unirse a otros para hacerlo, y así fueron creadas. De esta manera, el que no pertenece a una banda, no es nadie. Algunas bandas fueron creadas hace tanto tiempo, que ni se recuerda su origen, otras fueron creadas después, y aun luchan por mantenerse en pie. Otras bandas desaparecieron y ni siquiera se las recuerda. Es la ley del más fuerte.

Aquí se presenta un resumen de las diez principales bandas de la ciudad, con un trasfondo y algunas características para que el DJ sea capaz de ambientar correctamente la aventura y sus personajes. Esto no significa que no haya más bandas en la ciudad, éstas

son tan sólo las que participarán de esta aventura:

Orden del Arcángel San Miguel

La Orden del Arcángel San Miguel es una de las más antiguas en la ciudad, y también de las más poderosas. Mantienen el dominio de la región noreste de la ciudad, desde la Plaza del Pozo de San Miguel, hacia las murallas al este. Se reúnen en la Antigua Iglesia de San Miguel, que fue derruida tras varios ataques largo tiempo atrás. Se trata de un edificio sagrado para la Orden que ha sido reconstruido tantas veces que se desconoce ya su ubicación original exacta. Ahora es tan sólo una capilla, donde se cree que una vez estuvo el altar de la iglesia antigua.

La orden sigue un establecido sistema jerárquico, con un consejo formado por tres hombres en la cúspide que gobierna la banda. También son conocidos como los cazadores de

brujas, puesto que odian a las brujas y todo aquello que esté relacionado con la magia. Debido a este ideal, han entablado amistad con la banda de los Inquisidores, quienes también lo comparten. Además, la Orden mantiene lazos amistosos con la banda de los Cuarenta Ladrones, quienes muchas veces hacen el trabajo sucio para éstos.

La Orden sigue un credo religioso muy riguroso, y exige a los ciudadanos que también lo sigan si desean obtener agua de su pozo. Muchos los catalogan de fanáticos, título por el que compiten con los Inquisidores.

La Orden de San Miguel odia y persigue a la Hermandad Negra, o simplemente brujas, como ellos las llaman, además de a los Sarracenos y Negros por profesar otra fe diferente a la suya.

Los Cuarenta Ladrones

Los Cuarenta Ladrones es una de las bandas más reducidas y exclusivas de la ciudad. Está compuesta únicamente por cuarenta hombres, o mujeres, y en caso de la muerte de alguno, permiten a otro que ocupe su puesto. Frecuentan una taberna al norte del mercado, donde no es raro encontrarles, por ello está muy vigilada. La llaman la Taberna del Ladrón.

Los Cuarenta Ladrones son aliados fieles de la Orden del Arcángel San Miguel, pues saben que del lado de éstos pueden conseguir muchas cosas, y a menudo les hacen el trabajo sucio. A pesar de esto, mantienen relaciones también con otras bandas de la ciudad, como la Hermandad Negra, los Sarracenos, los Negros o los Sicarios.

Los Cuarenta Ladrones no se llevan mal con ninguna otra banda, salvo en situaciones concretas, que ha habido peleas, pero prefieren mantenerse lejos de los Hijos de Össoro y de los Inquisidores.

Inquisidores

Los Inquisidores son una de las principales bandas en la ciudad. Mantienen el control del centro de la ciudad, abarcando el perímetro que rodea la plaza del Juicio y por supuesto, su pozo, sobre el que mantienen una estricta vigilancia, aunque antes mantuvieron el poder

de gran parte de la ciudad, y han ido perdiendo terreno... Su sede fue una vez el llamado ahora Palacio de la Bruja, pero tras haber sido arrebatado por la Hermandad negra, ahora se reúnen en el Nuevo Palacio Inquisitorial.

Los Inquisidores forman, junto a la Orden de San Miguel, la fuerza que procura mantener los disturbios de la ciudad apagados, ardua labor, por otro lado... Entre las dos bandas dominan prácticamente la mitad norte de la ciudad, y los Inquisidores representan un tipo de fuerza armada a modo de protección civil, patrullando las calles para mantener la calma.

Los inquisidores odian a las Brujas, a las Alimañas, a los Sarracenos, a los Negros, a los Sicarios e Intocables. Jamás harán trato con ellos. Toleran a los Sarracenos y a los Negros, pero persiguen a las Brujas, Alimañas y Sicarios con ansia. Además, recelan de los Cuarenta Ladrones, a quienes tienen por aliados impuestos por la Orden de San Miguel.

Hermandad Negra

La Hermandad Negra es otra de las bandas más importantes de la ciudad, a pesar de ser tan exclusiva. Está formada únicamente por mujeres, todas ellas hechiceras, por lo que son conocidas por las demás bandas como las Brujas. No permiten a hombres formar parte de la banda, aunque sí les dejan habitar en su Palacio si poseen el Don... Las Brujas creen en el poder del número 11, del cual obtienen su magia. Dicen que posee cualidades astrológicas poderosas. Las personas nacidas en noviembre, y cuanto más cerca del día 11, son más poderosas, poseen el Don de la Magia. La Hermana Negra Mayor, es una bruja que nació a las 11 horas del 11 de noviembre de 1.111, y es la más poderosa de todas ellas.

Las Hermanas negras viven en lo que una vez fue el Palacio Inquisitorial, una lujosa mansión al sur de la Plaza del Juicio, el edificio más grande de la ciudad. Ahora es conocido como el Palacio de la Bruja, desde que se lo arrebatara a los Inquisidores. Por esto, ahora ellos las odian.

La Hermandad Negra es enemigo antagónico de la Orden del Arcángel San Miguel y los Inquisidores. Además, odian a

los Sicarios. A menudo hacen tratos con las Alimañas, los Sarracenos, los Negros y los Intocables, aunque se mantienen independientes de todo. Las Brujas temen a los Hijos de Össoro sobre cualquier otra cosa.

La Hermandad Negra oculta un pozo en su Palacio, además de una prisión en el patio interior, donde mantiene presos a muchos de otras bandas rivales.

Sarracenos

Los Sarracenos es otra de las más grandes bandas en la ciudad. Dominan el conocido Barrio Sarraceno, y se reúnen en la Vieja Mezquita, cuya cúpula fue derruida hace tiempo. A pesar de ello, en la mezquita se levanta la torre más alta de la ciudad, desde donde el almuecín llama a sus fieles. El Barrio Sarraceno está ubicado al suroeste de la ciudad, y bajo su dominio se incluyen los Muelles Sur.

Los Sarracenos guardan estrecha relación con la banda de los Negros, quienes muchos procesan su misma religión, y con quienes comparten a menudo la oración en la mezquita. Además, mantienen buenas relaciones con la Hermandad Negra y con los Sicarios. A veces han tratado con los Cuarenta Ladrones en temas en que ambas bandas puedan salir beneficiadas.

Los Sarracenos odian a la Orden del Arcángel San Miguel, a los Inquisidores y a las Alimañas, con quienes alguna vez han luchado por el Pozo de la Peste.

Sicarios

A la banda de Sicarios se la conoce también como los Asesinos. Nadie sabe mucho sobre ellos, no dominan ninguna región de la ciudad en concreto, sino que se ocultan dispersos, y nunca se reúnen en el mismo lugar. Muchos dicen que ni siquiera existen, que son un rumor, pero esto que se leyenda crezca más y más. Los Sicarios son los mejores luchadores de la ciudad, y sólo los Hijos de Össoro pueden rivalizar con ellos en esto. Dominan el arte del asesinato, y lo cultivan como si para ellos fuese su única religión. Por una buena cantidad de agua, se puede contratar los servicios de un Sicario para que asesine a alguien, y sin duda hará un buen y limpio

trabajo. Eso sí, primero se debe dar con uno de ellos, que no es tarea fácil. Los Sicarios no tienen nombre como individuos, no lo necesitan, cuanto menos información sepan los demás de ellos, mejor. Suelen cubrir su rostro para no ser descubiertos, pues algunos llevan una doble vida.

Los Sicarios son aliados de las Alimañas, y perseguidos por el resto de bandas, a la par que utilizados por todos en algunas ocasiones por sus grandes dotes. Los Sicarios odian a las brujas de la Hermandad Negra, aunque alguno, por un buen trago de agua, podría matar por ellas. Los Sicarios temen a los Hijos de Össoro, para quienes nunca han trabajado, aunque rara vez un Sicario ha rehuido de un combate de igual a igual contra un elfo.

Intocables

Los Intocables son los despojos entre los despojos de la sociedad. Habitan en el Barrio en Ruinas, al sureste de la ciudad. Muchos de ellos son deformes o mutantes, y todos son unos pordioseros que viven de la rapiña. No suelen aventurarse más allá de las ruinas decadentes que habitan, salvo incursiones al Pozo de la Peste, a por el agua de las Alimañas, con quienes están en continua disputa.

Los Intocables no tienen ninguna jerarquía, y a menudo luchan entre ellos. Por eso, a veces no se les ha considerado una banda. Muchas veces se utiliza el apelativo de Intocable a alguien como insulto en la ciudad. Son considerados unos monstruos, y la mayoría los repudian y temen. Pocos son los que se atreven a entrar en sus ruinas, y aun menos los que salen de ellas.

Los Intocables temen a la Orden de San Miguel, a los Inquisidores y a los Hijos de Össoro. Además, a veces hacen trato con la Hermandad Negra, de quienes dependen en gran medida.

Hijos de Össoro

Los Hijos de Össoro son los únicos elfos en la ciudad. La banda es muy reducida, la de menor número, de hecho, en la ciudad. El fundador de la banda fue un elfo llamado Össoro, el primero en llegar a la ciudad. Tras

su muerte a manos de una bruja, sus tres hijos adquirieron el control de la banda. Hay más elfos a su lado, aunque no muchos. Viven todos juntos en un edificio situado al sureste, junto al Barrio en Ruinas, y rara vez son molestados. Ellos, por su parte, tratan de mantener a parte y de no inmiscuirse en los problemas de los demás, aunque en realidad ejercen un gran control de la ciudad en la sombra.

Los Hijos de Össoro son temidos por todas las bandas de la ciudad, en mayor o menor grado, aunque tampoco es raro que hagan tratos los demás, sobre todo con Inquisidores y los Sarracenos. Además, odian a las Alimañas y a los Sicarios.

Los Hijos de Össoro son de los pocos en la ciudad que dominan la magia.

Negros

La banda de los Negros está formada por todos los hombres y mujeres de color en la ciudad. No son demasiado, y viven todos hacinados en un edificio situado en el Mercado. Son repudiados por la mayoría de bandas, por creerlos inferiores, debidos a su negra tez, y muchos incluso los temen, creyendo que fue el demonio quien les pintó la piel.

Los Negros son aliados de los Sarracenos, y cada vez más procesan la misma religión que éstos. Los Negros sienten una verdadera repulsión por los Intocables. En alguna ocasión, un negro ha sido expulsado de la banda por haber tocado a alguno de ellos. Además, odian a las Alimañas, a quienes temen a su vez. Los Negros también temen a los elfos Hijos de Össoro, de quienes rehuyen cuando pueden.

Los Negros suelen ser humillados por los Inquisidores y por la Orden de San Miguel, a los cuales también odian.

A menudo hacen tratos, además, con la Hermandad Negra o los Sicarios.

Alimañas

Las Alimañas son unos seres que aparecieron de pronto en la ciudad hace ya tiempo, y a todos atemorizaron. Llegaron desde el subsuelo, por el Pozo de la Peste, que desde entonces obtuvo este nombre. Con ellos llegaron las epidemias y enfermedades, y por eso son repudiados por todos.

Las Alimañas son mitad humano y mitad rata. Su aspecto es el de una rata de hasta un metro de alto, y luchan armados como si fuesen hombres. Dominan la lucha y la magia tan bien como los Sicarios o las Brujas, los únicos con quien guardan buenas relaciones. Dominan tan sólo la Plaza del Pozo de la Peste, pues habitan bajo éste, sin permitir a nadie que les robe su agua, aunque pocos se atreverían.

Las Alimañas odian especialmente a los Inquisidores y a la Orden del Arcángel San Miguel, ya que los atosigan por creerlos una creación del demonio. Además, mantienen una lucha constante contra los Intocables por el Pozo de la Peste.

A estos hombres-rata les gusta salir a la superficie durante la noche, y asesinar o matar a sus anchas. Aunque sienten un pavor hacia los elfos, por lo que los evitan siempre que pueden.

En el *Anexo I: Mapas de la Ciudad*, se muestra un plano de la ciudad completo, en que se señala el dominio de cada banda, así como su sede principal.

Argumento Principal de la Aventura

La participación de los PJs en esta aventura dependerá de sus decisiones y acciones. Al comienzo de la aventura se harán con un mapa de la ciudad, y deben ir donde quieran ir. A pesar de esto, la ciudad tiene su vida propia, y a su alrededor irán sucediendo cosas. La situación es la siguiente:

Las brujas de la Hermandad Negra planean asesinar a un Inquisidor importante. Su nombre es Leopold, el Grande. Para ello, están tramando un plan con la banda de los Negros, con quienes han acordado una reunión secreta en la Taberna del Tahúr. Ocurre que las Brujas tienen a un infiltrado

de la Orden de San Miguel, un espía que va a revelar los planes. Por ello, durante la reunión entre Brujas y Negros, aparecerá un grupo de cazadores de brujas de la Orden, para apresarlos a todos y evitarlo.

Los Sarracenos sospechan que las Brujas y los Negros traman algo contra los Inquisidores. Aunque no les desean nada bueno a éstos últimos, ellos se sienten desplazados al no contar con ellos. Viendo que no pueden asistir a la reunión en la Taberna del Tahúr, le filtran la noticia a uno de los Cuarenta Ladrones, que al saberlo, acude al encuentro para saber más. La intención de los Sarracenos es secuestrar después al Ladrón, y hacerse con la información de la reunión.

Más tarde, en caso de que lo logren, si los PJs no lo evitan (véase la *Misión T2M2: El Intento de Secuestro*), los Sarracenos tratarán de matar al Inquisidor por su cuenta, para adelantarse a los demás, y ganarles el pulso. En este caso, los PJs le ayudarían a hacerlo. Si no logran secuestrar al Ladrón, y enterarse del plan de las Brujas, los Sarracenos quedarán fuera de la trama de la aventura.

Mientras tanto, los Intocables van a lanzar una incursión desde su Barrio en Ruinas, para intentar conseguir agua del Pozo de la Peste. Las Alimañas, que no estarán dispuestas a permitirles ni mojarse los labios en su agua, lucharán a muerte contra los Mutantes. Ver la *Misión TOM2: La Lucha de los Monstruos*.

Los Hijos de Össoro, por su lado, saben lo del asesinato, y tratarán de evitarlo. Los elfos lo saben todo, y es posible que uno de ellos se le acerque a encomendarles alguna misión (Ver la *Misión TIM4: El Hijo de Össoro*). Los elfos lo sabrán, porque los Sarracenos les han filtrado la noticia también.

Es posible que los jugadores se acerquen a la Casa de Inés. Ella es la mujer del que fue dueño del mapa que poseen, que fue robado. Éste ha muerto, y ella se encuentra desconsolada sin su marido. Su hijo, un bebé a penas, llora sin cesar, y no tiene para comer ni beber. Le pedirá,

entonces, a los PJs que si pueden traerle agua para su bebé, en compensación por la muerte de su marido, de la cual se han aprovechado. Ver la *Misión TOM1: Agua*.

Ana es una chica preciosa, que era la amante del que una vez fue dueño del mapa, de ahí que su casa esté marcada. Será la chica más bonita que han visto los PJs en su vida, o al menos que ellos recuerden, claro. Ella les invitará a pasar, y a tomar un té. Cuando sepa que su amante a muerto, no le dará importancia, y viéndose arropada por los PJs, que son nuevos, les pedirá que le acompañen a la Taberna del Tahúr, a una reunión que se va a celebrar y a la que pueden con ella acudir. Ver *Misión TIM1: La Casa de Ana*.

En la Taberna del Ladrón, será donde un Sarraceno le dirá a uno de los Cuarenta Ladrones que los negros y las Brujas se van a reunir. Después, dejando a este con la duda, se marcharán. Los Pjs pueden estar por ahí, y si ellos mismos deciden acercarse hasta el Ladrón, y entablar conversación, éste les pedirá que lo acompañen a ver de qué se trata el asunto del Sarraceno. Otra resolución posible de la escena sería que los PJs sigan al Ladrón hasta la Taberna del Tahúr. Si fuese así, el DJ debería permitir a los PJs estar presentes en la reunión entre Brujas y Negros.

Entonces sucederá el encuentro entre la Hermandad Negra y los Negros en la Taberna del Tahúr. El Dj debe habérselas ingeniado para que los PJs estén presentes en esta reunión. La mayoría de las Misiones posibles en que pueden estar participando llevan ineludiblemente a estar presentes en el evento. En la reunión tiene que haber, en definitiva, las Brujas, entre ellas Ana; los Negros; y uno de los Cuarenta Ladrones, que escuchará desde el fondo.

En la reunión, las Brujas les contarán a los Negros su plan: quieren matar a Leopold, el Grande, uno de los más importantes Inquisidores, y todos lo conocen. Las Brujas saben que los Negros odian a los Inquisidores, y van a aprovecharse de ellos. Les dirán si conocen a algún Sicario que pueda encargarse del asunto, pero los Negros

dirán que no, y propondrán a uno de los suyos para la tarea. En ese momento, de improvisto, aparecerán en la taberna los cazadores de brujas de la Orden de San Miguel, y la reunión concluirá. Comenzará la pelea, y los cazadores de brujas matarán a todas menos a una, que huirá.

Los PJs no deben participar en la lucha, al menos no por mucho tiempo, y deben huir gracias a uno de sus dos acompañantes: el Ladrón o Ana. Si se van con el Ladrón, la aventura continuará por sus diferentes cauces, y Ana habrá muerto en la lucha, y quedará fuera de la trama de la aventura. Pero en caso de que hubieran llegado con Ana a la Taberna del Tahúr, ella les ayudará a escapar, y será la Bruja que hubo sobrevivido.

Tras la reunión entre Brujas y Negros pueden pasar varias cosas, dependiendo de qué camino hubieran seguido los jugadores hasta llegar a este punto de la historia. En todo caso, las diferentes bandas deberán seguir actuando.

De esta manera, la Orden del Arcángel San Miguel reforzará la protección, con la ayuda de los Inquisidores, durante la Procesión de los Difuntos.

Los elfos Hijos de Össoro, sabiendo lo que ocurre, tratarán de impedir lo que está a punto de pasar.

Los Sarracenos, entonces tratarán de secuestrar al Ladrón que estuvo en la reunión, con o sin ayuda de los PJs, y si se hacen con la información del plan de las Brujas, intentarán matar al Inquisidor por su cuenta. Si no llegan a saberlo, no volverán a participar en la historia.

Los Negros, por su parte, escapando la mayoría de la Taberna al llegar los cazadores de brujas, decidirán llevar a cabo el plan por su cuenta, y enviarán a uno de los suyos a matar al Inquisidor. Es posible que los PJs sepan esto, más tarde, o no.

Y Ana, en caso de haber sobrevivido, escapando con los PJs, les pedirá a éstos que vayan a buscar a un Sicario, para que lleve a cabo el asesinato del Inquisidor. El asesino que ella les propone es un preso que se encuentra en el Paseo de los Condenados, enjaulado como una rata. Los PJs pueden dar con él ahí (Ver *Misión T2M1: El Asesino*).

Más tarde, independientemente de en qué punto de la trama se encuentren los jugadores, se llevará a cabo el intento de asesinato... La noche siguiente a la llegada de los PJs, se va a celebrar la Procesión de los Difuntos, por parte de la Orden del Arcángel San Miguel. Una celebración anual muy importante para éstos, y que comparten con los Inquisidores. La procesión comienza en el Pozo de San Miguel, que dirigiéndose hacia el oeste llegará al Mercado, y subirá por la avenida hasta la Plaza del Juicio. Allí se unirían los Inquisidores, que bajarán la rambla hasta el puerto y después de dirigirán al Mercado (Ver *Misión T3M1: La Procesión de Difuntos*).

En el camino, como se indica en el plano del *Recorrido Previsto de la Procesión* (Consultar *Anexo I: Mapas de la Ciudad*), el asesino enviado por los Negros tratará de matar a Leopold, el Grande. Saldrá a su encuentro a pecho descubierto, y enfrente de todos, se batirán a duelo.

Aun así, es posible que eso no llegue a ocurrir. Todo depende de si los PJs están tratando de matar al Inquisidor, o no. Si su intención es matarle, por su cuenta o con ayuda del Sicario, habrán trazado un plan que podría llevarse a cabo antes, después o mientras el asesino negro lo intente también.

Por otro lado, podría ocurrir también que los PJs intenten salvar a Leopold, el Grande. Todo depende de el camino que hayan escogido seguir en la ciudad, de los lugares que hayan visitado y de la gente que se hayan encontrado...

Callejero

En este apartado se describen los lugares marcados en el mapa que los PJs tendrán bajo su poder, y por lo tanto,

los sitios a los que pueden ir y en los que les irán ocurriendo cosas a lo largo de la aventura. Para ver el *Mapa que poseen los*

PJs, consúltese el *Anexo I: Mapas de la Ciudad*. Los lugares reflejados en el mapa son los siguientes:

El Mercado

El Mercado está situado junto a los muelles donde los *PJs* serán desembarcados, y abandonados a su suerte. El Mercado es el centro comercial de la ciudad, un lugar al que todos acuden a comprar y vender lo que necesitan. Está abierto veinticuatro horas al día. La mayoría de lo que llega por el puerto (la única fuente de entrada de alimentos y todo tipo de cosas), va a parar al Mercado. Aquí se compra la comida, armas y otras cosas.

Los *PJs* encontrarán aquí el mapa de la ciudad, y probablemente algunas de sus pertenencias iniciales. Es aquí donde se darán cuenta de que en la ciudad no hay dinero que valga, y que la moneda de cambio es el agua.

En el Mercado, se acercará a los *PJs* la Niña Bruja, preguntándoles sus fechas de nacimiento. Además, los *PJs* verán la pelea entre Inquisidores y Negros. Aquí es donde comienza realmente la aventura para los jugadores.

La Taberna del Ladrón

La Taberna del Ladrón es donde se reúne la banda de los Cuarenta Ladrones. La plaza donde se encuentra está dominada por la banda, será un lugar tranquilo en apariencia. En la taberna, dependiendo de en qué momento vayan los *PJs*, pueden encontrarse con Lucio, uno de los Cuarenta Ladrones (ver apartado de *Personajes No Jugador* en el *Bestiario*).

La Taberna del Ladrón es uno de los lugares donde los *PJs* pueden comenzar alguna misión. Es posible que Lucio, el ladrón les pida que lo acompañen a la reunión entre Negros y brujas, porque los sarracenos se lo hubieran dicho. O es posible que vayan a la taberna en busca de Lucio, porque los Sarracenos se lo hayan pedido. Ver el apartado de *Misiones*.

Si alguno de los *PJs* lleva el Medallón del Arcángel San Miguel, éste podría ser un buen lugar para encontrarse con

algún integrante de la Orden con el que interactuar.

La Casa de Ana

Ana es una chica preciosa, la más bonita que los *PJs* hayan visto. Ella les hará pasar y les invitará a una infusión. Ella es la amante del que fue dueño del mapa que llevan los *PJs*, de ahí que estuviera marcada su casa. Ella no se inmutará al saber que éste ha muerto, en lugar de ello, les pedirá a ellos que la acompañen al encuentro entre Brujas y Negros. Ella misma es una de las brujas que participará en la reunión.

El Pozo de San Miguel

El Pozo de San Miguel está situado en el Viejo Barrio de San Miguel, bajo el dominio de la Orden. En el pozo siempre habrá apostado un grupo de hombres, (tantos como *PJs* participen en la aventura). No les dejarán beber o tomar agua, poniéndose violentos incluso si los *PJs* lo intentan. No tendrán reparo en llegar a las armas. Si los *PJs* quieren agua, tendrán que ponerse en la cola, con los demás habitantes de la ciudad, y esperar su turno. La Orden distribuye agua del pozo sólo durante el día. Esta cola llevará varias horas de espera.

Es posible que los *PJs* tomen agua del Pozo de esta manera, pero deberán apresurarse, pues vendrán refuerzos desde la Antigua Iglesia pronto.

Sólo en el caso de que los *PJs* lleven el medallón del Arcángel San Miguel, los cazadores de brujas les permitirán tomar agua (una jarra para este jugador).

En el Pozo de San Miguel dará comienzo la Procesión de Difuntos, que se dirigirá al mercado y después a la Plaza del Juicio.

El Nuevo Palacio Inquisitorial

El Nuevo palacio Inquisitorial es la sede principal de la banda de los Inquisidores. Antaño fue un edificio donde se reunían las autoridades de la ciudad, pero tras el cierre de los muros, el edificio fue abandonado. Una vez los Inquisidores perdieron el Palacio

Inquisitorial (ahora llamado el Palacio de la Bruja), se asentaron en este edificio.

El Nuevo Palacio Inquisitorial tiene dos entradas principales: una da a la plaza situada al oeste, y otra a la Plaza del Juicio. Los PJs no podrán entrar en el Palacio, estará fuertemente vigilado por los Inquisidores. La arquitectura y ornamentación del exterior del edificio es muy ostentosa, y llega a impresionar.

La Plaza del Juicio

La Plaza del Juicio es la mayor plaza de la ciudad, situada en el centro, y bajo dominio de los Inquisidores. En ella se encuentra el Pozo del Pueblo, bajo una rigurosa vigilancia de los Inquisidores (3 por cada PJ). De este pozo se abastece gran parte de la población de la ciudad. Si los PJs quieren agua, tendrán que ponerse en la cola, con los demás habitantes de la ciudad, y esperar su turno. Los Inquisidores distribuyen agua de este pozo las 24 horas del día. Esta cola llevará varias horas de espera.

En la Plaza del Juicio se unirá Leopold, el Grande, y el resto de Inquisidores a la Procesión de Difuntos, que viene desde el Pozo de San Miguel y se dirige hacia el puerto en dirección oeste.

El Paseo de los Condenados

El Paseo de los Condenados es una avenida que recorre de oeste a este, en el norte de la ciudad, y donde se llevan a cabo las ejecuciones de los condenados en los juicios (generalmente los juicios los dirigen los Inquisidores y la Orden de San Miguel). En el Paseo hay un escenario con varias horcas dispuestas, una guillotina y algunos instrumentos de tortura. Además, a lo largo de todo el Paseo se exhibe a los presos en jaulas individuales.

A pesar de la escena decadente, no es poca la gente que se acerca a reírse de los presos o ver las ejecuciones, que son bastante comunes en la ciudad. Los cadáveres de los ejecutados, suelen ser arrojados al mar en el puerto.

En una de las jaulas individuales que se exhiben sin compasión en el Paseo de los Condenados, estará prisionero uno de los

Sicarios, precisamente, el que Ana le pedirá a los PJs que vayan a rescatar para que mate a Leopold, el Grande.

La Casa de Inés

Inés es la mujer del que fue dueño del mapa. Vive ella sola en una humilde casita, con su bebé. Lleva mucho tiempo esperando a su marido, y al ver llegar a los PJs, pensará que ellos lo han matado, y por eso tienen su mapa. Ella romperá a llorar desconsoladamente. El niño no dejará de llorar en ningún momento.

Inés le pedirá a los PJs que le traigan agua para compensar la pérdida de su marido. Ver el apartado de *Misiones*.

La Taberna del Tahúr

La Taberna del Tahúr es un lugar frecuentado por los integrantes de la mayoría de bandas. Se trata de un tugurio oscuro, que no se mantiene independiente, y no pertenece a ninguna banda. Aunque lo más habitual es encontrar por allí a Brujas, Sarracenos y Negros, los PJs pueden encontrarse a indeseables de cualquier clase.

En la Taberna del Tahúr habrá una Bruja esperando a los PJs, estará en una mesa apartada, a oscuras, y no formará parte de la reunión entre Brujas y Negros. Lo que hace es esperar a los PJs, y cuando éstos vayan a verla, si van, les retará a la *carta más alta*, a cambio de información.

Además, en esta taberna tendrá lugar la reunión entre Negros y Brujas, que están tramando matar a Leopold, el Grande, un importante Inquisidor. En este encuentro estará presente Ana, Ludio, el Ladrón, y los PJs (el Dj debe ingeniárselas de que así sea). Durante la reunión, como ya se ha explicado, la Orden de San Miguel irrumpirá disolviendo el concilio, y matando a todas las brujas menos a una. El resultado de esta intrusión dependerá de lo que hagan los PJs y de lo que hayan esto ahora.

El Palacio de la Bruja

El Palacio de la Bruja fue antes el palacio Inquisitorial, pero la hermandad negra se lo arrebató a los Inquisidores y se lo quedó. Ahora la hermandad vive ahí, y lo cuida

ferozmente. En este edificio viven casi todas las brujas de la ciudad.

En el interior, hay un gran patio que las brujas usan de cárcel, dónde mantienen presos del resto de bandas. Además, en algún lugar del palacio, las brujas se las han ingeniado para construir un Pozo, con el que subsistir sin depender de nadie. Muy pocos saben de la existencia de este Pozo, es uno de los mayores secretos de las brujas.

Los PJs sólo podrían entrar al palacio de la Bruja acompañados por Ana. También podría darse el caso de que se dirijan a él en primer lugar, el DJ podría decidir que se encuentren ahí a Ana. Si un PJ lleva una mascota que es un animal sagrado para la Hermandad Negra, podría lograr entrar en el Palacio, o al menos interactuar con las brujas (ver *Creación de Personajes*).

Es posible que, si al DJ le resulta conveniente, los PJs se encuentren en este Palacio a la Bruja que les reta a la *carta más alta*.

La Antigua Mezquita

La Antigua Mezquita es donde los Sarracenos se reúnen a orar y parlamentar. Es un edificio que una vez fue espléndido, pero que ahora está medio derruido. Su vieja cúpula, redonda y preciosa, ya no existe, en su lugar se ha colocado un falso techo a base de alfombras. El resto de la estructura del edificio se mantiene a duras penas. Junto a la entrada, aun se queda un torreón desde el que el almuecín llama a los devotos a orar cinco veces al día. Esta torre es la más alta de la ciudad.

En la Antigua Mezquita los PJs serán invitados a pasar y a orar si lo desean. Allí los Sarracenos pueden hablarles a los PJs de las intenciones de las Brujas y los Negros, y enviarlos a hablar con Lucio, el Ladrón. Lucio debería ir a la reunión, y los PJs después secuestrarlo y llevarlo con los Sarracenos. Consúltese el apartado de *Misiones*.

El encargado de recibirles será Ab'Ramán, el Jefe Sarraceno, quien les pedirá que vayan a hablar con Lucio, o tal vez a quien más tarde se encuentren tratando de secuestrar al Ladrón.

El Pozo de la Peste

Bajo el Pozo de la Peste aguarda una leyenda de miseria e inmundicia. Todos dicen que sus aguas están contaminadas y portan enfermedades y plagas.

Es cierto que tiempo atrás se desató una epidemia a partir de las aguas de este Pozo. Ocurrió que las Alimañas dieron con el lugar, llegando desde el subsuelo, y contaminaron sus aguas. Desde entonces lo habitan desde las profundidades, guardando su agua de las constantes incursiones e intentos de robo de los Intocables.

Si los PJs se dirigen al Pozo de la Peste, al llegar encontrarán la plaza desolada, y en poco tiempo, comenzarán a llegar los mutantes de los Intocables, y después las Alimañas contraatacando... ¡Los PJs se verán inmersos en la lucha encarnizada!

Si los PJs se hacen con agua de este Pozo, lo que el DJ debería tratar de evitar, deben superar un chequeo de dificultad Muy Difícil contra su Corpulencia. Si no lo superan, caerán inconscientes, o enfermos, sufrirán penalizaciones todos sus atributos. Si logran superar el chequeo, se verán reconfortados por el agua: se recuperarán todos sus PV y obtendrán un modificador de +10 permanente en su atributo de Magia. En todo caso, el aspecto del agua es asqueroso, es negra y huele fatal, a agua estancada y podrida.

Las Ruinas

El Barrio en Ruinas es el dominio de los Intocables. O más bien, es a donde éstos se han visto reclusos a vivir. Nadie más los quiere, y este barrio de la ciudad es obviado por todos los demás, pues saben que aquí sólo viven despojos y mutantes.

Al noreste del barrio en Ruinas se encuentra la residencia de los Hijos de Össoro. Los intocables no se atreven a merodearla la casa, es el único edificio que no está en ruinas de por ahí, tiene un aspecto decadente, pero llamativo. Todas sus contraventanas cerradas y las puertas aparentemente atrancadas por dentro...

Si los PJs se dirigen a las Ruinas, pueden dar con este edificio, e interactuar con los elfos, o pueden dar con un grupo de

mutantes Intocables, que los atacarán sin dudarlos.

La Puerta de Oriente

La Puerta de Oriente es la antigua entrada de la ciudad, pero desde hace mucho tiempo está sellada. Es imposible de abrir, ningún PJ se encontrará jamás en condiciones de abrirla. Si se acercan a la puerta, lo único que encontrarán será ésta cerrada, sin ningún tipo de vigilancia Sin más. No pueden hacer nada aquí, la caminata habrá sido en vano.

Los Muelles del Sur

Los Muelles del Sur se encuentran bajo dominio sarraceno. No están iluminados y parecen muy inseguros. No habrá prácticamente nadie ahí. En los Muelles del

Sur nunca hay tráfico, todos los barcos que llegan a la ciudad echan amarre en los muelles más al norte, junto al Mercado.

En los Muelles del Sur habrá atracado un único barco. Se trata de una galera pequeña, y en aparentemente muy mal estado. Este barco está siempre amarrado ahí, y es el hogar de Ab'Ramán, el Jefe Sarraceno. Está siempre custodiado, aunque no lo parezca, y antes de que los PJs pudieran llegar la barco amarrado, aparecerán guardias sarracenos para impedirselo. Este barco es, a pesar de que nunca nadie lo diría, uno de los lugares mejor vigilados de la ciudad.

Ab'Ramán podría, si los PJs se dirigen a él, llevarles a la Mezquita y de ahí encomendarles la misión de ir a buscar a Lucio, el Ladrón, para ver qué están tramando las brujas.

Subsistir, comercio, moneda de cambio y los Pozos: el Agua

En la Isla del Reo no existe el dinero como tal. Y si alguien guarda alguna moneda, o pedazo de oro, no tiene ningún valor aquí. El oro, el dinero, no sirven para sobrevivir, a un nivel tan básico como es el de los habitantes de Isla de la Calavera. En lugar de dinero, en la ciudad se usa un bien mucho más valioso como moneda de cambio: el agua. La comida, aunque no se encuentra en abundancia, es relativamente fácil de obtener en el Mercado de la ciudad, en constante ebullición, pues jamás cierra o descansa. Pero el agua es otro cantar. Los únicos modos de procurarse agua en esta ciudad son dos: los pozos y la lluvia. Ocurre que la ciudad está en algún lugar en que no es común que llueva, y salvo alguna ocasión, en que todos se aprovisionan de agua cuanto pueden, deben obtenerla de los pozos.

Hay varios pozos repartidos por la ciudad, y controlarlos es la mayor pretensión de las bandas que imperan en ella. El Pozo de San Miguel (bajo el dominio de la Orden de San Miguel), el Pozo de la Peste (bajo el dominio de las Alimañas) y el Pozo de la Plaza del Juicio (bajo el dominio de los Inquisidores) son los que aparecen señalados en el mapa, aunque puede haber más... Éstos

son las mayores fuentes de "ingresos" en la ciudad, y están en continua disputa. Los pozos siempre están bien vigilados, y un cualquiera no puede llegar y tomar agua cuando quiera. En cuanto a los tres pozos conocidos:

Pozo del Pueblo

Este pozo está en la Plaza del Juicio, la mayor plaza de la ciudad, situada en su centro, y se encuentra bajo el mando de los Inquisidores. Éstos reparten agua entre la población, aunque hay ciertas bandas que no tienen derechos sobre ésta: la Hermandad Negra, los Sarracenos, los Sicarios, los Intocables, las Alimañas, y los Negros no obtendrán jamás agua de los Inquisidores. El resto de la población puede obtener agua potable suficiente para sobrevivir del pozo de los Inquisidores. Generalmente hay una gran cola esperando para obtener agua, prácticamente a cualquier hora del día. Este pozo está muy bien vigilado. Cada uno que se acerca a pedir agua, recibe 1 Jarra al día.

Pozo de San Miguel

Este pozo está situado al norte de la ciudad, en el Viejo Barrio de San Miguel, y se encuentra bajo el dominio de la Orden del Arcángel San Miguel. Como en el caso anterior, la Orden reparte agua entre la población, aunque las siguientes bandas jamás la obtendrán de ellos: la Hermandad Negra, los Sarracenos, los Negros, los Sicarios, los Intocables, las Alimañas y los Hijos de Össoro. En este pozo también suele haber gente esperando para obtener agua, y además, suele estar vigilado por la Orden.

Pozo de la Peste

Este pozo está en el sur de la ciudad, y sobre él se cuenta que ha caído una maldición. Hace tiempo, se proclamó una epidemia que mató a muchos, y creyeron que en este pozo se hallaba su origen. Tras aquello, muy pocos son los que se atreven a beber de su agua. El pozo está bajo el dominio de las Alimañas, que lo habitan en sus profundidades. Por ello, los Intocables están en continua disputa con las Alimañas por el agua del pozo.

Para sobrevivir en la ciudad, los PJs deben procurarse agua, para poder comprar comida u otros bienes o concesiones. Uno de los PJs empieza la aventura con una cantimplora de agua (de un litro), como se indica en el apartado dedicado a la confección de personajes, pero es posible que precisen más y deban ingeniárselas para conseguirla.

En cuanto a la comida, debe destacarse que toda llega en barco por el puerto, siendo distribuida toda la mercancía en el Mercado. Puede llegar comida, pero jamás nadie abandona la ciudad a bordo de alguno de estos barcos. Los alimentos más comunes de encontrar son pescados y a veces hortalizas y fruta. La carne es un manjar que pocos se pueden permitir. La comida siempre se encuentra en un estado deplorable. Los mercaderes que arriban a puerto nunca permanecen más del tiempo necesario para vender sus bienes. La ciudad nunca exporta nada, sólo adquiere lo que puede de estos barcos que llegan con comida de mala calidad, y otros objetos. Los animales, ya sea de graja,

de tiro o de compañía son muy poco frecuentes, pero es posible encontrarlos si el DJ lo encuentra oportuno.

A continuación se presenta una tabla de precios, en relación con unas categorías que el DJ debe decidir para aquello que el PJ desee comprar o vender:

Cantidad de Agua	Precio estimado por el DJ
Mojar los labios	Precio ridículo
Trago	Barato 12 tragos es una Jarra
Pinta	Precio medio 0'5 Litros
Jarra	Caro 1 Litro
Galón	Muy caro 4 Litros

El DJ debe calcular el precio de las cosas, aproximadamente, y clasificarlo de acuerdo a las categorías propuestas: barato, medio, caro y muy caro. Algunos ejemplos, por ejemplo, podrían ser los siguientes:

- Una cerveza en una taberna: un Trago. Una jarra de litro de cerveza o vino: una Pinta. (Es obvio que el agua tiene mayor valor que el vino y al cerveza, aunque cualquier bebida debe ser más cara que el resto de cosas).

- Una comida caliente: un Trago.

- Un plato de guiso: una Jarra. Para preparar un guiso se precisa agua, por ello su elevado coste. Esto se extiende a todos los platos en que el agua sea un ingrediente principal.

- Una habitación individual por una noche: una Jarra.

- Un caballo: tres galones.

- Un arma, como una espada o un arco de calidad media: una Jarra.

La clasificación y asignación de precios queda bajo la discreción del DJ. Debe tener en cuenta, no obstante, que la categoría de "Mojar los labios", como precio ridículo, viene a significar en ocasiones un insulto, o una ofensa, ya que es lo que alguien daría de

limosna a otro. Es un precio tan ínfimo, que ofrecerlo puede significar incluso un desafío.

Por último, es importante destacar el hecho de que en la ciudad todo el mundo lleva consigo un vasito, con la capacidad de un

Trago, para poder comprar/vender en el momento. Es posible también que los habitantes de la ciudad lleven consigo una Jarra o una Pinta, etc...

III. SISTEMA DE JUEGO: TIRADAS DE DIFICULTAD

El Sistema de Juego utilizado para esta aventura ha sido diseñado especialmente para ella, intentando que sea lo más sencillo posible. Para jugar esta aventura de rol tan sólo hacen falta dados de 100 (o 2 dados de 10 por jugador), pues el sistema que utiliza vendrá indicado en términos de porcentajes. De manera que cada acción que un PJ desee llevar a cabo tendrá

una dificultad, y con ello una probabilidad asociada, para tratar de conseguirlo.

Se han categorizado siete dificultades, para mayor facilidad del DJ y los PJs. Éstas son: Muy Fácil, Fácil, Normal, Difícil, Muy Difícil, Absurdo e Imposible. A continuación se presenta la probabilidad asociada de cada categoría.

Los Turnos

Como cualquier juego de rol, el movimiento funciona por turnos. En cada turno, un jugador puede llevar a cabo una acción. Ésta puede ser atacar, lanzar o dispersar un hechizo o cualquier otra cosa. Generalmente, un PJ sólo realizará una Tirada de Dificultad por Turno.

Para decidir el orden en que los PJs y PNJs se moverán en un turno, se debe

realizar una Tirada extra de 1D100, en que cada uno debe sumar su atributo de Agilidad.

Es importante resaltar que con este sistema de juego, los atacantes que se ataquen entre ellos, lo estarán haciendo a la vez, y basta una tirada de Ataque cada uno para resolver el turno de ambos en el enfrentamiento. Por lo tanto, en cada turno, sólo uno de los dos contrincantes podrá resultar herido.

Atributos

Se han definido los siguientes Atributos para el desarrollo del juego, los cuales serán utilizados generalmente a modo de modificadores en las Tiradas de Dificultad y otros chequeos:

Ataque (At). El Atributo de Ataque se utiliza en el combate, y se añade en las tiradas de combate. Ver el apartado de *Combates*.

Puntos de Vida (PV). Los Puntos de Vida es la vida y la resistencia del PJ. En los combates u otras situaciones, se pueden perder

Puntos de Vida, cuando el atributo llega a 0, el PJ cae inconsciente o muerto.

Corpulencia (C). La Corpulencia es la fuerza física del PJ. Este atributo se utiliza en tiradas que impliquen fuerza bruta, como levantar objetos o golpear. Además, se utiliza en el Combate sin armas, en lugar del de Ataque, como se explica en el apartado de *Combates*. Además, la Corpulencia sirve para calcular el daño que sufre un objetivo de un ataque a distancia.

Magia (M). El Atributo de Magia representa el maná, la capacidad de canalizar la magia del PJ. Se utiliza para lanzar o dispersar hechizos. Consúltese el apartado de *Magia*.

Agilidad (Ag). La Agilidad es la velocidad, la iniciativa y la soltura física del PJ. Se utiliza en muchas de las acciones que se llevan a cabo en la aventura. Además, con la Agilidad se decide quién mueve en cada turno en primer lugar.

Destreza (D). La Destreza es la habilidad motora de las manos. La capacidad de hacer cosas con las manos, como rajar bolsillos, robar cosas pequeñas o forzar cerraduras. Además, se utiliza la destreza para los


ataques a distancia (Ver apartado de *Combates*).

Liderazgo (Ld). El Liderazgo es la carisma del PJ, la capacidad de influir a los demás. Se utiliza en las Tiradas para llevar a cabo acciones sociales.

Fuerza de Voluntad (FV). La Fuerza de Voluntad es la resistencia moral del PJ. Se utilizará a veces para resistir hechizos, o para evitar situaciones sociales en que alguien trata de influir al PJ.

Belleza (B). La Belleza es el aspecto físico y la presencia del PJ. Es importante tener belleza, y ser atractivo, puede ayudar en muchas ocasiones.

Tabla de Dificultad

 Esta es la Tabla de Dificultad que incluye las categorías de Dificultad y la Probabilidad asociada a ellas:

Dificultad del Chequeo	Probabilidad: 1D100+Modificador
Muy Fácil	10+
Fácil	25+
Normal	50+
Difícil	60+
Muy Difícil	75+
Absurdo	90+
Imposible	100+

Cada vez que un PJ realice una acción, o cuando el DJ lo crea conveniente, se debe llevar a cabo una Tirada de Dificultad, siguiendo este procedimiento:

1.- Se decide la acción a llevar a cabo (por ejemplo, saltar desde el tejado de un edificio a otro).

2.- Se decide la dificultad que conlleva realizar la acción (cómo un tejado dista 2 metros del otro, la Dificultad es

Difícil, es decir, debe superarse una tirada de 60+ en 1D100).

3.- Se decide sobre qué atributo debe llevarse a cabo el chequeo (En este caso Agilidad)

4.- Se deben calcular los modificadores (Supongamos que el PJ tiene una agilidad de +20, pero además, está acarreado con un extremadamente pesada, por lo que se puede añadir -10. Esto hace un modificador total de +10)

5.- Se realiza la tirada de 1D100 (En este caso, si el resultado es superior a 50, ya que $50+10=60$, se habrá superado correctamente y el PJ podrá saltar de un tejado a otro).

Habrán situaciones en que el DJ decida que no hace falta tirar los dados, puesto que la acción que va a realizar es tan fácil o tan difícil, que ni hace falta tirar.

A continuación se detalla este mismo proceso para Combates y para Magia.

Combates

El procedimiento que se sigue para los combates es en realidad el mismo que se ha acaba de explicar. Con la diferencia de que dos contrincantes que se enfrenten tiraran 1D100 y sumarán su atributo de Ataque, y además, añadirán (o restarán) los modificadores del arma y armaduras con que luchen (acordados previamente con el DJ). Además, pueden darse situaciones en que alguno de los dos contrincantes se encuentre en una posición favorable, como una posición más alta, o estar atacando por sorpresa, en superioridad numérica, etc. Estas excepciones deben ser improvisadas por el DJ, aunque a continuación se detalla, a modo de ejemplo, el procedimiento para alguna de ellas:

Situación favorable	Modificador
Ataque por sorpresa	1D100X2
Posición privilegiada	+10/+20/+30
Superioridad numérica	Cada atacante suma sus tiradas contra la del defensor
Objetivo desarmado	+10

En cualquier caso, una vez resueltas las tiradas, el daño inflingido será la diferencia entre estas, que debe restarse a los Puntos de Vida del que ha obtenido el resultado final menor.

Es importante resaltar que en combates sin armas, los PJs deben sumar a su Tirada de 1D100 su atributo de Corpulencia, en lugar del de Ataque. Ocurre que en estos casos, al no tener sus propias armas para defenderse del enemigo, éste último gana un +10 en su tirada, como bonificación por ello.

En el caso de ataques a distancia, en que los PJs utilicen armas de alcance, como arcos, el DJ le propondrá una Dificultad, dependiendo de la distancia, y los obstáculos entre el lanzador y el objetivo. El PJ debe superar esta tirada en 1D100, pero puede sumar su atributo de Destreza y el modificador aplicable al arma que esté utilizando. Para calcular el daño (en caso de haber impactado), la víctima debe llevar a cabo una tirada de 1D100, y sumar su Corpulencia. La diferencia, en caso de ser favorable al lanzador, será el daño en Puntos de Vida que sufre el objetivo.

Magia

El procedimiento para lanzar hechizos y conjuros es simple. El PJ debe decir al DJ qué conjuro quiere realizar, por ejemplo, dormir a un oponente que está a 3 metros de distancia. El DJ debe decidir qué Dificultad tiene llevar a cabo el hechizo, en este caso, dormir a un oponente a una distancia de 3 metros, puede ser Difícil. Por lo tanto el PJ debe obtener 60 en 1D100, pero a esta tirada siempre sumará su atributo de Magia.

En caso de que el hechizo se lanzara tocando al oponente, por ejemplo, la Dificultad para realizarlo sería menor, descendiendo hasta Fácil, por ejemplo. El DJ es siempre el encargado de decidir la

Dificultad de lanzar hechizos. Posibles modificadores adicionales son también el hecho de haber lanzado ese hechizo con éxito en ocasiones anteriores, o hechizos similares.

Solamente los PJs o PNJs con algún valor positivo en su atributo de Magia, pueden conjurar hechizos.

Un hechicero puede, en su turno, en lugar de lanzar magia, tratar de dispersar un conjuro que está activo, o evitar que un hechicero lance magia. El procedimiento es el mismo que en el Ataque. Ambos llevan a cabo la Tirada de Dificultad, y suman su atributo de Magia. Si el personaje que quiere dispersar el hechizo obtiene un resultado mayor que el que lo lanza, éste habrá sido

dispersado. Para dispersar hechizos activos, el DJ debe determinar la Dificultad, o resistencia del hechizo, y sumarle el atributo de Magia de aquel que lo lanzó.

Lanzar o dispersar un hechizo es una acción que normalmente llevará un PJ a largo de todo un turno.

Creación de Personajes

Como en todo juego de rol, debe llevarse a cabo un proceso de creación de personajes previo al comienzo de la aventura. En este caso, ninguno de los PJs recuerda su pasado en absoluto, lo que acelera el proceso de creación de los personajes en gran medida.

El proceso es sencillo: Cada jugador debe tomar un perfil de atributos en blanco como el que se muestra a continuación, y distribuir 100 puntos entre las diferentes casillas, siempre de 10 en 10. Debe distribuirse entre los atributos de Ataque, Corpulencia, Magia, Agilidad, destreza, Liderazgo y Fuerza de Voluntad. Los PJs siempre comienzan un con atributo de Puntos de Vida de 100. Para conocer la Belleza de los PJs, deben efectuar una tirada en 1D100, el resultado indicará su atributo de Belleza. A continuación se presenta un Perfil de Atributos en blanco:

At.	PV	C	M	Ag.	D	Ld.	FV	B

Los PJs deben decidir entre qué atributos distribuir estos 100 puntos (de 10 en 10), en relación a cómo quieren que sea su personaje. Un jugador que quiera llevar un personaje bueno en la lucha, que sea fuerte y además ser un gran Líder podría, por ejemplo, distribuir estos puntos entre los atributos de Ataque, Corpulencia y Liderazgo.

Limitaciones: No importa si algún atributo no obtiene modificadores, simplemente significará que el PJ no es especialmente bueno en esa habilidad. Se puede distribuir un máximo de 50 puntos por cada atributo. Gastar 50 puntos en un atributo significa ser un experto en ese tipo de acciones, pero limitará las demás.

Pertenencias de los PJs

Una vez distribuidos los 100 puntos entre los diferentes atributos, y calculado el atributo de Belleza, sólo queda una cosa por hacer: asignar las pertenencias iniciales de los PJs.

En esta aventura los PJs son unos despojos de la sociedad, enviados a esta ciudad como exilio, aunque ellos tal vez no lleguen a saberlo. Se habrán despertado en la bodega de un barco, sin recordar nada, y se les abandonará en el puerto, sin mediar palabra ni explicación. No tienen nada, salvo a sí mismos. Además, cuentan con una pertenencia inicial, a modo de ayuda.

A los PJs se les presentará una lista de cosas que pueden tener al comenzar, y entre ellos deben repartírselas, eligiendo cual

pertenecerá a cada uno. La lista de las Pertenencias de los PJs es la siguiente:

La fecha de nacimiento. La fecha de nacimiento será uno de los pocos recuerdos que pueda poseer el PJ. La fecha será el *once de noviembre*, pero aunque el PJ lo elija al comienzo, le será revelado en el momento indicado. Consultar la *Banda de la Hermandad Negra* y el *Suceso Aleatorio: La Niña Bruja*.

Un arma. El jugador puede decidir de qué arma se trata. Una espada, un arco o un cuchillo son buenas ideas. Se tratará de un arma de calidad media, que le otorgará +20 como modificador al atacar con esa arma.

Una cantimplora llena de agua. Esta cantimplora llena de agua tiene una capacidad de 1 Litro, es decir, tiene el valor de una Jarra (Ver apartado *Subsistir, comercio, moneda de cambio y los Pozos: el Agua*), y a los PJs les vendrá muy bien para poder comprar cosas en el Mercado u otros lugares.

Una mascota. Un jugador puede elegir la mascota que quiera, siempre y cuando se trate de algo viable (un elefante, por ejemplo, sería muy difícil de incluir en la aventura), pero el DJ no debe poner limitación en este aspecto. Puede tratarse de cualquier animal, por exótico que sea, siempre que sea viable su inclusión en la aventura. Además, elija el PJ la mascota que elija, se tratará de un animal sagrado para las Brujas, con lo que éstas

podrían ayudarlos de diferentes maneras, comprárselo, o darles concesiones, etc. Además, los Intocables, sentirán miedo hacia este animal.

El Medallón del Arcángel San Miguel. Este puede ser un medallón que lleva el PJ o cualquier otra cosa que él elija. El símbolo es una cruz, entre otras inscripciones. Hace referencia al Arcángel San Miguel, y podría servir para interactuar con la Orden.

Las pertenencias entre las que deben elegir los jugadores dependerán del número de PJ que sean. Si son tres PJs, por ejemplo, se elegirá entre las 3 primeras pertenencias, si son cuatro, entre las cuatro primeras, etc.

Movimiento sobre el Mapa

Debe destacarse un aspecto importante, que podría pasar desapercibido. Los PJs, al moverse por la ciudad, con el mapa en la mano, deben indicar siempre a qué lugar van, y siempre qué ruta siguen. Esto es importante, ya no sólo para que el DJ describa la escena correctamente, dependiendo de por donde van,

ya que pueden pasar por barrios dominados por una u otra banda, sino también porque podrían dar con *Sucesos Aleatorios* que no se muestran en el mapa. Ver el apartado de *Sucesos Aleatorios*.

Algún ejemplo de éstos podría ser que los PJs se encontraran con la niña bruja, con algún elfo, o con algún personaje no jugador.

IV. MISIONES

En este apartado se detallan las diferentes misiones a las que los PJs pueden acceder. Ellos decidirán siempre a dónde ir, y dependiendo de los lugares visitados, se les encomendarán unas misiones u otras, como se explica en el *Argumento Principal de la Aventura*.

A modo de clasificación, para facilitar la tarea del DJ y ayudar en el cálculo del tiempo, se han agrupado las misiones según el momento en que pueden ocurrir. Así, hay cuatro momentos:

- En cualquier momento (y *Sucesos Aleatorios*)

- En el Tiempo 1: Desde su llegada a las ciudad hasta la Reunión en la Taberna del Tahúr.

- En el Tiempo 2: Desde la Reunión en la Taberna del Tahúr hasta la Procesión de Difuntos.

- En el Tiempo 3: El asesinato del Inquisidor durante la Procesión de Difuntos.

Esta clasificación es una manera de organizar las misiones y tal vez ayudar al DJ, aunque éste puede llevar la aventura como lo crea apropiado, ya que los PJs se moverán a sus anchas y en el desarrollo final tal vez las cosas no ocurran como se han previsto aquí.

En esta aventura, se proponen lonce misiones, aunque los PJs no podrán llegar completarlas todas, pues éstas dependen de los lugares a los que los PJs se dirijan, y la gente con que interactúen en la ciudad. Hay misiones que son incompatibles unas otras. En algunas misiones, de hecho, se propone a los PJs llevar a cabo acciones en consecuencia con lo que hayan hecho antes, y una misma misión puede terminar en desenlaces completamente opuestos, como secuestrar a alguien o evitar que éste sea secuestrado.

En cada misión se va a especificar dónde deben dirigirse los PJs para comenzar

Misiones que pueden ocurrir en cualquier momento

Agua

TOM1 - Esta misión comienza en la Casa de Inés. Los PJs pueden dirigirse a ella en cualquier momento. Una vez se haya completado, con o sin éxito, esta misión no tendrá consecuencias en el argumento de la aventura. A pesar de ello, Inés les ofrecerá a los PJs algunos bienes en compensación con su labor.

Inés es la mujer del que fue portador del mapa que llevan los PJs. Tiene un hijo pequeño, un bebé a penas, que no deja de llorar. Inés, al saber que ellos tienen el mapa, supondrá que él ha muerto, pues lleva ya unos días sin aparecer por casa. Romperá a llorar desconsolada y le pedirá a los PJs que le traigan agua en compensación, aunque no fueran ellos los asesinos de su marido.

Si los PJs regresan a casa de Inés con agua, ésta les dará como premio un Mapa con información de la ciudad. Este mapa se presenta en el *Anexo I: Mapas de la Ciudad*, con el nombre de *Mapa de Inés*.

En caso de que los PJs decidieran no hacer caso de Inés, y por lo que fuera, la mataran en su casa, o registraran su casa, etc (cualquier situación similar), podrían encontrar este mapa sin necesidad de ir y traerle agua.

- Lugar: Casa de Inés.

la misión, y quién se la encomendará en ese lugar; además, algunas misiones tienen prerequisites, es decir, los PJs deben haber tenido que hacer algo antes para poderseles encomendar la misión; también se explicará qué deben hacer en la misión, y qué consecuencias acarreará el cumplimiento de la misión. Las misiones llevan un código para identificarlas y diferenciarlas de las demás, pero a efectos de juego, esto no tiene ningún valor. Las diferentes misiones se resumen a continuación:

- Objetivo de la Misión: Regresar a Casa de Inés con un galón de agua.
- Prerequisites: Ninguno.
- Consecuencias en la aventura: Conseguir el *Mapa de Inés*.

La Lucha de los Monstruos

TOM2 - Si los PJs se dirigen al Pozo de la Peste, al llegar encontrarán una plaza en decadencia, hacia el este de la cual comienza un barrio en ruinas. En el centro hay un poco a medio derruir, y no habrá nadie. En el momento en que se acerquen al pozo, aparecerán los Intocables, dispuestos a tomar agua del Pozo. Entonces comenzará una lucha entre Intocables y Alimañas, en que los PJs se verán inmiscuidos. Pueden huir o combatir hasta que uno de los dos bandos se retire.

En esta lucha participará Og'Jerro, el Mutante, pero pase lo que pase, el DJ no debe permitir que la bestia muera.

- Lugar: Pozo de la Peste.
- Objetivo de la Misión: Sobrevivir a la pelea.
- Prerequisites: Ninguno.
- Consecuencias en la aventura: Ninguno.

La carta más alta

TOM3 - En la Taberna del Tahúr, hay una bruja esperando a los PJs. Si éstos se acercan

a hablar con ella, ella les pedirá que le inviten a un trago, y les apostará a revelarles información valiosa si juegan a la *carta más alta*. Cada PJ cogerá una carta del mazo, y ella otra. Cada PJ que saque una carta más alta que ella, podrá hacer una pregunta referente a la aventura, y el DJ, en boca de la Bruja, les revelará tal información (siempre la verdad, aunque respondiendo rigurosamente a la pregunta). Aquellos PJs que saquen una carta más baja que la Bruja, deben pagarle un trago de agua. Ese es el trato.

- Lugar: Taberna del Tahúr.
- Objetivo de la Misión: Obtener información de la aventura.
- Prerrequisitos: Ninguno.
- Consecuencias en la aventura: Depende de lo que la Bruja les cuente...

Sucesos Aleatorios

Además de estas tres misiones, en cualquier momento pueden ocurrir *Sucesos Aleatorios*, descritos en su apartado correspondiente.

Misiones en el Tiempo 1

La Casa de Ana

T1M1 - Cuando los PJs vayan a Casa de Ana, les recibirá una chica hermosísima, preciosa. Ana es la amante del portador del mapa. Ella invitará a los PJs a tomar una infusión, y cuando sepa que su amante ha muerto, no se inmutará. En cambio, creyendo que los PJs le pueden servir de guardaespaldas, les pedirá que la acompañen a la Taberna del Tahúr, donde se va a llevar a cabo una reunión importante.

Gracias a este encuentro con Ana, los PJs pueden asistir a la reunión entre Brujas y Negros en la Taberna del Tahúr. Ana no debería dar demasiada información si los PJs no le hacen preguntas, pero en el caso de que éstos se interesen, Ana podrá contestarles a lo que humildemente sepa sobre la ciudad y sobre los planes de las brujas. A Ana podría gustarle uno de los PJs, razón por la cual confía en ellos.

- Lugar: Casa de Ana.
- Objetivo de la Misión: Acompañar a Ana a la reunión en la Taberna del Tahúr.
- Prerrequisitos: Ninguno.
- Consecuencias en la aventura: Durante la reunión entre Brujas y Negros (como se relata en el apartado del *Argumento Principal de la Aventura*), la Orden de San Miguel llevará a cabo una redada, sorprendiendo a todos. Tras esto, la reunión terminará y los PJs huirán de la taberna con Ana. Ésta les pedirá que busquen al Sicario

para asesinar al Inquisidor (*Misión T2M1: El Asesino*)

Encuentra al Ladrón

T1M2 - Si los PJs se dirigen a la Antigua Mezquita, terminarán conociendo a Ab'Ramán, el Jefe Sarraceno. Éste les pedirá que vayan a hablar con uno de los Cuarenta Ladrones, llamado Lucio, y que le filtren la información de que Brujas y Negros van a reunirse en la Taberna del Tahúr. Deben asegurarse de que Lucio, el Ladrón, acude a tal evento.

Ab'Ramán utilizará a los PJs para disimular, y así evitar dar la cara con los Cuarenta Ladrones. Pero la misión no se quedará ahí, los PJs deben, después de la reunión, secuestrar a Lucio y llevarlo a la Mezquita, para sacarle la información de lo acontecido en la reunión.

- Lugar: Antigua Mezquita.
- Objetivo de la Misión: Encontrar a Lucio, el Ladrón, y filtrarle la información a cerca del encuentro en la Taberna del Tahúr. Asegurarse de que éste acude al evento.
- Prerrequisitos: Ninguno.
- Consecuencias en la aventura: Después deben secuestrar a Lucio y llevarlo a la Antigua Mezquita (*Misión T2M2: El intento de secuestro*).

Uno de los Cuarenta Ladrones

T1M3 - Si los PJs van a la Taberna del Ladrón (sin haber pasado antes por la Antigua Mezquita), se encontrarán a diferentes individuos por allí. El DJ debe arreglárselas para que terminen hablando con Lucio, uno de los Cuarenta Ladrones.

Lucio les pedirá a los PJs que lo acompañen a la Taberna del Tahúr, pues sabe que va a pasar algo, aunque no sabe bien qué. Y quiere estar allí para cuando ocurra. Les dice que si quieren ser alguien en esta ciudad, deben unirse a alguna banda, y apoyar a los Cuarenta Ladrones es una de sus mejores opciones.

- Lugar: Taberna del Ladrón.
- Objetivo de la Misión: Acompañar a Lucio, el Ladrón, a la Taberna del Tahúr, donde se reunirán los Negros y las Brujas.
- Prerrequisitos: No haber interactuado con los Sarracenos.
- Consecuencias en la aventura: Tras la reunión, los Sarracenos, que le filtraron la información a Lucio, tratarán de secuestrarlo para saber qué ha ocurrido en la taberna del Tahúr. Los PJs deberán ayudarlo a escapar de Ab'Ramán y los sarracenos (*Misión T2M2: El intento de secuestro*).

El Hijo de Össoro

T1M4 - Si los PJs van a las Ruinas, se las verán en medio de un ataque de los Intocables. Serán muchos y se verán realmente en peligro. Cuando la cosa ande mal, aparecerá uno de los Hijos de Össoro, un elfo llamado

Glonnar, que reducirá a unos pocos Intocables, y el resto huirá despavorido perdiéndose en la Ruinas.

Entonces Glonnar les pedirá que a cambio de salvarles la vida, acudan a la Taberna del Ladrón a buscar a Lucio, el Ladrón, y que lo acompañen a la taberna del Tahúr, para ver qué ocurre en la reunión entre Brujas y Negros.

Después deberán regresar allí a reunirse con él y contárselo, con lo que éste les pedirá que eviten que el Inquisidor muera.

- Lugar: Las Ruinas.
- Objetivo de la Misión: Encontrar a Lucio, el Ladrón, y acompañarlo a la Taberna del Tahúr. Enterarse qué ocurre en la reunión entre Brujas y Negros y regresar a contárselo a Glonnar.
- Prerrequisitos: Ninguno.
- Consecuencias en la aventura: Los PJs se verán obligados a participar en la Misión T1M3: Uno de los Cuarenta Ladrones, pero sus verdaderos objetivos serán ayudar a los elfos. Tras la reunión, los sarracenos tratarán de secuestrar a Lucio igualmente (*Misión T2M2: El intento de secuestro*). Si los PJs están presentes en ese momento, pueden decidir ayudarlo o no. Si no le ayudan, será secuestrado, y los Sarracenos sabrán que las Brujas planean matar al Inquisidor, por lo que mandarán a un asesino por su cuenta (a Ab'Ramán). Si no llegan a secuestrarlo, los Sarracenos no sabrán nada, y quedarán fuera de la historia. En este caso, la guardia de la Orden de San Miguel, reforzaría la vigilancia en la Procesión de Difuntos.

Misiones en el Tiempo 2

El Asesino

T2M1 - Si los PJs huyen de la Taberna del Tahúr con Ana, la reunión entre brujas y Negros habrá concluido sin llegar a un acuerdo, con lo que Ana, por su cuenta, les pedirá a los PJs que vayan al Paseo de los Condenados a rescatar a un asesino de la banda de los Sicarios, y llevarlo a su casa,

para pedirle que mate al Inquisidor a cambio de haberlo liberado.

A la hora de tratar de liberarlo, en el Paseo de los Condenados, la guardia de los Inquisidores intentará impedirles a los PJs alcanzar el éxito en la misión.

- Lugar: La Taberna del Tahúr (ver Prerrequisitos de la misión).

- Objetivo de la Misión: Ir al Paseo de los Condenados y liberar a un asesino Sicario y llevarlo a Casa de Ana.
- Prerrequisitos: Haber acudido con Ana a la Taberna del Tahúr (*Misión TIM1: La Casa de Ana*).
- Consecuencias en la aventura: Si logran liberar al asesino y llevarlo ante Ana, ésta les pedirá a todos que intenten matar a Leopold, el Grande, el importante Inquisidor durante la Procesión de Difuntos (*Misión TIM1: La Procesión de Difuntos*).

El intento de secuestro

T2M2 - Esta misión tiene dos versiones contrapuestas. Los Sarracenos van a intentar secuestrar a Lucio, el Ladrón, tras la reunión en la Taberna del Tahúr, para saber qué ha ocurrido. Y los PJs deben posicionarse en el asunto, pues es posible que se encuentren en el momento en que Ab´Ramán, el Jefe Sarraceno, trate de secuestrarlo.

Si los PJs estuvieron en la Antigua Mezquita, y hablaron con Ab´Ramán, deben ser ellos quienes secuestren a Lucio y lo lleven a la Mezquita. Si los PJs se encontraron con Lucio en la Taberna del Ladrón y después lo acompañaron a la reunión entre Brujas y Negros, deben ayudarlo a escapar de los Sarracenos y de Ab´Ramán en persona. Si, no se da ni ninguna de los casos anteriores, y los PJs ahora presencian el intento de secuestro, deben decidir si ayudar a Lucio o

no, pues el resultado de esto, puede cambiar el transcurso de la aventura.

- Lugar: La Taberna del Tahúr (ver Prerrequisitos de la misión).
- Objetivo de la Misión: Esta misión tiene dos conclusiones posibles: 1. Secuestrar a Lucio, el Ladrón o 2. evitar que sea secuestrado.
- Prerrequisitos: Los Prerrequisitos en esta misión pueden ser diferentes: 1. haber ido a la Antigua Mezquita y haber hablado con Ab´Ramán, Jefe Sarraceno (*Misión TIM2: Encuentra al Ladrón*); 2. Haber ido a la Taberna del Ladrón y allí haber conocido a Lucio (*Misión TIM3: Uno de los Cuarenta Ladrones*), 3. Por otro lado, los PJs podrían presenciar el intento de secuestro dadas otras circunstancias, con lo que deben decidir si ayudarlo o no (por ejemplo, *Misión TIM4: El Hijo de Össoro*)
- Consecuencias en la aventura: Tras la reunión, los sarracenos tratarán de secuestrar a Lucio. Si los PJs están presentes en ese momento, pueden decidir ayudarlo o no. Si no le ayudan, será secuestrado, y los Sarracenos sabrán que las Brujas planean matar al Inquisidor, por lo que mandarán a un asesino por su cuenta (a Ab´Ramán). Si no llega a ser secuestrado, los Sarracenos no sabrán nada, y quedarán fuera de la historia. En este caso, la guardia de la Orden de San Miguel, reforzaría la vigilancia en la Procesión de Difuntos, ya que Lucio les dirá que planean matar a Leopold, el Grande.

Misiones en el Tiempo 3

La Procesión de Difuntos

T3M1 - La noche siguiente a la llegada de los jugadores a la ciudad, se celebra la Procesión de los Difuntos, una conmemoración para honrar y recordar a los muertos. Dada la alta mortandad en la ciudad, la celebración será muy concurrida. La Procesión de Difuntos comienza en el Pozo de San Miguel, y el Gran Maestre de la Orden del Arcángel San Miguel en persona la conducirá. Desde el Pozo, se dirigirán al Mercado, pasando por la Plaza de los

Ladrones, donde se unirá la banda de los Cuarenta Ladrones. Después irán al Mercado, y se dirigirán remontando la avenida hasta la Plaza del Juicio, donde se unirán los Inquisidores, entre ellos Leopold, el Grande. De ahí bajarán por una rambla hasta el puerto y regresarán hasta el Mercado, donde todos se dispersarán. Durante el trayecto (ver el *Mapa del Recorrido Previsto de la Procesión de Difuntos* en el Anexo D), se irá uniendo más y más gente.

Éste es el momento elegido por las Brujas y Negros para asesinar a Leopold, el

Grande. Dependiendo de la actuación de los PJs es posible que haya entre uno y tres asesinos dispuestos a matar al Inquisidor.

Por una parte, el único asesino que es seguro que intente matarlo es el asesino enviado por la banda de los Negros, que tras haberse disuelto la reunión en la Taberna del Tahúr sin llegar a ningún acuerdo, han decidido enviar a alguien de los suyos para llevar a cabo la tarea.

Es posible que un asesino de la banda de los Sicarios intente matar al Inquisidor, en caso de que los PJs lo hayan liberado en el Paseo de los Condenados por encargo de Ana. En este caso, los PJs estarán de lado del Sicario para matar al Inquisidor.

El tercer asesino que intente matar a Leopold, el Grande, es posible que sea Ab'Ramán, el Jefe Sarraceno. Esto sólo ocurrirá si los Sarracenos lograron secuestrar a Lucio, el Ladrón, y se enteraron del plan de las Brujas. Sino lograron secuestrarlo, los Sarracenos no sabrán nada acerca del intento de asesinato del Inquisidor. Ab'Ramán, irá él mismo a matar al Inquisidor, acompañado de Og'Jerro, el Mutante. Éste es un Intocable, con fama merecida de temible. Es un mutante que mide dos metros de altura, y tiene tres brazos bien musculosos. Es conocido por luchar desarmado, y por su ferocidad en el combate. Al principio, aparecerá encadenado por Ab'Ramán, pero después conseguirá liberarse y atacará a Leopold, el Grande, sin compasión. No cesará en su intento hasta que el Inquisidor haya muerto. Entonces enfurecerá y atacará a todo el que se le acerque.

El desarrollo de esta misión puede ser muy dispar, dependiendo de lo que haya ocurrido anteriormente en la aventura. Puede que haya un asesino, dos o tres, que los PJs quieran impedir que muera el Inquisidor, que quieran matarlo, que acudan en ayuda de uno de los asesinos, etc... El DJ debe tener muchas cosas en cuenta a la hora de desarrollar esta misión, pero es más sencillo

de lo que parece, pues en realidad todas estas circunstancias le vendrán dadas por el desarrollo anterior de la aventura. Llegados a este punto, los PJs deben tener claro en qué situación se encuentran y lo que deben hacer. Y el DJ debe tener claro también qué ha ocurrido, para saber, por ejemplo, cuántos asesinos tratarán de matar al Inquisidor.

En el *Anexo I: Mapas de la Ciudad*, se muestra un *Mapa con el Recorrido Previsto de la Procesión de Difuntos*. En él se señala además, los lugares donde Leopold, el Grande, se unirá a la comitiva (en la Plaza del Juicio), y los lugares donde los Negros y los Sarracenos (si es que éstos lo intentan también), tratarán de cometer el asesinato. El DJ debe desarrollar la aventura teniendo en cuenta este mapa, e indicando a los PJs por donde se dirige la Procesión. Además, en el caso de que los PJs vayan a intentar también matar al Inquisidor, con o sin ayuda del Sicario, deben trazar un plan sobre cómo, cuándo y dónde atacar al Inquisidor. El DJ debe dejar esto en sus manos, ellos deben planearlo. Lo mismo ocurriría si quieren evitar el asesinato.

A modo de curiosidad y para hacer la aventura amena, el DJ debería asegurarse de que los PJs se encuentren a Inés en algún momento durante la Procesión, la hayan llegado a conocer o no. Ella estará con su bebe, llorando exageradamente, en algún lugar del recorrido de la Procesión, ya que cree que su marido ha muerto, y ha venido a honrarle en la celebración.

- Lugar: Ver *Mapa del Recorrido Previsto de la Procesión de Difuntos*.

- Objetivo de la Misión: Asesinar o evitar que asesinen a Leopold, el Grande.

- Prerrequisitos: Ver Misiones anteriores. Esta misión es la conclusión de las anteriores, de todo lo ocurrido hasta ahora, y es, por lo tanto, el desenlace de la aventura.

- Consecuencias en la aventura: Leopold, el Grande, puede haber muerto, o no.

V. SUCESOS ALEATORIOS

Los Sucesos aleatorios son situaciones que pueden darse y que los PJs no se esperarán, puesto que no vienen señalizadas en el mapa que poseen. Es posible que el DJ decida no incluirlas en la aventura, éstos son meros ejemplos de los que pueden encontrarse, no tienen porque suceder. Que se den estos Sucesos Aleatorios queda bajo la discreción del DJ.

El único Suceso Aleatorio que se aconseja desarrollar, es el de la Niña Bruja, puesto que gracias a él, el PJ que recuerda su fecha de nacimiento podrá obtener Magia, como se explica más adelante. Los Sucesos Aleatorios propuestos son los siguientes:

La Niña Bruja

En algún momento, los PJs deberían encontrarse con la Niña Bruja que a su llegada les preguntó por su fecha de nacimiento. Debe ocurrir después, es decir, darles un margen un desconcierto, hasta que averigüen qué hay detrás de tanto misterio con la fecha de nacimiento.

Es posible que encuentren a la niña en el interior de alguna casa, en algún lugar señalado del mapa, (la Casa de Ana o en el Palacio de la Bruja serían los lugares más apropiados) o donde el DJ crea conveniente desarrollar la escena.

Al encontrarla, los PJs deben reconocerla de inmediato. Y el DJ debe lograr que se dé una situación tranquila, en que los PJs puedan hablar con la niña. Ella les contará lo que significa la fecha de nacimiento, según la creencia de las brujas (Ver la *banda de la Hermandad Negra*). Entonces, si no lo había hecho ya, el PJ recordará su fecha de nacimiento: *once del once*. A partir de entonces tendrá Magia, o verá mejorada su habilidad mágica (Ver *Reglas Especiales: Once del once*).

El elfo

Otro posible Suceso Aleatorio es encontrarse a un Elfo en alguna situación. Ya sea que les ayude en un combate, apareciendo de improviso, o que ellos le vean en un combate y

puedan ayudarle, o que simplemente surja de las sombras diciéndoles algo.

Este elfo podría ser Glonnar, el Hijo de Össoro, de manera que les introduzca en la *Misión TIMA: El Hijo de Össoro*. O simplemente puede ser un encuentro fortuito en un momento dado, sin mayores consecuencias.

Encuentro con un PNJ

Como con el elfo o la niña bruja, los PJs podrían dar de pronto con un PNJ de la aventura, como Ana, Lucio, el Ladrón, o Ab'Ramán, el Jefe Sarraceno. Este encuentro podría o no tener consecuencias, aunque generalmente servirá al DJ para ganar tiempo, conduciendo a los PJs hacia una u otra misión.

Un encuentro con, por ejemplo, Og'Jerro, el Mutante, sería muy interesante... Eso sí, el DJ nunca dejará que un PNJ muera durante el desarrollo de un *Suceso Aleatorio*.

Violación u otros ejemplos

Como los casos anteriores, es posible que los PJs se encuentren, mientras callejean por la decadente ciudad, en situaciones que pueden ser propicias en lugares como este. Un ejemplo será un grupo de hombres (o uno solo), violando o forzando a una mujer en una esquina oscura. Pero esto puede derivar en muchas situaciones similares, unos borrachos cantando, un cadáver, un robo en mitad de la calle, una patrulla de soldados Inquisidores, etc... La lista de posibilidades es extensa.

¡Lluvia!

Un posible Suceso Aleatorio es también que de pronto se ponga a llover. Esto en realidad no debería ser frecuente en la ciudad, pero puede ser interesante para el trasfondo y desarrollo de la aventura. Si se pusiera a llover, todo el mundo en la ciudad trataría de recolectar la mayor cantidad de agua posible, y el DJ debería hacer que los PJs lo vieran. Además, los PJs podrían procurarse también

una buena cantidad de agua, para comprar en el mercado otro lugares. Además, cuando llueve, el Mercado se abarrota, ya que todo el mundo tiene agua para comprar, por lo tanto todos van al Mercado y los bienes comienzan a escasear. En momentos de lluvia, los precios

en toda la ciudad se doblan, es importante que el DJ tenga esto en cuenta. Además, poco tiempo después de que comience a llover, los bienes en el Mercado escasearán, ya que todo el mundo habrá ido a comprar rápidamente.

VI. BESTIARIO

En este bestiario se presentan por una parte las características de los PNJs que presumiblemente aparecerán en la aventura, aquellos personajes con que los PJs pueden encontrarse en el transcurso del juego. La intención es no extenderse demasiado en ellos, por lo que tan sólo se presentará el perfil

de cada PNJ y breves explicaciones sobre ellos. Después, se muestran los perfiles básicos de cada una de las bandas que participan en la aventura. Estos perfiles básicos hacen referencia a individuos anónimos, simples soldados o participantes no importantes.

Personajes No Jugador

Para más detalles sobre los diferentes PNJs, consultad el apartado de Misiones, donde se hablar de su participación específica durante la aventura,

siempre dependiendo del camino seguido por los PJs. A continuación se detallan sus perfiles:

	At.	PV	C	M	Ag.	D	Ld.	FV	B
Ana	+10	100	-	+30	+20	+20	-	+20	100
Inés	-	100	-	-	+30	+50	-	+20	65
Lucio, el Ladrón	+20	100	-	-	+20	+40	+20	-	70
Asesino Sicario	+50	100	-	-	+30	+20	-	+10	90
Asesino Negro	+40	100	+20	-	+30	+10	-	-	50
Niña Bruja	-10	50	-	+20	+50	+30	-	-	15
Ab'Ramán, Jefe Sarraceno	+20	100	+10	-	-	+10	+30	+20	20
Glonnar, el Hijo de Össoro	+40	100	-	+30	+30	+20	+40	+40	100
Og'Jerro, el Mutante	-	120	+50	-	-	-	-	-	0
Leopold, el Grande	+40	100	+10	-	+10	+10	+50	+30	20

Perfiles Básicos

A continuación se presentan también los perfiles básicos de los integrantes anónimos de las bandas de la ciudad. Estos son perfiles básicos, es decir, de todos aquellos integrantes de las bandas con los que se encontrarán los PJs, sin representar una amenaza real, al menos no en un grupo reducido. Un PJ no debería tener problemas

para enfrentarse a cualquiera de estos individuos, al tratarse de guerreros anónimos, no deben resultar un obstáculo difícil de salvar hasta encontrarse con un PNJ más poderoso (descritos anteriormente). A continuación se presentan los perfiles de atributos de estos integrantes anónimos de las bandas en la ciudad:

	At.	PV	C	M	Ag.	D	Ld.	FV	B
Ciudadano	-	10	-	-	-	-	-	-	50
Cazador de Brujas	-	10	+10	-	+10	+10	-	+20	50
Inquisidor	+10	10	+10	-	-	-	+10	+20	50
Ladrón	+10	10	-	-	+20	+20	-	-	50
Bruja	-	10	-	+20	-	-	+10	+20	50
Sarraceno	-	10	-	-	-	+20	+10	+10	50
Negro	+10	10	+20	-	-	-	-	-	50
Sicario	+30	10	-	-	+10	+10	-	-	50
Intocable	-	10	+20	+10	-	-	-	-	0
Alimaña	+20	10	-	+10	+20	+10	-	-	10
Elfo	+20	10	-	+20	+20	+10	+10	+30	75

El perfil de ciudadano representa a cualquier ciudadano que no forme parte de ninguna banda. Los cazadores de brujas son los integrantes de la Orden del Arcángel de San Miguel. Todos los perfiles tienen un atributo de Puntos de Vida de 10, esto representa el hecho de que estos individuos anónimos que puedan aparecer en la aventura, no deben representar mayor amenaza para los PJs, de manera que rápidamente puedan acabar con ellos.

Para la creación de capitanes o jefes de grupos de estos individuos, basta con sumar +10 al Ataque, Corpulencia, Agilidad y Liderazgo a los perfiles básicos presentados (en Brujas y elfos, además, súmese +10 en la Magia), además, los PV deberían aumentar hasta 50. Para capitanes de mayor rango, súmese +20 a estos atributos y auméntense los PV hasta 75, y así sucesivamente.

VII. REGLAS ESPECIALES

A continuación se describen una serie de Reglas Especiales aplicables en algunos casos, y que el DJ debe tener en cuenta para el desarrollo de la aventura. Estas Reglas Especiales hacen referencia a un personaje, y sus cualidades, pues obtiene una serie de modificadores especiales no detallados en el apartado de *Personajes No Jugador del Bestiario*. Además, se describe el procedimiento a seguir relacionado con la fecha de nacimiento del PJ, que será aplicado en el momento en que éste sepa lo que significa.

Once del once

Como se explica en el *Suceso Aleatorio La Niña Bruja* y en el apartado de *Pertenencias de los PJs*, hay un jugador que recordará su fecha de nacimiento, aunque no desde el inicio de la aventura. A su llegada a la ciudad, una niña muy fea se les acercará preguntando si

alguno recuerda su fecha de nacimiento, pero se marchará sea cual sea la respuesta, como se describe en *La Llegada a la ciudad*. Un tiempo después, los PJs deberían dar con la Niña bruja (ver *Sucesos Aleatorios*), y ésta les debe contar lo que significa el número 1 para las Brujas.

Desde este momento, el PJ que recuerda su fecha sabrá que tiene Magia, su atributo de Magia se incrementará permanente en +30, y si antes no lo hacía, ahora puede lanzar Magia.

Og'Jerro, el Mutante

Og'Jerro, el Mutante, es una bestia de la banda de los Intocables, que Ab'Ramán, el Jefe Sarraceno llevará consigo para tratar de matar al Inquisidor. Og'Jerro es una bestia conocida en la ciudad por su brutalidad. Es un

mutante de dos metros de altura, muy robusto y con tres brazos. Siempre lucha con sus puños, lo que significa que sus enemigos obtienen un bonificador de +10 por atacar a un objetivo desarmado. Pero el Mutante, en su brutalidad, puede atacar dos veces por turno, lo cual representa una excepción a las reglas descritas en el *Sistema de Juego*. Este segundo ataque efectuado por Og'Jerro puede ir dirigido al mismo oponente que el primero, o a otro a su alcance (siempre cuerpo a cuerpo). Además, el Mutante tiene resistencia a la magia, por lo que los hechizos lanzados contra él sufren una penalización de -20.

Og'Jerro es un gran luchador, y de gran determinación a pesar de lo que pueda parecer. Una vez aparezca en la escena, el Mutante se dirigirá directamente a atacar a Leopold, el Grande, pues es su primer objetivo. Sólo si logra matarlo, podrá entonces atacar a otros objetivos. En este momento atacará a todo el que se le acerque.

Og'Jerro es una criatura grande, por lo que los ataques a distancia contra él obtienen un bonificador de +10 en la Tirada de Destreza. Por otro lado, Og'Jerro puede decidir emplear su acción en el turno en agarrar a una víctima. Si lo hace, no podrá efectuar ninguno de sus dos ataques ese turno. Para agarrar a una víctima, de tamaño humano o menos, debe superar un chequeo de Destreza, cuya Dificultad viene determinada por una tirada de 1D100 por parte de la víctima (al que suma su atributo de Agilidad), el DJ puede proponer modificadores a ambas tiradas dada la situación. Si Og'Jerro obtiene una tirada mayor que la víctima, la habrá agarrado, y puede, en su siguiente turno, estrangularla, o partirla en dos, etc... Para ello, ambos, Mutante y víctima llevan a cabo un chequeo de Corpulencia: si el Mutante obtiene un resultado mayor, la matará a su víctima, sin importar cuántos PV le quedaran. Si la víctima gana en el chequeo, podrá liberarse y caer al suelo.

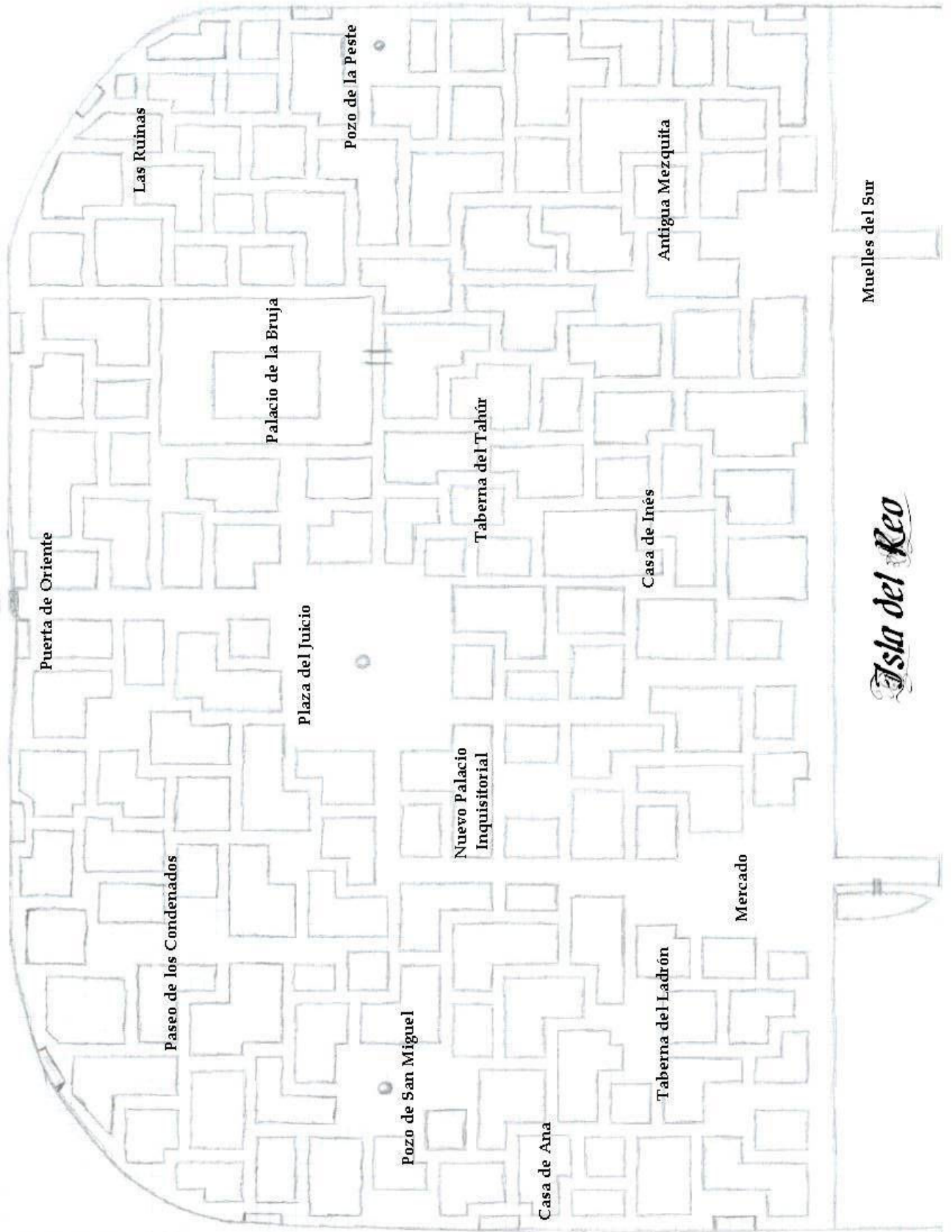
ANEXO I: MAPAS DE LA CIUDAD

En este apartado se presentan cuatro mapas que serán de gran utilidad para el desarrollo de la aventura. Los PJs podrán tener uno de estos mapas al comienzo de la aventura, y es posible que después otro más (ver *Misión TOMI: Agua*), pero los otros dos son para ayudar al DJ en la

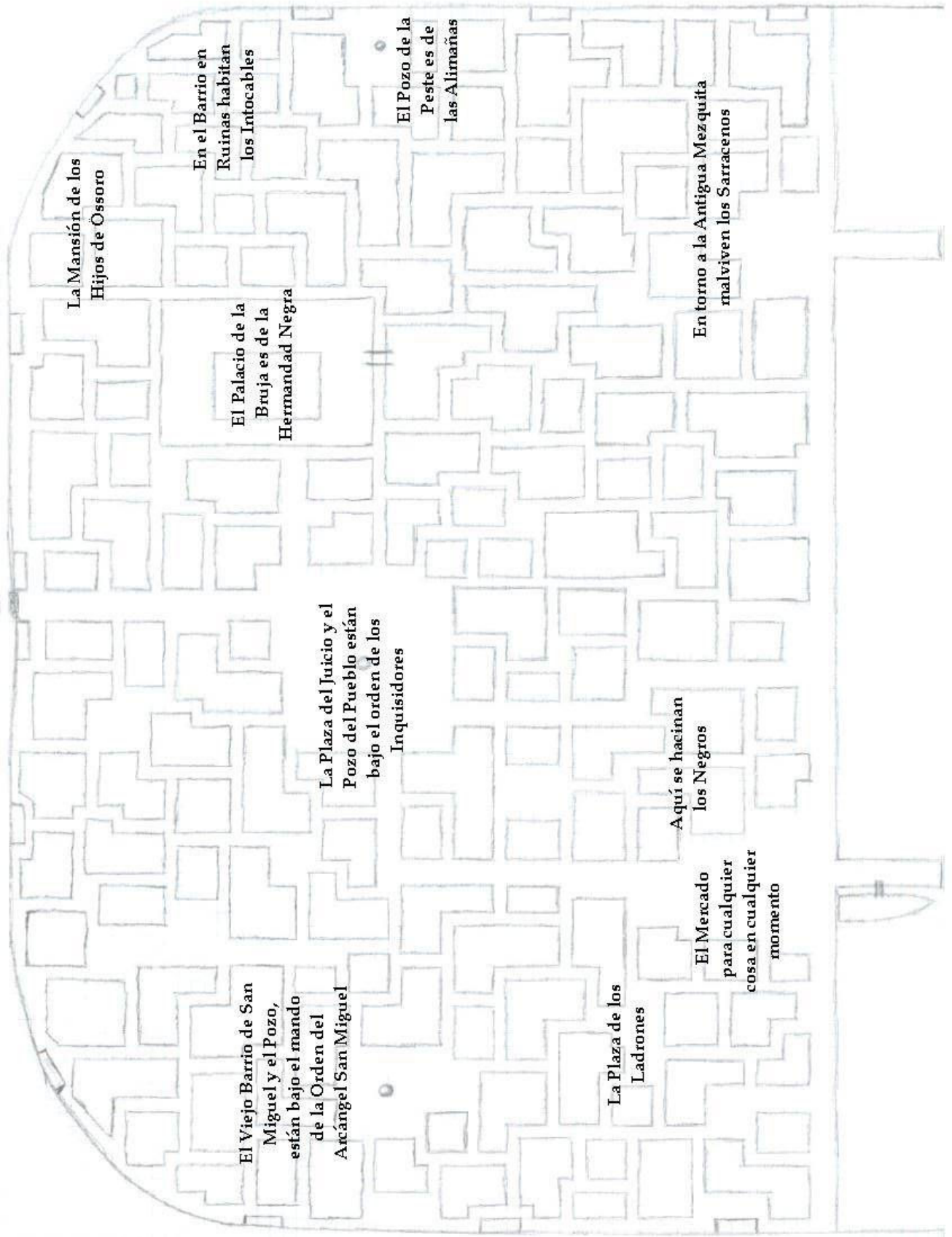
ambientación y dirección de la aventura. Los cuatro mapas son:

- El Mapa que poseen los PJs
- El Mapa de Inés
- El Mapa de Dominio de las Bandas
- El Mapa del Recorrido Previsto de la Procesión de Difuntos

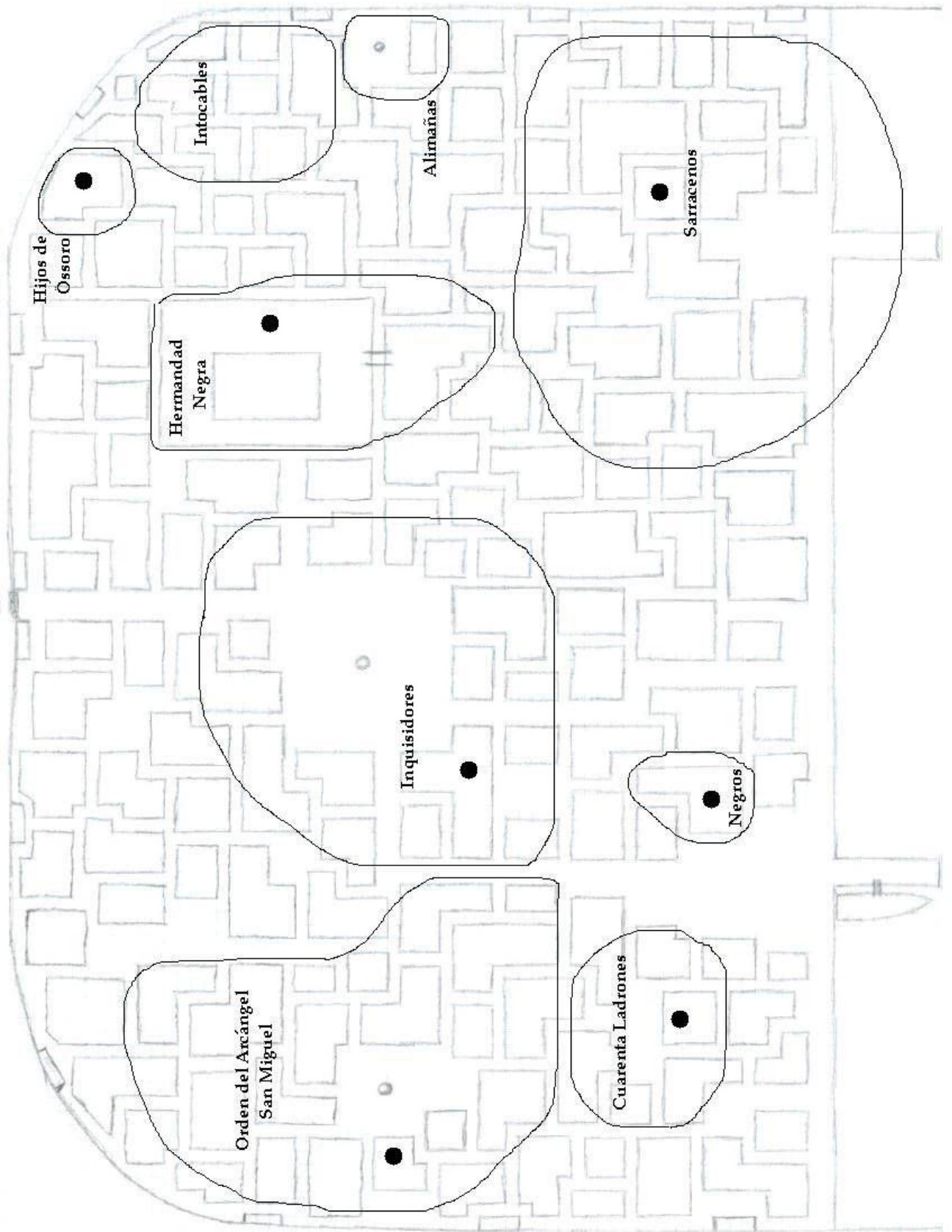
Mapa que poseen los PJs



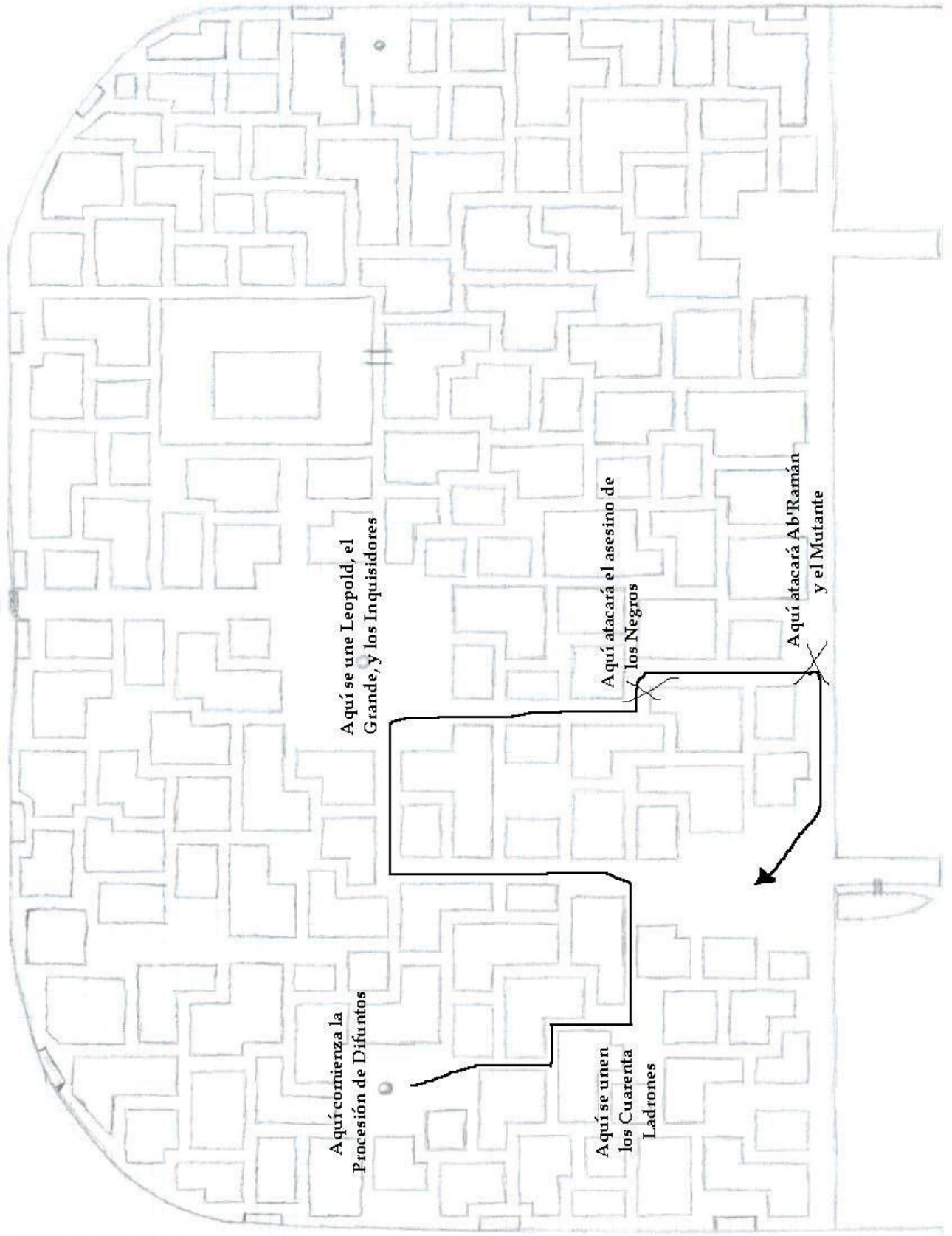
Mapa de Inés



Mapa del Dominio de las Bandas



Mapa del Recorrido Previsto de la Procesión de Difuntos



ANEXO II: TABLAS DE REFERENCIA

Dificultad del Chequeo	Probabilidad: 1D100+Modificador
Muy Fácil	10+
Fácil	25+
Normal	50+
Difícil	60+
Muy Difícil	75+
Absurdo	90+
Imposible	100+

Situación favorable	Modificador
Ataque por sorpresa	1D100X2
Posición privilegiada	+10/+20/+30
Superioridad numérica	Cada atacante suma sus tiradas contra la del defensor
Objetivo desarmado	+10

Cantidad de Agua	Precio estimado por el DJ
Mojar los labios	Precio ridículo
Trago	Barato 12 tragos es una Jarra
Pinta	Precio medio 0'5 Litros
Jarra	Caro 1 Litro
Galón	Muy caro 4 Litros

	At.	PV	C	M	Ag.	D	Ld.	FV	B
Ciudadano	-	10	-	-	-	-	-	-	50
Cazador de Brujas	-	10	+10	-	+10	+10	-	+20	50
Inquisidor	+10	10	+10	-	-	-	+10	+20	50
Ladrón	+10	10	-	-	+20	+20	-	-	50
Bruja	-	10	-	+20	-	-	+10	+20	50
Sarraceno	-	10	-	-	-	+20	+10	+10	50
Negro	+10	10	+20	-	-	-	-	-	50
Sicario	+30	10	-	-	+10	+10	-	-	50
Intocable	-	10	+20	+10	-	-	-	-	0
Alimaña	+20	10	-	+10	+20	+10	-	-	10
Elfo	+20	10	-	+20	+20	+10	+10	+30	75

	At.	PV	C	M	Ag.	D	Ld.	FV	B
Ana	+10	100	-	+30	+20	+20	-	+20	100
Inés	-	100	-	-	+30	+50	-	+20	65
Lucio, el Ladrón	+20	100	-	-	+20	+40	+20	-	70
Asesino Sicario	+50	100	-	-	+30	+20	-	+10	90
Asesino Negro	+40	100	+20	-	+30	+10	-	-	50
Niña Bruja	-10	50	-	+20	+50	+30	-	-	15
Ab'Ramán, Jefe Sarraceno	+20	100	+10	-	-	+10	+30	+20	20
Glonnar, el Hijo de Össoro	+40	100	-	+30	+30	+20	+40	+40	100
Og'Jerro, el Mutante	-	120	+50	-	-	-	-	-	0
Leopold, el Grande	+40	100	+10	-	+10	+10	+50	+30	20