

PARTIDA DE KER NETHALAS. ALICIA “LA MALCARADA”

La primera tirada a realizar es la de el crimen por el que fui acusada, sale un 5. Piratería. Y empezamos a fabular conforme las reglas del libro. Nombre, género, edad y apariencia general. Veamos...

Mi nombre es Alicia “Malcarada”, apenas una adolescente. Tal vez hace un año, cuando me secuestraron los piratas, fuera atractiva. Pero ya desde luego no lo soy. Cuando el barco donde estaba, el Arrecife Roto, fue vencido, todos los que estaban allí, y habíamos sobrevivido, nos metieron en la cárcel. Me acusaron de piratería. Me ejecutaron sin prestar atención a mis protestas, a mis afirmaciones que solo era una pobre cautiva. Y de alguna manera sobreviví.

Apunto en la ficha mi nombre, mi nivel 1 y el crimen por el que fui acusada y ejecutada. Y sigo las reglas del juego para crear al personaje. Apunto la ficha que voy a ir actualizando mientras juego y exploro.

Mi nivel es 1.

Salud: 9

Resistencia: 19-16

Éter: 11

Cordura: 16-14-13

Fatiga: 1

Resistencia a la magia:30

Resistencia a la fatiga: 0-

Acrobacias 40%

Combate armas filo 60%

Esquivar 40%

Combate desarmado 60%

Percepción 50%

Sigilo 20%

Saqueo 20%

Resolución 20%

Latrocinio 10%

Razonamiento 10%

Fortaleza 10%

Antorcha IIIIIII

¿Lámpara mágica?

Daga, rápida, perforante, +10 velocidad

Ropa gruesa mágica, reducción daño contundente.

2 ingredientes de cocina

10 suministros artesano.

MAESTRÍAS

. Aparición umbría. Ganas +10 a tu Resistencia a la Magia y +5 a Cordura. Computado

En el Gran Templo de Kevona: Dedicado a Kevona, la diosa de la noche, es un famoso lugar de adiestramiento para maestros umbrales, agentes rebeldes y asesinos. Los iniciados profundizan en las artes sombrías, aprendiendo a manipular la oscuridad, crear ilusiones y moverse con una discreción inigualable. Se forman en las técnicas para matar en absoluto silencio, detectar y evadir trampas, así como el uso de armamento potenciado mediante magia sombría.

RANGO 1 * VISIÓN OSCURA. 1 acción estándar. Coste: 5 Éter (sostenido). Puedes ver en la oscuridad más absoluta como si fuese un día soleado. No necesitas fuentes de luz.

. Pugilista. Aumentas tu daño desarmado a 1d6 (y añades +1d4 cuando emplees armas de puño).

Con Mara, la Guardiana Resoluta: Es una famosa artista marcial que ha dedicado toda su vida a perseguir la excelencia en el combate desarmado. Los estudiantes acuden a ella en grandes cantidades a aprender el estilo del Guardián Resoluta, que se centra en golpes precisos y eficientes maniobras defensivas. Las enseñanzas de Mara enfatizan la disciplina, la fortaleza mental y la fusión de cuerpo, mente y espíritu en el combate.

RANGO 1 * FINTA. 1 reacción. Requiere una prueba de Esquivar. Como respuesta a un ataque, fintas una parada y te desplazas a una posición ventajosa. Si superas la prueba de Esquivar, ganarás +20 a tu siguiente tirada de ataque (en vez del +10 habitual).

Metas personales:

. Buscador de reliquias: Si encuentro una reliquia ganaré 100 pxs

. Derrota al señor: Si mato a un señor tendré tres maestrías.

Es profundamente injusto. Ese es mi pensamiento en el cadalso, mientras esa masa inhumana me increpa y me zarandea, lanzándome piedras, gritándome imprecaciones. Pero ni siquiera tengo ganas de responderles. Incluso me siento mareada. ¿Han pasado dos días desde que el Arrecife Roto se hundió? Creo que sí. Por un momento me alegré, pero luego comprendí que nadie iba a escuchar mi historia. Estaba en un barco pirata. Era pirata. El castigo era la horca.

Esos pensamientos me distraen hasta que, casi sin darme cuenta, estoy en el patíbulo. Noto un nuevo empujón. Risas. En algún momento me ponen una bolsa de lino en la cabeza, y lo agradezco. Y luego, un golpe seco en el cuello.

Y la oscuridad.

.....

¿Por qué siento que algo me muerde el dedo? Despierto con un grito en un sótano maloliente. Una rata huye unos pasos y, luego, se pone a mordisquear otro cadáver que, a lo que parece, está menos fresco que yo. Casi vomito, pero no me queda nada en el estómago. ¿Cuánto tiempo hace que comí, o que bebí?

El dolor en mi cuello, y en mis costillas, es lacerante. ¿Tendré algo roto? Me rozo el cuello y gruño de dolor. Sí, no fue un sueño. Me colgaron. Intento ajustar mi visión. Una escasa luz se filtra por un agujero a unos treinta metros encima de mí. Por allí me tiraron. ¿Cómo estoy viva?

Suerte, sin duda. O algo así. Una cuerda débil, un verdugo negligente y como cama para evitar el frío suelo toda una masa amorfa de cadáveres semiputrefactos.

Tomo de esta sala lo único que parece de valor. Una antorcha a medio usar que tomo con mi mano aun temblorosa. De alguna manera logro encontrar un hueco en las paredes por donde puedo acceder a lo que se es el mundo laberíntico de Ker Nethalas, del que se dice nadie ha escapado. Pero todo es mejor que tumbarse y esperar a la muerte. Eso lo descubrí mis primeros días como cautiva de los piratas.

Y ahora todos están muertos, menos yo. Ese pensamiento me consuela, aunque sea torpemente. Y me interno en la grieta que da a la oscuridad.

Primera mazmorra:

- Estoy herida. Me quito 1d6 (3) puntos de resistencia. Me quito 1d4 (2) puntos de cordura. Me subo uno a la fatiga.

He encendido mi antorcha. Es verdad. Tengo habilidades que podrían servirme pero, ahora mismo, la luz se me antoja reconfortante y cálida en mitad de tanta oscuridad y frío. Hay unas escaleras y, prescindiendo de la otra salida existente en la habitación, avanzo por las mismas hasta que, finalmente llego a una sala que resulta ser un mausoleo. Hay un cadáver en el mismo, reciente. En otra ocasión sentiría la duda de saquear las posesiones de un difunto... pero no esta vez. A pesar de todo, el saqueo me arrebató algo de paz interior. Sorprendentemente tiene algo de inusitado valor: una lámpara con curiosas inscripciones rúnicas. Sin aceite ni capacidad para encenderla

por ahora me limito a guardarla. Noto que no puedo demorarme demasiado en ningún sitio y, encontrando otras escaleras, las sigo.

- Gasto uno de los usos de mi antorcha, y me restan nueve.
- Hago mi tirada de guarida... y tengo mala suerte. El dado se reduce a 1d10. Cuando se agote tras tirar 1d4 me encontraré con el señor de este dominio, el más peligroso y poderoso de los enemigos que se encuentran aquí.
- Al menos el dado de tensión no se reduce.
- He tenido la suerte que no hay encuentros y que la sala es un improvisado mausoleo. Saquear el cadáver me quita uno de cordura, pero me da un objeto muy especial: una lámpara mágica aunque, por ahora, no se lo que hace.

Las escaleras dan a lo que parece ser una vieja sala de guardia que dejó de tener uso hace... a saber cuánto tiempo. La luz trémula de mi antorcha me da, aun, cierta seguridad, aunque es obvio como poco a poco va perdiendo intensidad. En una de las paredes, un estandarte cuyos símbolos no logro reconocer, roído, casi deshecho, parece contemplarme, burlón. Hay armeros y soportes de armaduras, de madera podrida, y una colección de armas y armaduras inútiles por completo. En mitad de la basura, sin embargo, encuentro algunas cosas que sí me sirven, y mucho. Una daga, una clava y un pilum parecen estar en buenas condiciones. No puedo evitar preguntarme si es porque alguien las ha estado usando. O las usó hace poco. Pero hay algo más. O los dioses se han apiadado de mí, o están jugando a un juego extraño... Una ropa gruesa, propia de la que se usa para adiestrar a escuderos y soldados, extrañamente conservada, y con las mismas runas que ya encontré. Me la pongo sin dudar. Si la mitad de la mitad que he escuchado de este lugar se acerca a la realidad mi suerte no puede durar. Y voy a necesitar toda la ayuda posible. Hay varias salidas de esta sala. Una de ellas es por donde entré, y la descarto. Otra me da la sensación que podría llevarme a la estancia en la que empecé. Y luego hay dos pasillos y una puerta, abierta, que da a una escalera. Las escaleras me están dando suerte, y sigo por ella. Al final de la escalera hay otra puerta y, abusando de mi suerte, al ver que está abierta, paso. Y no veo el cordel que conduce a una alarma hasta que la tengo encima. No se como logro evitar activar la alarma en el último momento.

- Gasto uno de los usos de mi antorcha, y me restan ocho.
- Es una de las salas descritas en el primer dominio de Ker Nerthalas, y en esta se omito tanto la tirada de sucesos como de encuentro de combate.
- En este caso mi tirada de guarida es un 4, con lo que no se reduce el dado. Tampoco lo hace el dado de tensión en el que sale un 5.
- Y, efectivamente, al tirar al azar la armadura me encuentro ropa gruesa (meh)...¡¡¡pero mágica!!! Reduce el daño contundente. No me puedo creer mi suerte.
- También tiro por si la puerta está abierta o no... y 5 abierta. Y en cuanto a trampas, 1, sin trampas. Desgraciadamente al final de las escaleras hay otra puerta pero... sí, seguimos con suerte, 7, abiertas. Desgraciadamente había una trampa (8 para ver si hay trampas, 9 en la tabla de trampas para ver cual era). Fallo mi tirada de percepción, pero logro la de esquivar.

Si necesitaba algo para recordar el peligro (por si mi cuello abrasado, mi falta de voz, mis contusiones y mi dolor no bastaran) nada más entrar en esta sala me encuentro con el reciente cadáver de un joven, probablemente un aventurero. O tal vez otro condenado salvado de la muerte por el juego cruel de los dioses. Este no parece que durara demasiado. Lo registro encontrando algo de comida y material para hacer reparaciones e instrumentos. Son buenas noticias y lo recojo todo. Al fin y al cabo, a este pobre diablo fallecido ya no le van a servir de nada. Sigo mirando por si hubiera algo más... pero no hay suerte.

- Gasto uno de los usos de mi antorcha, y me restan siete.
- Es una de las salas descritas en el primer dominio de Ker Nerthalas, y en esta se tira la de encuentro de combate, pero aunque no haya combate no se tira la de sucesos. La tirada para ver si hay combate es un 4 por lo que, por ahora, seguimos evitando el peligro.
- En este caso mi tirada de guarida es un 10, con lo que no se reduce el dado. Tampoco lo hace el dado de tensión en el que sale un 4.
- Hago una tirada de saqueo, pero fallo.